



HAL
open science

Le cinéma d'animation et l'interrogation du réel : hybridations et enchevêtrements du domaine de l'humain et de l'image par image

Bastien Cheval

► **To cite this version:**

Bastien Cheval. Le cinéma d'animation et l'interrogation du réel : hybridations et enchevêtrements du domaine de l'humain et de l'image par image. Art et histoire de l'art. Université Paul Valéry - Montpellier III, 2014. Français. NNT : 2014MON30073 . tel-01144958

HAL Id: tel-01144958

<https://theses.hal.science/tel-01144958>

Submitted on 23 Apr 2015

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

THÈSE

Pour obtenir le grade de
Docteur

Délivré par l'**Université Paul Valéry (Montpellier 3)**

Préparée au sein de l'école doctorale 58
Et de l'unité de recherche RIRRA 21

Spécialité : **Cinéma Audiovisuel**

Présentée par **Bastien CHEVAL**

**LE CINÉMA D'ANIMATION
ET L'INTERROGATION DU RÉEL**
**Hybridations et enchevêtrements du domaine de
l'humain et de l'image par image**

Soutenue le 28 novembre 2014 devant le jury composé de

Mme. Maxime SCHEINFEIGEL,
professeur, Université Montpellier 3

Directrice de thèse

M. Hervé JOUBERT-LAURENCIN,
professeur, Université Paris 10

Pré-rapporteur

M. Sébastien DENIS,
professeur, Université de Picardie

Pré-rapporteur

M. Dick TOMASOVIC,
professeur, Université de Liège

Examineur

M. François AMY DE LA BRETÈQUE,
professeur émérite, Université Montpellier 3

Examineur

**LE CINÉMA D'ANIMATION
ET L'INTERROGATION DU RÉEL**

**Hybridations et enchevêtrements du domaine de l'humain
et de l'image par image**

Je tiens à remercier tout particulièrement Maxime Scheinfeigel pour m'avoir fait confiance dès le début, pour sa disponibilité et ses conseils, ainsi que ma famille pour leur soutien sans faille. Un immense merci à Yannick Pourpour, Bertrand Maily, Antoine Boyadjian et Ulysse Lledo pour leurs multiples encouragements.

Merci également à Christophe Joubert pour sa relecture, à Thierry Steff pour l'ensemble de son activité au sein de la littérature consacrée au cinéma d'animation, ainsi qu'à Jean-Charles Finck, Gerrit Van Dijk et Muriel Barbery pour avoir aimablement répondu à certaines de mes interrogations.

Résumé

Le cinéma d'animation et la prise de vues réelles ont souvent été opposés – avec raison – en matière d'enjeux narratifs, esthétiques et thématiques. Cette opposition instaurée par leurs techniques respectives est toutefois de plus en plus maltraitée à l'heure où le numérique continue d'entretenir la confusion entre le film d'animation et le film dit « à effets spéciaux ». Parallèlement, un cliché particulièrement tenace a voulu que l'animation soit entièrement dévolue à l'imaginaire pur, au rêve et au merveilleux, à destination du jeune public (en opposition à une prise de vues réelles infiniment plus sérieuse, traitant de sujets réalistes). À ceci près que l'animation a très tôt partie liée avec le réel, expérimentant presque dès sa création le mélange d'images et de régimes différents dont *Persepolis* ou *Valse avec Bachir* seraient les héritiers. Cette étude se veut une analyse des rapports entretenus entre l'image animée et le réel par leur enchevêtrement du point de vue technique, thématique et esthétique. La confrontation entre le créateur humain et la créature animée, la question du corps humain dans l'animation et la prégnance du réel dans l'image animée seront examinées à travers les œuvres les plus représentatives de ce caractère hybride où se jouent la métaphore de l'acte de création, la définition même de l'être à l'écran et l'effet de réel retranscrit par l'image animée.

Cette remise en perspective, entre histoire et théorie esthétique, aura pour but de démontrer les capacités qu'a l'animation d'interroger notre regard et notre rapport au monde.

Mots-clés

2D, 3D, animation, cadre, cartoon, cinéma, cinétique, conflit, corps, démiurge, dessin animé, documentaire, empreinte visuelle, esthétique, filtre, graphisme, histoire, hybridation, icône, jouet optique, motion capture, performance capture, projection, réel, rotoscopie, vallée dérangeante, virtuel

Summary

Animation and live-action in cinema have often been opposed – with reason – in terms of narrative, aesthetic and thematic stakes. However, this opposition established by their respective techniques is more and more disrupted meanwhile the digital technology continues to maintain the confusion between animated feature and movie with special effects. In parallel, a particularly tenacious cliché has wanted that animation was entirely devoted to pure imaginary, dreams and marvels, addressed to young audience (opposed to an infinitely more serious live action, more able to deal with realistic subjects). Except that animation has been very early linked with reality and experimented almost from its creation the mixing of different types of pictures whose *Persepolis* and *Waltz With Bachir* would be the heirs. This study aims to be an analysis of the connections between animated picture and reality by their tangle on a technical, thematical and aesthetic point of view. The confrontation between the human creator and the animated creature, the matter of the human body in animation and the strength of the reality in animated picture will be examined through the most representative movies of this hybrid nature where the metaphor of the act of creation, the very human being's definition on screen and the effect of real retranscribed by animated pictures are at stake.

This challenging, between history and easthetic theory, will aim to demonstrate the capacities of animation for questionning our look and relationship with the world.

Keywords

2D, 3D, animation, frame, animated cartoon, cinema, kinetic, conflict, body, demiurge, documentary, visual print, aesthetic, filter, graphics, history, hybridization, icon, optical toy, motion capture, performance capture, projection, reality, rotoscoping, uncanny valley, virtual

Introduction

I. Du graphique au réel : la confrontation créateur-créature

1. Les prémices de la matière animée
2. L'image fixe comme base du mouvement
3. Premiers mouvements dessinés au cinéma
4. Deux univers cloisonnés
5. *Out of the Inkwell* : et le dialogue fut...
6. Le cartoon : une esthétique de l'amplification
7. Le dessin animé en marge des studios
8. La créature en tant qu'individu
9. *Roger Rabbit* : la mort du créateur
10. Le réel cartoonisé

Conclusion pour deux inconciliables

II. Du réel au graphique : la place du corps humain dans l'animation

1. L'humain comme parasite de l'animation
2. *Alice Comedies* : un pied sur le sol illusoire
3. L'arrivée de la rotoscopie
4. Le monstre animé
5. Ralph Bakshi, l'anatomiste de l'animation
6. Les mutations du milieu
7. Le corps humain : la vanité ?
8. Le retour au pictural ?
9. La performance capture : vers la quête de l'image pure
10. Le corps altéré : de la fixité à la manipulation

Le voyage sans fin

III. Examen des brèches : la prégnance du réel dans l'image animée

1. L'animation comme verre grossissant
2. La mise en place du simulacre
3. Visages du dessin animé moderne
4. *Les Temps morts* : une image parmi les autres
5. L'enfant et le tabou du sexe
6. La part biographique

Les nouveaux visages

Introduction

Lumière et eau constituent les deux sources ayant apporté la vie sur Terre en même temps que sa propre image, de l'ombre projetée sur la muraille au reflet sur la surface du lac. Arriva alors l'Homme qui, par ce biais, fut brutalement mis face à lui-même. Par cette représentation inscrite sur un support se dessina le moyen d'appréhender la manière dont l'individu définit le monde qui l'entoure et, par là même, la manière dont il l'occupe. Non contente de traduire de la manière la plus crue ce rapport sur le mode symbolique (la peinture médiévale en est un exemple parmi d'autres¹), l'image alla jusqu'à reproduire la vision humaine avec l'introduction du procédé de la perspective. Plus loin encore, la photographie capturait une portion de réalité pour en maintenir l'image sur un espace réduit de papier. Et ce désir grisant de vouloir toucher au plus près du monde dans toute sa complexité par le biais de l'image poussa l'Homme à chercher ce qui fut dès lors perçu comme un manque : le mouvement, déployé sur une durée ; bref, l'illusion de la vie. Sitôt que l'Homme prit conscience du fonctionnement de son globe oculaire avec toutes ses imperfections, il se livra en ce sens à de nombreux essais plus qu'encourageants. Mais la technique resta laborieuse et le mouvement, majoritairement confiné dans une boucle, se contentait de tourner au mieux dans des jouets optiques.

C'est alors qu'apparut l'illumination : non seulement l'Homme put saisir le mouvement à travers sa décomposition photographiée image par image, mais il découvrit grâce à cette même décomposition qu'il pouvait recréer le mouvement par lui-même en le dessinant. Le sujet photographié laisserait sa place à une projection ouvertement picturale dont le rendu ne saurait être pris pour le réel, laissant ainsi la place à la fantaisie. En 1892, les *Pantomimes lumineuses* d'Émile Reynaud emplirent cet office en enchantant les

¹ « L'art du Moyen Âge ne s'attache pas à reproduire le monde ou la vie avec un réalisme photographique. L'imagerie médiévale organise les représentations en situant les éléments les uns par rapport aux autres d'après des règles précises et constantes. » Philippe Quéau, *Éloge de la simulation*, Seyssel, éditions du Champ-Vallon – INA, p. 73.

personnes de tous âges ; on découvrit alors des dessins prenant vie sur la durée d'une projection. Six ans plus tard, il aura suffi du réalisme photographique et d'un train pour marquer une nouvelle fois l'humanité qui allait s'ouvrir au cinéma pour son plus grand bonheur. La reproduction d'un espace-temps sur l'écran de la salle (et de nos fantasmes) était en marche.

En rompant avec les spectacles de lanternes magiques dont sont issues les *Pantomimes lumineuses*, le cinématographe des frères Lumière avait écarté une idée singulière de l'image en mouvement qui allait conquérir son support pelliculaire vers le milieu des années 1900. Le critique André Martin qualifia bien des années plus tard cet objet de « *Cinéma dans le Cinéma*² » en raison de sa spécificité technique, image par image, et de sa marginalisation face à la saisie directe du monde réel. Son identification donna lieu à un doux pléonasme : « cinéma d'animation », lui-même faisant face à « cinématographe » qui signifie « écriture de mouvement ». Car si l'un capte le mouvement *in situ* sur la pellicule, l'autre le dessine dans toutes ses phases et l'exalte de sorte à lui conférer une *anima*, une âme. Dès lors, l'animation se place comme l'art de raconter par le mouvement issu de la matière : dessin, peinture, pâte à modeler, objets du quotidien... par ce biais, l'image peut alors perpétuer son œuvre en amenant le créateur (et le spectateur au passage) à se réapproprier son environnement pour le personnifier, lui attribuer une charge émotive et faire évoluer son regard dessus.

Dispositif artificiel par excellence, le cinéma implique fondamentalement une interrogation du réel. Nous entendons par la notion de « réel » le domaine de l'être humain qui existe à l'état de nature dans un premier temps, et ce qui est relatif aux gens, aux sociétés et aux événements de l'Histoire dans un second temps. Un film de prises de vues réelles réclame une reconstitution, une mise en scène reposant sur des décors (naturels ou construits) et des acteurs. L'œil du spectateur est sollicité dans un cadre fictif donné comme réaliste en prenant l'humain comme principal motif. Or, l'animation avec sa porte grande ouverte sur l'imaginaire ne peut QUE modifier le cadre de la réalité à travers des images animées pouvant prendre autant de formes qu'il existe de techniques et d'auteurs. Pourtant, en dépit d'une surface dessinée, peinte ou modelée ne laissant rien paraître d'une préexistence dans la nature comme pour la photographie, le film d'animation est par essence un objet hybride qui porte en lui une part de réel imprimée dans sa technique

² « Invention, réinvention et nouvelle réinvention du cinéma », in Bernard Clarens (dir.), *André Martin. Écrits sur l'animation. I*, Paris, Dreamland éditeur, 2000, p. 81, en majuscules dans le texte.

même, quels que soient le registre ou l'esthétique abordés. Du coup de crayon visible de l'auteur aux grimaces de l'animateur prises comme modèle pour un personnage de cartoon, en passant par les traces de doigts sur la pâte à modeler (légèrement apparente chez le studio Aardman ou très prononcée chez un réalisateur comme Lyonel Kouro), la matière traitée devient le prolongement direct du créateur pouvant alors donner libre cours à ses désirs. Cette part d'humanité confère à l'image animée toute sa charge émotive, de la ligne de Norman McLaren à l'héroïne miyazakienne.

La capacité d'émerveillement de l'animation prend racine dans les origines même du rapport à l'image, à savoir l'association du dessin à l'idée suivant son *degré d'iconicité*³. L'Histoire laisse continuellement derrière elle son lot de symboles, d'emblèmes et de logotypes renvoyant chacun à une idée, une identité qui elles-mêmes renvoient à une époque. Tout le talent du réalisateur-auteur repose sur le jeu avec ces symboles et leur *degré d'iconicité*, sur la capacité à faire naître l'évocation de l'idée tout en réinventant une nouvelle perception de cette dernière par le mouvement et la métamorphose. La deuxième composante du pouvoir de l'animation est l'héritage de la caricature qui consiste à saisir les traits caractéristiques de la réalité et de les accentuer au service de l'expressivité de l'œuvre. Ces deux rendus extrêmes que sont schématisation et exagération se mêlent et donnent lieu à d'innombrables créations qui s'écartent de la représentation réaliste et auxquelles nous croyons malgré tout. À l'ère du numérique, le champ des techniques ne cesse de s'élargir et de réinventer l'animation, créant des procédés de plus en plus manifestement hybrides qui confèrent un nouveau cachet à l'image. Dès lors, la magie demeure intacte.

« Depuis le XVIII^e siècle, les foules recherchaient dans les spectacles d'images une magie qui semble aux antipodes du réalisme de l'image filmique, trop marquée par son origine photographique. Si les premiers spectateurs du cinématographe Lumière s'émerveillent de voir les feuilles "bouger" dans les premiers films, c'est qu'ils ne prennent plus le spectacle dans son intégralité et perdent ainsi le sens poétique de l'image. Peu à peu ils ne croiront plus en cet art magique qui remonte à la nuit des temps, mais à la science à laquelle ils

³ « Nous appellerons degré d'iconicité, l'inverse du degré d'abstraction, la qualité d'"identité" de la représentation par rapport à l'objet représenté. » Abraham Moles cité par Georges Sifianos, *Esthétique du cinéma d'animation*, Paris/Condé-sur-Noirau, Cerf-Colet, 2012, p. 41.

attribuent des pouvoirs sans limites. Seul Méliès saura renouer avec cette alchimie du spectacle⁴. »

D'après ce constat, le cinéma naît avec ses techniques propres consistant à agencer images et « trucs » de façon à créer des œuvres nous faisant porter un regard sur une réalité altérée, construite. À partir de ce trait commun (et même bien au-delà), la question de la prise de vues réelles sempiternellement dévolue au réalisme et celle de l'animation réservée à l'imaginaire et à la fantaisie apparaissent dès le début comme stériles. Pourtant, l'animation va pendant longtemps souffrir de cette idée reçue d'un cinéma gentillet pour enfants ; les films dont il va être question dans ces lignes vont bouleverser des codes que l'on croyait réservés à une seule forme de représentation. À l'heure où les images animées ont intégré plus que jamais le champ du réel au point de susciter la crainte d'une absorption par le creuset du film dit « à effets spéciaux »⁵, une remise en perspective historique s'impose.

Dans sa récente thèse consacrée à l'étude des films hybrides mêlant dessins animés et prises de vues réelles, Jean-Baptiste Massuet part du réel pour analyser la façon dont l'animation s'inscrit en son sein en tant qu'objet filmique et institution⁶. De notre côté, il s'agira de proposer le cheminement inverse en partant de l'animation afin d'examiner les percées qu'elle opère dans le réel et la manière dont elle le fait sien. En effet, l'animation n'a pas attendu de films tels que *Persepolis* (2007) ou *Valse avec Bachir* (2008) pour interroger le réel à travers le prisme de l'image animée dans des mélanges tantôt fluides, tantôt contrastés qui invitent à la réflexion autour du rapport à l'image (et par là même, au réel). Émile Reynaud se livra ainsi à des expérimentations de photo-peinture animée annonçant les prémisses de la rotoscopie (*Guillaume Tell*, 1896 ; *Le Premier cigare*, 1897) et projetées au Musée Grévin le 15 juillet 1897 avec en retour un accueil mitigé :

« [...] Le public préfère à la photo-peinture animée, en couleurs, en relief, lumineuse et musicale, teintée d'une douce poésie et d'un esthétisme très fin XIXe, les courtes bandes du cinématographe Lumière en noir et blanc, silencieuses et sautillantes mais restituant la

⁴ Dominique Auzel, *Émile Reynaud et l'image s'anima*, Paris, éditions Dreamland, 1998, p. 78.

⁵ Les articles du dossier *Quand le cinéma d'animation rencontre le vivant*, Marcel Jean dir., Montréal, les 400 Coups Cinéma, 2006, sont à ce titre empreints d'une grande inquiétude.

⁶ *Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles. Modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation*, Thèse de doctorat, Université Rennes II – Université européenne de Bretagne, 2013.

“vraie” vie. Ce public ne fera pas de différence entre les images de “production” du Théâtre-optique et celles de “reproduction” du cinématographe⁷. »

La réaction frileuse du public indique qu’Émile Reynaud avait franchi une nouvelle étape, une esthétique n’appartenant ni aux *Pantomimes lumineuses*, ni au réalisme rattaché aux vues Lumière (issues du cinématographe que Reynaud considérait par ailleurs comme manquant totalement de valeur artistique⁸). Il y avait une sorte de parasitage entre les deux formes, avec d’un côté des couleurs trop éclatantes pour être réelles, et de l’autre des mouvements étrangement figolés et somme toute artificiels pour l’animation telle que le public du Théâtre-optique la connaissaient⁹. Les motifs issus du vivant et de la matière se mêlent, s’exacerbent les uns les autres, révélant un potentiel tant esthétique que purement comique.

Or, c’est précisément dans ce mélange de formes en conflit que réside notre propos autour de l’*interrogation du réel*. Il ne s’agit pas tant de voir la manière dont l’animation aborde le réel au niveau du seul scénario comme peut le proposer le cinéma d’Isao Takahata (*Le Tombeau des lucioles*, 1988 ; *Souvenirs goutte-à-goutte*, 1991) ou de Satoshi Kon (*Tokyo Godfathers*, 2003 ; *Paprika*, 2006). Le but est d’examiner la synergie que le médium met en place entre la technique, l’esthétique et la thématique à partir d’images ou de propos issus du réel dans une optique de métissage singulier. Devant l’étendue des œuvres pouvant s’inscrire dans cette étude, l’exhaustivité ne saurait évidemment être assurée ; de ce fait, notre corpus reposera pour l’essentiel sur des films hybrides par leur forme (mélange animation/prise de vues réelles), leur conception (rotoscopie, pixilation, *motion capture*) ou leur intention (autobiographique, documentaire). Ainsi, les œuvres traitées seront majoritairement des dessins animés, la 2D étant le modèle dominant du médium autour duquel s’est articulé les premiers mélanges d’animation et de prises de vues réelles, ainsi que les productions mettant en scène le mouvement analogique du corps humain par la rotoscopie et la capture de mouvement, d’où un corpus principalement occidental. Le tout s’articulera selon trois axes, lesquels reposeront chacun sur l’ordre chronologique des événements de l’Histoire du cinéma afin de saisir au mieux les évolutions techniques et leurs enjeux respectifs en fonction du contexte social.

⁷ Dominique Auzel, *op. cit.*, p. 96.

⁸ *Ibid.*, p. 86.

⁹ Le même problème se posera plus tard avec l’invention de la rotoscopie que nous aborderons dans nos chapitres « L’arrivée de la rotoscopie » (p. 97) et « Le monstre animé » (p. 101).

L'animation s'étant forgée au sein de la prise de vues réelles, la manière la plus simple de célébrer sa singularité consiste à confronter directement le créateur humain avec la créature dessinée. De la série *Out of the Inkwell* (1919-1929) de Max Fleischer à *Qui veut la peau de Roger Rabbit ?* (1988) de Robert Zemeckis, les films mêlant de cette manière prises de vues réelles et animation rendent compte d'une véritable interrogation sur notre rapport avec ces personnages devenus au fil du temps des symboles de la culture populaire. En rendant palpable l'existence du personnage dessiné, le créateur met à nu sa relation avec celui-ci et lui confère une profondeur psychologique autour de laquelle se joue son rapport à l'environnement mais également à sa propre image. Affirmant initialement leurs origines du spectacle avec les pionniers de l'animation, les créatures animées de l'Âge d'Or du cartoon américain (1932-1950¹⁰) vont par la suite rejeter cette même dimension de spectacle sous le regard d'auteurs comme Chuck Jones ou Tex Avery. Profitant du dédain des grands studios à son égard, le cartoon va jouer sur sa propre représentation au sein de son industrie. Cette confrontation directe avec la Main de Dieu (dessinateur), cet envers du décor plus ou moins fantasmé (*Roger Rabbit*) agit comme un véritable discours sur le pouvoir de l'animation : celui de se nourrir autant de la réalité que d'elle-même.

La première partie de notre étude portera donc sur ces rapports entretenus entre le créateur humain et la créature animée, rapports qui à leur tour peuvent rendre compte d'une certaine approche de l'acte de création selon les époques traversées.

Parallèlement, le corps humain du créateur soumettant son autorité à la créature animée est lui-même soumis aux lois de la nature, de la gravitation, de sa mécanique interne. Georges Méliès, non content de vouloir mettre le cinéma au service de ses spectacles de magie, fit le choix du merveilleux et libéra le corps de ses contraintes au profit d'une liberté élastique (*L'Homme à la tête en caoutchouc*, 1901 ; *Nouvelles luttes extravagantes*, 1900) et spatiale (*Voyage dans la lune*, 1902) au sens propre du terme. Par la suite, l'exubérance de la comédie *slapstick* incarnée par Charlie Chaplin et Buster Keaton, pour ne citer qu'eux, flattait le fantasme de l'altération et de la destruction (des corps, de l'environnement, des normes sociales). À ses côtés, le genre cartoon repoussait

¹⁰ Ces dates furent déterminées par Alexandre Alexeïeff respectivement pour l'apparition du Technicolor et le développement de la couleur dans le cinéma de prises de vues réelles. Voir René Laloux, *Ces dessins qui bougent. Cent ans de cinéma d'animation*, Paris, Dreamland éditeur, 1996, p. 99-102.

les limites de l'absurde, invitant les humains à côtoyer les créatures animées au point de se fondre en elles. Le corps devient à son tour une matière immergée dans de nouveaux atours (par la rotoscopie ou la *motion capture*), exposée au sein d'un environnement virtuel ou déstructurée par la pixilation. Le but de l'animation dans ce cas précis apparaît non pas de conférer une âme à un sujet en ayant déjà une mais bel et bien de remodeler celle-ci au service d'un discours autour d'un corps en conflit avec son environnement, ainsi qu'avec lui-même. Mais à la différence de la créature animée (avec toute l'élasticité dont cette dernière est capable), les thématiques approchées se dégageront de l'écartèlement du corps humain entre son ancrage intrinsèque dans le réel et le caractère immatériel de l'image dans laquelle il évolue.

Ce paradoxe se concentre essentiellement dans la technique de la rotoscopie qui consiste à filmer des acteurs avant de les décalquer image par image. À ce titre, une attention toute particulière sera apportée au cinéma de Ralph Bakshi, réalisateur ayant tenté de remettre le procédé au goût du jour dans les années 70 en souhaitant approcher une animation réaliste et toucher du doigt une entité abstraite, un climat social (*Heavy Traffic*, 1973 ; *Coonskin*, 1975 ; *American Pop*, 1981). La rotoscopie continuant de faire débat parmi les professionnels de l'animation, la question est de savoir dans quel sens cette part de réalité inscrite à même l'image animée sert les intérêts des œuvres nommées. Car la forme seule ne suffira pas : il sera par la suite demandé à l'être humain de surpasser sa mécanique via de nouvelles techniques impliquant des manipulations de toutes sortes. À l'instar de la créature animée pure, c'est un nouveau regard qui s'offre sur l'humain, métamorphosé et placé au sein d'un univers défiant toute représentation prosaïque.

Notre seconde partie abordera donc la question du corps humain sous l'angle de ces techniques allant de la rotoscopie jusqu'à la *performance capture* actuelle en passant par la pixilation et la photo découpée. Chacune de ces méthodes démontre à sa manière la capacité qu'a l'animation de recycler tout un pan de son environnement, y compris l'homme, cet être dont le réalisme est sempiternellement rattaché à la prise de vues réelles.

À l'issue de ces deux approches entre animation et réel¹¹, il conviendra de se pencher en troisième lieu sur le cadre même du film qui vise à rendre ténue la frontière entre les registres en ayant recours à l'image animée pour délivrer un discours de type réaliste. Comme nous l'avons dit plus haut, de plus en plus de films d'animation se

¹¹ Personnages animés échappés de leur cadre d'origine pour les uns et corps humain plié aux exigences de la diégèse animée pour l'autre.

détachent du tout-imaginaire pour y intégrer des éléments issus du réel (notamment autobiographiques) ou du moins appartenant au registre du réalisme, tout en bénéficiant de la liberté des images animées venant appuyer le discours plus efficacement que ne le feraient les images de prises de vues réelles. À l'heure où la communication se fait principalement par l'image, cette dernière (en l'occurrence, animée) en faisant appel aux connotations de son graphisme et de son animation est plus à même de marquer les esprits en mettant au même niveau ce qui peut être représenté ET ce qui, dans un tournage ordinaire, ne peut pas l'être. Cette approche sous-entend dans les films concernés un lien manifeste avec la prise de vues réelles ainsi qu'un emploi de figures rhétoriques telles que la métaphore ou l'allégorie. Ainsi, *Les Temps Morts* (1964) de René Laloux ou *Princesse* (2006) de Anders Morgenthaler font un usage conjoint de l'image animée et de la prise de vues réelles au service d'un discours tandis que *Ryan* (2004) de Chris Landreth ou *Valse Avec Bachir* de Ari Folman présentent une réalité documentaire traduite par le prisme de l'animation... autant d'œuvres à travers lesquelles l'animation se fait le nouveau germe d'une réalité jusqu'alors enfouie, une traduction de l'esprit auparavant inaccessible ou mal acceptée par les tenants de la prise de vues réelles qui ne voyaient qu'in vraisemblance dans ces images filmées.

Destruction par le fantasme des cadres figés, réappropriation graphique de la réalité, interrogation du réel par l'image animée... l'animation, bien loin de se consacrer à l'imaginaire pur, entretient divers rapports avec le réel en alliant sur le plan plastique et émotionnel la manière dont elle est faite, ce à quoi elle ressemble et ce dont elle parle. À travers cette porosité entre les motifs et leurs articulations, notre étude aura pour but de démontrer les capacités qu'a l'animation de métamorphoser et faire sien le réel afin de nourrir notre regard sur le monde.

**I. DU GRAPHIQUE AU RÉEL :
LA CONFRONTATION CRÉATEUR-CRÉATURE**

1. Les prémices de la matière animée

Le cinéma d'animation a cette particularité d'être aussi connu dans sa représentation que méconnu dans son fonctionnement et ses implications au sein de ce que l'on nomme « le cinéma » de manière large. Son caractère protéiforme, tant dans l'esthétique que dans l'approche fondamentale du support, coupe court à toute tentative de définition exacte qui embrasserait l'ensemble des productions classées dans cette catégorie. Si le sujet relève avant tout d'une technique, il peut également être perçu comme une forme en cela qu'il peut assimiler les genres (comédie, science-fiction, western, etc...) tout en livrant un traitement spécifique de l'image et de ses motifs par rapport à la prise de vues réelles. Plus que de *recréer*, l'animation est avant tout l'art de *représenter* le mouvement dans le temps. D'une part, la question de temps permet d'écarter les médiums fixes tels que la peinture ou la photographie qui représentent moins le mouvement que ses différentes étapes comme le *Nu descendant un escalier* (1912) de Marcel Duchamp, pour ne citer qu'un exemple. D'autre part, la notion de représentation, plus générale, suppose une forme de distance qui s'accorde mieux avec l'idée de création *ex nihilo* (puisque le déroulement du mouvement ne prend forme qu'au moment de la projection) ou de proposition d'une nouvelle cinétique du réel (à travers les objets animés image par image ou la pixilation). Durant toute sa carrière, Walt Disney a bâti son œuvre dans l'idée que seule la maîtrise du réalisme peut permettre à ses artistes de retranscrire le monde selon ses désirs pour livrer non pas un univers réaliste en soi mais bien l'idée que l'on se fait des situations dépeintes. Dans un autre pôle extrême, Norman McLaren est allé pour certains de ses films jusqu'à évincer la caméra pour ne déléguer aucune tâche à un objet mécaniquement reproducteur et ramener un dialogue intime, privilégié, entre l'artiste et le résultat final de son œuvre, via le grattage et la peinture directement sur pellicule. Le petit format, bien plus contraignant, ouvrait à son tour la porte à de nouvelles approches en obligeant notamment à une plus grande synthèse des fondements du médium, où la notion de mouvement prime sur la forme.

Pourtant, aussi large soit-elle, cette définition s'avère insuffisante en raison de cette même généralité du terme « représenter » dans lequel la prise de vues réelles peut être incluse. S'il est question de capter et de restituer les mouvements de la nature, le principe même du raccord s'inscrit dans ce cadre puisqu'il est question du créer du sens à partir de deux fragments isolés. Mais le cinéma d'animation en tant qu'institution propre pose en lui-même un second problème. Bien qu'ayant précédé le cinématographe des frères Lumière sur le plan technique, le médium n'a véritablement eu d'affirmation et de reconnaissance qu'au travers de celui-ci, comme s'il eût fallu le triomphe de la reproduction du mouvement issu de la réalité pour nimer l'imaginaire d'un nouvel écho. La concurrence de la prise de vues réelles devenait pour l'image animée son stimulant principal, que ce soit par analogie ou disparité. Comme nous l'avons évoqué en introduction, la création d'univers animés prend fondamentalement racine dans le réel, celui-là même capté par les vues Lumière ; au même titre que n'importe quelle autre forme d'art, l'auteur livre une *interprétation* du monde qui l'entoure. Selon Sébastien Denis, la valeur de l'animation sous toutes ses formes repose sur la mise en place « d'univers en discussion permanente avec celui connu du spectateur¹ ».

Ce statut de cinéma vivant par procuration de la prise de vues réelles, avec la position d'infériorité que sous-entend une telle formulation, est probablement la raison du dédain dont l'image par image fit longtemps l'objet. Si la fantaisie d'un Georges Méliès peut être rapprochée de l'animation par ses rapports libres au réel, celle-ci s'inscrit dans la continuité des spectacles de l'époque par des arrêts-caméra et des superpositions de pellicules savamment ajustés à partir de fragments de mouvements captés dans leur déroulement. En comparaison, l'animation instaure un rapport d'autant plus abstrait avec le spectateur qu'elle mêle cohabitation et différenciation avec son homologue en prises de vues réelles², ce qui complique davantage la définition même du médium en tant que tel. Aussi, nous proposerons en lieu et place d'une tentative de définition une approche alternative pour rendre compte du statut ambivalent du médium vis-à-vis du réel.

¹ *Le Cinéma d'animation* (2^{ème} édition), Paris, Armand Colin Cinéma, 2011, p. 9.

² Partage du même support pelliculaire d'un côté, modalité d'enregistrement et nature du mouvement projeté différentes de l'autre.

1.1) Le non-vivant en action

Animer, (re)créer du mouvement, insuffler la vie à une matière inerte... tout comme le cinéma en prises de vues réelles, l'animation ne cesse de susciter l'interrogation autour de l'éthique qui la meut : celle – globalement répandue – qui exalte la vie comme jamais elle ne l'a exalté en prêtant des attitudes humaines aux animaux et aux végétaux et en ressuscitant des mythes ? Ou au contraire celle qui place d'emblée les capacités du médium sous le signe de la mort ? Pour Dick Tomasovic dans son essai *Le Corps en abîme* consacré à la figurine, le cinéma d'animation est avant tout une affaire de figures inertes perpétuellement remodelées entre les images pour que naisse lors de la projection une vie dont on cherche à dissimuler plus ou moins les cicatrices³. À partir de ce point de vue, l'alchimie de la créature animée évoluant à l'écran reposerait non pas sur une technique impliquant une parfaite maîtrise des composants de l'image de A à Z, mais bien sur une approche du corps soumise à une contingence matérielle à laquelle le créateur ne peut échapper : la constitution même de la créature qui, par sa morphologie et sa manière de se mouvoir dans l'espace, nous renvoie à la matière dont elle est faite. Un cinéaste comme Tim Burton a parfaitement perçu ce paradoxe en co-réalisant avec Mike Johnson *Les Noces Funèbres* (2005) dans lequel le lissage des images à la palette numérique faisait ressortir le teint pâle et désincarné des figurines de personnages « vivants » pour mieux mettre l'accent sur les êtres issus du royaume des morts, monstres difformes infiniment plus joyeux, colorés et chaleureux.

La matière devient un point d'ancrage impliquant le regard affectif du spectateur et les intentions thématiques et émotionnelles du créateur ; de ce rapport entre constitution et perception se joue la dimension vitale ou mortifère qui émane de la créature. En fonction des référents culturels et/ou psychologiques associés à la couleur, la texture et la gestuelle, le tout faisant écho aux thèmes abordés par le récit, la créature peut relever d'un aspect de *réanimation* plus ou moins prononcé. Dans la saga de films *Wallace et Gromit* (1989-2008) créée par Nick Park, la douceur des traits et la finesse du jeu d'acteur du chien Gromit offre un bon exemple de ce que peut accomplir la technique de la pâte à modeler en matière de vie et d'expressivité malgré son aspect rugueux. En revanche, lorsque la même technique est utilisée pour les personnages humains d'Adam Elliot dans *Mary et Max* (2009), le poids de la mort se fait plus présent avec ces êtres marginaux chargés de

³ Pertuis, Rouge Profond, 2006.

blessures physiques et psychologiques et placés au cœur d'une réalité sordide (qui plus est accentuée par une photographie en noir et blanc)⁴.

Le fantasme du créateur une fois mis en œuvre acquiert une part d'immortalité, rejoignant dans la mimèsis platonicienne la supériorité de l'idée sur l'objet⁵. On extrait de la matière (feuille blanche, argile...) un être que rien ne rattache à la réalité et que le spectateur va percevoir comme une figure à part entière, alimentée par son implantation dans l'inconscient collectif. Qu'il s'agisse du mythe du Golem, de la créature de Frankenstein, de Pinocchio ou de la figure du robot ancrée dans la culture populaire, les créatures animées fascinent d'autant plus le spectateur que celles-ci interrogent notre rapport à l'acte même de création, à cette capacité d'agir sur notre environnement et de modifier le regard que nous portons dessus, en plus de constituer un commentaire sur ce qui nous définit en tant qu'humains.

Le cinéma en prises de vues réelles capture et reproduit des images inscrites d'emblée dans le passé, où changent au fil du temps acteurs et décors, profitant d'une jeunesse provisoire le temps de la projection, cette boucle de pellicule dans laquelle se ressassent les souvenirs des actes. L'accès au mythe intervient lors de la mort de l'acteur dont l'image se retrouve plus que jamais associée au regard du spectateur retrouvant dans cette dernière la force que conféraient conjointement la matière (le corps) et l'esprit (l'âme), l'acteur et le personnage. Avec ses créatures issues de la seule matière, l'animation se place comme étant l'art du non-vivant en action, né de la conjonction entre l'inerte et l'action mécanique du cinéma, revendiquant haut et fort son aspect artificiel et construit tout en cherchant à restituer les émotions par familiarité avec les situations dépeintes. Cette part graphique capturée et transcendée par le mouvement offre un regard sur le cinéma d'autant plus réflexif qu'elle implique une parfaite connaissance des fonctionnements les plus intimes du dispositif. De là à faire passer la prise de vues réelles en une machine à réveiller les morts qui « transforme les spectateurs amoureux en assassins qui applaudissent au spectacle de leur propre mort⁶ » comme le dit René Laloux, il n'y a qu'un pas. Mais ce serait faire abstraction de la notion même d'histoire, de trace

⁴ En prolongement de la notion de *réanimation* pour le corps humain, voir « Le corps altéré : de la fixité à la manipulation » (p. 225).

⁵ *Platon par lui-même*, Louis Guillermit dir., Sommières, éditions de l'Éclat, 1989, p. 118-123.

⁶ René Laloux, *Ces dessins qui bougent. Cent ans de cinéma d'animation*, Paris, Dreamland éditeur, 1996, p. 133.

laissée derrière soi, fût-elle humaine et pourtant restituée par un artifice. Car si le distinguo entre animation et prises de vues réelles se fait entre production et reproduction d'images, les deux formes font appel à ce même jeu de sollicitation du regard du spectateur, confortant et bouleversant à la fois ses attentes par le découpage et la mise en scène, en lui offrant un univers où s'installer afin de pouvoir mieux s'y perdre, tel un enfant réclamant sans cesse son conte de fées préféré.

Quand bien même les créatures animées vivent-elles hors du temps, elles n'en demeurent pas moins générées au cours d'une période donnée qui, une fois révolue, inscrit son empreinte dans des œuvres subissant plus ou moins manifestement les affres du temps au même titre que les films en prises de vues réelles. N'ayant pas de « naissance » à proprement parler⁷, le développement et la mort des personnages de séries animées passent par leur stylistique, à savoir leur représentation graphique et leur (non-)adaptation aux périodes qu'ils traversent. De ce point de vue, Tex Avery fut celui qui rompit ce schéma en n'hésitant pas à tuer ses personnages face caméra⁸ quand d'autres achevaient leur carrière de manière peu glorieuse. Ainsi, *Deputy Droopy* (1955) présentait pour son dernier cartoon officiel le célèbre chien lymphatique dans un graphisme appauvri sur fond de gags éculés. Même si le personnage poursuivit ses apparitions chez les studios Filmation dans les années 80 et les studios Hanna-Barbera dans les années 90, « l'esprit » n'y était plus. Dans tous les cas, la mort chez les personnages animés revêt un caractère métaphorique qui découle de la relation avec leurs créateurs. Ces animateurs (littéralement, *qui insufflent l'âme*) vont alors puiser dans leur imagination le fantasme d'une vie en résonance avec notre propre existence, mais dont les interactions avec son environnement passeront par le cinéma en tant que médium et espace de revendication.

1.2) La vie selon Pinocchio

Au commencement donc, était la matière. Face au créateur se dressait un matériau qui ne demandait qu'à prendre forme. D'un morceau de bois sortit une petite voix criant haut et fort son existence. À peine le sculpteur Gepetto eut-il fini de fabriquer de ce bois sa marionnette que celle-ci, ravie de sa capacité à se mouvoir, se mit à courir sans retenue

⁷ Du moins en ce qui concerne l'exploitation des personnages dans les séries animées, la naissance prosaïquement parlant étant l'ébauche du personnage sur papier par le dessinateur.

⁸ L'Écureuil Fou meurt victime des étreintes d'un chien dans *Lonesome Lenny* (1946), le duo George et Junior sous le coup de l'humiliation se tirent une balle dans la tête dans *Half-Pint Pygmy* (1948).

et sortit voir le monde extérieur, quitte à manquer de respect à son père-créateur. Dès les premiers chapitres, Carlo Collodi dans son célèbre conte (1881) annonce déjà l'une des racines du cinéma d'animation, cette volonté de sortir du cadre de la matière brute et, de figure abstraite, devenir une entité construite et cohérente (humaine ou non) à travers laquelle nous nous reconnaissons. Pinocchio est donc une marionnette représentant un petit garçon qui, non contente d'être dotée de vie et de l'exprimer de manière joyeuse, résonne en nous à l'époque où nous n'étions encore que des enfants découvrant les principes du monde qui nous entourait. La joie du mouvement insufflé à l'inerte, là se trouvait l'essence de la captation du spectateur de ce qui allait être le cinéma.

Le pantin de Collodi a su matérialiser ce fantasme qui allait trouver quelques années plus tard son accomplissement. Que les studios Disney se soient penchés sur le personnage n'a dès lors rien de surprenant. Si leur premier long-métrage *Blanche-Neige et les Sept Nains*⁹ constituait un premier pas, *Pinocchio*¹⁰ allait devenir l'affirmation du pouvoir expressif de l'animation. Selon la ligne directrice de Disney, chaque dessin devait en soi être vivant. Le principe est dans le film doublement appliqué : d'une part, le visage de Pinocchio s'écarte de la représentation habituelle du personnage et opte pour des arrondis plus humanisants. D'autre part, le désir de vie du morceau de bois originel est ici totalement absent. L'intervention de la Fée Bleue confère à la marionnette la conscience d'un enfant de 6 ans qui, réveillé à cet âge-là, découvre la vie avec surprise.

Cette émergence directe du personnage fait de lui un éternel naïf se laissant porter par les situations qui se présentent devant lui, ignorant tout des règles du monde extérieur. Disney évacue ainsi une bonne partie de la cruauté du conte de Collodi, cruauté elle-même à la mesure de la domination agressive du principe de plaisir chez le personnage. Immergé dans un univers filmique répondant à cette naïveté, Pinocchio se fait finalement beaucoup plus humain que son statut d'être de bois ne le laissait supposer au point de paraître falot une fois devenu être de chair et d'os ; comme si sa singularité disparue avait brisé toute magie, bien que n'ayant pas quitté le domaine du dessin animé. Si le désir de mouvement passe par la volonté du spectateur et du personnage lui-même, celui-ci doit alors s'accompagner d'une distance, d'une revendication de son artificialité, rendant d'autant plus fort l'émerveillement que produisent les images animées, à la manière de la formule « il était une fois ». Une distance à partir de laquelle vont se construire bon nombre de dessins animés à l'heure où quelques artisans s'affairent à résoudre le mystère de l'image

⁹ David Hand (1937).

¹⁰ Hamilton Luske et Ben Sharpsteen (1940).

par image. C'est donc en examinant le cadre dans lequel s'inscrit la matière que nous allons, tout au long de ce premier axe, analyser l'émergence d'une personnalité animée dans ses manifestations principales (*Out of the Inkwell, Looney Tunes*) jusqu'à la supplantation du créateur lui-même.

2. L'image fixe comme base du mouvement

Si l'allégorie de la caverne de Platon interroge le caractère illusoire des images, la maîtrise de ce caractère implique dès lors une séparation nette avec la réalité en prenant en compte le sujet de l'image, son support et son contexte d'apparition. L'image peut alors être réappropriée, l'homme renouant avec sa part d'enfance, construisant un monde par la force de son imagination. Ainsi, comme toute forme de spectacle, les séances de lanterne magique données du XVII^e au XX^e siècle témoignent de cette entrée consciente (et plus encore consentante) dans le monde de l'image ; l'intitulé même du procédé est en soi éloquent. À partir d'une base de projecteur dotée d'une source lumineuse, d'un sujet peint sur plaque de verre et d'un objectif, la séance réunissant plusieurs personnes se prépare à la manière d'un rituel : rideaux baissés, lumière éteinte et enclenchement du dispositif technique laissant poindre une faible source lumineuse d'où jaillit l'image subitement agrandie sur le mur... l'ambiance invite à l'abandon tout en affichant son caractère illusoire, relevant de la seule main des initiateurs. À travers cette mise en scène du dispositif dans laquelle l'assistance est impliquée au plus près, le fantasme entre dans le domaine du possible en laissant au spectateur le choix de savoir si celui-ci accepte ou non de se laisser porter par l'image. Cette dernière en appelle à sa perception qui, par ses références au réel, vient compléter sa signification.

L'image de la lanterne magique, par sa fixité même et sa nature d'instantané dans le sujet dépeint, constitue la base du mouvement à l'instar d'une image-clé en animation, à savoir le début ou la fin d'une action. Face à la dimension graphique de l'image projetée, le désir de mouvement primaire chez le spectateur prédomine à ce stade sur celui de la vie dans toutes ses nuances et le dépouillement du dispositif fait d'autant plus apparaître cette dernière ambition comme difficilement concevable. En réponse à cela, certaines plaques de verre sont liées entre elles par un système de coulisses afin de permettre un mouvement certes dépouillé, mais dont l'idée suscitée va néanmoins prendre dans l'esprit du spectateur des proportions qui la rapprocheront de la réalité : l'image d'un cheval figé dans son élan

pivotant de haut en bas et de bas en haut se sublime aussitôt en un destrier traversant de profondes contrées. L'instauration de ce mouvement de va-et-vient donne à la fixité du sujet sa raison d'être ; d'un élément posé, elle devient un état sur lequel on peut revenir et de cette synthèse découle l'idée de l'action mise en œuvre dans une économie d'effets. Une bonne partie des jouets optiques du XIX^e siècle reprendra ce principe en concevant des illusions de mouvement en boucle¹¹.

Avant même que l'animation ne prenne son envol via le cinématographe, cette ébauche de mouvement vient établir le rapport de connivence présent entre l'animateur et le public. L'un produit les images-clés comme autant de consonnes que l'autre va articuler dans un langage visuel globalisé rendant compte du mouvement et, à terme, de la vie. L'émerveillement du spectateur face à l'image offre à celui-ci la mise en place d'un espace et d'un temps, modulés en cela par l'image elle-même mais également par ce qui vient autour de celle-ci (principalement, la narration venant accompagner la projection). La lanterne magique devient un lancer de pistes et d'idées autour duquel le spectateur prend activement part.

Le physicien Étienne-Gaspard Robert (dit Robertson) va perfectionner le procédé avec son fantascop¹² en allant toutefois à l'encontre de ce rapport distancié à l'image. Dans ses spectacles macabres de *Fantasmagories* (1798), la lanterne magique conserve sa place centrale tout en s'effaçant derrière un espace modulé par la diffusion d'éclairages variés, de sons, d'odeurs et de fumée servant d'écran. Il ne s'agit plus cette fois-ci de solliciter le spectateur par la construction imaginative mais d'investir la réalité d'une vision sépulcrale et surtout multi-sensorielle. Robertson s'attache à désincruster l'image de son support tout en jouant sur l'atmosphère des lieux de projection. Le couvent des Capucines, pour le plus célèbre, présentait une porte encadrée d'un imposant cloître et invitait à entrer dans une salle obscure, drapée de noir. Le silence qui y régnait et l'ambiance propice au recueillement constituaient de parfaites conditions pour bousculer le spectateur en faisant émerger des images horribles de la noirceur des lieux. Le fantascop, monté sur un chariot, comprend deux lentilles permettant de dédoubler le sujet et ainsi de troubler sa localisation dans l'espace. Les fondus enchaînés et autres travellings préfigurés permis par

¹¹ Nous reviendrons plus en détails sur les jouets optiques et leurs implications techniques dans notre chapitre « La mise en place du simulacre », p. 241.

¹² À ne pas confondre avec le nom dérivé du phénakistiscope (1832) de Joseph Plateau.

le dispositif ajoutent à la confusion et assaillent le spectateur de toutes parts¹³. En se gardant de révéler la technique, Robertson en pur illusionniste donne corps au fantôme qu'il concentre autour de son public désorienté. De cette mise en condition totale ressort un pragmatisme extrême où l'image, via le thème de la mort, devient porteuse de résurgences d'ordre incarné. La volonté de pousser l'illusion au plus haut point devient pour le créateur une manière de conjurer la mort face à laquelle le XIX^e siècle naissant se fait un ardent combattant. En témoignent le succès du roman de Mary Shelley *Frankenstein ou le Prométhée Moderne* (1818) ainsi que le développement de la photographie, du premier négatif de Nicéphore Niepce en 1816 jusqu'au fusil photographique d'Étienne-Jules Marey en 1882. Les progrès en matière de capture de la vie vaudront au procédé une image d'Épinal lui prêtant tout pouvoir face au flux permanent du présent.

« La photographie a droit à notre reconnaissance éternelle, puisque c'est elle qui place à notre foyer le portrait des parents aimés que nous avons perdus, des amis qui sont absents ou des enfants qui sont loin de nous et dont nous baisons les traits chéris pour nous soulager le cœur¹⁴. »

Georges Demeny, assistant de Marey, poursuivra cet état d'esprit en tentant de mettre au point des portraits chronophotographiés à travers son phonoscope (1892), un phénakistiscope à deux roues dont l'image peut être projetée sur un écran. Par l'arrachage de l'instant présent au cours immuable du temps et désormais restituable à l'infini, mouvement et vie se retrouvent intrinsèquement liés et dessinent le fantôme grandissant d'un événement capturé dans son entièreté.

Parallèlement, les *Pantomimes lumineuses* (1892) d'Émile Reynaud instaurent une véritable structure spatio-temporelle par le défilement des images tout en faisant de nouveau appel au processus d'activité du spectateur. Répondant d'une conception purement poétique du dessin, Reynaud agit sur le caractère merveilleux de l'image en lui conférant un mouvement démontrant lui-même une action tout en jouant avec son

¹³ Voir à ce sujet le chapitre consacré à Robertson chez Laurent Mannoni et Donata Pesenti Campagnoni, *Lanterne magique et film peint. 400 ans de cinéma*, Paris, éditions de la Martinière, 2009, p. 132-140.

¹⁴ *L'Histoire de la photographie* (1883), image d'Épinal publiée dans *Les Leçons de choses illustrées* reproduite par Dominique Auzel dans *Émile Reynaud et l'image s'anima*, Paris, éditions Dreamland, 1998, p. 21.

exécution : ralentis, arrêts sur image, boucles, retours en arrière... ainsi, lorsque le personnage d'Arlequin dans *Pauvre Pierrot* (1892) émerge de derrière le muret dont il descend, l'opérateur en tournant la bande dans l'autre sens donne l'impression que le bonhomme, effrayé, se réfugie avant de jeter un coup d'œil discret aux environs et de redescendre plus prudemment. De même avec Pierrot portant une bouteille à ses lèvres, le mouvement de va-et-vient de la bande présente celui-ci boire à multiples gorgées¹⁵. L'opérateur du Théâtre-Optique, également artiste, jongle de manière littérale avec le matériau, approfondissant au choix l'action ou remontrant celle-ci pour la simple beauté du geste en fonction de la réaction du public. Avec cette approche de la mise en scène basée sur la reprise de l'image fixe, Reynaud se place en héritier direct des lanternistes qui, par une économie d'effets, parvient à susciter le déroulement complet d'une action dans l'esprit du spectateur.

Le cinématographe des frères Lumière (1895) met paradoxalement en place une véritable rupture : il n'est plus question de création à part entière mais bel et bien de reproduction de la réalité. Les vues Lumière, alors dénuées de son et de montage, nous offrent des images se suffisant à elles-mêmes et ne reposant sur rien d'autre que la saisie du quotidien. Toutefois, la fixité de l'image n'est pas bannie du processus et continue de jouer un rôle dans l'impact émotionnel du public : lors des premières séances, une photographie était projetée tandis que la manivelle de l'appareil était enclenchée progressivement pour donner à voir une scène directement tirée de la réalité prendre vie peu à peu. L'émerveillement du spectateur face à l'image est ici d'un tout autre ordre : celui de l'adoration du progrès technique s'approchant au plus près de la réalité au détriment de la magie qu'impliquait la projection d'images animées¹⁶. La respiration brute et manifeste de la vie se retrouve insufflée dans les bandes du cinématographe, invitant à découvrir la seule joie du mouvement en dehors de toute construction imaginative. Un film tel que *Démolition d'un mur* (1896), avec son retour en arrière donnant l'impression d'un pan de mur se reconstruisant de lui-même, pourrait constituer un contre-exemple si celui-ci n'employait pas cette manipulation subsistante dérivée de Reynaud dans cette même optique scientifique. Face à l'image du *Repas de bébé* (1895), le public acclame les feuilles bougeant à l'arrière-plan ; le centre d'attention supposé du film s'est déplacé vers ce qui

¹⁵ Ce principe de répétition du geste fut rapporté par Henri Fourtier dans *Les Tableaux de projection mouvementés*, Paris, éditions Gauthier-Villars, 1893, extrait cité in Dominique Auzel, *op. cit.*, p. 67-68.

¹⁶ En cela, nous rejoignons le propos de Dominique Auzel cité en introduction p. 10-11.

était d'abord et avant tout l'insoupçonnable spectacle du mouvement réel de la vie. Le souffle du vent émerveille le spectateur alors étonné de ne pas avoir à convoquer une quelconque mémoire du mouvement du monde.

Tout comme le silence entre les notes de musique et la mort présente dans toute forme de vie, la fixité constitue la principale composante autour de laquelle s'organise le rapport à l'image et ses évolutions. L'apparition progressive du mouvement s'est appuyée sur une fixité revendiquée, distribuant les différentes valeurs des actions, où le spectateur s'abandonne au fil de la précision dans la restitution des sentiments, qu'il s'agisse de la peur face aux spectres de Robertson ou de l'émerveillement face aux vues Lumière. Malgré ces conceptions opposées, le rapport à l'image en mouvement associé à la vie devient par cette sauvegarde un *memento mori*. Entre l'implacable mise à plat de la condition biologique de l'homme et la participation de ce dernier dans la perception du mouvement constitué, les âmes s'insufflent mutuellement, prêtes à répondre aux stimuli liés aux rapports de mouvement et de fixité pour concevoir une gamme de films d'un art tout juste naissant.

3. Premiers mouvements dessinés au cinéma

La nature (ou plus exactement sa représentation) avait repris ses droits. Nous pûmes jouir de ce fantasme d'ubiquité (certes décalée entre le temps de tournage et le temps de projection), découvrant ce qui se passait dans nos villes et même au-delà. On commença à raconter des histoires avec le cinématographe, des événements se retrouvèrent même suivis ou reconstitués. L'image en mouvement de la réalité n'était plus l'affaire d'un seul spectateur habitué au kinétoscope de Thomas Edison et des jouets optiques : celle-ci venait d'entrer par la grande porte du spectacle, perturbant définitivement les repères des créateurs d'images animées comme ceux de leur public.

Divisées en plusieurs catégories telles que drame (*La Vie et la passion de Jésus-Christ*, 1898), farce (*L'Arroseur arrosé*, 1895) ou actualité (*Le Couronnement du Tsar Nicolas II*, 1896)¹⁷, toutes ces portions de réalité capturées ou reproduites répondaient aux élans de la pulsion scopique : désir de connaître, de découvrir, de se divertir... Dans ce contexte d'effervescence d'un nouveau médium commençant à s'imposer sérieusement, il incombait aux pionniers de l'animation de se réapproprier ce nouvel outil afin de reconquérir l'espace du spectacle et surpasser la réalité brute obtenue par tours de manivelle continus. Georges Méliès de son côté découvrit accidentellement les vertus illusionnistes de la caméra par la discontinuité de la pellicule impressionnée. Le tournage d'une scène de rue, interrompu par un incident technique et repris une fois le problème résolu, donna à la projection l'impression d'un omnibus transformé en corbillard dans une heureuse continuité du mouvement : la substitution des motifs – soit la transformation – allait constituer la base des premiers trucages du cinéma, une base qui prend ses racines précisément dans ce milieu du spectacle face auquel le cinématographe pensait devenir le simple relais et non l'outil de création. En prenant en compte les origines foraines du médium, ainsi que la dimension de « théâtre filmé » dénoncée par ses détracteurs, les créateurs d'images animées ne pouvaient initier le public à ces nouveaux trucages qu'en

¹⁷ Respectivement réalisés par Georges Hatot, les frères Lumière et le duo Charles Moisson et Émile Doublier.

renvoyant celui-ci à sa dimension même de spectateur. La figure de l'aboyeur s'impose, en remplaçant la parole par la gestuelle ; l'implantation des films dans le domaine du spectacle s'assume pleinement, offrant au spectateur une situation initiale d'autant plus identifiable qu'elle va convoquer un contre-pied à sa mesure : des images obtenues par le seul cinématographe.

3.1) James Stuart Blackton et l'héritage du music-hall

La genèse, consciente ou non, de ce qui allait devenir l'animation passait par la démonstration, l'attrance du regard vers ces images cinématographiques dont le caractère reproducteur était perturbé par le trucage. Cette entrée dans l'illusion absolue (le cinématographe en soi étant déjà une illusion) se présentait comme une continuité des spectacles alors en vogue, à commencer par le *lightning sketch*, qui consistait à tracer un dessin (généralement des caricatures) sur un tableau à la vitesse de l'éclair. Le geste créateur, sublimé par la rapidité et la précision du tracé, était au centre même du spectacle. Le réalisateur James Stuart Blackton prolongea cette expérience sur scène dans le cinématographe avec son premier film *The Enchanted Drawing* (1900) : après avoir fait le portrait d'un gros bonhomme, le dessinateur (incarné par Blackton) trace un verre et une bouteille qu'il s'empresse d'extraire littéralement du tableau pour se servir à boire. Interagissant avec le portrait changeant d'expression selon les situations (l'auteur lui sert à boire, lui dessine un chapeau, lui coupe son cigare...), Blackton jongle avec les objets au gré de sa fantaisie, allant et venant entre réalité (objets matériels) et illusion (objets représentés) et agissant sur le caractère de sa créature.

Toutefois, il n'est pas encore question d'animation à proprement parler du fait de l'absence de véritable mouvement de la figure dessinée. La vie insufflée se traduit ici par une succession de blocs d'expressions, une schématisation de l'interaction créateur-créature dans laquelle un geste entraîne une action. Du fait de l'impression discontinue de la pellicule afin de servir le trucage, la scission est mise à nu entre le régime du créateur humain ayant besoin de l'impression continue pour « vivre » à l'écran et celui de la créature animée devant déployer un mouvement sur une durée, mouvement qui ne peut s'élaborer qu'étape par étape. La cohabitation entre créateur et créature est à ce stade réduite, le premier pouvant agir sur la deuxième mais non l'inverse (à moins d'avoir recours à des trucages pouvant compenser son immobilité).

Il faudra attendre 1906 avec *Humorous Phases of Funny Faces*, œuvre considérée comme le premier dessin animé américain, pour que Blackton entre de plain-pied dans le domaine de l'animation.

Après un générique s'écrivant de lui-même (au cours duquel on aperçoit la main du dessinateur – malencontreusement ? – restée dans le champ le temps d'une image), l'auteur trace à la craie sur tableau noir un portrait proche de celui du film précédent. La main s'écarte pour céder la place au portrait d'une femme émergeant du tableau aux côtés de l'homme dessiné. Les deux personnages s'échangent sourires et regards, l'homme se voit affublé d'un cigare aux lèvres, enfumant la jeune femme. L'auteur, éponge en main, entreprend d'effacer l'homme, noyant le tableau entier sous la poussière de craie. Sur ce nouveau support se construit un personnage en pied jonglant avec son parapluie et retirant son chapeau. D'un tourbillon de poussière de craie émergent deux personnages, un homme et une femme se faisant face, dont les traits se simplifient jusqu'à disparaître. Pour finir, un clown exécute quelques numéros avec un chien avant d'être à son tour effacé par l'auteur.

La matière se retrouve ici traitée dans sa totalité, couvrant le champ des possibles, s'extirpant et retournant au néant incarné par le tableau noir. La dimension ténébreuse du dispositif se répercute dans l'obscurité de la salle de projection, renforçant ainsi la puissance animiste de l'œuvre. Mais pour que celle-ci puisse s'opérer, le créateur n'a pas d'autre choix que de s'effacer à son tour, laissant la créature s'exprimer dans une relative autonomie, jusqu'à ce que l'humain nous rappelle par l'éponge la nature exacte du spectacle. Le fantastique et le trivial se côtoient, inscrivant le film dans une pure continuité illusionniste.

En 1902, l'opérateur catalan Segundo de Chomón découvre fortuitement le principe de l'image par image à travers le vol abrupt d'une mouche qui s'était posée sur un carton d'intertitre en pleine impression. Trois ans plus tard, il développe chez Pathé une série de films féeriques visant à concurrencer Méliès sur son propre terrain, avec une introduction peu commune de l'animation. Si l'on retrouve la colorisation et la mise en scène théâtrale qui caractérisaient le travail du magicien de Montreuil, de Chomón fait preuve d'une manipulation de l'image comme de la matière mise en scène, où les objets du quotidien et l'argile sont dotés d'une vie en dehors de toute intervention humaine directe. Son film *El*

Hotel eléctrico (1905-1908 ?)¹⁸ met en scène un établissement où les objets sont contrôlés par des machines. Une femme est coiffée par une brosse et un peigne bougeant d'eux-mêmes, son époux se fait cirer les chaussures et raser la barbe par le même biais. En pendant inversé de *The Enchanted Drawing*, la réunion entre l'humain et l'animé se fait au prix du statisme des comédiens, ici justifié par le contexte de la scène. Par ailleurs, le dernier acte montre les meubles de la chambre, devenus fous à cause d'un court-circuit, qui emportent le couple dans leurs déplacements tumultueux. En phase avec les objets environnants, les acteurs sont donc à leur tour réduits à une matière inerte et donnent lieu à une interaction à la fois présente et indirecte, en ce sens où le corps ne peut s'épanouir au même titre que l'objet animé. Tous deux sont intrinsèquement liés par l'image et le mode d'impression de la pellicule.

À un autre niveau, *Sculpteur moderne* (1908) utilise les effets de superposition pour mettre au même plan une magicienne et ses œuvres présentées sur un plateau tournant. Les sculptures en question sont incarnées par des acteurs filmés de loin qui se mettent à bouger avant de redevenir statiques. De nouveau, le véritable domaine de l'image par image n'intervient qu'une fois toute présence humaine hors du champ avec une succession de blocs d'argile qui se façonnent pour former divers animaux : chats, souris, aigle, singe, crocodile, lion. Une dernière sculpture modelée représente une vieille dame qui, une fois achevée, se redresse et marche sous les traits d'une véritable actrice ; incarnation de courte durée, puisque la main de la magicienne se saisit du personnage, redevenu de glaise, pour le remodeler et lui rendre son aspect figé. Le créateur et la créature se disputent le cadre, chacun étant soumis au régime de tournage de manière exacerbée. Qu'elle soit d'ordre cinématique (les plateaux tournants) ou plastique (la vieille dame), la substitution entre l'humain et la sculpture autorise quelques percées dans les registres d'image mais ne bouleverse pas pour autant les fondements du cadre. Dans les deux cas, la démonstration de magie qui est faite ici débouche sur le même changement d'état fugace que *The Enchanted Drawing* et non sur un véritable échange durant lequel la créature pourrait agir sur le créateur en préservant l'essence de ce dernier à l'écran.

¹⁸ La véritable année de réalisation du film ainsi que son antériorité par rapport à *The Haunted Hotel* (1907) de James Stuart Blackton au thème similaire n'ont jamais été clairement établies à ce jour. Voir Pierre Courtet-Cohl et Bernard Génin, *Émile Cohl. L'Inventeur du dessin animé*, Sophia Antipolis, Omniscience, 2008, p. 80-82.

3.2) *Émile Cohl et le triomphe du dessin*

Deux ans après *Humorous Phases [...]* arrive *Fantasmagorie* (1908) d'Émile Cohl, film reposant non pas tant sur la matière même¹⁹ que sur le raccourci graphique, le passage d'un sujet à un autre via le dessin. Partant d'un personnage de style enfantin, le réalisateur décline en une succession kaléidoscopique la dimension iconique du graphisme, réduisant le sujet à quelques traits autour desquels s'organise la base de l'animation : re-création du mouvement et métamorphose. La liberté qu'offre le dessin animé (si l'on compare avec le dispositif de Blackton) permet une méthode de travail et un résultat plus souples, le film bénéficiant d'un flux animé soumis à la métamorphose perpétuelle.

Par ce refus total de l'immobile et une introduction identique au film de Blackton (une main dessinant un personnage blanc sur fond noir), Émile Cohl offre une exploitation biaisée du cadre du spectacle en se détachant totalement du sujet, laissant son personnage du Fantoche s'exprimer dans une totale autonomie, agissant aussi bien sur lui-même que sur son propre environnement. *Fantasmagorie* se pose alors en manifeste de l'animation dans ce qu'elle a de plus enfantin : la joie du mouvement que nous fait partager le réalisateur décidant de la nature de sa créature, à la manière de l'enfant assignant un rôle précis à ses jouets (aspect par ailleurs renforcé par le graphisme naïf du film). Face à Blackton le créateur qui dessine et efface, Émile Cohl n'intervient qu'une fois au cours du film pour recoller son personnage qui, suite à une chute, s'était brisé. Le *showman* disparaît au profit d'une figure paternelle bienveillante pour qui l'existence de sa créature importe plus que tout afin que celle-ci puisse à son tour exister pour le spectateur. Cette fragilité induisant la notion de mort renvoie conjointement à une dimension biologique autant qu'au dispositif cinématographique rappelant l'aspect artificiel du spectacle. Être non-vivant en action, brisé et inerte devenant par là plus vivant que jamais, du Fantoche découle la magie de l'animation par laquelle le créateur humain devient le gardien de cet ordre illusionniste.

Par leurs traitements opposés, *Humorous Phases [...]* et *Fantasmagorie* se font annonceurs de l'ordre relationnel entre créateur et créature tels que les États-Unis et la France vont le pratiquer par la suite. Le film de Blackton, dont le titre au pluriel renvoie

¹⁹ Pierre Courtet-Cohl et Bernard Génin, *op. cit.*, p. 94-95. Crayon, pastel, craie, sur tableau, papier noir ? L'outil et le support utilisés dans *Fantasmagorie* demeurent sujet à discussion.

explicitement à l'idée de phases, d'étapes, instaure la division en plusieurs séquences dans lesquelles le créateur intervient, devenu le régulateur omnipotent d'une créature n'ayant pas de véritable prise sur lui. Il incarne une figure divine cruelle, mettant en place (tout en s'en moquant) un rapport de conflit avec l'idée de « remise dans le droit chemin » ; cette approche n'est pas sans présenter ce mépris de l'ordre pour l'imaginaire qui allait trouver sa concrétisation dans le milieu du cartoon sur lequel nous allons revenir par la suite. De son côté, le film *Fantasmagorie*, dont le titre est constitué d'un seul mot au singulier, expose l'idée d'un aspect irréel à tous points de vue, conçu en flux tendu, ininterrompu. L'intervention unique (et qui plus est, salvatrice) du créateur fait de ce dernier le passeur ouvrant la voie à l'imaginaire pur. Cette figure paternelle, nourrissant un rapport d'intimité avec sa créature, ne trouvera de notable équivalent qu'en 1988 avec *La Table tournante* de Paul Grimault et Jacques Demy.

Bien que n'ayant découvert les travaux d'Émile Cohl qu'à partir des années 50, Grimault tout au long de son œuvre n'a jamais cédé aux outrances du cartoon américain, privilégiant une approche poétique du champ de l'imaginaire tel qu'on pouvait le trouver dans le conte de fées (*Le Petit Soldat*, 1947), chez Jules Verne (l'aéroscaphe des *Passagers de la Grande Ourse*, 1941) ou dans la littérature de science-fiction (les engins du professeur Savantas dans *Le Diamant* et *Le Chien mélomane*, 1970 et 1973). Cette approche de l'animation trouve son commentaire dans *La Table tournante*, en véritable film testamentaire qu'il est.

S'ouvrant sur une séquence en dessin animé, l'histoire nous fait suivre un ours entrant dans le studio Paul Grimault. Une fois à l'intérieur, le réalisateur se substitue à l'ours, démontrant la perméabilité des régimes antagonistes là où le cartoon joue la thématique du conflit pur. Alors qu'il s'installe à sa table de montage, Grimault reçoit la visite inattendue d'un de ses personnages : le petit clown aperçu dans *Le Roi et l'Oiseau*²⁰. Le rapport d'intimité entre créateur et créature se retrouve ici renforcé par le fait que le clown ait la taille à l'échelle à laquelle Grimault le dessine. Le personnage souhaitant en savoir plus sur l'animation, son créateur, outre ses anciens courts-métrages qui composent l'essentiel du film, lui fait trois démonstrations.

La première concerne la technique de l'image par image sur un objet réel (ici, une tasse à café).

²⁰ Co-réalisé avec Jacques Prévert (1979).

La deuxième montre Grimault dessinant un oiseau sans bec et pratiquant une ouverture sur la feuille de papier de façon à y passer ses ciseaux, les lames constituant le bec alors mobile du personnage. Au sifflement du réalisateur qui accompagne cet acte se succèdent de véritables chants d'oiseaux.

Pour la troisième, Grimault trace sur un tableau une petite porte accessible au clown, donnant sur un autre univers. À travers la serrure, ce dernier perçoit des lignes dansant sur un fond blanc avant de s'assembler et de se coloriser pour constituer une scène (la séquence du *Fou du Roi*).

Chacune de ces démonstrations renvoie à l'intention d'extraire une dimension insolite à partir d'objets du quotidien (la tasse, les ciseaux) ou d'une simple ligne²¹ (le rectangle qui constitue la porte tracée). Comme nous l'avons dit en introduction, l'animation dispose de deux traitements formels extrêmes : la schématisation et l'exagération. Le cinéma de Grimault s'inscrit pleinement dans le premier cas en appelant le spectateur à compléter la signification de ce qu'il voit. Du banal finit par naître un univers singulier qui se met progressivement en place.

Le film s'achève sur le réalisateur sortant du studio, conservant sa forme humaine mais ayant désormais les traits dessinés : créateur et créature se confondent, le premier ayant rejoint tel qu'il est le champ de l'irréel. Paul Grimault prend sa retraite et décèdera six ans plus tard.

²¹ Conception qui sera mise en lumière notamment par Norman McLaren et surtout par Osvaldo Cavandoli avec sa série *La Linea* (1972-1991). Voir p. 69-70.

4. Deux univers cloisonnés

Mais revenons à nos pionniers. Que ce soit pour renvoyer la créature à l'état de matière brute ou réintroduire celle-ci au sein du récit, l'intervention divine du créateur annonce la fragilité de la magie : les coulisses s'invitent sur scène, instaurant une rupture dans la continuité dramatique. Du fait des balbutiements de la technique en cette période antérieure aux années 10, l'unilatéralité de la relation créateur-créature apparaît comme un aveu de faiblesse face à un monde où peuvent potentiellement vivre conjointement l'humain et le non-humain. L'idée de réunion et d'interaction ne peut se faire à ce stade qu'en tentant de mettre à profit la frontière séparant les deux êtres dans un but narratif.

4.1) *L'écran divisé chez les Locataires d'à côté*

Réalisé en 1909 par Émile Cohl, *Les Locataires d'à côté* propose un mélange d'animation et de prises de vues réelles en confrontant les deux registres d'image chacun dans leur espace dédié.

Deux couples, l'un jeune et l'autre âgé, chacun dans son appartement respectif séparés par une cloison. Le couple âgé, intrigué par ses voisins (que l'on devine nouvellement installés), entreprend de les espionner en perçant un trou dans la cloison avec une chignole géante. Offusqué par cette intrusion, le jeune couple se venge en se livrant à de multiples métamorphoses introduisant des techniques d'animation (marionnette, papier découpé, dessin animé) afin d'effrayer les importuns. Ces derniers préviennent le portier de l'immeuble qui, regardant à travers le trou, ne voit rien d'autre que le jeune couple ayant entre-temps repris forme humaine. À son départ, le vieux couple disparaît, victime des tours de leurs voisins.

Autour de son dispositif scénique séparant l'écran en deux, le film met l'accent sur la notion de rupture et de cloisonnement à tous les niveaux : séparation d'époque, de

génération, de décor (sobre pour le jeune couple, très meublé pour le couple âgé) et bien sûr de régime d'image (animation pour l'un, prises de vues réelles pour l'autre). Sur cet aspect manifeste, *Les Locataires d'à côté* se présente comme une transposition en prises de vues réelles du cinéma d'Émile Cohl dans lequel une forme dessinée prend vie et se décline sous plusieurs métamorphoses fantaisistes.

Ainsi, la décoration sobre de l'appartement du jeune couple se fait l'esquisse d'une forme encore naissante (l'animation) ; cette nouveauté va susciter la curiosité du couple âgé et le pousser à briser cette frontière, provoquant inconsciemment cette forme. En parfait créateur malgré lui, ce dernier se retrouve littéralement submergé par les facéties animées des voisins au point de disparaître ; prenant totalement à rebours les valeurs de *Fantasmagorie*, Émile Cohl fait apparaître les humains comme défenseurs et détracteurs de la fantaisie (le couple âgé est tour à tour fasciné, amusé et horrifié par ce qu'il voit) avant de les écarter et de présenter triomphalement la victoire de l'imaginaire. Ce dépassement de la réalité ancré dans une situation *quotidienne* (où la question du réel et de l'imaginaire est pensée selon leur réalité) va même pousser le couple âgé à invoquer une instance tierce (le portier) qui ne résoudra rien.

Concernant la partie animée, l'appartement du jeune couple se fait définitivement le support de cette forme qu'est l'animation par la suppression totale du décor, laissant un fond blanc sur lequel prennent place les métamorphoses du jeune couple. Le jeu s'ouvre sur un nuage de fumée « à la Méliès » et laisse place à quelques interactions avec l'appartement du couple âgé : une poupée en bois animée passe le balai avant de l'envoyer violemment aux voisins par le trou du mur. Un personnage en papier découpé introduit une lance à incendie dans ce même trou et inonde le vieux couple qui tente de se protéger tant bien que mal avec un parapluie troué ; un autre y introduit un feu d'artifice. La fin du film nous montre une poupée-ballerine tournant sur elle-même ; gagné par cette danse, le couple âgé tourne aussi sur lui-même, enveloppé par le dessin d'un tourbillon qui les écarte du champ. Par la rupture de la frontière initialement instaurée, l'espace animé a contaminé celui du réel, l'humain étant à son tour devenu le jouet de la créature. Le cloisonnement des régimes d'image se fait ici autant l'instigateur que l'obstacle à la confrontation ; seules les interactions évoquées plus haut laissent entrevoir l'idée d'un espace tangible et modulable que se partagent animation et prises de vues réelles.

4.2) Winsor McCay et la mise en scène du dessin animé

Sur ce terrain tâtonnant, le dessinateur américain Winsor McCay va perfectionner l'animation de la créature dessinée par confrontation avec la réalité dans *Gertie the Dinosaur* (1914). Fort d'un parcours artistique l'ayant amené dans le domaine de la publicité, de l'illustration et de la bande dessinée, McCay va rejoindre le milieu balbutiant du dessin animé et y introduire l'ensemble de son savoir-faire²². Saisissant la dimension artistique du médium autant que le dédain qu'il suscite chez ses pairs, le dessinateur va se poser pour son premier film *Little Nemo* (1911) en véritable démonstrateur de la technique et de l'esthétique de l'animation.

Éloigné du faste et de la dimension merveilleuse de sa bande dessinée-phare *Little Nemo in Slumberland* (1905-1913), McCay dans cette adaptation propose plus un manifeste des capacités expressives de l'animation qu'une véritable histoire.

S'ouvrant sur le personnage de Flip apparaissant trait par trait à la manière du film de Blackton²³ (suivi de l'appellation « Watch Me Move »), le film passe en couleurs et le personnage prend vie. Arrivent alors Imp le Sauvage (apparu en morceaux rassemblés tels un puzzle) et Nemo (formé d'un nuage de petits traits) ; dirigé par ce dernier tel un chef d'orchestre, le duo se livre à une série de déformations et d'anamorphoses jusqu'à leur totale disparition. Nemo s'empare d'un crayon et dessine la princesse prenant vie à son tour. Le couple s'en va à bord d'un dragon quittant la scène à l'arrière-plan, laissant Flip et Imp en prise avec leur voiture qui explose.

Concentrant son attention sur les personnages (le tout se déroule sur fond blanc), le réalisateur introduit métamorphose, substitution, transition graphique mais également la notion de poids, de volume et d'espace par la liberté qu'offre le dessin sur papier. À sa sortie, le film décontenança tant le public que celui-ci crut purement et simplement avoir affaire à des marionnettes filmées²⁴. Afin d'éviter tout malentendu (et par là, offrir un commentaire de son époque), Winsor McCay va inclure dans son film une introduction-type que l'on retrouvera par la suite dans d'autres de ses films : l'auteur propose à ses amis

²² Parallèlement à Émile Cohl qui, du haut de ses 51 ans, témoigna de sa longue expérience de caricaturiste avec *Fantasmagorie*.

²³ Ce dernier est par ailleurs producteur du film de McCay.

²⁴ Voir l'entretien avec Thierry Smolderen dans le DVD *Les Mondes imaginaires de Winsor McCay* (2009) chez Bach Films.

le pari d'animer le dessin d'un personnage dans un délai de quelques mois. L'assistance se moque de lui et le prend pour un fou. L'atelier de McCay est en effervescence, se faisant livrer d'énormes paquets de papier à dessiner et de tonneaux d'encre. Autour de l'auteur travaillant sans relâche, les dessins s'accumulent et envahissent l'espace de travail, ne demandant qu'à être renversés par quelque apprenti maladroit. Le délai expiré, les amis se réunissent pour assister à la projection du film proprement dit.

Sous couvert d'humour, le réalisateur met à nu le processus de création d'un dessin animé, conciliant les caractères enfantins (simplicité du matériel) et adultes (complexité du travail) que la forme implique sans pour autant chercher à désacraliser la dimension illusionniste de l'œuvre. Le trait se retrouve grossi à l'image même du dessin animé, prenant ainsi le public par la main et opérant la transition de la réalité à l'univers animé dans un cadre logique. Au plan montrant Flip se constituant trait par trait succède un plan où McCay redessine le personnage pour nous. La main de l'auteur vient glisser l'image obtenue dans un cadre en bois ; la caméra s'avance et se concentre sur le dessin (titré n° 1) : ainsi s'ouvre le film. Lorsque le dernier dessin s'immobilise, la caméra recule et nous montre l'image (titrée n° 4000) dans son cadre en bois, toujours tenue par l'auteur : la technique s'est mise à jour en faisant prendre conscience au spectateur qu'il vient d'assister à un défilement de dessins fixes mettant en scène des corps moins élastiques qu'à l'accoutumée, mais avec une vraie sensation de poids et de volumes. Face à cette masse inexistante en tant que telle, l'illusion n'en devient que plus belle.

Après avoir exploité le potentiel expressif du dessin animé, Winsor McCay opère avec *Gertie the Dinosaur* une structuration globale de l'œuvre, posant un cadre spatio-temporel et un personnage précis. À la dimension onirique et éthérée de *Little Nemo* se substitue une concrétisation du dialogue entre le créateur et la créature.

À sa sortie en 1914, le film en question s'insérait dans le cadre d'une performance scénique dans laquelle McCay faisait mine de s'adresser directement au personnage en lui demandant d'exécuter des numéros pour le public. Le stade du « dessin prenant vie » est ici dépassé par l'introduction d'un personnage à forte personnalité, doté d'une vraisemblable autonomie (notamment lorsque Gertie n'écoute pas ce que lui dit son dompteur) et ne pouvant qu'exister que dans le cadre de l'animation (le choix du dinosaure comme personnage ne s'est pas fait au hasard). À la fin du film, pendant que Gertie se met à boire, Winsor McCay passe derrière l'écran et c'est un double animé du créateur qui vient rejoindre le dinosaure pour monter sur son dos.

À travers la mise en scène du cadre de la projection, le dessinateur a su accéder par le seul dessin au fantasme de la rencontre entre l'humain et le non-humain. McCay le créateur se fait le trait d'union direct entre le public et sa créature, renvoyant l'objet-film non pas à ce qu'il est mais à ce qu'il nous ouvre en matière de nouvelle perception de l'image : à savoir créer un être imaginaire dans une forme cohérente et dotée d'une profonde individualité. La logique vole en éclats et se trouve un semblant de vraisemblance par la nature du spectacle renvoyant au cirque. La ménagerie en question n'ayant aucun équivalent vivant dans la réalité est acceptée avec ferveur par le public grâce à son traitement naturaliste où Gertie se fait animal farouche et capricieux. Son obéissance et sa réticence vis-à-vis des ordres de son dompteur vont forger le spectre d'une individualité sur laquelle va se fonder la relation tumultueuse entre créateur et créature se partageant un seul et même espace.

5. *Out of the Inkwell* : et le dialogue fut...

Gertie the Dinosaur eut un retentissement important chez les professionnels de l'animation²⁵. En regard des personnages de *comic strips* transposés à l'écran qui constituaient l'essentiel des dessins animés des années 10 après les spectacles de vaudeville, l'auteur de *Little Nemo* prouva qu'il était possible d'instaurer des personnages dotés d'une corporalité, d'une masse perçue comme véritablement existante. Parallèlement, leurs homologues sur papier journal peinaient à s'insérer dans le cadre d'une narration cinématographique en raison de dessinateurs de presse peu formés pour cela et de trames squelettiques visant à raccorder les gags entre eux²⁶. La popularité des personnages de *comic strips* de l'époque tels que *Krazy Kat* (George Herriman ; 1913-1944) ou *Mutt & Jeff* (Bud Fisher ; 1907-1982²⁷) étaient essentiellement un moyen de s'attirer les faveurs du public dans le cadre d'une production industrielle, au détriment d'un vocabulaire spécifique à l'animation. L'univers nonsensique de *Krazy Kat* faisait preuve d'une remise en question des structures de la bande dessinée (mise en page, réflexivité sur le médium) que la transposition sur écran ne pouvait restituer²⁸. Les gags en une bande (tels ceux de *Mutt & Jeff*), dont l'effet comique reposait sur le découpage et l'espace inter-iconique propres à la BD, perdaient de leur force percutante dans le cadre d'une action développée sur une durée dans laquelle aucune des étapes de l'action ne nous était épargnée. La volonté simpliste d'offrir des personnages identifiables (et désormais mobiles) au public

²⁵ Sont notamment cités Paul Terry, Raoul Barré, Frank Moser, Pat Sullivan et les frères Fleischer chez Leslie Cabarga, *Betty Boop, Popeye et Cie. L'Histoire des Fleischer*, Collection Fantasmagorie, Enghien, éditions Artefact, 1980, p. 15. Dick Huemer et Walter Lantz sont également cités en plus de Dave Fleischer dans l'ouvrage de Charles Solomon, *Les Pionniers du dessin animé américain*, Paris, Dreamland éditeur, 1996, p. 45.

²⁶ Charles Solomon, *op. cit.*, p. 50 sq.

²⁷ Si *Krazy Kat* s'arrêta à la mort de son auteur, *Mutt & Jeff* fut repris par Al Smith en 1954 après le décès de Bud Fisher, puis par George Breisacher en 1981.

²⁸ Le cas s'applique également à *Little Nemo in Slumberland* où le film de Winsor McCay comme nous l'avons vu constitue plus un essai expérimental sur l'animation qu'une histoire à part entière. De même, les réalisateurs Masami Hata et William T. Hurtz en tireront une adaptation en dessin animé de facture très classique en 1992.

avait supplanté tout désir de concevoir une vie pensée et créée pour s'épanouir pleinement dans le cadre cinématographique.

Le renouvellement de ce schéma peu séduisant allait arriver en la personne de Max et Dave Fleischer, dont les esprits marqués par *Gertie* les conduiront à ramener l'animation dans une dimension purement cinématographique. À travers le développement de nouvelles techniques (dont la rotoscopie qu'ils inventeront en 1915), les frères Fleischer vont exploiter l'ensemble du cadre spatio-temporel où s'opposent créateur et créature dans leur série *Out of the Inkwell* (1919-1929). Chaque épisode se déroule selon la même structure : Max Fleischer assis à sa table à dessin fait sortir de sa plume le personnage de Koko le Clown qui, après s'être livré à plusieurs facéties, se réfugie dans son encrier. L'acte de création, thématique alors au centre des œuvres pionnières précédemment évoquées, se retrouve ici sublimé par la parfaite corrélation entre l'espace animé et l'espace réel ; créateur et créature cette fois-ci cohabitent dans l'image, l'un mettant en exergue la dimension animée de l'autre. Le cadre n'est plus cette scène n'autorisant qu'un tour de piste à chacun, mais désormais une forme perméable dans laquelle l'interaction et le va-et-vient entre animation et réel est possible.

Ce ressort scénaristique courant dans les années 20²⁹ apparaît comme une image des méthodes de travail de l'époque : les frères Fleischer (comme les réalisateurs des autres studios) avaient l'habitude de ne pas avoir recours au story-board et de s'en tenir à quelques indications pour les animateurs³⁰. De cette manière, une marge de liberté était accordée aux dessinateurs, rendant compte d'une forme encore jeune et en quête incessante de nouvelles possibilités expressives. Cette instabilité structurelle aurait pu porter préjudice à *Out of the Inkwell* si les auteurs ne s'étaient pas concentrés sur les différents aspects de l'acte de création, chaque épisode se faisant la pièce d'un puzzle sur les rapports entre créateur et créature.

The Tantalizing Fly (1919) vient poser les bases du jeu entre humain et personnage avec l'irruption d'un élément-parasite : une mouche dérangeant sans cesse Max au cours de son travail avant de s'en prendre à Koko. Reposant sur le registre de la ronde, ce cartoon schématise le rapport d'action des protagonistes ici rapprochés par un même but :

²⁹ Parallèlement, le jeune animateur Walter Lantz réalisera la série *Dinky Doodle* (1925-1926) dans laquelle il se met en scène face à ses personnages animés.

³⁰ Leonard Maltin, *Of Mice and Magic. A History of American Animated Cartoons*, New York, Plume, 1987, p. 88.

écraser la mouche. La puissance créatrice se transmet de main humaine en main dessinée sans toutefois parvenir à un véritable contrôle des éléments. Après avoir réussi à dessiner Koko en entier, Max va emprunter une tapette à mouche à son collègue (Doc Crandall) mais ne parvient qu'à assommer son personnage sur lequel l'insecte s'était posé. Koko s'empare du porte-plume de son créateur et dessine à son tour un personnage : un vieillard endormi sur son fauteuil. Attendant que l'insecte se pose sur le crâne de cette « création de création », Koko rate son coup et assomme le vieillard qui proteste. Après avoir aspiré ce dernier dans le porte-plume, le clown trouve la feuille sur laquelle il est dessiné et s'échappe par cette ouverture ; escapade de courte durée puisque Max vient récupérer et déverser son personnage dans l'encrier. Arrive alors la mouche que le créateur parvient enfin à écraser. Sorte de boucle aux accents gigognes, *The Tantalizing Fly* adopte une forme centripète autour de l'insecte, où le dessin se fait le support – au sens propre du terme – de la violence brute avec cette volonté d'écraser l'autre et ces coups reçus par inadvertance. Toutefois, de cette agressivité se dégagent l'exploitation globale de l'espace et l'échange perpétuel de rôles où humains et personnages se font les tenants indispensables de la dimension du spectacle.

Koko est un personnage de dessin animé traité comme tel par son créateur ; ce dernier trouve le moindre prétexte pour que son personnage bouge, soit en lui réclamant du mouvement à la manière d'un patron face à son employé, soit en lui faisant des farces. L'être animé devient une figure travailleuse dont la principale raison d'être est le mouvement pour le plaisir plus ou moins sadique du créateur (et par extension, du spectateur). Matérialisant l'espace animé au sein du réel, le va-et-vient devient source de conflits et d'échanges.

L'épisode *Modeling* (1921) va précisément pousser l'exaltation du geste créateur en multipliant les registres opposés : espace animé et espace réel, animation en 2D et en volumes. Pendant que Max fait faire du patin à glace à son personnage, son collègue sculpteur travaille à la réalisation d'un buste en argile. Remarquant que le modèle en question a une véritable trogne avec un nez crochu, Koko s'amusera à reproduire celui-ci à plusieurs reprises. Après s'être échappé de sa feuille, il s'introduit dans la bouche du buste en argile, faisant prendre vie à un bout du nez qui s'échappe.

Le motif de la caricature est ici convoqué à tous les niveaux, jetant ainsi des ponts entre les moyens de représentation afin de structurer la narration. Koko, qui est sommé de bouger sur l'ordre de Max, n'a nul autre espace que celui du décor d'un lac gelé dessiné

par son créateur là où les hommes évoluent dans un espace ouvert rendu par le découpage³¹. La caricature en argile devient le lien entre le réel et l'animé et se retrouve répercutée dans l'univers de Koko qui la perçoit comme une partie intégrante de son monde dominé par l'excès. Progressivement, Koko se réapproprie ce profil peu flatteur d'abord en le dessinant sur la glace (figuration plate) et en le modelant dans la neige (impression d'une figuration en volumes) avant de contaminer le buste (véritable figuration en volumes). Dessin et pâte à modeler se retrouvent mobilisés pour leurs capacités expressives, interpellant la dimension esthétique et narrative de l'acte de création.

L'humour déployé par Dave Fleischer en tant que réalisateur ainsi que la liberté accordée à ses animateurs (avec les raccords erratiques engendrés par une telle organisation) donnent à la série un ton quasi dadaïste. En effet, les scènes tournées en prises de vues réelles facilitent la production autant qu'elles conditionnent et vitalisent les actes des personnages animés. Dans cette interaction, l'humain et sa créature se livrent à un déchaînement des passions à travers l'image et pour l'image, où chacun fait appel à sa logique pour asseoir sa domination sur l'autre. De l'acte de création découle l'acte qui provoque et, par conséquent, qui détruit. En opposant une normalité régulatrice à une figure cherchant à se réapproprier – voire à s'affranchir – du cadre dans lequel elle évolue, espace blanc de tous les possibles, *Out of the Inkwell* célèbre autant la révolte et l'acte de la créature sur le monde des humains³² que son échec face à sa libération de l'encrier qu'il regagne en fin d'épisode. *Cartoon Factory*, réalisé en 1924 est une illustration de cette atmosphère de dérision autour du corps et de l'espace mis en scène, où l'action tient plus de la mécanique que de la liberté plastique.

Si chaque apparition de Koko est prétexte à un jeu graphique particulier, celle de *Cartoon Factory* est assez parlante : après avoir dessiné la tête du personnage, Max agit par l'intermédiaire d'un réseau d'interrupteurs, commandant les outils de dessinateur et donnant vie à Koko en lui injectant de l'électricité après l'avoir préalablement branché. Le personnage est ouvertement présenté comme un pantin commandable à souhait et le reste du film ne fera que rendre compte du caractère dérisoire de son autonomie. Max va même jusqu'à incarner cette dérision au sein de l'univers de Koko en faisant apparaître une

³¹ Du moins dans le cas présent. Les épisodes ultérieurs développeront les aventures animées de Koko en ayant recours au découpage cinématographique, le libérant ainsi de la feuille de papier en tant que pur objet matériel.

³² L'un des épisodes est à ce titre prophétique : *Koko's Earth Control* (1928) s'achève sur la destruction de la Terre engendrée par Koko depuis son univers animé.

machine à roulettes pourvue d'une plume et d'une gomme. Il résultera de cette symétrie antagoniste le désir de pouvoir et la frustration où les efforts de l'un comme de l'autre seront vains. La machine faisant lorgner à Koko les objets de ses désirs alimentaires (un poulet rôti) et sexuelles (une pin-up) qu'elle efface aussitôt, le personnage en prend le contrôle et dessine le décor même dans lequel il évolue, allant jusqu'à reproduire un salon de style photo-réaliste face à un Max jusqu'alors caricaturiste. En ultime réponse à son maître-créateur, Koko fabrique dans une usine un pantin à l'effigie de Max en costume militaire. Une fois revenu au salon, le pantin prend vie (comme revenu dans son milieu naturel) et dessine à son image toute une armée qui s'anime. Koko efface les soldats grâce à la gomme de la machine et réplique en dessinant un canon aux munitions inépuisables alors que parallèlement, l'usine tire en série le pantin de Max. Le clown s'enfuit dans son encier, aussitôt rejoint par les clones de son créateur.

Toute l'absurdité de la guerre nous est dévoilée par cette désincarnation de l'image où les protagonistes se copient les uns les autres aussi bien dans leur démarche (Koko créant un décor et un personnage réalistes) que dans leur représentation propre (l'armée uniformisée de Max). La démarche aboutit inévitablement à l'annihilation, au retour au néant, prenant ici une forme physique ne la rendant que plus violente.

Si les êtres animés renvoient à leur propre matérialité³³, *Out of the Inkwell* met à profit son dispositif scénaristique pour radicaliser son discours au fil des épisodes, interrogeant notre rapport à l'image telle que l'animation nous la présente dans sa constitution. Ainsi, *Koko's Haunted House* (1928) présente des réminiscences de *The Enchanted Drawing* de Blackton, où le geste créateur se retrouve synthétisé. Après avoir chipé l'encier de Max, Doc insère l'objet dans sa planche à dessin et, de ses mains, commence à le façonner en une maison en ruines, qu'il s'empresse d'extraire du cadre. Max assistant à la scène fait sortir Koko de son stylo (au lieu de le dessiner habituellement) et lui demande d'entrer dans la maison. Réunissant l'incarnation du geste créateur (la main façonnant la matière) et son abstraction même (l'apparition directe de Koko), le film présente une vision ambiguë de l'acte de création autour de la question du « montré » et du « caché ». Le choix du thème de la maison hantée permet une déclinaison de la manifestation de l'Autre, de l'Inconnu forgé par l'imaginaire et par sa propre image (avec tous les dangers que comportent les apparences).

³³ Si l'on excepte l'animation classique sur cellulo de type disneyenne qui tend à épurer cette matérialité pour créer un univers de pure magie auquel le public doit croire.

Le double, la face cachée et le faux-semblant sont légions dans *Koko's Haunted House* : Koko croise un personnage ordinaire de dos mais présentant une face squelettique ; le chien Fitz renverse une table qui en se retournant devient une mère fantôme avec ses enfants dans les bras ; l'ombre du clown donne un coup de pied au derrière de ce dernier ; Fitz dans son affolement se retourne sur lui-même comme un gant et de blanc devient noir. Koko s'amuse devant un miroir déformant jusqu'à ce que son reflet lui renvoie l'image de son seul squelette ; le clown s'évanouit en se ramollissant, le squelette sort du miroir pour revêtir la peau molle et le personnage reprend sa place originelle. L'artifice de l'environnement agit désormais sur les protagonistes eux-mêmes, passant d'entités brutes à d'entités malléables où la véracité de la représentation se retrouve mise en doute. Doc participe au simulacre en activant un soufflet par la fenêtre pour créer des courants d'air. Après s'être échappé de la maison, Koko fait part de la situation à Max. En retour, ce dernier fait sortir de son stylo une armée de Kokos qui investiront le mobilier pour effrayer Doc.

Durant ses 10 ans d'existence, *Out of the Inkwell* constitua un véritable laboratoire d'expérimentations en matière de représentation du cartoon. Ce surpassement des frontières (le titre même de la série en atteste) a aussi bien révélé la capacité d'adaptation des modèles donnés que le caractère illusoire de l'innocence de cette forme de divertissement³⁴. L'individualité jaillissant de la matière s'était implantée dans l'esprit du public, l'industrie du cartoon moderne³⁵ trouva son rythme de croisière. Mais tout restait encore à découvrir...

³⁴ Ce que les frères Fleischer confirmeront par la suite avec leur personnage-vedette *Betty Boop* (1932-1939).

³⁵ Nous entendons par cette notion les cartoons réalisés après *Gertie the Dinosaur* qui, par sa technique et son succès public, a instauré la rythmique gestuelle et la personnalisation de la créature animée dans le travail de l'animateur.

6. Le cartoon : une esthétique de l'amplification

Gertie le Dinosaur et Koko le Clown ont conquis les foules parce qu'ils ont été conçus spécialement pour ce médium qu'est le dessin animé. Le premier a démontré la possibilité de conférer une personnalité et une forme de réalisme à un être sans modèle préétabli dans le réel ; l'autre a su affirmer les spécificités de la technique en les faisant se confronter à l'ordre rationnel du monde pour en tirer des œuvres réflexives sur ce qui définit la liberté d'action de la matière. Tous deux montrent à quel point cet art, alors en voie de perfectionnement technique chacun dans leur domaine, est basé sur la création de mouvement qui vient porter ce jeu autour de la réappropriation des repères culturels de l'humain.

6.1) Les limites du comic strip

La situation est tout autre pour les personnages issus de la bande dessinée qui, par leur fixité même, résultent d'une approche esthétique et narrative propre. Une silhouette ou un trait, si soignés soient-ils, ne constituaient en rien la garantie d'une transposition fluide dans le domaine de l'animé. Si les premiers animateurs, issus pour l'essentiel de la caricature de presse, avaient les compétences pour croquer des personnages et des situations comiques, le fait d'appréhender le mouvement et la sensation de poids à reconstituer allait passer par une inévitable remise en question de l'approche du dessin, à commencer par le trait même censé porter ce mouvement. Un style graphique trop détaillé, bordé de hachures pour les effets ombrés, pouvait facilement donner un résultat confus à l'écran. L'unité graphique dans son déroulement temporel devenait plus délicate à tenir, la multiplication des traits augmentant les chances d'un dessin tremblé dont les détails allaient distraire l'attention du spectateur au détriment de la personnalité de la créature. De ce fait, l'attachement au dessin de presse dans son support d'origine orienterait plus le résultat vers les « dessins qui bougent » que vers le « mouvement porté au service de créatures dessinées et rendues vivantes ». En tant que mode de représentation synthétique

du monde, le dessin, par l'ajout de la vision fantasmagorique que l'on se fait du mouvement, devait se faire plus synthétique encore. Le domaine de la bande dessinée où la création de sens passe par la succession d'actions figées en elles-mêmes ne trouvait donc pas nécessairement son accomplissement dans l'animation, à moins de recourir à un changement graphique dans un souci de simplicité ou *a minima* d'une meilleure structuration des personnages.

Dans la plupart des cas, l'animation était alors raide et saccadée lorsqu'il ne s'agissait pas de personnages changeant d'apparence selon les exigences des studios ou le style des animateurs. Le *Krazy Kat* de George Herriman, œuvre hautement acclamée de la bande dessinée moderne, a ainsi fait les frais d'au moins cinq déclinaisons graphiques différentes au travers de ses adaptations animées. La première tentative d'animation (1916-1917), assurée par Gregory La Cava pour les studios IFS (*International Film Service*) de William Hearst, donne au personnage une silhouette plus longiligne et un visage aux allures simiesques. Ces modifications s'inscrivent dans une logique de dynamisme, renforcée en cela par la queue du chat, plus grande que dans la bande dessinée originale, qui vient prolonger les attitudes du personnage et renforcer son expressivité. Ce modèle sera repris et légèrement affiné par Vernon Stallings pour la deuxième série (1920-1921) produite par John Randolph Bray, avec la volonté de se rapprocher de la morphologie originelle du personnage. Toutefois, passé entre les mains de l'animateur Bill Nolan pour le compte de Margaret J. Winkler (1925-1927), *Krazy* change complètement d'aspect pour devenir la copie conforme d'un *Félix le Chat*³⁶ alors à l'apogée de sa popularité. La chose n'a rien d'étonnante de la part de Nolan, animateur pour *Félix* à qui il donna des rondeurs en 1922 pour simplifier davantage le personnage³⁷ comme il le fit pour *Krazy*, définitivement débarrassé des aspérités de sa forme originale. Une fois encore, cette dernière version graphique sera reprise pour la série suivante (1929-1939) réalisée par Ben Harrison et Manny Gould pour le compte de Charles Mintz ; de plus, le faciès de *Krazy* se verra ajouter les rondeurs et le museau aimables de Mickey Mouse entretemps devenu la principale vedette des personnages de dessins animés.

D'abord relativement respectueux de son modèle, le *Krazy Kat* animé est devenu par la suite un simple support sur lequel les producteurs viennent décalquer les

³⁶ Otto Messmer et Pat Sullivan (1919-1928).

³⁷ John Canemaker, *Félix le Chat. La Folle Histoire du chat le plus célèbre au monde*, Paris, Dreamland éditeur, 1998, p. 83.

caractéristiques des personnages de cartoons célèbres au moment où le médium commence à affirmer une concurrence de plus en plus forte. Le trait de George Herriman ne sera véritablement respecté qu'à partir de la cinquième série (1962-1964) réalisée par Gene Deitch pour la télévision.

6.2) *Le corps élastique du toon*

La constitution de la créature pensée en mouvements passe donc par le squelette humain en tant que modèle principal, mais également par les formes géométriques dans le traitement morphologique aussi bien pour débarrasser l'expressivité graphique de tout élément superflu que pour favoriser le dynamisme des mouvements. Ainsi, bon nombre de personnages de dessin animé ont été conçus à partir de cercles pour les parties du corps et les articulations, le tout relié par des membres souples. Cette conception graphique fut désignée sous le terme « d'esthétique des tuyaux de caoutchouc » ; lancée par Bill Nolan, elle connut une vogue durant la moitié des années 10 jusqu'à la fin des années 20³⁸. Face à l'animation brute des origines, le style contribua fortement à un assouplissement général du mouvement, en même temps qu'il facilitait le travail des animateurs. Dans le gros de la production, les frères Fleischer ont su saisir mieux que quiconque la constitution de la masse du personnage en jouant sur l'aspect matériel de l'encre noire qui constitue Koko, le faisant aller et venir entre la matière et l'être, la coulure d'un côté et la solidification articulée autour de l'élasticité de l'autre. Cette approche de la corporalité de la créature trouvera d'ailleurs son écho avec Félix le Chat, premier personnage entièrement constitué d'un aplats noir et première véritable star du cartoon ayant engendré une importante déclinaison en produits dérivés. Évitant ainsi les traits tremblés des débuts du genre et obligeant à une épure graphique, la masse noire permet de structurer les éléments constitutifs du personnage de Félix tout en se prêtant aux métamorphoses les plus débridées avec, parmi les plus célèbres, la queue de Félix se détachant de son corps pour constituer un point d'interrogation.

En 1928, le *Mickey Mouse* de Walt Disney répondra de cette logique. Après s'être fait retirer la direction de sa série *Oswald the Lucky Rabbit* (1927-1928) par son distributeur Charles Mintz, le jeune Disney dut créer dans l'urgence un nouveau

³⁸ John Canemaker, *op. cit.*, p. 82, où le terme original *rubber hose animation* est traduit en « animation "tuyau d'arrosage" ». Nous lui préférons la formulation « tuyaux de caoutchouc », bien plus parlante quant aux capacités de libres torsions que ce style implique chez les personnages de cartoon.

personnage, seul moyen de préserver son studio qui ne reposait plus que sur quatre animateurs fidèles³⁹, les autres ayant été débauchés par Mintz. L'arrivée parallèle du son au cinéma apportera une nouvelle approche narrative et rythmique à Mickey qui connaîtra le succès que l'on sait avec son troisième cartoon *Steamboat Willie* (1928). Dès la série d'Oswald, Disney cherchait à développer la personnalité de ses créatures en s'écartant du simple gag. Les formes rondes rattachées à l'idée de douceur permettaient de donner du charme au personnage tout en poursuivant la simplification de la tâche des animateurs. Mickey applique le schéma à la lettre avec sa tête surmontée de deux oreilles qui restent parfaitement rondes quel que soit la direction vers laquelle il est orienté. De même pour son prédécesseur Félix, le passage aux formes rondes assuré par Nolan a renforcé la popularité du personnage qui jusqu'alors devait – dans l'esprit des animateurs de l'époque – conserver des traits rigides et découpés de manière à pouvoir être distingués de la masse noire qui le constitue. L'engouement du public pour ces créations venait de cette simplicité plastique, de cette expressivité des formes à la fois fondues entre elles et données à nu pour offrir une créature virtuelle et pourtant perçue comme existante dans le cœur du spectateur au même titre qu'un acteur réel.

La structuration du personnage étant mise en place, l'animateur peut désormais déterminer de quelle manière les éléments constitutifs vont interagir entre eux et faire en sorte que ces interactions concordent avec la personnalité visée. Pour pouvoir saisir l'étendue des registres dont est capable une figure conçue à partir de quelques traits (en comparaison avec l'étendue des muscles faciaux de l'être humain), le dessin animé se doit d'exagérer, de transcender le mouvement. Dans le prolongement de la logique de synthétisation du dessin, les corps doivent être traités à la manière d'élastiques, réduits à une matière pure que l'on écrase et étire : les animateurs parlent alors de *squash'n'stretch* pour désigner le principe permettant de retranscrire la sensation de poids, d'inertie et d'impact des éléments⁴⁰. Pour les besoins de la mise en scène, la créature naît d'abord sous la forme d'un trait unique appelé *ligne d'action* afin de donner un aperçu général de sa pose avant d'être « habillé » des différents éléments qui le constituent (membres, vêtements, etc...). La corporalité des figures dessinées est ainsi marquée non seulement par l'action qui régit la charpente du personnage, mais aussi par ses interactions avec les autres

³⁹ Les Clark, Hamilton Luske, Ub Iwerks et Johnny Cannon. Voir Olivier Cotte, ... *il était une fois le dessin animé*, Paris, Dreamland éditeur, 2001, p. 53.

⁴⁰ Luca Raffaelli, *Les Âmes dessinées du cartoon au manga*, Paris, Dreamland éditeur, 1996, p. 28.

protagonistes. Si un personnage donne un coup de poing à un autre, la ligne d'action du frappeur doit partir de son centre de gravité (donc entre ses jambes) et former une courbe jusqu'à son poing de manière à ce que ce dernier soit dessiné comme le prolongement direct de son corps pour conférer un plus grand impact à son coup. Le frappé en réponse doit voir sa ligne d'action partir des pieds à la tête et donner une courbe pliée sous l'action du poing frappeur de manière à en renforcer la violence : le corps se plie face au coup et forme une résistance élastique qui ajoute à l'effet comique tout en rééquilibrant le centre de gravité du personnage. La vraisemblance dans la restitution du poids est ainsi établie et les personnages peuvent désormais être maltraités à loisir par les animateurs.

6.3) Enclumes et dynamites

Dans tout art narratif, le récit naît du conflit ; le genre cartoon avec son format court et le dynamisme qu'il appelle dans son fonctionnement va plus loin en érigeant le conflit en archétype. Plus encore, il s'en fait l'incarnation, radicalisant par le dessin la structure de la comédie *slapstick* où les personnages de Charlie Chaplin, Buster Keaton ou Harold Lloyd viennent perturber le cours d'une situation par leur seule manière de bouger. Le fantasme d'une personnalité animée appelant à toujours plus de mouvement, les scénarios développés vont tendre à motiver cette lutte entre les créatures. Les séries comme *Tom et Jerry* (1940-1958) ou *Bip-Bip et Coyote* (1949-1964)⁴¹ figurent parmi les plus emblématiques, où le décor ne devient plus qu'un simple support à l'action déclinant sous ses aspects surchargés l'éternel combat entre le fort et le faible, l'idiote et le malin. L'art de l'exagération ramène la figure à sa dimension la plus primitive et le public accepte unanimement ces gags à travers la démonstration des pulsions primaires. Le but principal des personnages de cartoon consiste avant tout en un désir de supériorité ou la satisfaction d'un besoin alimentaire, voire sexuel. Quelle que soit la forme adoptée, il est toujours question d'écraser l'autre. Même en l'absence de Tom le temps d'un épisode, Jerry n'échappe pas à cet effet d'écrasement permanent : dans *Mouse in Manhattan* (1945), la souris décide de quitter la fameuse maison ayant accueilli toutes ses frasques commises avec son comparse pour découvrir la ville de New York. L'action désormais portée à l'extérieur fait dans ce cartoon la part belle aux grands espaces, multipliant les plongées et

⁴¹ Réalisés respectivement par William Hanna/Joseph Barbera et Chuck Jones. Les dates font référence aux séries originelles et excluent volontairement les reprises ultérieures (et artistiquement sans intérêt) des personnages.

contre-plongées autour de Jerry, dominé du début à la fin dans un environnement oppressant.

Le cartoon revêt dès lors une dimension sadienne sous ses atours humoristiques, dans ses excès et ses démonstrations de violence, débouchant sur une vision beaucoup plus complexe de l'individu animé au fil des déclinaisons en épisodes. Ainsi, la série des *Tom et Jerry* n'hésite pas à aborder de front la question de la mort (*Heavenly Puss*, 1949 ; *Blue Cat Blues*, 1956) et de l'altération physique des corps (*Mouse Trouble*, 1944 ; *Polka-Dot Puss*, 1949) lorsqu'il ne s'agit pas de liaisons proches du sado-masochisme au cours desquelles l'un ne peut exister sans la violence de l'autre en cas de séparation. Après être parvenu à faire jeter Tom hors de la maison, Jerry perd toute joie de vivre et invente un stratagème pour réintégrer son ennemi au foyer dans *The Lonesome Mouse* (1943) ; de même, dans l'épisode *Springtime for Thomas* (1946), la souris provoque Tom comme à son habitude et se sent délaissée face à l'indifférence de ce dernier, empli d'amour béat pour une superbe chatte blanche.

En parfait opposé, le *Droopy* (1943-1955) de Tex Avery se présente comme une figure élastique métaphorique dans la mesure où les éléments extérieurs rebondissent sur lui et donne une raison d'être à son caractère amorphe et à son ubiquité parfaitement insupportable pour le Loup cherchant à lui échapper. Tout l'humour de la série repose sur l'abstraction des actes du personnage qui se contente d'être présent en tout lieu, au-delà des principes même de métamorphoses des créatures animées passant d'un état à un autre au cours de leur évolution dans l'espace. Les surréalistes ne s'y sont pas trompés en voyant chez les réalisateurs de cartoons une application directe de leurs préoccupations, ce fameux « automatisme psychique pur par lequel on se propose d'exprimer [...] le fonctionnement réel de la pensée en l'absence de tout contrôle exercé par la raison, en dehors de toute préoccupation esthétique ou morale⁴² ». Ado Kyrou, qui voyait déjà en Émile Cohl « un grand dessinateur qui peut être considéré comme un des premiers surréalistes en puissance⁴³ », a salué le travail d'Avery dont « [les] idées rejoignent les résultats des cadavres exquis⁴⁴ ». Dans l'ouvrage qu'il consacre à ce dernier, Robert Benayoun fait directement écho au précepte d'André Breton en écrivant : « Ce qu'il y a de moderne en

⁴² André Breton, *Manifestes du surréalisme* (1924), Paris, éditions Gallimard, 1985, p. 36.

⁴³ *Le Surréalisme au cinéma* [1953], Paris, Ramsay, 1985 ; rééd. 2005, p. 121.

⁴⁴ *Ibid.*, p. 122.

lui, c'est son absolu mépris de l'esthétique. [...] Il ne fait que céder au mouvement interne de son imaginaire, qui prolifère dans un domaine réservé, individuel jusqu'à l'unicité⁴⁵. »

6.4) Musiques et bruitages

Avec l'arrivée du son, le cartoon franchira un nouveau cap dans l'approche du conflit. Musiques et effets sonores allaient fournir aux productions brutes la structure rythmique qui leur manquait. Les frères Fleischer ouvrirent la voie dans un premier temps en mettant directement en scène la notion de tempo : pour inviter le public à chanter un air populaire (accompagné par l'organiste de la salle), les paroles défilaient sur l'écran avec une petite balle blanche qui rebondissait sur les syllabes pour marquer les différents temps et faire en sorte que tout le monde suive le rythme, y compris les personnes ne connaissant pas la chanson. Le principe de la *bouncing ball* sera à l'origine d'une série intitulée *Song Car-Tunes* (1924-1926), véritable ancêtre du karaoké que les Fleischer agrémenteront de quelques séquences animées sans toutefois en faire le centre de leur démarche. Néanmoins, l'impact sur la foule les convaincra d'assurer la transition vers le cinéma sonore avec le procédé de son sur film mis au point par le pionnier Lee de Forest en 1919, le Phonofilm⁴⁶. Le même système sera utilisé par Paul Terry pour *Dinner Time* (1928), premier cartoon sonore présenté au public ; mais le résultat n'exploite pas les possibilités du son et se contente de poser une musique d'habillage sans rapport aucun avec le rythme de l'animation, le tout parsemé de quelques effets sonores. Le manque de cohésion entre image et bande-son a rapidement fait sombrer ce film dans l'oubli.

Face à cet essai manqué, Walt Disney eut l'assurance des avantages qu'il pouvait tirer du procédé en tant que source de rythme et nouvelle conception du gag qui ne reposerait plus sur la seule pantomime. Son premier essai sonore *Steamboat Willie* sorti peu de temps après *Dinner Time* eut contrairement à ce dernier un énorme retentissement par le traitement figuratif de la bande-son dans laquelle les voix, les bruitages et la gestuelle même des personnages faisaient partie intégrante de la musique. La réunion d'effets vocaux, de percussions de casseroles et de cris d'animaux présentés dans une continuité mélodique, le tout chorégraphié par l'action des protagonistes, fait de ce film un véritable plaidoyer pour les capacités du son. Dès lors, un nouvel espace va moduler

⁴⁵ *Le Mystère Tex Avery*, Paris, éditions du Seuil, 1988 ; rééd. 2008, p. 68.

⁴⁶ Leslie Cabarga, *Betty Boop, Popeye et Cie. L'Histoire des Fleischer*, Collection Fantasmagorie, Enghien, éditions Artefact, 1980, p. 22 sq.

l'image, s'associant à l'émotion par les timbres employés dans une parfaite symbiose. L'implantation de ce soulèvement rythmique et excessif de l'action par le son sera telle que les professionnels parleront (avec une certaine moquerie) de « *mickeymousing*⁴⁷ ».

Suite à ce succès, Disney fera sonoriser ses deux cartoons précédents de Mickey Mouse, *Plane Crazy* et *The Gallopin' Gaucho* (1928) par le musicien Carl Stalling. Ce dernier lance alors l'idée de créer une nouvelle série qui reposerait entièrement sur cette fusion entre image et musique : ainsi naîtront les *Silly Symphonies* (1929-1939) dont le succès entraînera de nombreux émules dans les autres studios. C'est ainsi que deux anciens collaborateurs de Disney, Hugh Harman et Rudolph Ising, iront chez Warner pour créer les *Merrie Melodies* (1931-1969) et les *Looney Tunes* (1934-1969) avant de partir pour la Metro-Goldwyn-Mayer et d'y lancer les *Happy Harmonies* (1934-1938). Parallèlement, Charles Mintz fonde la série *Color Rhapsodies* (1934-1938) pour la Columbia et Walter Lantz lance les *Cartune Classics* (1934-1961) pour Universal et les *Swing Symphonies* (1941-1945) pour son propre studio.

Parallèlement, les frères Fleischer se poseront en principaux concurrents de Disney à travers leurs séries *Betty Boop* (1932-1939) et *Popeye* (1933-1942) en poursuivant la voie de la post-synchronisation sonore. Contrairement aux autres studios qui enregistraient la bande-son en priorité de manière à ce que la mise en scène soit définie par rapport à celle-ci et que les animateurs puissent se caler dessus, les Fleischer se chargeaient de l'animation avant d'y ajouter la bande-son⁴⁸. L'intérêt de cette manière de travailler était d'éviter une synchronisation que les deux frères craignaient trop figolée et maniérée par rapport à la liberté folle du dessin animé. Les comédiens pouvaient ainsi profiter de ce calage approximatif pour improviser et marmonner leurs dialogues avec le personnage de Popeye en tête qui a pu se forger une personnalité à l'écran par ce biais. Malgré la structuration de la narration qu'implique la bande sonore, les Fleischer s'attachaient à conserver des ouvertures dans leurs créations de manière à y insuffler une part de spontanéité que la technique va de moins en moins permettre au fil de son évolution.

Engagé par la Warner en 1936, Carl Stalling va radicaliser son écriture et offrir des bandes-son échevelées à la mesure des cartoons produits. Pour des raisons aussi bien économiques que promotionnelles, les majors disposaient d'un catalogue musical important dans lequel les compositeurs pouvaient piocher à loisir. Avec ce matériau

⁴⁷ Sébastien Denis, *Le Cinéma d'animation* (2^{ème} édition), Paris, Armand Colin Cinéma, 2011, p. 105.

⁴⁸ Jeff Lenburg, *The Great Cartoon Directors*, New York, Da Capo Press, 1993, p. 187.

conséquent auquel il faut ajouter les musiques classiques et autres airs traditionnels, Stalling va se livrer à une véritable science du *cut-up* qui, à l'instar des personnages à l'écran, va repousser les règles établies. Dans ces bandes-son composites s'articulent des timbres sonores associés à une émotion et des motifs musicaux assortis à une action ; il en résulte un déferlement sonore décuplant la violence des cartoons. Les *Merrie Melodies* et *Looney Tunes* se caractérisant par une plus grande place accordée aux dialogues et à l'absurde, l'humour des deux séries se veut plus référentiel. De ce fait, l'art de la citation musicale développé par Stalling s'étend jusqu'aux titres des morceaux utilisés. En guise d'exemple, *Porky Pig's Feat* (1943) de Frank Tashlin donne à entendre la chanson *We're in the Money* de Harry Warren au début du film face à la note de frais d'hôtel de Porky. Le désespoir de Daffy ayant perdu aux dés l'argent destiné à payer la note se fait sur *Blues in the Night* de Harold Arlen. Sa tentative de fuite face au créancier en zigzagant dans le couloir de l'hôtel est accompagnée de *The Penguin* de Raymond Scott, standard jazz dont la mélodie est censée représenter la démarche gauche de l'animal mentionné. Spécialisé dans les vignettes musicales figuratives, Scott composera également *Powerhouse* dont la structure frénétique (lié à son sujet qu'est le fonctionnement d'une centrale électrique) fera de ce titre un gimmick dans la bande-son de cartoons que *Porky Pig's Feat* introduit pour renforcer la furie de l'hôtelier s'acharnant sur la porte de la chambre de Porky et Daffy avant de dégringoler dans un escalier interminable.

Ancien élève d'Arnold Schönberg, le compositeur Scott Bradley (qui a beaucoup appris de Stalling) suivra pour la série *Tom et Jerry* une voie similaire dans l'emprunt musical en accentuant toutefois l'aspect plastique du son, jusqu'à écraser l'image pour en faire jaillir les émotions. Le célèbre duo ne parlant pratiquement jamais, la bande-son occupe donc une plus grande place en maintenant l'ambiguïté entre musique et paysage sonore. La douceur des cordes figure la petitesse de Jerry et ses inquiétudes face à Tom, plus volontiers accompagné de cuivres soutenus pour souligner sa gaucherie et sa fourberie. En raison de la frénésie dans laquelle se déroule chaque épisode, le moindre geste des personnages, emportés dans leur élan, est signifié par l'entremêlement des motifs de cuivres qui viennent soutenir le thème musical.

L'expressivité est alors portée à son paroxysme, le cartoon offre une image qui enfle, empilant les motifs graphiques et sonores les plus déraisonnables ; l'invitation à la frénésie est lancée, la salle elle-même doit « se plier » dans tous les sens du terme. Chuck Jones lui-même n'hésite pas à porter aux nues cette folie à travers la firme fictive ACME

dont on retrouve le sigle disséminé dans son œuvre. Entre l'hystérie des personnages dominés par leurs pulsions primaires et les innombrables mèches de dynamites allumées, la relation entre créateur et créature ne sera désormais plus de tout repos.

7. Le dessin animé en marge des studios

Le cartoon a donné naissance à des personnages ayant investi l'imaginaire collectif, perçus comme des acteurs à part entière dont les personnalités débridées ont su trouver une place dans nos fantasmes de transgression du bon sens et de la logique. Le succès planétaire de Charlie Chaplin notamment avait poussé les animateurs, de Walt Disney à Chuck Jones en passant par Otto Messmer qui décortiquèrent ses films⁴⁹, à reconsidérer l'approche de leurs créatures par le jeu (au sens large) du corps.

Toutefois, si le succès est bel et bien au rendez-vous, les dirigeants des grands studios conserveront une certaine froideur vis-à-vis du dessin animé. Conçu en tant que complément de programme dans les salles de cinéma, le genre s'est industrialisé au début des années 10 et développa au cours de cette période les techniques nécessaires à son équilibre artistique et productif (système de perforation des feuilles, celluloid...). En contrepartie, le milieu s'est retrouvé dépendant d'hommes d'affaires voyant là un terrain à conquérir. Si l'on excepte les pionniers Raoul Barré et John Randolph Bray parmi les plus célèbres, la majorité des producteurs de cartoons n'était pas issue du dessin. Pour les pontes des studios tels que William Hearst, Charles Mintz ou Amédée Van Beuren, le but est d'insérer le dessin animé dans la continuité du marché cinématographique sans nécessairement chercher à innover ou à saisir la spécificité du genre et les raisons de son succès (ou insuccès selon les cas). La popularité de Félix le Chat tout comme celle de Mickey Mouse a entraîné de nombreux plagiats plus ou moins avoués entre les concurrents dans un domaine où l'imaginaire est censé être roi⁵⁰.

Malgré les innovations dans l'approche du genre du côté des créateurs (Disney, Fleischer...), les producteurs demeuraient dans une démarche conformiste où chacun cherchait à obtenir la mainmise sur ce domaine encore jeune. De plus, l'organisation

⁴⁹ L'influence de Chaplin est indiquée respectivement pour ces trois exemples chez : Olivier Cotte, *... il était une fois le dessin animé*, Paris, Dreamland éditeur, 2001, p. 53 ; Jeff Lenburg, *op. cit.*, p. 44, et Stefan Kanfer, *Serious Business. The Art and Commerce of Animation in America from Betty Boop to "Toy Story"*, New York, Da Capo Press, 1997 ; rééd. 2000, p. 38.

⁵⁰ La situation n'a pas changé durant les années 2000 où l'on nota quelques ressemblances entre certaines productions de Dreamworks et de Pixar, sans parler du studio brésilien Video Brinquedo, spécialisé dans l'exploitation opportuniste de l'imagerie des derniers films d'animation en vogue.

industrielle d'une forme plus coûteuse et longue à concrétiser en comparaison avec la prise de vues réelles ne garantissait pas toujours la qualité, loin s'en faut. L'arrivée du son appela à concevoir sous un autre angle la forme même du cartoon et « imposa de la discipline là où il n'y avait eu que du chaos⁵¹ » ; il subsistait néanmoins un dédain plus ou moins latent à l'égard du dessin animé de la part des distributeurs. L'image forgée par l'association du nom du producteur avec celui de la série, ajoutée à la volonté d'offrir des personnages marquants et déclinables sur divers supports, a suffi à maintenir dans l'ombre bon nombre de créateurs dont le mérite fut mis au crédit du corps représentant du groupe. Ainsi, Otto Messmer dut attendre l'année 1976 pour être reconnu comme le véritable créateur de Félix le Chat⁵² ; les animateurs souhaitant rejoindre les syndicats de cinéastes étaient systématiquement rejetés⁵³. Les frères Warner ignoraient totalement l'emplacement du studio de cartoon tout comme ce qu'il s'y faisait⁵⁴ ; et si Leon Schlesinger daignait créditer les membres de son équipe (dans des génériques généralement incomplets), le réalisateur ne voyait pas son nom sous l'appellation « *directed by* » mais sous « *supervised by* ».

Autant de signes qui présentèrent le cartoon comme un parent pauvre du cinéma ne pouvant en aucun cas prétendre se mesurer au cinéma traditionnel. Pourtant, malgré le fait que les producteurs de cartoons les plus réputés ne connaissaient rien au genre (comme Leon Schlesinger pour la Warner⁵⁵) ou étaient totalement dénués de sens de l'humour (Fred Quimby de la MGM⁵⁶, Eddie Selzer de la Warner⁵⁷), ils n'en demeuraient pas moins des gestionnaires ayant su accorder leur confiance aux animateurs qu'ils engageaient. Jouissant ainsi de ce statut ambivalent, le milieu du cartoon a pu profiter d'une liberté de ton sans pareil et développer un sens de l'autodérision autour de son image.

You Ought to Be in Pictures (1940) de Friz Freleng présente ouvertement cette moquerie de soi en matérialisant les personnages au sein même des studios Warner. 48 ans avant *Roger Rabbit*, ce cartoon en noir et blanc fait se côtoyer créatures animées et humains dans une satire de l'Âge d'Or hollywoodien.

⁵¹ Leonard Maltin, *Of Mice and Magic. A History of American Animated Cartoons*, New York, Plume, 1987, p. 27 [traduction personnelle ; texte original : *Sound [...] imposed discipline where once had been chaos*].

⁵² John Canemaker, *Félix le Chat. La Folle Histoire du chat le plus célèbre au monde*, Paris, Dreamland éditeur, 1998, p. 172.

⁵³ Tex Avery, *La Folie du cartoon*, Paris, Collection Fantasmagorie, Artefact, 1983, p. 82-83.

⁵⁴ Charles M. Jones, *Chuck Jones ou l'autobiographie débridée du créateur de Bip-Bip, du Coyote et leurs amis...*, Paris, Dreamland éditeur, 1995, p. 77.

⁵⁵ Collection Fantasmagorie, *op. cit.*, p. 9.

⁵⁶ *Ibid.*, p. 14.

⁵⁷ Chuck Jones dans son autobiographie livre à ce sujet un portrait particulièrement vitriolé de son producteur. Charles M. Jones, *op. cit.*, p. 77-82.

Daffy Duck convainc Porky Pig de résilier son contrat avec le producteur Leon Schlesinger en lui disant que son talent lui permettrait de jouer dans de « vrais films » au lieu de se cantonner dans le dessin animé. Au volant de sa voiture, Porky se rend aux studios Warner et se voit refuser l'entrée par un vigile. S'introduisant dans les lieux déguisé en Oliver Hardy, il se fait expulser d'un plateau de comédie musicale et traverse le tournage d'un western en pleine action. Réalisant que ce milieu n'est pas fait pour lui, il retourne chez Schlesinger où il surprend Daffy déclarant qu'il peut assurer seul la célébrité des cartoons. Porky lui flanque une correction et regagne sa place dans le studio.

Sans atteindre le radicalisme formel du film de Robert Zemeckis sur lequel nous reviendrons plus en détail, *You Ought [...]* pose un regard acerbe sur le monde du cinéma où le cartoon, dédaigné, profite de cette relégation pour imposer sa propre logique. Ainsi, le film met à nu les deux régimes d'image en les confrontant et en inversant leur traitement formel. D'un côté, les humains sont caricaturés dans leurs fonctions : les animateurs du studio au moment du déjeuner se déplacent en accéléré, déferlant en masse à l'extérieur des lieux sans discontinuer ; le vigile de la Warner surjoue son rôle, décomposant chaque geste et chaque réplique, à l'image d'un personnage de dessin animé⁵⁸. De l'autre côté, Porky et Daffy se voient attribuer un traitement littéral vis-à-vis de leur statut dans la réalité ; à l'instar de Koko d'*Out of the Inkwell*, ils sont des personnages de dessin animé assumés comme tels, employés à part entière dans le studio de Schlesinger. Ayant débuté comme faire-valoir, Daffy Duck, personnage agressif et égoïste tente de prendre la place de Porky Pig, la première vedette des *Looney Tunes*.

À partir de ce traitement déformé du réel, le film met en place son récit selon une structure graduelle qui démontre les rapports d'attraction et de répulsion entre les corps et les espaces mis en jeu. Démarrant l'histoire depuis leur support d'origine (Porky sur la table à dessin, Daffy affiché au mur), les personnages en descendent et adoptent des proportions plus vraisemblables pour évoluer dans le monde réel (au lieu de rester à l'échelle à laquelle ils sont dessinés) ; le montage cut adopté permet sans gêne ce passage d'état à un autre. Lors de l'entrevue avec Schlesinger, ce dernier et Porky dialoguent en champ/contrechamp avant de se retrouver réunis dans le même cadre une fois le contrat

⁵⁸ L'équipe du film n'ayant eu qu'une caméra sans matériel de prise de son, les dialogues des personnages humains (à l'exception de Leon Schlesinger) ont été post-synchronisés par le comédien Mel Blanc, voix principale des *toons*, ce qui accentue d'autant plus l'aspect caricatural. Leonard Maltin, *op. cit.*, p. 242.

rompu, où le producteur serre la main du personnage. Jusqu'au retour de Porky dans le studio, le reste du film passera par cette logique de graduation où le personnage se retrouvera confronté à la réalité du milieu dans lequel il évolue. Le vigile exprime son refus de le laisser passer d'une manière aussi progressive que prévisible :

– « *Oh, alors tu es Porky Pig ? Et tu veux entrer là ? Et bien, si j'étais un gars sympa, je te laisserais entrer... et je perdrai mon boulot. Et bien, je ne suis pas un gars sympa ! Et je ne vais pas te laisser entrer ! Et je ne perdrai pas mon boulot !* »

Une fois le vigile passé, Porky, de spectateur en retrait, se retrouve (après son éviction du plateau par un technicien) acteur involontaire d'un western au volant de sa voiture. Du point de vue narratif et thématique, *You Ought [...]* constitue une démonstration de la dynamique du cartoon en exploitant au premier degré la dimension de flux des éléments, à commencer par Porky lui-même ; créature de flux animé elle-même issue du flux cinétique qui relie la pensée de l'animateur à sa concrétisation en dessin, Porky est un personnage naïf qui se laisse porter par les événements, se laisse convaincre par Daffy et découvre progressivement la nature du monde extérieur... un traitement qui n'est pas sans rappeler le Pinocchio de Disney⁵⁹. Daffy de son côté va totalement à l'encontre de cette structure graduelle avec son caractère arriviste. Il souhaite prendre la place de Porky et se met en face-à-face direct avec Schlesinger, tous deux réunis dans la même image dès le début de la séquence. Posé en élément erratique, le canard se retrouve alors isolé dans le cadre, livrant une prestation scénique de près d'une minute face à son producteur indifférent. À l'arrivée de Porky, ce dernier l'emmène dans l'arrière-salle et le corrige hors-champ (la bagarre est réduite à une chaise et quelques feuillets volants à travers la pièce). Daffy disparaît du champ d'action et Porky récupère sa place et sa liberté. Le film s'achève sur le personnage regagnant sa feuille à dessin tandis que son comparse, recouvert de bandages et toujours isolé sur son cadre accroché au mur, tente de nouveau de le convaincre de se lancer dans le cinéma.

Si *You Ought to Be in Pictures* ne constitue pas de révolution technique en soi, celui-ci a le mérite d'implanter l'action entre créateur et créature dans un espace concret

⁵⁹ Voir « La vie selon Pinocchio » (p. 20).

avec une portée sociale bien plus manifeste que la série des frères Fleischer. Les aventures de Koko, par leur mode d'écriture et leur espace nébuleux (la feuille blanche), répondaient d'une dimension plus libre et abstraite. Ici, l'existence des *toons* est affirmée tout en cherchant à les reléguer dans leur propre espace (celui du dessin), traités comme des parasites par les représentants de la prise de vues réelles. La logique du cartoon voulant que l'un cherche à écraser l'autre se retrouve pleinement appliquée, les excès élastiques des *toons* se heurtant à la réalité rigide des humains. Avec cette nouvelle variation du thème hollywoodien de la grande cité dévoratrice et du cadre modeste et paisible de la campagne, le réalisateur Friz Freleng a non seulement présenté la vision qu'avait les distributeurs du dessin animé mais a également créé une parabole sur son parcours personnel ; celui-ci venait de retourner au studio Schlesinger après un passage chez la major MGM où il regretta la liberté qui lui était offerte auparavant⁶⁰.

Réalité et animation s'invitent l'une l'autre, deux registres dont l'hétérogénéité empêche toute véritable mise à niveau. Le potentiel du corps en action est sempiternellement renvoyé à la forme au détriment du fond, tout aussi humain que puisse être malgré tout un cochon naïf qui apprendra dans l'avenir à ne plus se laisser entraîner ou un canard noir incarnant cette part d'égoïsme que nous refusons d'avouer.

⁶⁰ Jerry Beck, *Les 50 meilleurs cartoons américains*, Paris, Dreamland éditeur, 1996, p. 146.

8. La créature en tant qu'individu

L'héritage des pionniers de l'animation s'est cristallisé dans les personnalités des créatures. Du flux graphique synthétique se sont développées des figures qui, de caricatures présentées comme telles, ont été façonnées en acteurs dessinés, acclamés parmi les vedettes de chair et de sang. La curiosité scientifique a convoqué l'esprit de la caricature (Émile Cohl), de l'illusionnisme (Georges Méliès) et de la bande dessinée (Winsor McCay) pour offrir aux spectateurs des images construites et données comme vivantes. Comme nous l'avions évoqué précédemment dans notre chapitre « Premiers mouvements dessinés au cinéma » (p. 28), l'attachement à la scène permet d'assurer en douceur la transition vers ce nouveau médium qui, partant de motifs instantanément identifiables pour le public, en pervertissait la substance par la métamorphose. La (re)découverte de la force d'évocation du dessin et des objets issus du quotidien allait asseoir le statut illusionniste du cinéma d'animation. Derrière le culte du progrès technique, les pionniers se targuent de révéler la face cachée de la nature (*Les Joyeux microbes*⁶¹), de subvertir la mécanique du corps (*Nouvelles luttés extravagantes*) et de pouvoir ressusciter un passé lointain (*Gertie the Dinosaur*). L'espace du spectacle devient leur source d'épanouissement les préservant de toute intrusion du réel. Le magicien donne à voir de la déformation et de la transition graphiques, auxquelles s'ajoutent une matérialisation des motifs sous formes de gags ; autant de prétextes possibles dans le but d'exploiter le potentiel du médium comme d'offrir aux spectateurs des situations connues d'autant plus détonantes dans ce flux abstrait et ouvert à toutes les déclinaisons.

Les personnages de bande dessinée s'invitèrent dans le dessin animé jusqu'à ce que, d'adaptations laborieuses en développement d'un vocabulaire propre, les créatures telles que Félix le Chat ou Mickey Mouse nous offrent un champ de magie circonscrit dans un univers non-réaliste mais néanmoins vivant. Qu'il soit source de gags jouant sur

⁶¹ Émile Cohl (1909).

l'aspect plastique du corps et de l'espace (Messmer & Sullivan) ou prétexte à l'évasion enfantine (Disney), le dessin animé vient installer un univers de spectacle revendiqué par sa forme et son approche des sujets, chaque film pouvant être vu comme un commentaire de ses propres capacités. En concevant la série des *Silly Symphonies* (1929-1939), Disney réalisa comme premier épisode *The Skeleton Dance*⁶² mettant en scène des squelettes (soit la structure de base de tout personnage à animer), le premier épisode en couleurs intitulé *Flowers and Trees*⁶³ se chargeant de son côté d'appliquer le caractère de l'animal sur le végétal.

L'idée de « face cachée » des choses découle de cette capacité à attribuer une émotion à toute forme d'expression, de l'enfant considérant ses jouets comme vivants à l'amateur d'art transporté par les œuvres qu'il admire. La projection trouve ici sa mise en œuvre dans le cinéma, accédant à la révélation de l'implicite et de la subjectivité. Ainsi, bon nombre de films, à commencer par *Les Affiches en goguette* (1905) de Georges Méliès, se sont emparés de l'imagerie populaire des illustrations et couvertures de livres qui, dotées de vie, agissent à l'insu des humains tout en jouant de leur nature d'objets⁶⁴. L'absence de toute intervention de l'homme vient ici ajouter à la dimension autonome des motifs.

Out of the Inkwell (1919-1929) est l'une des principales séries à avoir ébranlé ce rapport au spectacle en établissant un contact privilégié entre créateur et créature. En convoquant son aspect « charnel » par l'encrier, Koko le Clown devient le révélateur de sa propre illusion et fait des coulisses son nouveau terrain de jeu. Le cartoon commençant à s'affranchir du point de vue stylistique, il était logique de retrouver ses composantes même en tant que modèle scénaristique. L'acte créateur alors au centre de la technique s'est consolidé au point de s'inscrire dans un contexte social référencé.

8.1) Ceci est un film : le cas de Duck Amuck

Au même titre que les dadaïstes introduisant la distanciation dans leurs œuvres, les membres du studio Schlesinger ont offert à la spécificité technique du dessin animé une raison d'être en portant au firmament non seulement la matérialité des personnages, mais aussi celle du film lui-même. L'espace du spectacle reconquis par les pionniers Méliès,

⁶² Ub Iwerks (1929).

⁶³ Burt Gillett (1932).

⁶⁴ Les *Merric Melodies* notamment ont beaucoup exploité cette thématique avec, entre autres, *Speaking of the Weather* (Frank Tashlin, 1937), *September in the Rain* (Friz Freleng, 1937), *Have You Got Any Castles ?* (F. Tashlin, 1938), *Goofy Groceries* (Robert Clampett, 1941) et *Book Revue* (idem, 1946).

Cohl et McCay se retrouve allègrement sabordé sous l'égide de Tex Avery et de Chuck Jones.

Dans un geste rageur, ces réalisateurs iconoclastes viennent prolonger la démonstration d'un univers animé considéré comme tel mais en mettant cette considération devant le fait accompli : le spectacle ne cherche plus à dissimuler ses effets et s'attache au contraire à révéler la face cachée des choses en mettant parallèlement à mal son propre cadre. Coupant court à toute logique d'évasion disneyenne, les cartoons de la Warner visent à conférer au médium sa propre autonomie par amplification surexpressive des lignes d'action et de la structure du film en tant qu'objet matériel. Ainsi, Tex Avery n'est pas devenu le dynamiteur du langage du dessin animé, en regard de l'écrasante référence que constitue Disney ; il fut celui qui poussa jusqu'au bout la logique de l'animation, diffusant ses effets au-delà du cadre. Jeu sur les cartons de générique, expulsion d'un personnage hors de la fermeture de l'iris, silhouette de spectateurs interférant dans le récit sans oublier le fameux gag du cheveu sur la pellicule du film qu'un personnage arrache négligemment avant de reprendre l'action⁶⁵...

De ses débuts à la Warner (1936-1942) jusqu'à sa période MGM (1942-1955)⁶⁶, Tex Avery s'est attaché plus que tout autre réalisateur à rendre filmique l'espace normalement extra-filmique au service de la dérision. Cette approche littérale du film en tant qu'objet confère à ses cartoons une instabilité des éléments revendiquant chacun leur propre nature. Mais contrairement à *Koko le Clown*, l'espace mis en jeu est ici entièrement malléable, la structure graphique et formelle des motifs devient prétexte à une liberté ignorant les frontières d'ordre spatial. À ce titre, un film comme *Cinderella Meets Fella* (1938) reste exemplaire dans l'exploitation du cadre filmique devenu son propre sujet. Le prince pleure la disparition de sa bien-aimée jusqu'à ce que la silhouette de celle-ci se détache en amorce du cadre comme si elle se trouvait dans la salle parmi les spectateurs. Après s'être rejoint dans le film, le couple en ressort par l'iris de fermeture et déclare vouloir rester dans l'assistance pour suivre les actualités. En prenant à contre-courant le dispositif scénique de *Gertie the Dinosaur* qui nécessitait la participation de son créateur Winsor McCay, le film met à jour deux caractéristiques. Si le créateur agit directement sur l'œuvre, il révèle le potentiel de la créature et laisse supposer ses capacités restant à découvrir. Or, en supprimant l'humain, l'être animé ne peut que se prendre en main lui-

⁶⁵ Parmi ces trouvailles, on peut respectivement citer *Tortoise Beats Hare* (1941), *Porky the Rain-Maker* (1936), *Thugs with Dirty Mugs* (1939) et *Aviation Vacation* (1941).

⁶⁶ Les derniers travaux d'Avery pour Walter Lantz chez Universal sont volontairement éludés car souffrant trop de la comparaison avec ses œuvres antérieures.

même. En assumant dès lors son statut de personnage, celui-ci met en pratique sa psychologie selon laquelle, pour être crédible, il doit pouvoir sortir de la toile et se mêler sans surprises au public. Le créateur abandonne sa main régulatrice et/ou stimulante pour laisser parler la créature et contaminer les motifs d'une effusion plus ou moins contrôlée. Le cobaye des débuts devient un être criant haut et fort son individualité ; la création d'un électron libre comme Daffy Duck en 1937 ne pouvait que passer par cette instabilité structurelle des éléments. Au cours de sa première apparition dans *Porky's Duck Hunt*, après qu'il ait ridiculisé son comparse, ce dernier sort un cahier de son manteau :

PORKY : – « Hé, c'était pas dans le script ça ! »

DAFFY : – « T'en fais pas pour le script, je suis juste un canard cinglé ! »

Tout l'univers de Tex Avery (et des cartoons de la Warner en général) est soutenu par cette élasticité (au sens large) ne demandant qu'à éclater au mépris de tout principe logique ; ou plus vulgairement, les situations sont tellement « simples » qu'il n'y a plus d'explications, chacun portant ses archétypes et ses pulsions en étendard sans chercher à se dissimuler. L'individualité forgée par le conflit des forces en présence et les tensions de ses lignes d'action s'affirme par la revendication pure. Le bruit des cartoons de Tex Avery appelle à s'échapper du cadre fixé par la matière, mais également par le cinéma en tant que forme... c'est donc une double fuite en avant qui est ici mise au service du gag. Les créatures sont lâchées dans la nature filmique, face à elles-mêmes, au risque de l'auto-anéantissement à l'instar du kangourou de *Half-Pint Pygmy* (1948) plongeant dans sa propre poche. Sur cet individualisme forcené (pour ne pas parler de nombrilisme) vient se poser une structure « en sketches entiers, enfilés indéfiniment les uns après les autres en une escalade permanente de la “folie triomphante”⁶⁷ ». Le cadre assumé comme tel implose sur ses propres fondations par ce contre-pied constant de la fiction et des valeurs du langage cinématographique. Si Tex Avery a bâti son œuvre autour de la littéralisation des motifs, son collègue Chuck Jones en offrira l'un des meilleurs commentaires avec son cartoon *Duck Amuck* (1953).

⁶⁷ Petr Kral cité par Pierre Floquet dans *Le Langage comique de Tex Avery. 10 ans de création à la MGM 1942-1951*, Paris, L'Harmattan, 2009, p. 172, au sujet du comique des Marx Brothers ici rapproché à celui d'Avery.

Dans ce film, durant 7 minutes, Daffy devient la cible d'un créateur facétieux intervenant sur le dessin, le son et le cadre cinématographique. S'ouvrant sur une séquence dans l'univers des Trois Mousquetaires (cartons de générique à l'avenant, avec lettrage gothique sur fond de parchemin), le canard débouche ni plus ni moins que sur le néant, où le décor de fond laisse place à un espace vierge. Le dessinateur trace aussitôt une nouvelle scène en totale contradiction avec la précédente et répète le processus jusqu'à rendre Daffy fou de rage. Remplissant pleinement son rôle de personnage de dessin animé, celui-ci accepte de se plier au jeu bon gré mal gré et ne cherche pas à échapper au cadre fixé par la matière comme ses camarades des années 10-20.

Après le dessin vient la bande-son qui se retrouve coupée puis parasitée par des bruitages incongrus. Le personnage sort de ses gonds et tente de redonner un semblant de forme à l'ensemble en rappelant au créateur les éléments constitutifs d'un cartoon : décors, couleurs, scénario... Dès lors, chacune des requêtes du personnage sera exécutée de manière moqueuse par le créateur qui dessine au crayon un décor naïf, repeint Daffy puis l'efface pour le reconstituer en créature absurde. Un début de scène se constitue ici et là, toujours dans le but de se retourner contre la créature. Relégué à l'arrière-plan, Daffy réclame un gros plan sur lui ; la caméra s'exécute jusqu'à ne plus voir que les yeux du personnage.

Par la suite, le cadre de l'écran lui-même commence à faire des siennes en s'écroulant sur Daffy puis se referme sur un carton de fin immédiatement repoussé par le canard. Alors que ce dernier tente de se désolidariser du créateur pour assurer le spectacle tout seul, la pellicule se dérègle et laisse apparaître l'interstice qui coupe le personnage en deux, son autre moitié devenant autonome et envahissant le cadre. Après l'explosion finale, un léger travelling arrière révèle que le dessinateur en question était en réalité Bugs Bunny.

Si la sublimation de la créature animée des années 10-20 passait par la fuite du cadre pour affirmer son individualité, Daffy Duck affirme la sienne en cherchant à se maintenir dans le cadre quoi qu'il arrive. Chuck Jones convoque alors dans ce cartoon le langage cinématographique, l'aspect technique du médium et sa dimension matérielle. Là où Tex Avery fait appel aux composantes de l'image cinématographique pour les insérer

dans la continuité du récit⁶⁸, Jones les donne pour ce qu'elles sont. Le premier conçoit ses cartoons sur une structure centrifuge précédemment évoquée dans laquelle les personnages sortent du cadre filmique dans l'intention de pervertir les codes. *Duck Amuck* s'amuse plutôt à « démembrer un par un [ces mêmes] codes [...], comme en une opération clinique⁶⁹ » par une structure centripète où le cadre agit sur lui-même (et sur Daffy) par l'intermédiaire du créateur. Ce qui apparaît comme une contrainte devient l'espace de revendication de Daffy dont l'égoïsme le pousse à se prendre pour une vedette sur laquelle la caméra doit rester concentrée quelles que soient les conséquences. Le cadre joue alors le rôle de catalyseur de la schizophrénie du personnage, tiraillé entre enfermement et désir d'épanouissement dans un espace dont les composants doivent se fondre. Ces éléments sont ici étalés et viennent hacher le cours normal du spectacle que Daffy tente de récupérer pour satisfaire son narcissisme comme l'attente supposée du spectateur. Le sadisme dont fait preuve le créateur (incarné par Bugs Bunny) motive le personnage dans ses capacités élastiques (comme dans tout dessin animé de type classique) au point que sa personnalité supplante l'espace.

En véritable exercice de déconstruction du cartoon et du mythe de la créature animée, *Duck Amuck* renverse allégrement les valeurs portées par les films d'animation des premiers temps, présentés ouvertement comme des fuites vers l'imaginaire. Malgré une démarche en apparence opposée à celle de Tex Avery, Chuck Jones vise ici le même but : celui d'un cartoon ayant fait son nid. Le genre s'est approprié son propre espace et a développé son langage d'exagération et d'amplification des codes de représentations, aussi bien de la réalité que du film en lui-même.

8.2) La figure du Dieu dessinateur

L'idée de mise en scène n'est dès lors plus rattachée à l'aspect construit du récit dans la disposition des éléments ou l'utilisation d'un langage cinématographique avec ses conventions. Débarrassée de ce polissage formel, la créature animée apparaît dans toute sa faiblesse, entièrement dépendante de son implacable créateur. L'acte de création exalté au cours des premiers temps voyait dans son commentaire même la fêlure, la fragilité sur laquelle repose la matière, le flux cinétique allant de la main créatrice à la figure animée et

⁶⁸ On songe notamment au ralenti cinématographique signalé par un panneau dans *The Early Bird Dood it* (1942).

⁶⁹ Dick Tomasovic, *Le Corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation*, Pertuis, Rouge Profond, 2006, p. 42, concernant ce même film.

le regard du spectateur. Suite à l'industrialisation du cartoon, la dimension illusionniste des films de Blackton et de Cohl laisse la place à une créature totalement assujettie à son médium où la logique du réel se heurte à celle de l'univers animé. L'espace vierge sur lequel se dessinaient les premières images animées, brutes et maladroitement comme les premiers pas d'un nouveau-né devenait source de vie ; avec la figure animée mise face à sa condition, ce même espace vierge redevient le néant qui escamote partiellement ou totalement les éléments. L'inconstance des images d'Étienne-Gaspard Robertson prend place dans l'image plane et dans le contrôle que le créateur exerce. Des personnages tels que Félix le Chat, Mickey ou Bugs Bunny, s'implantent dans l'imaginaire collectif via leurs films et leurs produits dérivés, et la puissance de leurs personnalités s'affirme une fois renvoyés à leur nature de dessins. L'opérateur du fantascopie se servait de l'illusion pour réveiller les morts ; Chuck Jones s'en sert pour mieux la détruire. Devenue une personnalité n'ayant pas de vie biologiquement parlant, la créature devient la cible d'un traitement fantomatique où la corporalité succède à une surface éthérée, en proie à tous les caprices du créateur.

La dimension graphique des premiers cartoons modernes offre au moindre objet représenté un prétexte aux métamorphoses les plus débridées. La série *Betty Boop* des frères Fleischer en particulier fourmille de ces traitements hétérogènes de l'animé où tout objet joue aussi bien sur sa nature que sur son aspect graphique. En mettant un frein à ces débordements plastiques constants, la matière se solidifie pour renvoyer plus vraisemblablement à la chair, avec à la clé cette incarnation ouverte aux chocs les plus violents. Le corps de la créature devient le support d'un vocabulaire gestuel qui façonne la personnalité, elle-même subsistant en regard des altérations de ce même corps. Au-delà de cette complémentarité structurelle mise à nu dans *Duck Amuck*, l'animation dans son principe intervient sur deux niveaux : elle donne une âme au support (papier, pâte à modeler, marionnette) et à la figure (être humain, animal, végétal, robotique) inscrite sur ce support. Un réalisateur portant son choix sur celui de la marionnette ne doit pas s'attendre à faire subir à sa créature l'étendue des torsions élastiques propres au cartoon⁷⁰. Il s'agit bel et bien de jouer sur la plasticité de la technique et de la mettre au service de l'œuvre et de son discours.

⁷⁰ Si l'on excepte toutefois la série de marionnettes animées par phases *Puppetoons* (1940-1947) de George Pal qui, par son titre même, réconcilie ces deux aspects estimés incompatibles. À l'opposé, une série comme *Panique au village* (2002) de Vincent Patar et Stéphane Aubier tire précisément son humour de la raideur de ses figurines en plastique par rapport à l'absurdité et au rythme frénétique des intrigues, figurines qui se déplacent comme le ferait un enfant qui joue avec.

L'animation classique sur celluloïd (ou cellulose) est devenue le standard que l'on connaît par sa capacité à effacer sa matérialité via la liberté du dessin et la pureté des aplats. Traçage à l'encre et gouachage viennent constituer des formes pleines, captant la quintessence du mouvement dans un souci de clarté. Face à cette approche classique, la fragilité de l'édifice repose dès lors sur le graphisme. De même que le style anguleux de la UPA a succédé aux lignes rondes du cartoon, la créature ne met plus l'accent sur son élasticité mais sur sa *texture*⁷¹. *Duck Amuck* devient un carrefour de cette transition formelle ; il ne s'agit plus d'un personnage situable dans un espace donné mais d'une extension de cet espace ne rendant que plus fort le rapport religieux entre créateur et créature. Parallèlement, la concurrence de la télévision s'est ajoutée à ce traitement plus introspectif du personnage de dessin animé. Les coûts de production de cartoons sont revus à la baisse, les auteurs se voient forcés de simplifier leur style graphique et leur animation. En fondant leur studio en 1957, Hanna et Barbera se sont adaptés à ce nouveau contexte économique de *limited animation* en compensant les mouvements autrefois extériorisés de leurs créatures par une prédominance du dialogue et du comique de situation avec *Les Pierrafeu* (1960) en tête⁷².

Avec son radicalisme graphique, la série *La Linea* (1972-1991) d'Oswaldo Cavandoli s'amuse à mettre à jour cette complémentarité entre support et figure. Son aspect schématique vient poser les bases d'une structure gigogne déployée précisément de manière rectiligne : ainsi, le fond coloré vient prolonger le personnage en changeant de teinte selon l'humeur de ce dernier, lequel à son tour prolonge la ligne sur laquelle il marche, ses pieds étant « fondus » dans la continuité du sol.

La moindre aspérité qui se présentera face au bonhomme deviendra pour lui un prétexte à l'amusement ou à l'agacement ; dans les deux cas, les interventions ponctuelles du créateur parfois doté de bonnes intentions se retourneront contre la créature jusqu'à sa disparition (ou son absorption)... ne restera plus pour le dessinateur qu'à inscrire le mot « fin » dans la continuité de la ligne ou de sortir la feuille de papier du champ de la caméra. De cette manière, le fond coloré, ce vide porteur de vie appelant à s'étendre vers l'infini, se retrouve circonscrit dans la feuille de papier lors de l'intervention du créateur qui vient rappeler la nature du spectacle graphique. Cavandoli schématise la personnalisation de sa créature jusqu'à vider le dessin animé de sa substance en présentant un espace cloisonnant

⁷¹ Le cas de la UPA sera ultérieurement abordé dans notre chapitre « L'alternative UPA » (p. 250).

⁷² Olivier Cotte, ... *il était une fois le dessin animé*, Paris, Dreamland éditeur, 2001, p. 120 sq.

qui se concentre sur le bonhomme jusqu'à son écrasement. La série prend alors des allures de commentaire sur les enjeux de l'animation, à savoir cette capacité à rendre la matière autre et d'en tirer un potentiel propre devenant prétexte à des réactions. Le sadisme intrinsèque du créateur se retrouve sublimé dans la matière même et vient directement imprimer sa marque sur la figure animée.

Le réalisateur Peter Lord avec *Adam* (1991) exploite cet aspect sans ambiguïté, de la technique utilisée (la pâte à modeler) jusqu'au titre du film. Une main prélève de la terre d'une planète (en plasticine) et en façonne un être qui, une fois éveillé, découvrira rapidement les limites de son petit monde.

Parallèlement, le britannique Daniel Greaves donne dans sa *Manipulation* (1991) le pendant dessin sur papier d'*Adam*, avec toutefois une plus forte propension au sadisme pur dans lequel le cinéaste frappe sa créature, l'écrase, la plie et lui passe des ficelles à travers le corps pour pouvoir le manipuler comme une marionnette. Tout en révélant la nature plane du dessin, le réalisateur attribue à la feuille de papier les principes du monde réel : gravité, profondeur de champ... le corps de la créature subit les assauts de cet espace réapproprié par le créateur. Une fois devenue une figurine de boulettes de papier (c'est-à-dire un corps ayant acquis un poids), le personnage vient se dresser à la verticale sur la table à dessin pour atterrir dans la corbeille du dessinateur. Chaque registre se plie à ses contingences respectives, le méta-film fait alors apparaître la créature dans toute son inanité⁷³, après nombre d'années dominées par l'hégémonie de Disney qui incarna l'idée d'animation au cœur du grand public. La main humaine, d'outil façonnant la vie devient l'arme altérant à volonté la créature dans une optique plus violente que les récréations créateur/créature des années 20. La mise en scène devient ici une affaire de *manipulation* dans toute la pureté du terme.

Sous cet aspect réflexif de l'approche de la figure animée peut se traduire une menace infiniment plus sourde issue de la réalité. *La Main* (1965) du tchèque Jiří Trnka aborde ce conflit dans une optique plus extrême encore, qui déborde du cadre de la seule fiction, où une main humaine contraint un artisan à faire une statue à son effigie. Pendant ce temps, du côté du cinéma grand public, la créature arrive à l'aboutissement de sa constitution en entamant véritablement le divorce avec son créateur.

⁷³ Greaves poussera la logique jusqu'au bout avec son film *Flatworld* (1997) basé sur la nature des techniques mixtes (papier animé en phases, dessin animé classique) que les personnages traversent.

9. *Roger Rabbit* : la mort du créateur

Face aux corps semi-rigides des standards télévisuels et du déclin de l'empire Disney au cours des années 80, l'animation – en dehors des courts-métrages d'auteur maintenus dans les festivals spécialisés – traversait une période de transition. D'anciens animateurs du studio de Burbank (Don Bluth, Gary Goldman et John Pomeroy) partent fonder leur propre structure avec pour objectif de retrouver le prestige des longs-métrages d'animation d'antan⁷⁴. Ainsi, se perpétuait aux yeux du grand public l'image d'un genre pensé par rapport à l'enfant tel que l'entendait Disney au moment de donner forme au dessin animé. L'imposition d'une alternative digne de celle de Ralph Bakshi durant les années 70⁷⁵ semblait alors compromise. L'arrivée de *Qui veut la peau de Roger Rabbit ?* (1988) allait modifier la donne en réconciliant le public adulte avec l'animation.

Au-delà de l'opposition binaire entre le monde réel et l'animation dans *You Ought to Be in Pictures* (1940), *Roger Rabbit* s'articule sur une structure plus ambiguë qui concentre les motifs dans un jeu de miroirs plus ou moins déformant du réel et du cinéma. Situait l'action à Hollywood en 1947, soit l'Âge d'Or du cartoon, le réalisateur Robert Zemeckis parodie ici le film noir alors en vogue au cours de cette période et accumule les extrêmes des deux genres au profit d'un discours infiniment plus violent sur le rapport aux *toons*.

Le film répond d'une cohabitation doublement idéologique dans la technique (animation/prises de vues réelles) et dans l'approche du médium animation (Disney/Warner).

Concernant la confrontation entre humains et *toons*, Hervé Joubert-Laurencin dans son étude consacré à *Roger Rabbit* fait remarquer que « les parents des *toons*, quels qu'ils

⁷⁴ Olivier Cotte, *op. cit.*, p. 139.

⁷⁵ La nature de cette alternative sera examinée tout au long de notre chapitre « Ralph Bakshi, l'anatomiste de l'animation » (p. 109).

soient, sont, eux, totalement absents [...]»⁷⁶. L'une des ambiguïtés du film vient de cette suppression de la dimension créatrice : ainsi, Toonville se retrouve implanté au sein même de la réalité, évacuant la question du créateur humain. Les *toons* n'étant plus dessinés à l'échelle à laquelle les humains leur donnent vie sur la feuille de papier, ces créatures évoluent dans des décors de cinéma, dans une production parallèle au cinéma dit « réel » où l'incarnation de la personnalité *toon* fait devenir celui-ci acteur à part entière. Cette corporalité affirmée (et non fantasmée comme dans *Out of the Inkwell*) vient doter le *toon* d'une sensibilité aussi bien psychologique (l'amour de Roger pour Jessica) que physique (la Trempeuse du Juge). L'abstraction de la question du créateur ne fait que mettre plus en avant la dimension matérielle des êtres exposée avec la plus grande brutalité. Le sentiment d'empathie envers ces êtres de fiction et d'excès n'en est que plus fort lors de la scène montrant la chaussure *toon* impitoyablement dissoute dans la solution chimique du Juge Demort. Ce dernier, écrasé par un rouleau-compresseur, révèle sa nature de *toon* en référence au matériau même du dessin animé : la surface plane. Cette unique référence à l'aspect plane du dessin dans la réalité se retrouve consacrée à un *toon* dégénéré comme si la dimension magique de l'animation image par image en elle-même devenait synonyme de mort. Ainsi, Zemeckis affirme et renverse la nature de simulacre cinématographique en éludant la question créatrice pour nous offrir un prolongement direct du réel occupé par des figures archétypales données pour ce qu'elles sont.

La logique *toon* vient s'inscrire dans le monde des humains dans un rapport frontal et tronqué : un cercle noir et souple jeté contre un mur se transforme en trou, un maillet dissimule un gant de boxe articulé et une « épée chantante » devient une arme molle inutilisable au visage de Frank Sinatra. Même le stylo, principal relais du créateur, se retrouve biaisé par l'encre ACME qui disparaît et réapparaît. La magie animiste devient dans *Roger Rabbit* un faux-semblant inscrit dans une pseudo-logique. Chaque figure archétypale vient revendiquer son statut, de Roger déclarant que les *toons* sont faits pour faire rire les gens à Jessica rappelant qu'elle est ce qu'elle est parce qu'elle a été dessinée comme ça. Cette revendication se retrouve mise au service des cartoons du producteur Maroon et du récit du film de Zemeckis⁷⁷. Il ressort de ce brouillage des frontières un constat désabusé autour de la relation entre humain et *toon*. En supprimant toute filiation et

⁷⁶ *La Lettre volante. Quatre essais sur le cinéma d'animation*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, 1997, p. 129.

⁷⁷ Sans parler des personnages humains avec en tête Eddie Valiant (joué par Bob Hoskins) incarnant la figure du détective blasé et déchu.

en mettant les deux registres au même niveau, *Roger Rabbit* présente au mieux des rapports froidement professionnels (les tournages de Maroon), au pire une méfiance absolue envers les *toons* entre Eddie Valiant qui ne les supporte plus et le Juge Demort qui cherche à les réguler, les faire rentrer dans le rang (ce qui équivaut à les faire disparaître).

Dans l'approche du médium par les personnages animés, le film réunit principalement les créations de Disney et de la Warner. Par contrat, le scénario devait faire en sorte que chaque *major* ait un temps égal d'exposition à l'écran. De ce fait, le récit met à profit cette contrainte pour adjoindre chaque concurrent à une logique de confrontation (Donald Duck/Daffy Duck) ou de coalition (Mickey Mouse/Bugs Bunny). L'organisation des éléments se retrouve renversée par ce syncrétisme réunissant le spectacle (Disney) et l'anti-spectacle⁷⁸ (Warner) où le premier duo aux membres mimétiques s'affronte, le second unissant deux tempéraments totalement opposés ; les uns pour amuser la galerie (d'humains), les autres par pure raison d'être à Toonville. La partie animée de *Roger Rabbit* repose donc sur une structure protéiforme à l'image même de la figure du *toon* : celle de la combinaison harmonieuse de lignes d'action toutes en tension élastique au service de l'exagération et de l'absurde.

Ainsi fonctionne Toonville, conçu graphiquement à la manière d'un énorme *cut-up*. Ajoutée à la revendication archétypale des personnages dessinés, le spectacle n'a de cesse de déborder de la scène pour envahir le monde réel (Roger dansant dans le bar) et souligner sa propre dimension. Le mouvement élastique, raison d'être du *toon*, se voit ici célébré pour son potentiel comique en dehors de toute dimension technique. Le film de Zemeckis vient appliquer au premier degré la figure du *toon* présenté en tant que partie de la culture populaire. La confrontation créateur/créature s'accomplit au prix de la filiation.

Le *toon* fut rapproché de l'humain, faisant ainsi face à sa propre fragilité au-devant du monde réel ; la magie mise à mal n'en devenait que plus précieuse. Pour la créature animée commence une renaissance aux yeux des humains placée sous le signe de la rébellion. D'ailleurs, n'en a-t-il pas toujours été ainsi ? L'individu façonné, l'esprit qui l'habite, ne peut que signifier à grands cris son existence par le mouvement et la distorsion graphique, bafouant par là l'espace dans lequel son créateur l'a circonscrit. *Roger Rabbit* vient porter la créature animée à son apogée en établissant la frontière qui sépare le réel et

⁷⁸ Luca Raffaelli, « Tous contre tous : les dessins animés de la Warner & Cie », in *Les Âmes dessinées du cartoon aux mangas*, Paris, Dreamland éditeur, 1996, p. 77-113.

le dessiné dans un dialogue de sourds, chacun moquant les principes et la nature de l'autre tel Lewis Carroll dans son *Alice au Pays des Merveilles*. Ici, le tunnel obscur menant à Toonville succède au terrier du Lapin Blanc ; ce dernier, élément déclencheur du merveilleux chez Carroll, devient chez Zemeckis un personnage hystérique se conformant avec candeur à son rôle d'amuseur public, emmenant l'assistance dans un univers dont la logique la dépasse. Mais le débordement du spectacle sur le réel laisse entrevoir une autre facette de la créature : sa lucidité. Devenu individu affirmé, l'être abandonne un temps sa posture de figure animée pour se poser en égal face à l'humain, reprenant ses droits à l'existence propre. La frontière entre animation et prises de vues réelles se retrouve marquée plus que jamais, au point même d'en arriver à une négation absolue du créateur.

En guise de réponse à *Roger Rabbit*, Ralph Bakshi réalisa *Cool World* en 1992 dans lequel un dessinateur de BD se retrouve projeté dans un univers autonome de cartoon dont il pensait être l'auteur en retranscrivant ses visions nocturnes. De là s'ouvre un monde replié sur lui-même, répétant à l'envi ses schémas archétypaux (bagarres, poursuites, explosions...) dans une atmosphère sombre et torturée. L'exclusion de l'autre atteint son paroxysme avec la question du tabou de la sexualité entre humain et créature dessinée. Nature et technique se confondent, la copulation des registres fait voler en éclats l'ordre établi jusqu'à l'apocalypse. À ce stade du film de Bakshi, l'accessibilité totale à l'autre se mue en un nihilisme pur visant à vouloir prendre le contrôle sur lui quelles que soient les intentions visées. On ne saurait dès lors parler d'entrée dans l'âge rebelle de l'adolescence pour la créature ; il est question d'une traduction du rapport entre les êtres à travers le mythe de Pygmalion où la sexualité, en tant qu'aboutissement du corps, ne peut que se traduire par le fantasme⁷⁹. En réponse aux stimuli du créateur, le corps de la créature se voyait altéré sur sa surface graphique et cinétique. Dans un médium où priment la métamorphose et l'imaginaire, rien ne pouvait laisser présager dans l'esprit du spectateur une approche aussi triviale de la créature animée sous son aspect charnel. L'acte sexuel dans *Cool World* se traduit non pas en tant que but en soi mais en tant que prétexte à un changement d'état. La pin-up Holli Would, de simple dessin devient humaine (incarnée par Kim Basinger), le dessinateur Jack Deeks acquiert des capacités de personnage de cartoon. L'ordre « biologique » est en quelque sorte perturbé avant de s'équilibrer de nouveau ;

⁷⁹ Notre chapitre « L'enfant et le tabou du sexe » (p. 255) traitera plus en détails de cette difficulté à restituer la sexualité dans le cadre de l'animation.

entre créateur et créature, rien ne se fait gratuitement. Le créateur est mort mais le triomphe est absent.

10. Le réel cartoonisé

Le cinématographe en tant qu'appareil de reproduction permet de rendre compte d'une mise en scène existante par elle-même, qu'il s'agisse d'un événement pris sur le vif ou d'une reconstitution calquée sur le modèle du théâtre et de son point de vue fixe sur la scène. Mais dès lors que le dispositif prend directement en charge la construction de ladite mise en scène en son cœur même, il devient le cinéma pour déployer une toute nouvelle grammaire forgée par les multiples angles de vues et trucages qui composent l'espace. Le médium forme alors une riche source d'expérimentations surpassant la représentation du réel. Cette logique d'amplification trouva en premier lieu son écho avec l'absence de son qui obligeait les acteurs à accentuer leur gestuelle, qui elle-même allait se répercuter sur l'environnement.

Il n'en fallut pas plus pour que le pont entre les excès du cinéma comique et l'animation se dresse. L'espace entier se plie au flux amplificateur pour aller contaminer le réel par le détournement et l'absurde. Dans *Charlot usurier* (1916), le personnage de Charlie Chaplin examine un réveil d'un air soucieux, à la manière d'un médecin face à son patient avec stéthoscope et prise de pouls à l'appui avant de l'ouvrir comme une boîte de conserve dont il hume le contenu. À l'opposé, un film comme *Charlot rentre tard* (1916) donne au mobilier d'une maison une forme de vie propre, où le moindre objet semble agresser le propriétaire des lieux qui se trouve alors dans un état éthylique avancé. De son côté, Buster Keaton va plus loin dans la logique du détournement des objets du réel avec son film *Malec champion de tir*⁸⁰ (1921) où l'acteur peint un crochet sur un mur pour y suspendre son chapeau.

Ce dépassement du quotidien à travers les mimiques et les actions devenait pour les acteurs de l'animation un modèle de choix en matière d'expressivité cinétique et graphique, modèle dont ils pouvaient disposer à loisir en le transcendant et forger ainsi leur propre langage. D'abord alimentés par leur procédé à travers l'acte même de création, les

⁸⁰ Co-réalisé avec Edward F. Cline.

premiers dessins animés modernes, dérivés d'une tradition de la caricature, se sont tournés vers ces icônes que l'industrie du cinéma a façonnées. Les prouesses physiques des grands acteurs comiques tels que Chaplin ou Keaton s'accordaient à merveille avec la personnalité de créatures dessinées appelées à bouger et interagir. Et l'importance du rythme en matière de gags a achevé de donner à ces créateurs la base même de leur regard sur le monde : celle d'une mise en scène pré-visualisée au photogramme près. En parfaite synthèse de personnalisation animée, Félix le Chat revendique ouvertement l'influence de Chaplin dans *Felix in Hollywood* (1923) en transformant sa queue en canne et en imitant la fameuse démarche chaloupée du vagabond... sous les yeux de l'acteur lui-même (ou du moins de son avatar animé) qui accuse le chat de lui voler ses idées.

En suivant la logique d'amplification jusqu'au bout, cinq éléments peuvent être dégagés :

- la représentation du corps en lui-même concernant la morphologie, la gestuelle et les grimaces du personnage.
- la représentation de l'espace concernant l'architecture, la palette de couleurs utilisée et le traitement de la perspective.
- l'interaction du corps dans l'espace concernant le traitement des lois de la physique (avec la gravitation en premier lieu), les coups et explosions subies par le personnage.
- l'espace sonore concernant les bruitages et la bande-son, distanciée ou au contraire accolée à l'action jusqu'à l'exagération (*mickeymousing*).
- le cadre même du film concernant la destruction du quatrième mur.

De cette distorsion plastique résultent le pastiche à travers l'imitation simple, la satire dans un esprit de dérision, voire l'anarchie dans un degré extrême de déformation... autant d'approches appliquant une forme de distanciation héritée de la conscience d'artefact de ce médium qu'est l'animation. Les formes et les codes des modèles sont isolés et retranscrits par la synthèse graphique et cette mise à jour facilite d'autant plus leur identification par le spectateur et leurs multiples déclinaisons. Le créateur a modelé la créature à son image en mettant en place un vocabulaire spécifique dont il s'est finalement emparé pour son propre compte afin d'aller envahir à son tour la réalité placée sous l'égide de la folie. Parallèlement, la violence se voit tournée en ridicule par Laurel et Hardy ou les Trois Stooges, tout comme les Marx Brothers plient les conventions à leur logique

surréaliste par le geste et le verbe ; autant de représentants du débordement permanent sur lesquels peuvent se reposer leurs homologues issus des tables à dessin.

10.1) Le cinéma de Frank Tashlin

Le parcours d'un cinéaste comme Frank Tashlin témoigne de cette répercussion mimétique. Tour à tour animateur pour Paul Terry (1930), Leon Schlesinger (1933) et Ub Iwerks (1934), l'homme fait une incursion dans le milieu du cinéma en prises de vues réelles en 1935 comme scénariste pour les derniers courts-métrages de Laurel et Hardy⁸¹. Fort de cette expérience, il revient chez Schlesinger l'année suivante en tant que réalisateur dont les cartoons se caractérisent par une grammaire cinématographique peu usitée dans le milieu du dessin animé⁸². La nature plane de l'animation en 2D élimine d'office une bonne partie des mouvements d'appareils permis par la prise de vues réelles. À cela doit également s'ajouter la construction de l'image qui passe par les lignes d'action, ainsi que la synthèse des éléments constitutifs induite par le dessin. De ce fait, la mise en scène des cartoons proposait habituellement une composition fluide permettant de situer chaque détail les uns par rapport aux autres afin que le réalisateur puisse être à même de jouer avec en fonction de leur importance. Face à ces conventions (par ailleurs moins d'ordre technique que pratique), Tashlin va élargir les possibilités de composition en ponctuant ses films de nombreuses plongées, contre-plongées et autres travellings en hauteur et en profondeur qui impliquent des décors redessinés image par image pour les besoins du changement de la perspective.

Loin de conférer une forme de réalisme spatial traduite en deux dimensions, l'approche de la mise en scène du cinéaste agit comme un grossissement des aspérités du cartoon en accentuant la masse des personnages et la dimension plastique de l'espace ; la logique d'amplification se poursuit dans un médium où le réel est reflété dans une déformation d'autant plus béante. Un film comme *Porky Pig's Feat* présente cette surcharge graphique en offrant une plongée extrême sur un escalier circulaire dans lequel un directeur d'hôtel dégringole, suivi d'une contre-plongée montrant Porky Pig et Daffy Duck observer la scène, au point de voir dans un gros plan l'hôtelier se refléter dans leurs yeux.

⁸¹ *Laurel et Hardy électriciens* (Charley Rogers), *Les Rois de la Gaffe* (idem) et *Qui dit mieux ?* (James W. Horne).

⁸² Voir à ce sujet Greg Ford, « D'un moyen d'expression à l'autre : les dessins animés de Frank Tashlin », in Jayne Pilling (dir.), *Cartoons and the Movies*, Paris, Dreamland éditeur, 1997, p. 41-47.

En 1947, Tashlin abandonne l'animation pour se consacrer définitivement au cinéma en prises de vues réelles et concentrer le caractère excessif de son univers à travers ses comédies, notamment pour Jerry Lewis. Associé au style excentrique du comédien, le réalisateur va naturellement transposer dans le réel des idées issues du cartoon. Parmi celles-ci l'on peut citer un corps exagérément malléable lors d'une séance de kinésithérapie musclée (*Artistes et modèles*, 1955) ou des animaux anthropomorphiques tels qu'un chien conducteur (*Un vrai cinglé de cinéma*, 1956) ou un lapin blanc doté d'une ubiquité digne de Droopy (*Le Kid en kimono*, 1958). Si le fondement des comédies de Tashlin repose sur la satire des institutions et du monde du spectacle, ces éclats de folie viennent détoner dans des escalades d'humour absurde davantage marquées. Dans *La Blonde et moi* réalisé en 1956, une scène montre les ravages causés par le passage de Jayne Mansfield dans la rue : à la vue de la jeune femme, un énorme pain de glace fond instantanément dans les mains d'un livreur, une bouteille de lait fait jaillir son contenu hors du goulot et les verres de lunettes d'un vieil homme se brisent d'eux-mêmes. Les attributs du dessin animé accompagnent la dramatisation des actions et des émotions sur un pied d'égalité avec le réel.

Qu'il s'agisse du cartoon ou du film en prises de vues réelles, la force de Frank Tashlin est d'avoir su prélever ces multiples influences pour les insérer dans une continuité narrative et agrémenter sa représentation du monde d'un aspect hyperbolique. En cela, la démarche du réalisateur diffère de celle d'un Charley Bowers, autre transfuge de l'animation versé dans la comédie burlesque, dont le personnage de Bricolo et ses inventions farfelues servaient à la fois de prétextes et d'enjeux pour installer ses séquences délirantes en image par image.

10.2) Hellzapoppin et le sabotage du cadre

Le cas de *Hellzapoppin* (1941) relève d'une concentration plus radicale des références en matière de comédie et constitue à ce titre un film-somme de ce réel cartoonisé. À l'origine, cette pièce de théâtre de Broadway écrite par le duo comique Ole Olsen et Chic Johnson en 1938 mêlait à grande échelle les éléments du burlesque américain où gags, numéros musicaux et sketches se succédaient à un rythme effréné. Sur les 1404 représentations données en l'espace de trois ans, la pièce était conçue comme un chantier permanent où des gags venaient s'ajouter ou étaient remplacés, avec un souci de

coller à l'actualité du moment⁸³. L'adaptation filmique assurée par H. C. Potter reproduit cette dimension malléable des événements par le biais d'outils purement cinématographiques.

Durant le générique d'ouverture, un déroulant annonce « Toute ressemblance entre *Hellzapoppin* et un film n'est que pure coïncidence ». Les intentions affichées sont celles d'un double attentat à l'égard du cinéma censé porter la pièce à l'écran. Les images cinématographiques relèvent d'un procédé de fabrication prélevant une part de réel que notre mécanisme de perception nous fait concevoir comme « entière », bien qu'une fraction échappe à la caméra durant la prise de vues. De même, un film est une somme de fragments dont l'assemblage doit donner au spectateur une sensation d'unité. Si le cinéma en tant qu'illusion propose via la prise de vues et le montage une excroissance d'un réel fragmenté et recomposé en une unité propre, l'univers d'Olsen et Johnson opposé aux codes habituels du récit se pose alors en « excroissance d'excroissance ». « C'est un film sur un film sur *Hellzapoppin* » : telle est la proposition du réalisateur agacé (interprété par Richard Lane) qui, face à la nature anarchique des premières scènes, souhaite imposer une histoire d'amour dans la narration. Dès lors, une bonne partie de l'humour du film reposera sur le souci permanent de vouloir donner une structure classique à un matériau de base qui en est dénué.

Olsen et Johnson écoutent le scénario proposé par la production dans lequel ils deviennent les accessoiristes en charge du spectacle Hellzapoppin donné dans la riche propriété de Kitty Rand. Suite à un triangle amoureux et à une série de quiproquos qui en découle, le duo s'attachera à saboter le spectacle lors de la représentation.

La résistance face au format imposé passe par une réinterrogation constante des composantes de l'œuvre, annonçant les délires sublimés de *Duck Amuck*. Si les scènes prises isolément sont matérialisées et renvoient bien à la brutalité du *slapstick*, en revanche les frontières chargées de les articuler les unes par rapport aux autres se sont volatilisées. Le duo s'adresse au spectateur mais aussi au projectionniste à qui il demande de rembobiner une scène afin de pouvoir en modifier la tournure à un instant-clé, ou de rester concentré sur le déroulement de l'histoire alors que l'opérateur préfère figer le cadre sur une jolie baigneuse. Le film comme objet matériel couché sur pellicule s'est désolidarisé

⁸³ Voir l'entretien avec Patrick Brion dans le DVD du film chez Swift.

de son support, le caméraman se substitue au projectionniste pour jouer avec la matière filmique.

Dans ce dialogue ouvert entre les deux mondes, sont également mises en scène des photographies qui prennent vie : lors de la présentation du projet par le réalisateur, le portrait d'un personnage salue Olsen et une vue d'ensemble de la maison Reed est disposée contre le mur. Accompagnée de la narration de Richard Lane, celle-ci s'anime et se transforme pour les personnages en une véritable séance de cinéma (en jouant sur le double sens du mot *picture*). Les composants du langage filmique deviennent des piliers instables dont l'équilibre tente d'être maintenu tant bien que mal par le duo. D'abord réticents à l'histoire d'amour incluse par la production, veillant au bon déroulement de la narration donnée par Lane avant de vouloir, sur un malentendu, saboter le spectacle qu'ils préparaient, Olsen et Johnson en maîtres d'œuvre eux-mêmes manipulés tirent de cette position ambivalente tout le potentiel du langage cinématographique où le hors-champ de la salle de montage – et de projection – cohabite avec le récit. Le créateur a assimilé la créature et ces capacités acquises ont d'autant plus de force évocatrice face à la captation de la prise de vues réelles ; et l'explosion des fondations du spectacle cinématographique n'en est que plus violente.

10.3) De l'epic comedy à la fusion des genres

Face à la concurrence de la télévision à la fin des années 50, les parcours jusque-là parallèles de l'animation et de la comédie en prises de vues réelles finissent par diverger et se radicaliser dans leurs conceptions respectives. L'une, soumise à des coûts infiniment plus élevés, est forcée de se réadapter au contexte économique en optant pour une animation simplifiée, pour ne pas dire appauvrie. L'autre tente de résister au petit écran en misant d'autant plus sur l'aura spectaculaire du cinéma : le format de l'image se voit augmenté par le tournage en 70mm, la durée des films s'allongent et leurs ambitions formelles s'intensifient au niveau du casting, des décors et du scénario avec *Cléopâtre* (1963) de Joseph L. Mankiewicz en symbole de l'emphase hollywoodienne.

La comédie ne fait pas exception et versera à son tour dans des effets de surenchère dramatique tels que la prise de vues réelles devient le nouvel espace de liberté créatrice et de source d'inspiration des cartoons de la même période. Les courses de voitures débridées

d'*Un monde fou, fou, fou, fou* (1963) de Stanley Kramer et de *La Grande Course autour du monde* (1965) de Blake Edwards se retrouveront transposées chez Hanna-Barbera et leur série animée *Les Fous du volant* (1968). Le duo, hissé parmi les principaux producteurs de dessins animés pour la télévision, fera de même avec le film *Ces merveilleux fous volants dans leurs drôles de machines* (1965) de Ken Annakin qui donnera lieu à la série *Satanas et Diabolo* (1969).

Ces trois longs-métrages ont en commun une mise en scène de la démesure à travers l'étendue du monde dans lequel l'individu tente de s'affirmer par le biais d'une course (de voitures et d'avions). Dans une compétition poussée au plus haut point, les problèmes matériels et les forces de la nature finissent par écraser l'humain et le rendent dérisoire au même titre que le Coyote cherchant avec acharnement à attraper Bip-Bip au sein d'une lutte élevée en paradigme du cartoon. L'introduction en noir et blanc de *Ces merveilleux fous volants [...]* affirme pleinement la filiation avec le dessin animé de Chuck Jones : un homme préhistorique s'écrase au sol en y laissant une parfaite empreinte humaine, un montage rapide fait se succéder différentes machines volantes qui retombent et se cassent les unes après les autres. L'histoire du progrès humain est réduite à la succession des échecs et substitue le triomphe à la passion qui « anime » l'individu devenu un archétype du personnage de cartoon, décidé à plier le monde face à sa volonté quoi qu'il puisse arriver. Face à ce réel cartoonisé à l'échelle du monde, les castings prestigieux des films de Kramer et Annakin deviennent une nécessité à la hauteur de l'ambition affichée. Tout comme la technique de l'image par image, l'*epic comedy* devient le filtre par lequel le monde est perçu au point d'aborder sans complexes tous types de registres. *La Grande Course autour du monde* en particulier, dans cette même logique d'accumulation, bascule tour à tour dans le western et le film de cape et d'épée en fonction des lieux visités (la ville de Boracho pour l'un, le royaume de Pottsdorf pour l'autre) avant de pousser à l'extrême les figures classiques du *slapstick* avec sa bataille de tartes à la crème à grande échelle.

Le cinéma de Blake Edwards avait déjà connu un rapport ambivalent avec le dessin animé à travers le premier film de *La Panthère rose* (1963) destiné à mettre en valeur l'acteur David Niven. Ce dernier sera éclipsé par le personnage de Peter Sellers, l'inspecteur Clouseau, qui va progressivement parasiter le cadre sophistiqué de l'intrigue pour ensuite aller envahir ce qui devait être à l'origine une adaptation de *L'Idiot* de Marcel Achard : *Quand l'inspecteur s'emmêle* (1964). Ce film sera à son tour à l'origine d'une série dont l'humour *slapstick* occupera une place de plus en plus importante jusqu'à culminer dans l'absurde avec son cinquième opus *Quand la panthère rose s'emmêle*

(1976). Parallèlement, le personnage de dessin animé figurant au générique du premier film sera exploité dans sa propre série de cartoons. Le célèbre thème musical d'Henry Mancini accompagnant sans interruption les épisodes donnera le ton des aventures de la panthère, plus posé et calme que la frénésie des cartoons de l'Âge d'Or.

Étant devenu le nouveau point de référence en matière de gags face à un public ayant depuis assimilé ses codes, le dessin animé a envahi la prise de vues réelles pour traduire un univers décalé ou le glissement progressif vers celui-ci. Ayant mis fin à l'*epic comedy*, l'arrivée du Nouvel Hollywood permit de lisser les disparités économiques et de fonder une nouvelle approche des excès issus du dessin animé, motivée par la reconnaissance du médium et de ses représentants (Avery, Jones, Fleischer, Lantz...) au sein de la contre-culture et le succès de *Qui veut la peau de Roger Rabbit ?*. Dans cet espace, les corps voient leur intégrité mise à mal et sont souillés par des traces révélant peu à peu leur nature d'être sensible, ou de cosse dissimulant une toute autre forme encore insoupçonnée. Les contorsions grotesques d'un Tex Avery se retrouvent traduites en prises de vues réelles par Sam Raimi dans *Mort sur le gril* (1985) dont l'hommage à la série B devient prétexte à ces excès. Plus explicite encore, Maurizio Nichetti interprète un bruiteur de dessins animés se métamorphosant progressivement en *toon* dans son film *L'Amour avec des gants* (1991), co-réalisé avec Guido Manuli. Quant au hongkongais Stephen Chow, ses films *Shaolin Soccer* (2001) et *Crazy Kung-Fu* (2004) assimilent la figure du héros amené à se surpasser aux capacités étendues du monde du cartoon à travers les effets spéciaux numériques.

En choisissant le médium de la bande dessinée, Warren Beatty transpose directement le style graphique de Chester Gould dans *Dick Tracy* (1990) à travers les couleurs vives et les traits difformes des gangsters. Le résultat est un festival de formes et de couleurs prononcées revendiquant pleinement leur appartenance au registre du dessin. En comparaison, sans disposer d'une base graphique semblable, un film comme *Le Grand Saut* (1994) de Joel et Ethan Coen incorpore ces éléments d'une manière plus sophistiquée en jouant sur la plasticité de l'univers dépeint et l'essence archétypale des personnages. Dans cette satire bureaucratique, la mise en scène valorise la verticalité des immeubles et les bureaux imposants, le tout porté par des personnages rigides que le destin va mettre à mal au point de stopper le cours du temps pour sauver le héros d'une chute mortelle par un *deus ex machina* hautement fantaisiste.

Entre l’envahissement des règles issues de l’animation et la nécessité de s’y plier (ou de s’y opposer), l’espace modulable de la prise de vues réelles renoue avec ses racines foraines incarnées par Méliès autant qu’il joue avec ces mêmes racines au travers de la dimension tangible qu’il s’était forgé par le réalisme induit des images. L’espace-temps manipulé ne cherche plus à se dissimuler et ses créateurs se plaisent à grossir chacun de ses composants pour éprouver les frontières du réel. Gérard Turpin disait que l’humour, déjà présent dans l’œuvre d’Émile Reynaud, « semblait vouloir excuser [...] la rigueur mathématiques des principes de physique dont [le dessin animé primitif] était issu [...] »⁸⁴. » Face à la pellicule impressionnée, le vocabulaire de l’animation instaure une mécanisation du réel où le flux amplificateur noie la stricte linéarité des photogrammes. L’imposture ne se cache plus et le créateur reprend ses droits.

⁸⁴ « La leçon d’Émile Reynaud », *Écran 73*, n° 11, 1973, p. 10.

Conclusion pour deux inconciliables

Si le temps finit par mettre à mal ce qui autrefois semblait immuable, les personnalités de gouache et d'encre ne sont pas épargnées. La mise à jour des fêlures physiques et morales laisse entrevoir un épuisement du dialogue entre créateur et créature ; un constat désillusionné qui ne fait que mettre plus en avant l'importance que ces personnages de fiction prennent à nos yeux tout en mettant à jour l'envers de l'apparence fantaisiste que nous prenons pour acquise sur l'écran. En s'imposant comme des figures mythologiques modernes, les super-héros ont vu leur statut d'icônes fantasmées soudainement déconstruit par Allan Moore et Dave Gibbons dans leur *comic book Watchmen*⁸⁵ (1988). Dans un tout autre registre, le duo de graphistes Olivier Kuntzel et Florence Deygas entendait créer un mythe de toutes pièces avec le personnage de la vache Winney qui serait apparu pour la première fois dans un cartoon daté de 1922, *Winney & Loosey Gold Diggers*, reproduisant à l'identique « l'esthétique des tuyaux de caoutchouc ». À l'instar de Mickey Mouse, Winney aurait traversé le XX^e siècle avec ses nombreux produits dérivés avant de connaître une modernisation grâce à l'ordinateur. Le court-métrage *Winney : a Cute Candidate* (1999), qui inclut le cartoon inaugural en question, vient à son tour mettre à mal l'aura dont jouissent les figures de la culture populaire : au cours d'une interview télévisée avec un Winney virtuel, le comédien chargé d'interpréter en temps réel le personnage par *motion capture* égare son texte et improvise un discours propulsant l'avatar virtuel aux élections présidentielles et ce, devant des téléspectateurs hypnotisés devant l'écran. Le personnage sera élu. Derrière la farce se dissimule un fantasme basé sur un énorme malentendu, presque à l'image du genre animation.

Par sa capacité à convoquer la magie sur les objets du quotidien, beaucoup ont essentiellement vu l'animation comme l'art des dessins qui bougent. Arrivèrent alors les personnages de bandes dessinées insérés dans un médium qui n'était pas le leur. Walt

⁸⁵ L'œuvre fut adaptée au cinéma par Zack Snyder en 2009.

Disney voulut sortir des conventions du simple gag en élevant la dimension artistique du genre qu'il phagocytait ironiquement par son modèle redoutable d'efficacité esthétique et économique. Autour d'un trait simplifié, d'une revendication de la fantaisie et d'une orientation vers le public familial, le nom de Disney devint plus qu'un label ayant apposé sa marque de fabrique dans le paysage cinématographique ; il était devenu l'incarnation même du genre pour les familles dont les générations suivent le programme foisonnant et savamment entretenu par les ressorties en salles. Au point que ce grand public réduisait l'animation au seul dessin animé et considérait l'idée de films pour les adultes comme parfaitement incongrue. Une telle sacralisation ne pouvait que pousser les auteurs à se définir par rapport à cet imposant pilier qu'est Disney et de ramener la dimension plastique du genre jusqu'aux tréfonds de la matière, de sa dimension merveilleuse jusqu'à la plus triviale qui soit. Il fallut un cinéaste comme Norman McLaren, suffisamment radical dans sa démarche artistique, pour remettre les pendules à l'heure avec son mémorable précepte :

« L'animation n'est pas l'art des images qui bougent mais l'art des mouvements dessinés. Ce qu'il y a entre les images a beaucoup plus d'importance que ce que l'on voit sur l'image. L'animation est par conséquent l'art de se servir des interstices invisibles entre les images⁸⁶. »

En choisissant de se concentrer sur l'interstice et non sur l'image elle-même, McLaren remettait le mouvement au centre de la définition en y intégrant au passage l'autre composante du cinéma, le son, qui par nature est continu et ne peut être capturé de la même manière qu'un arrêt sur image. La matière cinétique s'épanouissait et prenait forme sous les délires de *toons* élastiques, de marionnettes é-mouvantes et de pâte à modeler douce et rugueuse. Le moindre trait figuratif devenait instantanément un repère auquel le spectateur pouvait s'accrocher, transporté qu'il était dans un univers dont seul comptait la cohérence ; la dimension purement technique était reléguée dans les coulisses. Les enfants avaient-ils vraiment conscience des références sexuelles des cartoons de Tex Avery ? La liberté accordée par les Leon Schlesinger et Fred Quimby n'était-elle pas l'occasion pour les auteurs de faire les films qui leur plaisaient avant de chercher ce qui plaisait à un public en fonction de sa catégorie d'âge ?

⁸⁶ Cité par Bernard Clarens dans *André Martin. Écrits sur l'animation. 1*, Paris, Dreamland éditeur, 2000, p. 141.

À force d'orientations vers le jeune public, desservies en cela par l'arrivée de la télévision dans les foyers avec leurs nouveaux standards de production, l'audace et l'élasticité des figures animées s'amenuisèrent. Tout cela concourut à maintenir dans l'esprit du spectateur l'idée de créations inoffensives emplies d'une déraison anodine. Le constat désabusé et l'aspect adulte véhiculés par *Roger Rabbit* et *Cool World* sonnent comme une réponse à cette méconnaissance du médium, bien loin de se limiter à une certaine forme d'innocence. Le cinéaste Joe Dante, héritier direct de Chuck Jones avec qui il fut très proche, vient convoquer le caractère acerbe des personnages de la Warner sur *Les Looney Tunes passent à l'action* (2003). Remettant au goût du jour le mélange animation/prises de vues réelles, le film donne à voir des créatures animées gardant leur sérieux face à une réalité qui ne l'est pas. Derrière l'aspect divertissant se dissimulent les travers de l'industrie hollywoodienne appliqués au dessin animé : restructuration (licenciement de Daffy Duck), volonté de « soigner » l'image (critique du travestissement de Bugs Bunny), discours politiquement correct (suppression du bégaiement de Porky), exploitation outrancière des licences, banalité du placement de produits... autant de mécanismes décortiqués face auxquels se posent les *Looney Tunes* pour nous rappeler au souvenir de leur charme et de leur logique propre.

Réactualisant le regard cynique des professionnels sur le milieu du cartoon comme au temps de l'Âge d'Or, Joe Dante force le trait en faisant des humains des personnages plus insensés encore que ceux qu'ils tentent de réguler. Le héros incarné par Brendan Fraser se présente comme la doublure de ce dernier, son père (Timothy Dalton) est un espion dont la couverture est... un acteur interprétant un espion à l'écran. La mise à plat du spectacle est telle que les créatures, dans toute leur pureté cinétique, deviennent les germes d'une autre perception du monde, où la fiction même devient un mensonge orchestré par les fondements d'une réalité fantasmée. La confrontation créateur/créature vient ici exprimer tout l'amour que le cinéaste porte à ces personnages, par la manière dont ils sont créés, perçus et mis en scène au sein d'une réalité qui ne les prend pas au sérieux.

Posée en tant que moteur scénaristique, la confrontation des registres n'en demeure pas moins le fondement d'une réflexivité sur les capacités du cinéma et de ses approches diverses de l'image en mouvement. L'animation s'est aussi bien nourrie du réel que d'elle-même dans la constitution de frontières plus subtiles que ne le laissent supposer ses conflits permanents avec son créateur. Ainsi, le médium n'aura cessé de se battre pour sa différence en révélant ses mécanismes un à un face à un spectateur conforté dans ces

univers classés en catégories de genre⁸⁷. Tout cela dans le but, pour la créature, de pouvoir exister au-delà de l'écran, et pas seulement sous la forme de produits dérivés. S'échapper du cadre et respirer, enfin...

⁸⁷ Voir annexes p. I.

II. DU RÉEL AU GRAPHIQUE :
LA PLACE DU CORPS HUMAIN DANS L'ANIMATION

1. L'humain comme parasite de l'animation

Pendant ce temps, de l'autre côté de la caméra, l'humain s'affaire à mettre en place l'univers qu'il a créé de toutes pièces. Dans le défi lancé à la représentation prosaïque du monde (à laquelle la prise de vues réelles suffit amplement pour l'expressivité et les économies qui en découlent), l'animation vient transfigurer et synthétiser nos repères pour les restituer sous une forme plus directe. Inévitablement, lors de ce passage, certaines représentations animées, aussi codifiées soient-elles, se retrouvent sérieusement ébranlées, à commencer par la place exacte qu'occupe le corps humain au sein de l'animation. Si le pouvoir du créateur humain démontrait l'omnipotence de ce dernier, sa mise au niveau d'une créature animée implique en revanche de tout nouveaux enjeux esthétiques et thématiques ; celui-ci bascule dans un nouveau registre avec à la clé une remise en question partielle ou totale de sa présence à l'écran. Les craintes du dessin perçu comme nuisible à l'homme dans *You Ought to Be in Pictures* deviennent alors réalité. Avec la prise de vues réelles en guise de cadre, l'animation a mis en avant son étrangeté et sublimé par ses capacités élastiques le rejet dont elle faisait l'objet ; ce rejet était aussi bien issu de l'action scénaristique motivant les conflits entre les motifs que du reflet de la vision qu'avaient les grands studios à l'égard du dessin animé.

Mais s'il est le motif principal de la prise de vues réelles, l'homme au sein de l'univers animé devient à son tour un véritable corps étranger. Au conflit de l'occupation de l'espace succède alors une cohabitation forcée dans laquelle l'humain va devoir se fondre avec plus ou moins de bonheur. Dépossédé des principes biologiques et moraux qui régissent le monde réel, celui qui fut jusqu'alors créateur doit désormais faire le deuil de son statut et de sa propre image originelle afin de remettre en question l'abord des univers animés dont il est désormais l'un des acteurs parmi tant d'autres.

Si au cours de l'Histoire de l'art, la perspective linéaire développée au XV^e siècle reconstitua la vision oculaire et repoussa ainsi la frontière entre *représenter* et *voir*,

l'invention de la photographie constitua l'étape suivante en captant la vie *in situ*, imposant le regard humain par le biais de la technique. Le sens de l'image n'était alors plus à chercher du côté du trait de l'artiste, de la composition, de cette subjectivisation du sujet. Le sens se trouvait dans la nature même de ce qui était renvoyé, dans cet instant fugace tiré de l'impalpable présent, érigé en fantasme du parfait reflet de l'existence implacablement fixé sur la plaque photographique ; frontal, définitif, prisonnier d'un moment passé désormais à portée de main. Du corps restitué dans son apparence objective ne manquait alors plus que le mouvement. L'instant modelé et transfiguré du domaine de l'art allait devenir l'instant prélevé et en action au profit du domaine de la science. À partir de 1878, face aux corps dénudés d'Eadweard Muybridge, la censure ayant à l'époque la réaction prompte n'eut rien à redire car ce n'était pas tant le corps que sa mécanique interne qui était mise au premier plan. Néanmoins, la seule dimension biologique motivée par la visée scientifique trouva rapidement ses limites en regard des capacités de la caméra : celles d'offrir non seulement un monde représenté, mais également un monde reconstitué. Dans le cadre délimité par l'appareil, les corps allaient progressivement trouver un nouvel espace d'expression.

À l'apparition du cinématographe en 1895, la vie se retrouva imprimée sur une succession plus ou moins déterminée de photogrammes dont les minces intervalles accueillaient les variations de la nature, des plus infimes jusqu'aux plus conséquentes. Afin de mieux asseoir son pouvoir de reproduction du réel et d'être à même de marquer les esprits, l'invention des frères Lumière choisit comme sujet de prédilection la masse : grouillante (*Sortie des usines Lumière*), bouillonnante (la vapeur du *Train en gare de la Ciotat*), vibrionnante (les feuillages à l'arrière-plan du *Repas de bébé*)... la fascination que suscite le procédé cinématographique tient dans ce paradoxe qui présente une reproduction d'une scène par le biais de la technique, doublée d'une exposition organique des éléments qui tend à faire oublier cette même technique. La concentration sur le sujet appelle à une composition frontale montrant à voir ce qu'il y a à voir, où le hors-champ devient le domaine de l'imprévu libérant ou envahissant la scène. Réduit au seul point de vue de la caméra, l'espace se mue en une nouvelle scène de théâtre avec laquelle les corps doivent composer et en tirer un potentiel propre. L'absence de son et la brièveté des bandes obligent l'acteur à adopter un langage corporel très poussé visuellement afin de faciliter la compréhension pour le spectateur. En alliant joie du mouvement et exagération de la gestuelle, le cinématographe donne à voir des corps instables, prisonniers de la technique

et ne tenant pas en place, comme frustrés de ne pas pouvoir donner libre cours à leurs pleines capacités. Si l'action (ou l'absence d'action) sous la contrainte constituait la base du cartoon avec *Out of the Inkwell* en tête, il ne se trouvait pas face à l'acteur humain de contrepoint qui puisse faire face à cette frustration. La rigidité du procédé comme de la mise en scène de l'époque allait enfermer le corps jusqu'à l'étouffement.

Avec l'arrivée de Georges Méliès, la figure humaine connut sa libération la plus radicale. Par ses trucages, le magicien de Montreuil prit les corps et les étira comme des élastiques jusqu'à les faire éclater dans le nuage de poussière de circonstance. La structure articulée entière de l'humain se mit subitement à évoluer dans une image répondant elle-même d'une structure fragmentée et complexe. La notion d'*escamotage*, telle que celle-ci est entendue dans le milieu illusionniste, trouvait là son accomplissement : disparition, dérobade (des obstacles du réel), pénétration dans les entrailles de la machine (couches de pellicules, de décors)... Dans un va-et-vient constant entre fixité et mobilité, entre humain et objet, les capacités pleinement spécifiques du cinéma lancées par Méliès étaient en marche.

Deux genres en prises de vues réelles furent souvent rapprochés de l'animation : le *slapstick* comme nous l'avons vu précédemment¹, ainsi que la comédie musicale. Le premier présentait des forces en conflit permanent jusqu'à la destruction totale au même titre que le cartoon tandis que le second met en scène l'exaltation des corps libérés du joug de la réalité, le temps de numéros musicaux colorés. Dans les deux cas, il est question de détachement des normes culminant jusqu'à l'explosion finale (de l'environnement pour le *slapstick* et des sentiments pour la comédie musicale). Le corps, maltraité pour l'un, exalté pour l'autre, devient le principal vecteur sous sa forme la plus physique. De la même manière que la confrontation entre créateur et créature, son implantation au sein du réel ne fait que mettre ses débordements en exergue.

Dans son ouvrage *Le Langage des lignes*, Marcel Jean marque la distinction principale entre animation et prise de vues réelles par le fait que les créatures animées sont par essence dénuées d'assise corporelle, celle-ci n'étant en animation que le fruit d'une reconstitution calquée à partir du réel². Or, l'homme est déjà doté d'une structure interne et subit les lois de la gravitation. Seule la mutation peut donc permettre à la raideur mécanique et concrète d'intégrer l'univers animé et de devenir cette illusion devant se faire

¹ Voir « Le réel cartoonisé » (p. 75).

² Montréal, les 400 Coups Cinéma, 2007, p. 72-73.

palpable à l'image. Hugh Harman dans son dessin animé pacifiste *Peace on Earth* (1939) décrit et représente ouvertement – depuis le point de vue de petits écureuils – l'homme comme un monstre en traitant avec crudité de la Seconde Guerre Mondiale alors en marche.

Dans une veine plus fantaisiste mais tout aussi remarquable, *Joe Glow the Firefly* (1941), l'un des premiers cartoons de Chuck Jones met en scène un insecte nocturne explorant une tente de camping dont l'occupant endormi (caricature du réalisateur) devient à l'échelle du personnage un terrain tortueux. Qu'il soit tour à tour monstre ou paysage, l'homme ne sera jamais montré pour ce qu'il est « au naturel » mais pour ce qu'il représente dans le spectre de l'infiniment petit à l'infiniment grand. À l'instar de Mammy Two Shoes, la maîtresse de Tom et Jerry toujours filmée de manière à ce que son visage soit hors-champ, l'humain gagne en abstraction ce qu'il perd précisément en humanité. À partir de ce point, commence alors pour le corps humain une conquête de l'univers animé sous le prisme de la désincarnation.

En faisant subir à l'être animé des altérations d'ordre physique ou symbolique, l'animation rend compte de la synthétisation des multiples représentations du corps humain que l'Histoire de l'art a laissées derrière elle, du schéma aux aspérités exagérément proéminentes telle la *Vénus de Willendorf* jusqu'à la figure idéalisée comme le *David* (1504) de Michel-Ange. Il en va de même pour sa position dans l'espace en subissant des variations selon l'échelle de la nature en perspective symbolique³, ou en étant réimplanté dans un espace crédible (au même titre que le regard du spectateur sur son propre environnement) suivant la perspective linéaire. Autant d'approches picturales qui, éloignées par le temps et les doctrines, tiendraient dans le creuset de l'animation (à plat comme en volume) de la liberté élastique de l'humain ; une liberté somme toute relative à laquelle l'enveloppe charnelle va inévitablement se heurter lors de son déroulement dans le temps. Seront donc examinées dans ce deuxième axe les différentes incrustations de l'humain au sein d'un univers animé. Nous étudierons principalement sa manifestation cinétique à travers l'esthétique du rotoscope, procédé qui servira de base pour la *motion capture* avec en corollaire le fantasme du personnage hyperréaliste, ainsi que sa manifestation physique par le biais de la pixilation et de la photo découpée.

³ Voir citation de Philippe Quéau (p. 7).

2. *Alice Comedies* : un pied sur le sol illusoire

Par essence, l'animation appartient au domaine du flux ; flux des éléments constitutifs des personnages interagissant entre eux selon les lignes d'action, flux de l'appel au mouvement constant apportant cette respiration faisant défaut à l'image animée. Pouvant déployer par la métamorphose des possibilités infinies, celle-ci s'invente des contraintes structurelles dans le but de donner l'illusion d'une incarnation dans un univers constitué. Le corps issu du réel devient alors un barrage semi-modulable avec lequel l'animation va pouvoir tirer un langage expressif propre. « Pour Disney, le monde et les gestes du monde sont désordre, tandis que le dessin animé doit être ordre⁴ ». Cette liberté foisonnante doit déployer une harmonisation de la forme et de son mouvement. La finalité de cette conception, que Disney nommera *impossible plausible*, est d'équilibrer imaginaire et vraisemblable pour conférer au film une pureté structurelle rejetant tout artéfact qui renverrait au spectateur l'image d'une réalité laborieusement imitée⁵. Mais avant d'en arriver à cette alchimie, le futur créateur de Mickey dut faire face aux problèmes que posaient les implications techniques et dramaturgiques respectives de l'image animée et de la prise de vues réelles.

Après une timide percée dans le milieu du dessin animé avec sa première firme Laugh-O-Grams en 1921, Disney franchit un nouveau pas en se tournant vers Margaret J. Winkler, principale distributrice de cartoons de l'époque dont le catalogue comprenait *Félix le Chat* et *Out of the Inkwell*. N'ayant jamais caché son admiration pour la série des frères Fleischer, l'aspirant réalisateur propose à Winkler d'inverser le procédé et d'offrir au spectateur non pas des personnages animés évoluant dans des prises de vues réelles, mais un acteur réel immergé dans un univers animé⁶. Un pilote intitulé *Alice's Wonderland* est

⁴ Marcel Jean, *Le Langage des lignes*, Montréal, les 400 Coups Cinéma, 2007, p. 24.

⁵ Giannalberto Bendazzi, *Cartoons. Le Cinéma d'animation 1892-1992*, Paris, éditions Liana Levi, 1991, p. 106.

⁶ Bob Thomas, *Walt Disney. Un Américain original*, Paris, Dreamland éditeur, 1999, p. 58 sq.

réalisé en 1923 : une petite fille (incarnée par Virginia Davis⁷) visite un studio d'animation et la nuit venue se retrouve dans un dessin animé au milieu de personnages animaliers.

Bien qu'inachevé, le pilote plaît à Winkler qui accepte de financer Disney dont la Laugh-O-Grams était en pleine banqueroute en raison des coûts engendrés par le projet. La jeune actrice est d'abord filmée sur fond blanc, après quoi vient s'ajouter l'animation proprement dite. Le décor tout entier prend l'allure de la feuille de papier à laquelle des aménagements (escaliers ou scènes surélevées) sont rajoutés pour briser la monotonie des déplacements de l'actrice. Si *Out of the Inkwell* traitait de la création/destruction du domaine de l'animation avec le monde réel en tant que point d'ancrage, la série de Disney baptisée *Alice Comedies* (1924-1927) vise clairement la rupture avec l'ordre établi. Les deux formes ne cohabitent jamais du point de vue spatio-temporel ; la filiation avec l'ouvrage de Lewis Carroll en témoignant, le passage de la prise de vues réelles à l'animation se fait toujours par le rêve ou le conte (lorsque Alice raconte ses propres aventures à ses amis). Il n'est plus question de conflit des forces en présence jusqu'à la désintégration mais bel et bien d'intégration d'une figure au sein de l'univers autre.

À l'instar de l'héroïne de Carroll, Alice ne peut faire appel à ses propres ressources et n'a donc qu'une portée très limitée sur les événements : souvent victime lorsqu'elle n'est pas simple spectatrice, la fillette au fil des épisodes s'écarte du champ au profit de son comparse le chat Julius, véritable clone de Félix⁸. À la décharge de Walt Disney, celui-ci disposait de budgets et de temps de tournage particulièrement serrés et, en fonction des épisodes, concentrait ses efforts sur les séquences animées ou celles en prises de vues réelles (comme sur *Alice's Day at Sea*, réalisé en 1924) avant d'abandonner ces dernières les années suivantes. Malgré une danse en duo avec Julius (*Alice's Spooky Adventure*, 1924) ou un combat avec un taureau amorphe (*Alice the Toreador*, 1925), les interactions restent peu nombreuses dans la série. La fillette exerçant plusieurs métiers dans l'univers animé se contente de diriger les opérations à la manière d'un chef d'orchestre (le véritable spectacle étant assuré par Julius), elle danse pour exprimer sa joie ou fuit face au danger. Ces courses presque constantes, se déroulant sur un plan strictement horizontal, dénotent une conception unilatérale de l'espace et de l'action du fait de raisons économiques, où les

⁷ Son rôle sera repris en 1925 par Margie Gay, une unique fois par Dawn O'Day (alias Anne Shirley) dans l'épisode *Alice's Egg Plant* (1925) et enfin par Lois Hardwick en 1927.

⁸ D'après Rudolph Ising, ce personnage fut créé à la demande même de Charles Mintz, l'époux de Margaret Winkler, qui reprit l'entreprise de sa femme après leur mariage. En tant que distributeur des *Félix*, Mintz espérait donner un repère familial aux spectateurs tout en forgeant une marque de fabrique autour de son catalogue ; et cela malgré les problèmes de copyright que soulève un tel procédé. John Canemaker, *Félix le Chat. La Folle Histoire du chat le plus célèbre au monde*, Paris, Dreamland éditeur, 1998, p. 102.

méchants souvent conçus dans le même moule graphique se déplacent en rangs et se retrouvent vaincus en étant assommés à la chaîne (*Alice's Spooky Adventure* ; *Alice's Fishy Story*, 1924 ; *Alice's Little Parade*, 1926)... Autant de cycles d'animation permettant des économies de dessins.

Comme le souligne Dick Tomasovic dans son analyse de *Alice's Spooky Adventure*, malgré la libre circulation du personnage entre les différents mondes, « cette étrange capacité [le] condamne à l'exclusion, à n'exister qu'en tant que figure d'intrusion⁹. » Pour parvenir à exister, la fillette en vient à adopter les capacités d'un personnage de dessin animé (dont le point d'interrogation se transformant en objet à la manière de Félix ou la chute dans le vide à rebours). L'animation intervient autour d'Alice en cas de cadrage éloigné ou de sauts et acrobaties irréalistes (ou plus simplement risqués pour l'actrice) « greffés » dans la continuité de ses mouvements en prises de vues réelles¹⁰. De même, lorsque Alice est kidnappée et enfermée dans un sac, celle-ci devient une forme malléable plus apte aux gags (*Alice Chops the Suey*, 1925). Exceptionnellement, Disney se servira des images de l'actrice pour créer un cycle de course dans l'épisode pilote, mais ne renouvellera pas cette manipulation de l'image tant elle brise trop ouvertement le caractère intrinsèque de la prise de vues réelles qu'il tente d'intégrer à l'ensemble.

En s'écartant de la dimension matérielle des frontières entre animation et prises de vues réelles dans le but de pouvoir accoler les deux registres, Disney vise la rupture de ces mêmes frontières et démontre à travers les *Alice Comedies* (et leur définition floue du statut de l'humain) la toute-puissance de l'imaginaire enfantin sur le monde. Face aux animaux l'accueillant à la gare dans *Alice's Wonderland*, la fillette n'est pas seulement intégrée, elle est « invitée » dans le cadre en tant que spectatrice de son propre monde ; un monde du rêve revêtant peu à peu une part d'existence face à laquelle elle aura du mal à faire face. Il y a donc une véritable ambiguïté autour du rapport entre la forme et le fond. Même au-delà de la caractérisation des registres, Disney offre à ses séquences en prises de vues réelles la même truculence de l'univers enfantin avec la petite bande dirigée par Alice ainsi que son chien à la fois confident, chauffeur de taxi (*Alice's Day at Sea*) ou remplaçant lors de ses leçons de piano (*Alice's Fishy Story*). Segmenter chaque cadre pour les caractériser avant de les rendre perméables les uns aux autres comme si cela était

⁹ *Le Corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation*, Pertuis, Rouge Profond, 2006, p. 129.

¹⁰ Nous pouvons citer en exemple les multiples plongeurs dans l'eau exécutés par la fillette dans *Alice Solves the Puzzle* (1925) ou ses sauts synchronisés avec les autres personnages dans *Alice Cans the Cannibals* (1925).

parfaitement naturel... quatre ans avant l'avènement de Mickey Mouse, le style *impossible plausible* de Disney était déjà esquissé.

3. L'arrivée de la rotoscopie

En 1914, au moment où Winsor McCay donne la première représentation de *Gertie the Dinosaur*, le milieu du dessin animé connaît son entrée dans l'industrialisation. Les pionniers Raoul Barré et John Randolph Bray (rejoints par le magnat de la presse William Hearst) montent chacun les premiers studios d'animation. Afin de profiter de cette nouvelle manne, tous les moyens sont bons pour réduire les coûts et parvenir à une organisation structurée et rentable, notamment pour séparer personnages et décors qui nécessitent d'être redessinés à chaque image. Barré propose le *slash system* consistant à détourer les animations de personnages sur papier. Bray, de son côté, lance les décors pré-imprimés avant que l'associé de ce dernier, Earl Hurd, ne dépose en 1914 le brevet du cellulo qui deviendra le standard de fabrication du dessin animé¹¹.

Dans ce contexte de taylorisation, les frères Fleischer tentent de remédier au travail long et fastidieux que réclame l'animation image par image en relayant le mouvement *in situ* à la table à dessin. Ainsi en 1915, Max Fleischer crée le rotoscope, un rétro-projecteur reproduisant sur la table lumineuse des images d'acteurs réels préalablement tournées que l'animateur pourra décalquer. En plus du gain de temps, ce procédé permet d'afficher des mouvements réalistes jusqu'alors jamais atteints en matière de dessin animé ; la tâche n'en est pas moins laborieuse, réclamant la gestion d'un corps en proie aux soubresauts et aux multiples micromouvements. En fonction de la qualité des images tournées, certains détails disparaissent alors que d'autres semblent grossir, donnant au final un modèle instable dont les traits se retrouvent mis à nu, accentués par le matériau plastique. Là où l'animation classique débouche sur une synthétisation du mouvement via une structure de lignes d'action, la rotoscopie offre des prises de vues réelles, donc une reproduction du mouvement issue de la réalité. L'assise corporelle est bien présente, mais le corps humain se retrouve dépossédé du langage spécifique de l'animation. Le passage d'une action à une autre ne se fait plus par l'aspect élastique des lignes d'action mais par une gestuelle ample,

¹¹ Charles Solomon, *Les Pionniers du dessin animé américain*, Paris, Dreamland éditeur, 1996, p. 49-53

où l'effet de *blurring*¹² se retrouve exclu du rendu de la vitesse. Autant d'aspects qui confèrent un certain maniérisme au mouvement, écartelé entre l'approche graphique de l'image de l'acteur réel et la volonté d'incarner au plus près la figure à animer. Du moins si l'on s'en tient à la reproduction pure et simple ; de la pantomime de l'acteur, seule l'articulation générale du mouvement peut être retenue pour accueillir un nouveau costume, un nouveau personnage.

En concevant le rotoscope, les frères Fleischer n'entendaient pas se reposer sur la facilité de la reproduction, mais de tirer profit de ce nouvel accès aux mouvements déployés en situation réelle. En utilisant le procédé à un degré de décalque plus ou moins fidèle, le dessin animé allait à son tour conquérir le terrain de la masse que la prise de vues réelles avait su restituer dans un combat que l'on croyait perdu d'avance. En guise de test, Max Fleischer filma son frère déguisé en clown et exécutant des pitreries qui furent reportées à l'écran par le dessin. De ces expériences découlèrent *Out of the Inkwell* inauguré par l'épisode *The Tantalizing Fly*¹³ dans lequel la personnalité de Koko repose sur l'exécution de cabrioles réalistes et leur mise en relation par l'animation pure. La rotoscopie impliquant des micro-variations du trait quelle que soit l'action accomplie, l'épisode vient rompre ce flot ininterrompu en jouant sur les temps de pause. Le personnage se retrouve momentanément en suspens à l'issue d'une chute ou en situation d'équilibre et ses actions sont rendues plus brutes, en contraste avec la fluidité précédente.

L'unité de ces approches hétérogènes vient de cette structuration du mouvement autour de la silhouette semblant découvrir ses capacités une à une ; l'animation intervient comme langage propre et comme ordonnateur des mouvements de Dave Fleischer déguisé en clown. Par la mise en scène de la feuille blanche alliée à cette ponctuation animée métronomique, la rotoscopie se retrouve centrée sur elle-même et ne prend donc pas le risque d'une véritable confrontation avec l'animation pure. Néanmoins, ce corps rotoscopé sur lequel le réalisateur attire l'attention subit lui-même la confrontation des régimes d'images d'où découle cette « sensation de travestissement et dissipation du fond au bénéfice d'un traitement de surface¹⁴ », pour reprendre les termes de Georges Sifianos à ce

¹² Effet de flou.

¹³ Précédemment analysé p. 41-42.

¹⁴ Georges Sifianos, *Esthétique du cinéma d'animation*, Paris/Condé-sur-Noirau, Cerf-Colet, 2012, p. 256. Notons que l'auteur, durant ce passage, ne fait que traduire le sentiment de gêne que provoque d'ordinaire la rotoscopie en précisant quelques lignes plus haut « [qu'elle] n'est pas condamnable dans son intégrité ».

sujet. Les personnages accèdent à une palette de mouvements certes plus réalistes, mais les problèmes de cohabitation entre le réel et l'animé ne font que commencer...

Malgré l'avancée considérable que constituaient les travaux de Winsor McCay, le dessin animé américain en cette année 1919 commençait tout juste à trouver ses marques en s'écartant des héros de *comic strips*, à la recherche de son propre langage. Parallèlement, Félix le Chat se révéla au grand public, démontrant une personnalité propre, une dimension plastique et narrative mettant à profit les outils de l'animation. Les studios commencèrent à recruter leurs animateurs dans les écoles d'art. Face à l'absence de véritable formation à l'animation, la rotoscopie a pu aider les dessinateurs à mieux appréhender la mécanique du mouvement avant de servir de relais à l'animation pure. Si l'épisode *Modeling* (1921) emploie toujours le procédé, celui-ci témoigne de la volonté de doser équitablement les différentes techniques au service d'un récit jouant sur différents espaces¹⁵.

Au sein de la même série, *The Clown's Little Brother* (1920) met en scène le contraste présent entre les visées du rotoscope et de l'animation pure dans l'approche du mouvement et de la conception du corps. Dans cet épisode, Koko reçoit la visite de son jeune frère, directement livré par pli postal. Face aux proportions standards d'un adulte assurées par le décalque de Dave Fleischer, le personnage du petit frère adopte une morphologie d'enfant ouvertement « cartoon » : la tête, le torse et le bassin sont chacun constitués d'un cercle de taille identique, les deux derniers étant reliés entre eux par la chemise longue que porte le garçonnet. Alors que Koko se livre à une série de cabrioles censées impressionner son frère (marcher sur les mains, exécuter un salto arrière et un grand écart...), ce dernier répond par des numéros physiquement impossibles dans lesquels ses membres s'étirent et se contorsionnent tout en rejetant les lois de la gravité. Agacé par ces performances qui lui volent la vedette, Koko cherche à attraper l'enfant qui lui échappe. Emporté dans son élan, il dérape et tombe de la feuille à dessin pour se retrouver sur le dos du chat du studio.

Dans ce film, les deux écoles s'affrontent : l'une, engoncée dans son poids qui limite ses capacités expressives et l'autre, décomplexée de ces considérations de réalisme où le dessin est le support de l'évocation revendiquée comme telle. La différence d'âge

¹⁵ Précédemment analysé p. 42-43.

entre les deux protagonistes achève de donner à l'ensemble l'image d'un passage de flambeau entre deux générations.

En ce début des années 20, l'animation évolue ; elle s'affine, se fait plus fluide et commence à prendre son indépendance sur le plan technique. Le public est désormais habitué à voir des dessins animés avec ces personnages conçus spécifiquement pour le médium. Les traits s'adoucissent et s'adaptent à une morphologie plus ronde, « l'esthétique des tuyaux de caoutchouc » accède à la pureté plastique... le fossé se creuse plus que jamais entre le dessin animé tel que tout le monde le connaît et l'animation par rotoscopie. Face au maniérisme déployé par le procédé, les frères Fleischer délaisseront peu à peu leur invention avant de ne plus s'en servir du tout pour *Out of the Inkwell* vers 1924. Malgré ses avantages économiques et son aspect de modèle, cette technique venait de basculer dans un nouveau contexte : si l'on voulait l'utiliser de nouveau, il fallait dès lors l'employer à un degré moindre et plus que tout, justifier thématiquement son emploi.

4. Le monstre animé

Alors que le cartoon commençait à tirer des leçons de son passé tant dans son organisation industrielle que dans son langage, celui-ci connut son basculement formel le plus complet avec l'instauration de l'espace sonore dans *Steamboat Willie* (1928). Subitement, la structure graphique des personnages fit corps avec l'espace et le temps, agencée et rythmée par le son déployé dans toute son étendue. Du chaos des entrelacs de motifs sonores et de l'homogénéité élastique des lignes d'action, chacun gagna sa mise en forme respective dans une parfaite chorégraphie : le tempo des personnages gagna en naturel pour une caricature plus efficace et la bande-son accompagnait l'action tout en étant soutenue par celle-ci. Face à un tel déferlement plastique insistant sur le jeu de la matière picturale et sonore, le rotoscope en comparaison avait revêtu un caractère fantomatique. Avec leurs aspérités erratiques et le manque de discernement des détails dans les images tournées d'origine, les traits reproduisant la structure interne de l'être humain deviennent, face au flux animé, un moyen sûr de s'inscrire sous le signe de l'Autre.

4.1) *Betty Boop et le fantôme de Calloway*

S'il avait été convenu dans notre premier chapitre de considérer l'animation comme étant le non-vivant en action au regard de la prise de vues réelles, cette dernière via le rotoscope devient à son tour *le vivant en non-action* ; l'être *ayant été* face à la caméra, une fois retranscrit en animation, est vidé de toutes ses nuances qui le façonnent en tant qu'individu de chair et de sang pour se présenter sous une forme graphique aux traits et aux aplats de couleurs francs. Fermement ancré dans le réel par sa structure interne, il n'est désormais plus qu'une enveloppe désincarnée dans le domaine de l'image par image, détaché des contingences matérielles de la diégèse. Ainsi, les personnages rotoscopés allaient faire signifier leur différence en devenant des apparitions, sous forme de fantômes, esprits ou dieux. Joanna Bouldin résume d'ailleurs tout le paradoxe du rotoscope par

« cette présence double, cette hantise corporelle, cette persistance cadavérique du corps originel [...]»¹⁶.

La transformation de Cab Calloway dans la série *Betty Boop* reste à bien des égards l'une des plus emblématiques. À l'instar de tout genre musical émergent, le jazz à ses débuts n'était pas considéré comme sérieux. Avec ses multiples déclinaisons de rythme, son sens de l'improvisation et la variété de ses formations musicales, celui-ci devint le genre de prédilection de la bande-son de cartoon et Cab Calloway, son représentant le plus extravagant. La démarche chaloupée de l'artiste, ses gestuelles hyperboliques et ses contorsions le rendent plus proche de l'univers échevelé du dessin animé. De même, sa pratique du scat, ce chant à base d'onomatopées, achève de faire de son personnage scénique un être surexpressif dont le langage repose sur la personnalisation du geste et de la parole au même titre qu'un Donald Duck ou un Popeye, dont les borborygmes (respectivement assurés par Clarence Nash et Jack Mercer) sont devenus leur marque de fabrique. Une telle subjectivisation de l'être a d'ailleurs valu à Calloway le statut de personnalité du jazz la plus caricaturée dans le domaine du cartoon avec un total de vingt-six films, aux côtés de Fats Waller qui en compte dix-sept¹⁷. En tant qu'humain, il n'échappe pas à la désincarnation induite par la rotoscopie mais sa gestuelle surexpressive assure une transition moins brute vers le registre de l'animation pure. Son incarnation en ermite menaçant dont il assume le doublage entier dans l'épisode de Betty Boop *The Old Man of the Mountain* (1933) n'aura droit qu'à un bref passage rotoscopé soutenu par la réplique annonciatrice :

BETTY : – « *Qu'allez-vous faire maintenant ?* »

L'ERMITE : – « *Je vais faire de mon mieux !* »

Pour son unique apparition dans la série sous la forme d'un personnage humain, Calloway justifie son changement d'état par le texte et offre une légère scission du déroulement cinétique du film. Ce manque de déviation et de changement d'état significatif fait de l'exploitation de l'artiste la moins intéressante des trois films auxquels il

¹⁶ Joanna Bouldin, « Cadaver of the Real : Animation, Rotoscoping and the Politics of the Body », *Animation Journal*, volume XII, 2004, p. 13 [traduction personnelle ; texte original : *This dual presence, this corporeal haunting, this cadaverous persistence of the original body [...]*].

¹⁷ Henry T. Sampson, *That's Enough, Folks. Black Images in Animated Cartoons, 1900-1960*, Lanham, Scarecrow Press, 1998, p. 148.

participa. Son premier essai *Minnie the Moocher* (1931) le représentait en fantôme d'un morse dans une grotte hantée. Malgré le caractère d'étrangeté plus ouvertement introduit, le personnage était en contre-partie relégué à l'arrière-plan parmi toute la galerie de monstres et de spectres qui défilait durant la chanson éponyme. Le film suivant, *Snow-White* (1933) s'amuse à reprendre le conte des frères Grimm quatre ans avant Walt Disney et offre à Calloway sa prestation mettant le plus à profit les possibilités du dessin animé. Du schéma classique du conte, le récit bascule dans une dimension totalement surréaliste.

Alors que les bourreaux (Koko le Clown et le chien Bimbo) s'apprêtent à décapiter Blanche-Neige (Betty Boop) sur ordre de la Reine, ces derniers se ravisent et jettent leur matériel dans un trou avant d'y tomber à leur tour. Betty s'enfuit et dégringole la montagne jusqu'au lac glacé dont elle ressort, enfermée dans un glaçon faisant office de cercueil de verre. Les 7 nains la recueillent et l'emmènent dans la Caverne des Mystères. Déguisée en sorcière, la Reine descend à son tour dans le trou pour rejoindre les lieux. Sur son passage, elle piétine Koko et Bimbo qui, de ce fait, se réveillent. Le clown, avec la voix de Calloway, commence à entonner St. James Infirmary Blues et entre dans la Caverne.

À la manière d'une comédie musicale, la chanson amorce une rupture du continuum narratif, un basculement dans un autre registre : celui de la fantasmagorie dans le cas présent. L'intitulé des lieux donne déjà le ton (« *Mystery Cave* ») mais à la différence de la séquence de *Minnie the Moocher*, la conception même de l'espace et du temps va s'en trouver altérée. Au clown classiquement animé succède dans la Caverne un Koko basé sur la rotoscopie des pas de danse si caractéristiques du jazzman. Contrairement à ce qu'implique d'ordinaire le procédé des frères Fleischer, l'être animé endosse ici le rôle du support et non l'acteur ; la rotoscopie façonne la créature à travers la personnalité de Calloway, elle-même transcendée par l'intervention de la Reine qui transforme le clown en créature fantomatique quasiment réduite à deux jambes. Les pas du jazzman se retrouvent ainsi dans un entre-deux, à mi-chemin entre reproduction et recréation. La créature-fantôme par son caractère abstrait devient un prétexte à métamorphoses représentant les objets évoqués dans la chanson (une pièce d'or à 20 dollars, une bouteille d'alcool).

L'espace a également droit à un traitement visant à déstabiliser la matérialité intrinsèque du rotoscope. Dès son entrée dans la grotte, le personnage marche aux côtés des sept nains transportant Betty dans son cercueil de glace. Sitôt que ces derniers sortent du champ pour laisser Koko seul, le sol devient fixe tandis que l'arrière-plan continue de

défiler en représentant une transcription des paroles de *St. James Infirmary Blues*. La chanson est pour l'essentiel illustrée par des squelettes mis en scène quand le réalisateur ne joue pas sur la consonance du mot « *chorus girl* » – qui semble être prononcé « *cow girl* » – pour montrer une vache chanteuse. À cette succession de signaux envoyés de toutes parts (de la part du personnage et des détails de l'arrière-plan) vient s'ajouter cette impression de voir le fantôme-Calloway glisser sur le sol au cours de l'exécution d'un pas. Par cette désincrustation de l'espace, le personnage affirme son caractère étranger en s'épanouissant dans un environnement à sa mesure : celui d'une scène de spectacle mortuaire transformée en un moment de flottement où la manipulation du réel devient l'espace revendiqué de la monstruosité.

Koko le Clown opère aussi bien un retour aux sources qu'un aboutissement ; celui-ci redevient simple sujet d'étude des possibilités du rotoscope comme au temps de *The Tantalizing Fly*. Mais au-delà, il surpasse son statut de simple faire-valoir de Betty Boop jusqu'à devenir l'incarnation d'une ombre modulable à souhait, venant habiter les paroles de la chanson de Cab Calloway dans laquelle il est question du déchirement d'un homme suite à la mort de la femme qu'il aimait. Si la métamorphose ne dure qu'un temps et que le personnage poursuivra ses apparitions secondaires tout au long de la série, *Snow-White* offre à Koko sa plus belle consécration à travers l'Autre Monde, où le corps de Calloway devient la base d'un traitement de déconstruction tout en conservant son identité. Le flou se retrouve mis au service de l'ordre spectral et renoue avec les effets du fantascopie de Robertson¹⁸.

4.2) Glissements progressifs vers le corps réaliste

Mais si la figure du fantôme devient le refuge de l'être rotoscopé, elle peut également en devenir la prison. Se pose alors le défi perçu par Walt Disney comme l'aboutissement de l'animation : une représentation réaliste de l'humain en parfait accord avec le médium. Cherchant à surpasser la mécanique du gag, Disney voulut plus que tout hisser le dessin animé au rang de spectacle susceptible d'être vu et apprécié par tous au même titre que les films tournés avec acteurs. La nouvelle étape était donc de constituer un langage cinématographique propre à l'image animée pouvant rivaliser avec la prise de vues réelles.

¹⁸ Précédemment analysé p. 24-25.

C'est en partie pour cette raison que fut lancée la série des *Silly Symphonies* (1929-1939) à partir d'une idée originale du compositeur Carl Stalling. Chaque épisode devait permettre de repousser les limites techniques de l'époque telles que la couleur avec *Flowers and Trees* ou la simulation d'effets de profondeur dans *The Old Mill* (1937) de Wilfred Jackson à l'aide de la caméra multiplane qui permet de superposer plusieurs celluloses à différents niveaux. La question de la représentation non caricaturale de l'humain fut ouvertement abordée à partir de 1934 avec la fée-papillon présente dans *The Flying Mouse*, réalisé par David Hand. Ce premier essai tentait de se détourner du rotoscope au profit de l'animation pure ; toutefois, le statisme du personnage et ses attitudes ponctuées de pauses lui confèrent peu de naturel et constituent plus une ébauche en douceur qu'une véritable percée dans l'exercice. Celle-ci viendra plus tard au cours de la même année à travers *The Goddess of Spring* (W. Jackson) dont le rôle-titre féminin sera cette fois-ci au centre de la narration et des préoccupations des animateurs.

Vue aujourd'hui, l'apparition de la Déesse du Printemps dans ce dessin animé prête à sourire : le personnage qui se veut réaliste présente un aspect encore très caoutchouteux dans ses déplacements sautillés. Son corps s'étire et se plie de manière trop exagérée pour que la grâce puisse transparaître et ses bras, comme dénués d'os, se balancent à la manière de lianes. Ce traitement tout en légèreté du corps se retrouve dans le court-métrage *La Joie de vivre* (1934) de Hector Hoppin et Anthony Gross où deux jeunes filles, représentées toutes en courbes aériennes dans un style Art Déco, s'ébattent dans la nature en dessinant dans les airs des formes sinueuses. Si l'orientation graphique générale du film permet d'accepter ces manquements à la logique de l'anatomie humaine et d'apprécier la douceur qui s'en dégage, en revanche le souhait disneyen de donner une vision naturaliste de l'humain dans sa représentation et sa gestuelle est sévèrement contrarié. L'ensemble des mouvements prononcés de la Déesse du Printemps fait rejaillir dans ce contexte toute la dimension caricaturale du dessin animé. Le contraste avec les intentions initiales est d'autant plus renforcé lorsque les plans rapprochés sur le personnage montrent un visage figé. L'essai cumule les extrêmes, oscillant entre l'excès et l'insuffisance du seul recours au dessin.

Cinq ans plus tard, une autre Déesse du Printemps vit le jour dans la série des *Happy Harmonies* développée par la MGM. Hugh Harman y réalisa *The Blue Danube* (1939), dans lequel le personnage était rotoscopé de manière réaliste mais également présenté en semi-transparence pour asseoir sa nature de créature magique. Ainsi détaché de

toute dimension matérielle, le fantôme en tant que symbole peut voguer au gré de ses envies et se placer au-dessus du graphisme dominant. Mais le dessin animé apparaît ici comme un territoire interdit à l'humain et le caractère gracile de la Déesse se paie au prix du dispositif des frères Fleischer, de plus en plus contesté par les professionnels de l'animation (Walt Disney en tête) voyant là une régression face à l'aspect créateur du médium.

Entre les deux films précités, le monde a découvert à travers *Blanche-Neige et les Sept Nains* la possibilité pour l'animation de maintenir l'attention du spectateur sur une durée longue face à un univers entièrement graphique. Les extrêmes appelant au conflit face à un modèle donné, Disney est parvenu à son paradigme d'harmonisation plastique entre imaginaire et vraisemblance par un usage modéré du rotoscope. À partir de modèles filmés, la position des pieds et des mains ainsi que l'inclinaison de la tête sont conservées. Les proportions des personnages humains sont ensuite modifiées, faisant intervenir la part créatrice qui de ce fait irradie la structure entière de la figure animée, laquelle est à son tour prise en charge par l'équipe d'animateurs. La cohabitation graphique entre réalisme (*Blanche-Neige*) et caricature (les nains) n'en est que mieux acceptée.

« Pour dessiner *Blanche-Neige*, Hamilton Luske dut modifier les mensurations originales de Marjorie Belcher, l'actrice qui posa dans les prises de vue servant de modèle aux animations : la tête devint le double de la normale, le buste fut raccourci, et l'on fit presque disparaître la poitrine¹⁹. »

Dans leur réponse face à Disney et l'impressionnant succès de son film, les frères Fleischer à l'opposé créèrent un schisme formel entre les personnages. Pressés il est vrai par leur distributeur Paramount²⁰, le duo n'avait pas les mêmes visées que leur concurrent dont la production s'accompagnait d'une formation parallèle au perfectionnement de la technique. L'objectif des Fleischer était de sortir un film au plus vite et le rotoscope apparaissait comme une solution en regard du sujet traité : *Les Voyages de Gulliver* (1939), d'après Jonathan Swift. Mais l'application primaire de la rotoscopie, en partie justifiée par

¹⁹ Luca Raffaelli, *Les Âmes dessinées du cartoon aux mangas*, Paris, Dreamland éditeur, 1996, p. 66.

²⁰ Leslie Cabarga, *Betty Boop, Popeye et Cie. L'Histoire des Fleischer*, Collection Fantasmagorie, Enghien, éditions Artefact, 1980, p. 126.

l'effet de masse qu'entraîne le corps de Gulliver, ne fera que mettre à jour l'hétérogénéité des registres.

Ainsi, un comédien (Sam Parker) se retrouve laborieusement détourné en opposition aux Lilliputiens représentés dans le plus pur style cartoon. Les auteurs tentent de pallier à ce manque d'hégémonie en instaurant une échelle de représentation entre les personnages en fonction de leur statut : le jeune couple amoureux (la princesse Glory de Lilliput et le prince David de Blefuscu) arbore des traits plus épurés et des proportions plus humaines que leurs congénères sans pour autant répondre d'un ultra-réalisme à l'instar de Gulliver. En tant qu'objet du récit et de son discours pacifiste, Glory et David deviennent le lien unissant les peuples en guerre – dont ils font partie – à l'humanité incarnée par Gulliver. Mais les interactions entre ce dernier et les Lilliputiens marque un contraste brutal empêchant le passage d'une réalité investie d'événements étranges en son sein, transition constituant la base du genre fantastique.

Le titre du film en lui-même est trompeur : si *Les Voyages de Gulliver* suppose une concentration autour du personnage éponyme, on s'attend à ce que l'environnement évolue par rapport à son regard en tant qu'humain. Or, la situation inverse est présentée : le film maintient l'essentiel de sa narration autour des personnages de cartoon et démontre par ce choix révélateur la difficulté à présenter un être humain dans le cadre d'un long-métrage d'animation. Le regard centrifuge sur Lilliput se retrouve donc délaissé au profit du regard centripète du peuple Lilliputien dont les membres convergent en un seul point : le géant Gulliver et son étrangeté apparaissant plus violemment que jamais. Deux regards se font face et se heurtent sans pouvoir déboucher sur un univers cohérent. L'humain représenté sous sa forme la plus « juste » devient le Monstre malgré lui, dans une position décalée le rapprochant plus de l'anomalie. Mais le contexte de production serrée a contraint les frères Fleischer à opter pour une approche brute de la représentation.

La rupture entre animation et réel intégré est consommée. Tout en rappelant la période au cours de laquelle le film fut réalisé, le réalisateur Pierre Hébert voit plutôt dans l'opposition stylistique du corps de Gulliver et des Lilliputiens une représentation de l'isolationnisme américain.

« Gulliver est rotoscopé non dans le but stylistique de citer le mouvement brut, mais de conférer l'harmonie naturelle, dans les proportions et les mouvements du corps, propre à notre humanité, et qui contraste avec la stupidité des Lilliputiens qui sont sur le point de

s'engager dans une aventure guerrière. [...] L'usage de la rotoscopie sert à distribuer différents ordres de réalité d'un point de vue moral et, du coup, à célébrer l'harmonie et la rationalité américaines²¹. »

Au-delà de l'aspect économique qu'il représente, l'usage du rotoscope tient effectivement lieu de positionnement idéologique, en cela qu'il va à l'encontre des principes de base de l'animation. Si le corps animé est hybride par nature en tirant ses influences du monde extérieur qu'il assimile à loisir, le caractère hybride du corps rotoscopé est d'un autre ordre. Il y a dans le personnage de Gulliver la volonté de coller au plus près de son modèle avec pour corollaire la hantise de l'humain qui subsiste sous ce remplissage d'encre et de gouache. Un tel désir de maîtrise et d'idéalisation du corps animé tient pratiquement de l'art pompier dans son *degré d'iconicité*, surtout dans sa confrontation avec la simplicité graphique des Lilliputiens. En comparaison, nous verrons dans notre chapitre suivant qu'un réalisateur comme Ralph Bakshi se sert du rotoscope en tant que base créative pour ses films dans leur échelle globale, où leur propre cadre sera affecté afin de mettre en place une nouvelle stylistique de l'image en mouvement.

Face à cet essai-charnière, les frères Fleischer disposeront de moyens plus conséquents pour leur second long-métrage *Mr. Bug Goes to Town* (1941) dans lequel les humains rotoscopés apparaissent aux yeux d'une communauté d'insectes pour ce qu'ils sont : des masses sombres et pesantes, ou au contraire semblables eux-mêmes à des insectes lorsque les personnages les observent depuis le sommet d'un gratte-ciel lors du plan final. Entre animation classique, rotoscope et décors tridimensionnels, l'hégémonie graphique est cette fois-ci bien présente mais sacrifie au passage l'idée de confrontation directe et de partage entre humain et créature animée. Ce dernier film sera un échec désastreux pour les Fleischer en raison de sa première donnée le 5 décembre 1941, deux jours avant l'attaque de Pearl Harbor, suivi d'un report en salles quelques mois plus tard avec une campagne publicitaire insuffisante²² ; l'hégémonie disneyenne de l'après-guerre l'empêchera de trouver le succès. Blanche-Neige et ses amis ont remporté la partie sur le plan financier et idéologique de la mise en scène de l'humain dans le domaine tout juste naissant du long-métrage d'animation.

²¹ Pierre Hébert, « Les trois âges de la rotoscopie », *Quand le cinéma d'animation rencontre le vivant*, Marcel Jean dir., Montréal, les 400 Coups Cinéma, 2006, p. 46.

²² Leslie Cabarga, *op. cit.*, p. 170.

5. Ralph Bakshi, l'anatomiste de l'animation

Le réel constitue le repère de l'humain face auquel l'animation, en tant que création directe, peut être perçue comme une extension des possibilités de l'univers représenté. L'idée d'intégrer un personnage animé dans la prise de vues réelles est dès lors pleinement justifiée. En revanche, un film d'animation en lui-même instaure par sa technique un monde obéissant à ses propres règles de représentation ; l'intrusion de l'humain filmé, rotoscopé ou non, peut donc agir comme un rappel au réel venu perturber l'ensemble en raison de son empreinte visuelle véhiculée par le mouvement.

Alors que le style disneyen triomphe, la représentation de l'humain a pu accéder à la pureté graphique dans le rendu du mouvement. La rotoscopie devient la bête noire des animateurs parce qu'elle jure avec la conception fluide de l'animation et ses possibilités expansives. Tex Avery, en tant que l'un des plus éminents représentants du cartoon de l'Âge d'Or, n'y aura que rarement recours, notamment pour mettre en scène des gags à consonance érotique dans *Cross Country Detours* (1940). À deux reprises, des animaux se redressent sur leurs pattes postérieures pour arborer des mensurations et des poses féminines : une biche timide devient subitement une pin-up peu farouche tandis que la mue d'un lézard prend l'allure d'un strip-tease langoureux s'achevant en pleine action sur un carton de censure. Le corps en tant qu'objet de pur désir intervient ici comme une incongruité au milieu de cette vision soi-disant naturaliste de la faune annoncée par l'aspect documentaire du film. La célèbre danseuse rousse qui excite le Loup dans *Red Hot Riding Hood* (1943) est au contraire une créature animée donnée pour ce qu'elle représente. Elle se retrouve pleinement intégrée à l'histoire dans la mesure où son animation ne dépend donc pas du rotoscope comme facteur d'intrusion mais de la synthétisation du mouvement assurée par l'animateur Preston Blair²³. Ainsi, le procédé des frères Fleischer est reconnu à titre de modèle, non à celui de fin en soi. L'empreinte

²³ L'utilisation supposée du rotoscope sur le personnage a été démentie par Tex Avery lui-même dans son interview avec Joe Adamson. *Tex Avery. La Folie du cartoon*, Paris, Collection Fantasmagorie, Artefact, 1983, p. 94.

visuelle de la prise de vues réelles est donc bel et bien perçue comme une perversion de l'animation en tant que forme propre. L'animateur José Xavier en donne ici sa vision :

« [La rotoscopie] n'est pas critiquable au point de vue technique, c'est au point de vue démarche et intention. La démarche est stupide mais au demeurant ça reste extrêmement fascinant à faire. Ça pourrait être une recherche, [...] peut-être comme moyen de réflexion pour repenser le mouvement, [...] la manière d'animer, la conception des gestes. Ça pourrait être bénéfique, mais pour le grand public ça n'a aucun intérêt²⁴. »

Ce propos peut néanmoins trouver un répondant avec le cinéma de Ralph Bakshi, réalisateur ayant tenté durant toute sa carrière de remettre la rotoscopie au goût du jour – et la prise de vues réelles en général – dans des films d'animation sans cesse en rupture avec les attentes du grand public. À l'intemporalité disneyenne, il préférera l'ancrage dans une période précise ; la pureté graphique laissera la place au triomphe de la caricature d'un monde peu reluisant avec en prime une hétérogénéité plastique flagrante. Le public visé n'est plus celui des enfants mais désormais celui des adultes. Dans le paysage du long-métrage d'animation, Bakshi entend bien faire bouger les choses par une approche frontale et sans tabous de ses sujets mêlant sang, sexe et racisme. Pourtant, sous ce caractère outrancier que l'on pourrait aisément qualifier de gratuit se dissimule une volonté de démontrer les possibilités du médium comme substitut du réel.

5.1) *Fritz the Cat*

Après avoir débuté au studio Terrytoons en 1957, Ralph Bakshi accède à la notoriété avec la réalisation de son premier long-métrage *Fritz the Cat* (1972), d'après la bande dessinée éponyme de Robert Crumb. La montée en puissance de la scène *underground* devient pour le réalisateur l'occasion de poser les bases de son approche de l'animation en insérant des portions de réalités brutes sous l'anthropomorphisme satirique de Crumb.

Ainsi, le film s'ouvre sur une vue frontale d'une grande allée de New York (lieu d'action du film) dont on découvrira qu'il s'agissait d'un cliché de la ville détourné et

²⁴ Collection Fantasmagorie, *op. cit.*, p. 60.

repeint, à l'instar de l'ensemble des décors²⁵. La caméra zoome sur la structure d'un immeuble en construction au sommet duquel discutent trois ouvriers sur leurs conditions de vie et la génération des années 60. Or, le dialogue en question n'a pas été écrit mais tenu par de véritables ouvriers que le réalisateur a directement capté sur le vif et intégré au film, qualité sonore brute incluse²⁶. L'un des ouvriers se retourne pour uriner tandis que la caméra avance vers le jet qui occupe le milieu du cadre. L'écran passe au noir, transformant la miction en un motif de tâches dansantes tandis que défile le générique d'ouverture. Dès les premières minutes, *Fritz the Cat* donne le ton sur les intentions de Bakshi dans sa recherche d'une forme d'authenticité dans l'animation, à travers le traitement des décors, la caractérisation des personnages ainsi que les aspects les plus triviaux de l'existence que le dessin animé a tu pendant des années via les fluides corporels.

Fritz, étudiant en littérature, mène sa vie entre la drogue et le sexe. Souhaitant sortir de cette existence devenue trop conventionnelle pour lui et parcourir le monde, celui-ci va se retrouver pourchassé par la police puis impliqué dans une révolte à Harlem et dans un attentat terroriste.

Si l'œuvre originale de Robert Crumb constitue en soi une base suffisamment forte sur le plan thématique, le réalisateur va en profiter pour déployer certains aspects que l'on retrouvera dans ses films suivants, à commencer par une structure narrative plus épisodique que linéaire. Le parcours de Fritz est ponctué de plongées sur New York vue de manière déformée comme si celle-ci avait été filmée avec un objectif grand angle. Ce leitmotiv visuel qui introduit les séquences traduit la volonté dérisoire de saisir la ville dans sa globalité sachant que le personnage, empreint d'un hédonisme naïf, va se heurter à son aspect bigarré et chaotique. La captation de l'esprit de l'époque passe également par des transitions qui introduisent une suspension du cours du récit pour laisser la place à la musique. Après que Fritz ait mis le feu à son université, un fondu au noir s'opère. En lieu et place du plan suivant, un corbeau situé à droite du cadre claque du doigt en rythme de la chanson *Bo Diddley* tandis que ledit plan de la nouvelle séquence émerge de l'arrière-plan pour venir prendre sa place dans le cadre. De même, une séquence s'ouvre sur le titre *Yesterdays* de Billie Holiday sur fond d'objets épars (numéros du *New York Times*, disque vinyl, photo d'un soldat noir dont la tête a été remplacé par celle d'un corbeau dessiné,

²⁵ Le générique de fin révèle une photo de cette même vue, suivi dans un fondu enchaîné d'esquisses au crayon sur lequel viennent se poser l'encrage et les couleurs.

²⁶ Ce sera également le cas des longues scènes dialoguées entre les trois rabbins dans la synagogue, ainsi que les trois clients dans le bar de Harlem.

bouteille de gin, chapeau haut-de-forme, seringue...). D'abord dédoublées et surimpressionnées, les images finissent par se stabiliser pour n'en former qu'une et ouvrir la scène du dépotoir.

Une autre rupture de l'unité spatio-temporelle vient de l'expression des tourments intérieurs des personnages. Lorsque Fritz se rend à l'université face à ses camarades qui l'ignorent, le décor disparaît par paliers, de l'arrière-plan à l'avant-plan, pour laisser le personnage seul face à ses pensées ; ne subsistent dans le cadre que les éléments avec lesquels il interagit (une porte, une armoire à pharmacie pour prendre des cachets, un rebord de fenêtre où s'appuyer) ainsi que ses fantasmes prenant vie dans cet espace abstrait (ses notes de cours venant l'envelopper, un nuage rose formant une femme plantureuse). Ce même traitement caractérise la mort des personnages, toujours très graphique dans la vision du réalisateur en matière de sang et d'images mentales. Ici, le corbeau Duke, joueur de billard de son état, reçoit une balle en pleine cœur : l'impact est simultanément représenté par la casse des quinze boules qui chacune vont rentrer dans un trou au rythme de plus en plus lent des battements du cœur du personnage, avant de s'affaler par terre dans une mare sanglante. « Dans les films d'animation, il n'y a jamais de scènes de meurtre. C'est pour cela que j'ai un peu forcé le trait. Mes personnages restent morts²⁷ ! » dit Bakshi à ce sujet.

Cet état de perception psychique, motivé par la drogue, domine dans l'œuvre du réalisateur et va de pair avec l'importance qu'il accorde à l'aspect pictural de la matière. Les couleurs bavantes et délavées de l'aquarelle viennent rendre compte du caractère sordide du récit ou introduire une dimension brute et psychédélique. Les vapeurs de cannabis flottent dans l'image par le biais d'un cellulo légèrement peint de teintes douces ; l'escapade de Fritz vers un ailleurs incertain est représentée par un tunnel sur fond noir débouchant sur une succession rapide de motifs colorés.

Ce premier survol permet de rendre compte du style exubérant du réalisateur qui s'oppose aux standards en vigueur dans le domaine du dessin animé, à la recherche d'un nouveau langage en matière de représentation et de narration. L'anthropomorphisme coutumier de l'animation se charge d'assurer la transition vers un univers adulte où les minorités occupent désormais une place de premier plan (Noirs, juifs, homosexuels...). Bakshi s'écarte du tout-imaginaire qu'implique l'aspect créateur du médium pour

²⁷ Jon M. Gibson et Chris McDonnell, *Ralph Bakshi. Un rebelle du dessin animé*, Paris, éditions du Seuil, 2009, p. 127.

retranscrire l'atmosphère d'une époque donnée, avec ses contradictions entre sa vision fantasmée et la réalité. Son approche anatomiste, faite de collages aux superpositions visibles devient alors plus à même de retranscrire ce décalage que la visée d'une image débouchant sur un affrontement purement physique entre créateur et créature. Et le propos gagne d'autant plus en nature provocante par le fait qu'il s'agit d'un dessin animé, où l'institutionnalisation disneyenne avait achevé de faire de ce domaine l'un des derniers bastions encore épargnés par les mutations que le Nouvel Hollywood opérait au même moment du côté de la prise de vues réelles.

5.2) *Heavy Traffic*

Le second long-métrage du réalisateur, *Heavy Traffic* (1973), accentue cette esthétique de l'image hybride par une alternance constante d'animation et de prises de vues réelles tant dans les séquences que dans les plans eux-mêmes. Le succès de *Fritz the Cat* avait permis à Bakshi de mettre sur pied ce projet plus personnel, librement inspiré de son propre vécu.

Michael, jeune immigré juif et dessinateur de comics underground, joue au flipper dans un bar. Passage en dessin animé : on retrouve le personnage cherchant l'amour auprès de Carol, une jeune femme Noire, tout en s'inspirant des personnes qu'il rencontre pour alimenter ses comics. Horrifié par cette relation, Angelo, le père de Michael, voudra laver son honneur en demandant à la Mafia de tuer son fils.

La thématique sociale devient prétexte non seulement à l'approche moderne du domaine de l'animation, mais aussi à la redéfinition de son langage même et de sa dimension fantasmatique. Le réalisateur délaisse la représentation brute du monde dévolue à la prise de vues réelles pour s'orienter vers le discours critique.

Au tout début du film, une main introduit une pièce dans une fente et appuie sur un bouton. Des images de jeux d'arcade de tir apparaissent brièvement. Contrairement à leur couleurs brillantes et leur aspect frénétique, le premier plan sur la main est ralenti et les couleurs désaturées, ce qui sera le cas de la suite de la scène centrée sur ce jeu en cours de lancement qui s'avère être un flipper rustique. Le traitement de l'image, en décalage avec l'environnement ambiant, présente d'emblée la machine dans un rapport d'envoûtement, détaché de tout y compris de la simple fonction d'évasion du jeu. La bille arrive, filmée non pas depuis la vue du joueur (à la verticale) mais sur le côté, de sorte que celle-ci est

propulsée vers la droite de l'écran, tel un personnage allant de l'avant tandis que le titre du film apparaît. Mise en parallèle avec le plan d'une torpille frappant un bateau dans un jeu vidéo, la bille descend, encadrée dans un tunnel alors que le score défile de manière métronomique. Le plot de sécurité encadre momentanément les deux flippers avant de s'abaisser et laisser tomber la bille dans les profondeurs de la machine. La main tire le lance-billes en jouant avec sa poignée et déclenche une nouvelle partie. Un autre parallèle est établi avec le plan d'un jeu vidéo montrant l'explosion d'un avion. La bille est propulsée depuis un trou et se cogne aux *bumpers*. Ce flipper, qui constituera la nouvelle image-leitmotiv du film, devient pour Bakshi moins un jeu qu'une illustration du destin : le lance-billes en guise de symbole phallique expulse la bille devenue simili-spermatozoïde. Dans cette existence ainsi dépeinte, le sentiment de puissance et de réussite rêvée agit tant que l'individu est encadré (par la rampe de lancement et le tunnel) pour atteindre son but (les images de jeux vidéo) avant de subir de nombreux aléas face auxquels les possibilités de contrôle semblent dérisoires.

Les images reprennent une cadence ordinaire de 24 images par seconde le temps de découvrir le personnage principal, Michael (incarné par Joseph Kaufmann), cheveux mi-longs et chapeau melon sur la tête, en train de jouer au flipper en question. Sa voix-off scande des réflexions parcellaires sur sa condition qui vont accompagner la suite de la séquence²⁸. Au lancement d'une nouvelle partie, la bille repart au ralenti avec l'image animée d'Elisha, un clochard Noir, en surimpression. Reproduisant le schéma du départ de la bille, l'homme marche le long d'un trottoir, représenté en photographie, et tourne au premier coin de rue pour se confronter à un premier élément extérieur, un autre clochard plus âgé. Au cours des dialogues échangés entre les deux hommes, les photographies servant de décors faussent la position des personnages ou montrent un quartier différent entre les plans (les inscriptions sur les murs le confirment), rompant ainsi avec les règles élémentaires de représentation et de raccord dans l'espace. Bakshi présente ainsi la ville comme un personnage à part entière, une entité abstraite et malléable sur laquelle les habitants n'ont aucune prise ; cette sensation passe par l'effet de perspective flottante née des décors photographiques et des personnages animés qui y évoluent en y étant désincrustés. Un jeune couple vu de dos marche dans la rue ; la fille porte une robe rouge courte révélant ses fesses. Un délinquant assomme un ivrogne avec son pistolet avant de s'en prendre au couple : le garçon est molesté (avec une molaire arrachée jaillissant au

²⁸ Voir annexes p. IV.

premier plan) et la fille s'enfuit, le sein à l'air. Le pantalon du délinquant tombe pour révéler son sexe sur lequel est ajouté un effet de brillance pour attirer le regard du spectateur. Le lien entre la violence et la sexualité s'impose dans le film avec une crudité qui ne s'autorise plus de distanciation semblable aux animaux de *Fritz the Cat*. La fille et son poursuivant passent devant Elisha et son vieil ami en train de tenir ce dialogue :

ELISHA : – « Je suis pas là. »

LE VIEUX : – « Pourquoi ? »

ELISHA : – « Ils sont pas prêts. »

Alors que la discussion entre les deux sans-abris durant la séquence portait sur le projet d'Elisha de devenir un trompettiste célèbre loin de cette misère, ces trois dernières répliques ont une toute autre résonance en étant isolées. À travers la phrase « Je suis pas là » (que nous retrouverons plus loin dans cette analyse) s'affirme l'idée d'absence, de non-existence qui, alliée aux deux autres répliques, se pose en constat du rapport qu'entretient la société américaine avec les Noirs et, par extension, avec le médium qui en porte la représentation.

Une nouvelle bille est lancée ; la caméra zoome violemment sur deux brèves contre-plongées de façades d'immeubles, transformées par le montage en rampes de lancement débouchant vers une autre scène : une vieille femme en sous-vêtements menace de se jeter du rebord de sa fenêtre alors qu'un policier tente de la retenir. La situation est réduite à un cliché avec un plan rapproché sur le visage hurlant du personnage, le sauvetage proprement dit où le policier ramène la femme sur le rebord et le gros plan sur les bras tendus des deux protagonistes. Le tout est traité avec un sens du grotesque très poussé avec l'allure peu avenante de la victime (elle-même confrontée à la beauté d'une jeune femme posant dans une publicité pour Coca-Cola affichée sur la façade), le policier saisissant la femme par le slip pour la hisser jusqu'au rebord avec autant de facilité qu'une plume et les bras tendus aboutissant contre toute attente à un crachat de la victime au visage de son sauveur qui tombe à son tour dans le vide et s'écrase devant une foule hilare.

La vision cynique de Bakshi sur la violence se poursuit avec une scène de braquage dans un commerce réduite à son *modus operandi* le plus mécanique et le plus brutal : un gros plan montre un pistolet en train de tirer, suivi d'un plan moyen sur le propriétaire recevant les balles et un autre gros plan sur la caisse vidée par le braqueur, la main ensanglantée du commerçant en amorce. Un autre couple hèle un taxi : le décor est réduit à

un fond noir dont se détache une unique enseigne lumineuse. Cette obscurité entre en contradiction avec les plans suivants sur le chauffeur de taxi et le braqueur rejoignant sa voiture où les photos des décors sont parfaitement discernables ; en plus de l'espace, le temps lui-même n'a plus de repères stables. Alors que le braqueur tente d'ouvrir la portière de sa voiture, le taxi émerge de l'arrière-plan pour faucher le personnage et avancer tout droit vers le spectateur. Une première phase de gag est mise en place par un plan d'ensemble sur le taxi vu de profil prenant le couple à son bord, indifférent au braqueur s'étalant sur la chaussée. L'humour sadique est sitôt relancé par un plan moyen au niveau du sol montrant le personnage face caméra ramper vers nous ; un contrechamp total du taxi vu de dos montre le véhicule démarrer et transformer le braqueur en une bouillie sanglante. La violence dépeinte depuis le début de la séquence suit une courbe ascendante dans le rythme du découpage, où les plans deviennent de plus en plus courts tout en accentuant les effets de contraste.

Dans cette même idée de heurter le spectateur, la scène suivante montre l'ivrogne (déjà vu précédemment) aperçu par deux policiers corrompus se faisant racheter un paquet de drogue saisi par un dealer : l'homme est endormi et adossé contre un mur, face caméra, et reçoit un coup de matraque. Le plan suivant nous place en vue subjective du personnage où le poing américain de l'un des policiers frappe directement le cadre. Au moment de l'impact, trois brefs plans de 4 images chacun se succèdent : deux écrans rouges, dont le deuxième présente des motifs de bulles, encadrent le lancement d'une nouvelle bille. Le choc plastique du découpage figure la douleur et l'écoulement du sang ; l'action du lance-billes est autant assimilé au coup qu'à la propulsion du clochard dans le plan suivant en direction de l'un des policiers qui le retient tandis que l'autre le frappe dans l'entrejambe d'où jaillissent quelques gouttes jaunâtres. Le choc de la bille contre les *bumpers* du flipper et le personnage roué de coups en gros plan sont de nouveau mis en parallèle. À ce rapprochement physique s'ajoutent les fluides corporels (sang et urine) de l'ivrogne qui éclaboussent la ville globalement grisâtre de leurs couleurs vives, à l'instar des lumières du flipper clignotant au moindre contact. Menottes aux poings, le clochard, laissant une trainée de sang derrière lui, est emmené vers le fond du cadre et un cut franc montre la voiture de police démarrer à toute allure en suivant le même mouvement. Les traces figurant dans ces deux plans, rares lignes issues du chaos ambiant, sont rapprochées avec la bille défilant dans l'encadrement du tunnel, fragile moment de stabilité avant la reprise des événements.

La dernière partie de la séquence revient sur Elisha et son ami repartant vers la gauche. Leur déplacement dans l'espace est assuré en surimpression non pas sur un décor, mais sur une succession de diverses rues en fondu enchaîné. Au premier fond de mur carrelé succèdent une ruelle sombre, ainsi qu'une allée dont l'image a été dédoublée avant de se fondre en une seule et de laisser de nouveau la place au mur carrelé, dans une symétrie approximative. Jusque-là situés en retrait de l'action, les personnages évoluent dans un champ abstrait pour passer à leur tour de l'autre côté du miroir. Le retour à la réalité se fait par une poubelle située en avant-plan dans laquelle se trouve une trompette qui attire l'attention d'Elisha pendant que son ami continue de marcher tout en jouant de l'harmonica ; les personnages ne sont plus en semi-transparence et un décor fixe émerge dans le cadre. Parallèlement, les deux policiers passent en voiture saluer le dealer. Après leur départ, ce dernier allume un bâton de dynamite qu'il lance sur eux. La voiture, vue de dos, roule sur une chaussée représentée en courbe alors que l'arrière-plan composite défile suivant un mouvement descendant pour synthétiser l'idée de déplacement²⁹. La situation s'inverse : les policiers regagnent à leur tour le domaine de l'abstraction et le bâton de dynamite rebondit sur leur véhicule pour se loger dans le manteau d'Elisha. L'explosion le projette au loin pour s'affaler dans la rue tandis qu'un zoom s'avance sur ses viscères. Dans ce final, la caricature graphique se teinte d'une profonde amertume dans l'ironie du gag et l'attitude distraite du vieux clochard s'éloignant au loin, absorbé dans son jeu d'harmonica, inconscient de la mort de son compagnon. Le décor, suivi du personnage, s'efface pour laisser la place au récit.

Ces événements qui constituent les cinq premières minutes et demi du film donnent le ton de l'approche de Bakshi. Par le détournement de la prise de vues réelles à travers les jeux de cadence, de transparence et de couleurs, le réalisateur met en place une couche successive de réalités superposées que l'animation vient sublimer. Le mélange qui en résulte place les personnages tout en perspective et gravité faussées, dans un esprit de déambulation et de représentation mentale. Au même titre que le cartoon classique, l'espace se joue des personnages pour les violenter. Mais les animaux ont laissé la place aux humains et le sang s'affiche sans détour. La métaphore du flipper achève de se poser en antithèse absolue de l'approche disneyenne de la narration, centrée sur la fluidité et

²⁹ La fameuse série animée sportive *Olive et Tom* (Hiroyoshi Mitsunobu, 1983) reprendra le même procédé par mesure d'économie pour simuler l'effet de profondeur des terrains de football tout en restant centré sur son sujet et jouer plus facilement sur les entrées et sorties de champ.

l'émotion. Bakshi fait ici appel au montage conflictuel de Sergueï Eisenstein par le choc plastique des plans mis au service d'un discours. Pour profiter pleinement des capacités de chaque régime d'image, le réalisateur n'aura de cesse de jouer sur l'irréalité de l'espace représenté dans le but de révéler la face cachée du rêve américain. L'envers du décor nous est ouvert, tant pour le thème social que pour le langage qui porte celui-ci avec ces effets de montage affirmés.

La deuxième séquence introduit les parents de Michael ainsi que ce dernier dans sa représentation animée : Angelo, le père italien raciste et mafieux, revient d'une virée en voiture avec Molly, sa maîtresse. Ida, la mère juive le reçoit en essayant de le tuer. Entre eux deux, Michael tente de rester concentré sur sa planche à dessin.

La première partie est concentrée sur Angelo au volant d'une voiture évoluant dans une ville en prise de vues réelles de nuit. La confrontation de l'animation avec des images tournées (et non plus simplement fixes) achève d'isoler les personnages dans un monde à part, plus encore en les confinant dans l'habitacle d'un véhicule où l'interaction avec l'environnement auquel ils sont intégrés est extrêmement réduite. L'essentiel du découpage repose donc sur la relation entre Angelo et Molly. La scène s'ouvre sur un plan moyen montrant la voiture de face qui, tout en roulant, se dandine. Un léger travelling avant suivi d'un cut nous fait pénétrer dans le véhicule pour y découvrir Angelo, caricature au visage allongé et simiesque et aux mains énormes, ainsi que Molly, jeune femme aux traits arrondis plus gracieux, dont la robe courte et le pli formé au haut de la cuisse laisse deviner l'absence de culotte, telle une danseuse de Tex Avery dépravée. La caméra se concentre tantôt sur l'un lors d'un rire gras ou d'un geste de connivence, tantôt sur l'autre qui, bouteille de whisky en main, écoute les vantardises de son amant avec ennui. La variation des cadrages se charge également de mettre en valeur le défilement de la ville en arrière-plan dans une continuité spatiale relative, notamment lors d'un plan d'ensemble vu depuis la place d'Angelo au volant où le véhicule, à l'issue d'un tournant, semble rouler de travers. Le plan suivant, une plongée vue de trois quarts sur une allée traversée par la voiture, est fixe et dessiné pour restituer l'harmonie formelle de l'action, impression confirmée par un cadrage plus resserré sur Angelo ne laissant rien paraître de la rue pour ensuite descendre sur Molly, tête posée sur les genoux de son amant. Cette ébauche d'harmonie est aussitôt détruite par l'apparition d'un feu rouge : si celui-ci – dessiné – s'avance dans l'image, le fond – une vue réelle mise en valeur par des enseignes lumineuses – demeure fixe. Le film s'évertue ainsi à éviter toute tentative de représentation

classique dans le cadre du dessin animé ; Angelo donne un coup de frein brutal pour s'arrêter net au beau milieu d'une rue grouillante, entre trafic routier et éclairages clignotants. Les valeurs du fixe et du mobile sont redistribuées entre dessins et vues réelles pour créer un espace éclaté et trompeur, où les lumières clinquantes de la ville renvoient à celles du flipper comme un vernis attirant dissimulant une réalité sordide.

Un gag s'introduit dans cette suspension de la matérialité : un clochard devant lequel la voiture s'est arrêté donne un coup de chiffon sur le pare-brise et réclame une pièce avant de recevoir un coup de poing de la part d'Angelo qui faisait mine de fouiller dans sa poche. Le passage se fait en un plan moyen du pare-brise vu depuis le siège arrière englobant le clochard effectuant sa besogne, ainsi que l'agacement d'Angelo à travers ses yeux visibles dans le rétroviseur. S'ensuit une série de raccords dans l'axe centrés autour d'Angelo au volant et du clochard à la fenêtre où la caméra s'attarde tour à tour sur le visage de ce dernier, la main d'Angelo dans sa poche et le clochard recevant le coup de poing entre deux reprises du plan original. Le découpage ne déploie pas d'angles de vue variés pour dynamiser l'action comme l'extension des possibilités offerte par le dessin animé pourrait le supposer mais renforce par cette simplicité le caractère brut et primaire du personnage d'Angelo.

Au départ de la voiture, les envies de Molly se font plus pressantes en caressant l'entrejambe d'Angelo. Un nouveau contraste plastique et cinétique est mis en place en présentant le véhicule en déplacement dans une prise de vues réelles filmée au ralenti. Le film se range sous l'égide du réel comme pour laisser place à la sexualité face à un médium éprouvant des difficultés à la restituer en dehors de la caricature comme nous le verrons par la suite dans notre chapitre « L'enfant et le tabou du sexe » (p. 255). Entrecoupé du plan réunissant les deux personnages comme au début de la scène, une nouvelle vue sans animation montre la voiture se garer. La caméra se focalise sur Molly dans un plan rapproché poitrine, puis sur sa main en gros plan pinçant l'entrejambe d'Angelo. La tension sexuelle installée par le cadre réaliste et la construction des plans trouve son apogée avec un insert du lance-billes du flipper claquant contre la machine... tension instantanément désamorcée par un travelling droite-gauche suivant Molly, catapultée du véhicule pour se heurter contre une voiture garée de l'autre côté de la rue. Durant sa culbute, à mi-parcours, 9 images (prises 2 fois chacune) quittent l'hégémonie graphique de la partie animée en présentant un trait brouillé, esquissé, qui rend compte à la fois de la violence du coup dans un effet proche du *blurring*, ainsi que de l'étape du *line test* en animation, soit la visualisation du mouvement avant traçage et gouachage. Le médium

repréprend ses droits, avec ses aspérités techniques et langagières. La sécheresse d'Angelo est encore une fois exprimée en un plan fixe concentré sur le siège passager vide, attendant durant cinq secondes le retour de Molly dans le cadre, se hissant à grand-peine jusqu'au volant. Descendu de la voiture, Angelo claque la porte en laissant sa maîtresse en sanglots. Au démarrage du véhicule en plan moyen encadrant les deux personnages, un contrechamp révèle le pantalon d'Angelo qui, pris dans la portière, se déchire, laissant le personnage en caleçon au milieu de la rue dans un plan d'ensemble. La voiture s'éloigne vers l'horizon en zigzaguant dans un amas d'affiches de pin-up sur fond noir alors que résonnent dans la bande-son les bruitages du flipper : à l'image de ces photos, la sexualité frustrée de Molly est maintenue à l'état de fantasme inassouvi. Un dernier plan nous montre Ida, la mère de Michael observant Angelo (dont on entend les borborygmes) depuis la fenêtre d'un immeuble.

Si l'introduction du film se voulait heurtée et foisonnante pour caractériser la violence présente dans New York, la focalisation sur un personnage est présentée de manière certes plus posée, avec le standard jazz *Take Five* de Dave Brubeck en fond sonore, mais le choc plastique des plans n'est pas éludé pour autant. Dans cette immersion nocturne, la mise en scène maintient son instabilité formelle pour créer le malaise et installer définitivement les thèmes adultes du film. *Fritz the Cat* avait ouvert la voie en ingérant une partie du réel à travers les photographies retravaillées au dessin et les fortes personnalités incarnées en figures anthropomorphiques. *Heavy Traffic* va plus loin en exposant cette réalité qu'il articule autour de ses personnages humains en fonction de leur affect : Angelo, au volant de la voiture, règne sur son petit monde (animé) détaché du réel ; un réel dont il pense faire partie lorsqu'au moment du passage complet en prise de vues directes, celui-ci déclare : « J'ai le respect de l'organisation. J'ai le respect du père. » Cette fragilité structurelle va de pair avec l'humour du film où le passage d'un registre à l'autre se fait dans la plus grande brutalité. À la violence cartoonesque s'ajoute la violence des sentiments entre Molly empressée et Angelo qui, dans sa fierté d'italien, la rejette. Sexe et misère sociale se côtoient, le temps de l'innocence est révolu.

Dans la scène suivante, Ida incarne l'autre versant extrême en mère juive possessive maintenant Michael dans un état d'enfance. Lorsque l'on découvre ce dernier, assis à sa table à dessin, elle n'est encore qu'une silhouette ombrée dont se détachent les yeux et la bouche, comme une présence maternelle rassurante avant de devenir, une fois révélée en pleine lumière, une véritable harpie prête à tuer Angelo pour ses infidélités.

Évoluant dans l'appartement (dessiné), Ida envahit l'espace de ses innombrables bougies qu'elle allume et place tout autour d'elle en psalmodiant une prière pour les morts... destinée à Angelo qu'elle assomme avec une poêle une fois celui-ci rentré. La dispute conjugale se mue en un jeu de massacre mortel au cours duquel Ida coince la tête d'Angelo dans le four avec une application sadique durant seize secondes avant d'allumer le gaz. Réveillé, Angelo se décoince (en adéquation avec un plan de la bille du flipper jaillissant d'un trou) pour briser tête la première la fenêtre de la chambre de Michael afin de respirer avant qu'un hachoir à viande viennoise se planter dans le mur juste entre ses jambes. Ida redevient une mère aimante devant Michael en lui apportant sur un plateau un petit-déjeuner surdimensionné qu'il s'empressera de jeter aussitôt par la fenêtre.

Par le traitement comique des affrontements violents entre les deux parents et l'indifférence de Michael devant l'attitude de sa mère et l'insistance de son père à aller rencontrer des filles, *Heavy Traffic* fait écho à un passage de transition sur la manière dont le médium est conçu et perçu. Lors de la réalisation du film, l'animation était toujours considérée comme un divertissement enfantin dont la firme Disney tentait de maintenir le cap malgré les inévitables changements sociétaux autour d'elle. En raison de cela, le médium était ironiquement appelé à transgresser cette image par la représentation du sang et du sexe pour être perçu comme « adulte ». Le personnage de Michael, en double fantasmé de Bakshi, se situe à la croisée de ces deux conceptions extrêmes que sont l'enfance associée au petit-déjeuner surexagéré et le passage à l'âge adulte par le dépucelage. D'après la démarche du réalisateur, le dessin animé devait surpasser le stade de l'aimable caricature et provoquer le spectateur non pas en exposant simplement le sexe pour le sexe, mais en mettant ces représentations jusque-là taboues au service d'un commentaire social. Ce fut pourtant ce premier degré de provocation qui fut retenu par le public, soigneusement entretenu il est vrai par la campagne médiatique de *Fritz the Cat* afin de couper court aux préjugés de sa classification X, la première du genre pour un long métrage de dessin animé³⁰. Pour Bakshi, cet abord primaire devient un point de focalisation à partir duquel il peut déjouer les attentes des spectateurs comme il le fait sur *Heavy Traffic* où il bénéficia d'une plus grande liberté artistique, tout comme il profitera de son film suivant *Coonskin* (1975) pour repousser les limites de son propos. Dans le cas

³⁰ Les phrases d'accroche de l'affiche américaine étaient « Nous ne sommes pas classés X pour rien, baby ! » et « Il est X et animé ! » [traduction personnelle ; texte original : *We're not rated X for nothin', baby ! He's X and animated !*]. L'affiche française proposait quant à elle « Il a tous les vices ! » et « Premier dessin animé en couleurs réservé aux personnes évoluées. »

de Michael, le personnage-dessinateur conçoit des *comics* qui prennent vie sous nos yeux dans une animation minimale, saccadée : dans ces bandes qui constitueront autant de scènes isolées, l'auteur passera d'une retranscription triviale du quotidien à une fresque religieuse fantaisiste.

Pendant qu'Angelo et Ida se disputent à coups de poings et de couteau de cuisine, Michael dessine une première bande représentant ses parents en petits personnages tassés et réduits aux attributs sexuels qui les caractérisent : le père est doté d'un pénis dont il se sert comme d'une matraque et la mère réplique en se transformant en un sein géant bondissant sur les murs. Cette première mise en abyme permet de plonger dans différents niveaux de caricature tirée de la vie quotidienne.

Plus tard dans le film, Michael et son amie Carol écoutent un musicien de rue interpréter la chanson *Maybelline* de Chuck Berry. À un travelling avant sur le visage du dessinateur succède une interprétation visuelle de la chanson jouée dans sa version originale : le résultat est un cartoon au style graphique typé années 30 en traits noirs sur fond blanc (avec quelques éléments colorés) dont certaines images comportent des crayonnés encore visibles. Le tout défile à une cadence de 4 images par seconde et achève de donner à l'ensemble l'image d'un animatique³¹. Bakshi synthétise ainsi les étapes de fabrication d'une séquence pour ne garder qu'une ébauche de cartoon suffisamment apte à prendre vie dans l'esprit du spectateur en conservant le mouvement des plans et les différentes étapes des gags.

Concernant sa troisième et dernière bande, Michael présente l'une de ses œuvres à un vieil éditeur sous soins intensifs dont le cœur lâchera à l'issue du récit : dans une relecture des origines du monde, les hommes vouent un culte à un tas d'ordures tandis que la dernière femme existante sur Terre est fécondée par Dieu, donnant naissance à un messie qui, ayant découvert « la vérité », tuera son père en le jugeant à la source de tous les maux. Représentée dans un style crayonné et en couleurs, l'histoire préserve son graphisme plus élaboré par le recours à l'animation par fondus jointifs : cette technique consiste à faire se succéder les images entre elles non plus par un cut mais par un fondu enchaîné, créant ainsi un effet de traînée fantomatique. La superposition brève des étapes du mouvement s'effaçant les unes derrière les autres permet de reconstituer mentalement ledit mouvement sans avoir à dessiner chacune des étapes. Introduite comme un *comic* en

³¹ Maquette d'un film présentée sous la forme du storyboard filmé et monté en synchronisation avec l'enregistrement des dialogues.

tant que telle, la séquence repose sur les images-clés les plus significatives pour se concentrer sur l'impact visuel des vignettes.

Au fil de ces trois scènes, le nombre de dessins se réduit, épure la représentation du mouvement au maximum, au fur et à mesure que le discours gagne en profondeur. Le dessin se voit célébré comme un support de création s'affranchissant des règles dans la forme et le fond ; la mort du vieil éditeur à la fin de la troisième scène devient une référence à peine voilée d'une industrie du divertissement déconnectée de la réalité.

Le reste du film se poursuit dans cette lignée et profite de ses scènes posées, dénuées d'expérimentations plastiques pour poser en substance un état des lieux de l'animation. À la dispute des parents croquée par Michael succède une scène dans laquelle le héros discute avec son ami Moe sur le toit de l'immeuble. L'homme, un Noir excentrique, reprend les propos d'Elisha entendu dans l'introduction du film. « Je ne suis plus là. Vraiment plus. [...] Je suis vraiment pas là. Tout le monde joue comme s'ils étaient là. Mais ils n'y sont pas. Je suis pas là. » Comme dit précédemment, cette fausse existence exprimée dans ces répliques fait état de la condition des Noirs et de leur visibilité à travers les médias. Des décennies sous les lois Jim Crow ont maintenu les afro-américains dans des rôles subalternes ou comiques au sein de l'industrie hollywoodienne et l'animation ne fit pas exception. En dehors de rares cas comme *John Henry and the Inky-Poo* (1946) de George Pal, une représentation digne des Noirs était quasiment inexistante dans le royaume de l'exagération de l'image par image. L'exaltation de la scène jazz dans les cartoons de l'Âge d'Or a autant permis de donner une visibilité à la culture noire qu'à alimenter une imagerie faussée où le calvaire régi par la ségrégation était tu. Le réalisateur Mark Dindal reprendra cette thématique sous-jacente dans son long-métrage *Danny, le Chat Superstar* (1997) dans lequel le personnage éponyme, aspirant à devenir une vedette, découvre que les animaux, bien que côtoyant les humains au quotidien, ne sont autorisés dans les films qu'à jouer des rôles d'animaux. Les paroles de Moe annoncent l'idée de refuser la place que la société tente d'attribuer aux individus. Les Noirs et le médium du dessin animé se retrouvent unis dans l'infantilisation dont ils font l'objet, à la fois présents et silencieux face à un monde qui ne les prend pas au sérieux.

Le personnage ajoute : « On est tous des nègres, mon gars ! Toi et moi, rien que des fichus dingues de nègres. Mais certains d'entre nous ne le savent pas encore. » L'invisibilité s'étend sur un large champ inexploré par l'animation auquel Bakshi entend donner une voix : celui des aspérités (de la société et du langage utilisé pour la dépeindre).

De ce fait, le film s'articule plus volontiers sur des séquences plus ou moins autonomes que sur un récit au déroulement fluide. *Fritz the Cat* conservait une certaine structure épisodique issue de son matériau de base qu'était la bande dessinée ; *Heavy Traffic* accentue cette tendance pour mieux imposer ses expérimentations plastiques parmi lesquelles la prise de vues réelles, dans son dévoiement, devient exceptionnellement dépositaire de l'illusion.

Le fantasme prend corps dans la scène suivante : Michael rend visite à son oncle Jerry en pleine séance de photographie pour un emploi éventuel. Le passage, d'une durée de trois minutes, est intégralement filmé en négatif tandis que les personnages animés sur ce fond conservent leurs couleurs originelles. Dans la forme, la séquence s'ouvre sur un lent panoramique embrassant différents mannequins bleutés sur fond noir. Alors que les silhouettes des jeunes femmes en bikini se font imprécises, l'une d'elles présente des yeux très détachés du visage ainsi que des tâches discernables sur le front et la bouche. Une autre offre un simili-masque mortuaire avec des yeux et une bouche très marqués ; autant de scories visuelles s'expliquant par un maquillage clownesque que le plan suivant nous permet de mieux distinguer en se concentrant sur trois femmes qui alternent les poses face caméra. L'idéal de beauté féminine devient aussi abstrait et inaccessible que pervers par ce maquillage grotesque révélé à chaque fois que le photographe Jerry prend un cliché : l'image redevient positive pendant une seconde, tandis que le personnage animé passe lui-même en négatif. Malgré un changement de l'échelle de plan au cours de la séance photo où l'on passe d'un plan moyen à un plan rapproché poitrine sur les trois mannequins, Jerry occupe toujours la même place dans le cadre, sans aucun changement de taille. La scission entre animation et réel est de nouveau revendiquée ; l'être animé, aussi élastique soit-il, conserve son intégrité physique pour asseoir l'immatérialité de l'espace représenté.

La dérision du fantasme est menée à terme à la fin de la scène lorsque Michael, dans un geste maladroit, s'écrase contre un carton de sous-vêtements, provoquant l'hilarité des mannequins qui sautillent au ralenti tandis que leurs rires se perdent progressivement dans un écho lointain. Jerry, mécontent, fait la leçon à Michael : « On ne se frotte pas aux mannequins. Ce ne sont que des mannequins. » À cette dernière réplique s'ajoute un plan de coupe (toujours filmé en négatif) du visage d'un automate représentant une vieille dame coiffée d'un bonnet de dentelle et dont la mâchoire est articulée. La notion même de *mannequin* est renvoyée à sa froide fonctionnalité : les unes sont réduites à des supports, le visage rendu indéfini par le maquillage de clown, l'autre est figée dans ses quelques

mouvements de tête et de mâchoire assurés par des mécanismes. Par dégradation progressive, Bakshi vide l'imagerie érotique de son sens pour en révéler le mensonge sous l'angle du malaise. Le traitement de l'image et du son fait passer la scène sous le filtre de la *vallée dérangeante* : ce principe (plus connu sous le nom d'*uncanny valley*) désigne le moment de rejet psychologique découlant du fait que plus une créature artificielle cherche à se faire réelle, plus son aspect artificiel apparaît de manière plus ou moins criante³². Les filles (ainsi que leurs rires) s'évanouissent dans un fondu, suivies de Michael abandonnant ce monde dans lequel il est étranger. Jerry se retrouve seul pour finalement aller se nicher dans le giron d'une paire de seins énormes occupant près de la moitié du cadre et continuer à jouir de ce fantasme préfabriqué.

Dans un autre usage de la prise de vues réelles, Bakshi a recours à la citation filmique directe pour retranscrire le sentiment de nostalgie d'une époque. Lors de la scène du bar où l'on découvre Carol, le comptoir est dessiné tandis que l'arrière-plan est entièrement composé d'extraits de *42^{ème} Rue* (1933) de Lloyd Bacon. La composition éclatée qui en résulte, opposant le noir et blanc avec les couleurs, l'image granuleuse de la prise de vues réelles avec les aplats du cellulo, l'assujettissement au découpage du film d'origine avec la liberté de cadrage du dessin animé, démontre une nouvelle fois chez le réalisateur la primauté de l'ambiance et de l'état d'esprit sur la reconstitution d'un univers tangible. Le choix d'une des premières comédies musicales modernes, chorégraphiée par Busby Berkeley, renvoie à une joyeuseté comme contrepoids à un contexte social lourd où la Grande Dépression laisse la place au climat d'inflation que connaissent les États-Unis au cours de ces années 70. L'esprit d'excentricité qui caractérise le genre *musical* trouve dans *Heavy Traffic* une autre correspondance avec le travesti Snowflake sur lequel la scène s'ouvre. Le personnage défile seul comme un mannequin de mode vers la droite du champ pendant que la scène de *42^{ème} Rue* montre une file de danseuses marchant dans la même direction dans un jeu d'opposition entre le glamour et le grotesque. Une transition graphique s'opère entre les deux mondes : un cut brutal fait apparaître en avant-plan le comptoir et ses clients. Ces derniers sont représentés dans un style semi-réaliste aux vêtements et aux visages ombrés. Alors que la galerie de personnages défile, les derniers clients arborent des couleurs plus vives et perdent leurs traits d'ombre. Arrivé à hauteur de Carol, le film reprend son graphisme caricatural originel.

³² La notion d'*uncanny valley* revêtira une plus grande importance durant l'avènement de l'image de synthèse que nous étudierons plus loin dans notre chapitre « Le corps humain : la vanité ? » (p. 157).

Le dernier tiers du film fait également appel à ce type de citation. Lorsque Michael et Carol sont engagés dans un cabaret érotique comme entraîneurs, les images faisant office de décors sont tirées du numéro final de *Banana Split* (1943) de Busby Berkeley dans lequel chaque danseuse, stoïque, fait tournoyer un cerceau lumineux dans une parfaite synchronisation. Sur ces images se superposent les personnages ainsi que la rambarde sur laquelle s'appuie Carol. Le triomphe du Technicolor et de la démesure du chorégraphe (dans la composition visuelle et ses travellings plongeants) fait apparaître l'extrait comme l'aboutissement absolu de l'illusion. Les cerceaux lumineux perçant la lumière tamisée de la scène agissent comme des motifs hypnotiques et mettent en place un espace chimérique où la désincrustation des personnages est poussée à bout.

L'exploration des capacités du médium par Bakshi ne se limite toutefois pas à la seule métaphore ; son approche éthérée de l'espace peut également trouver sa justification dans une logique pragmatique avec les délires éthyliques d'Angelo lorsque ce dernier vient voir le Parrain pour lui demander de mettre un contrat sur son fils. Le contexte de visions absurdes vient donner une consistance plus manifeste aux procédés utilisés : l'état d'ivresse du personnage est ainsi retranscrit dans ce déséquilibre formel. Après une série de raccords dans l'axe progressivement concentrés sur le visage d'Angelo au regard vitreux, le plan suivant sur un entrepôt en ruine applique l'animation par fondus jointifs tant sur le décor aux angles de vues légèrement variés que sur le personnage émergeant en semi-transparence. Ce qui apparaît au début comme une vue subjective d'Angelo sous l'emprise de la boisson devient par cette globalisation de la vision troublée une désorientation vécue par procuration pour le spectateur. L'apparition d'Angelo au milieu de cet espace instable opère comme un détachement de son esprit, conduisant ainsi le spectateur seul à éprouver ces effets dans une sensation de lâcher-prise. Lors du contre-champ dans lequel le personnage se rapproche de la caméra, le décor de rue subit un mouvement latéral irrégulier tout en ayant son image dédoublée et inversée, elle-même dotée de ce balancement latéral. À l'intérieur de l'entrepôt attendu se présentent à la vision d'Angelo des toilettes publiques dont l'image est dédoublée en miroir pour étendre le panoramique et poursuivre la désorientation à la manière d'un cauchemar, renforcée par un filet de sang s'écoulant de l'un des urinoirs. Le panoramique débouche sur l'intérieur proprement dit des lieux d'où se détache le Parrain assis à sa table en train de manger ses spaghettis. Au cours de l'échange entre ce dernier et Angelo, un plan présente en guise de décor de nouveaux urinoirs et un autre une cuvette de WC renversée tel un hommage à

Marcel Duchamp. L'incongruité des lieux, liés à la scatologie, est poussée à bout pour mesurer le mépris de Bakshi pour la pègre³³. Alors qu'Angelo semble avoir rassemblé ses esprits en ayant de nouveau une animation standard, les fondus jointifs se retrouvent utilisés pour le mafioso afin de situer celui-ci sur un plan à part : celui de la monstruosité. Un gros plan sur sa bouche insiste longuement sur l'absorption et la mastication de ses spaghettis dégoulinant de sauce tomate ; le motif se répète dans un autre gros plan où les pâtes deviennent des lianes auxquelles s'accroche une myriade de minuscules femmes nues dévorées par le mangeur. Le Parrain reçoit tour à tour de la part d'hommes vêtus de noir des rafales de mitrailleuses et une balle de revolver le laissant le corps perforé, dégoulinant de sang et la cervelle à nu, sans montrer le moindre signe de souffrance. La fameuse immortalité des personnages de dessins animés, mise à mal par Bakshi dans ses scènes de morts très développées, est ici ironiquement renversée pour montrer l'immuabilité de la Mafia aux membres sempiternellement remplaçables.

« L'animation, c'est bien autre chose, à commencer par ce que l'on veut en faire !³⁴ » déclare le réalisateur. Avec *Heavy Traffic*, Bakshi va totalement à l'encontre des principes en vigueur dans le dessin animé voulant que la mise en scène, portée par une synthèse graphique construite au photogramme près, se veuille lisible dans le déroulement de ses actions afin d'accéder avec d'autant plus d'efficacité aux émotions qui en découlent. En se réappropriant chacune des composantes de l'image en mouvement dont il considère les possibilités expressives propres, il livre une autopsie des valeurs accordées à l'image tant dans son type que dans son contexte d'apparition. Que la source soit analogique ou créée de toutes pièces, là ne semble pas être la question pour lui : un plan va même jusqu'à utiliser la célèbre peinture *Nighthawks* (1942) d'Edward Hopper en guise de décor pour y incruster les personnages, telle un équivalent pictural d'une Amérique pesante et peuplée d'êtres esseulés. Les images voient leur substance extraite ; les photographies affirment leur caractère de trace en étant confrontées aux personnages animés qu'elles ancrent dans l'époque traversée en une impossible réconciliation. La situation hors du temps (et donc, de la matérialité) de la synthèse graphique oriente cette dernière vers son idéologie en matière de production et de réception. La caricature est aussi assumée qu'interrogée dans

³³ Le réalisateur en livrera une caricature encore plus féroce dans *Coonskin*, son film suivant. Il dira à ce sujet : « J'en avais par-dessus la tête de cette espèce d'aura dont étaient entourés ces types à cause du *Parrain* [de Coppola]. » Jon M. Gibson et Chris McDonnell, *Ralph Bakshi. Un rebelle du dessin animé*, Paris, éditions du Seuil, 2009, p. 114.

³⁴ *Ibid.*, p. 58.

ce qui, au-delà des considérations morales, apparaît comme une célébration de l'esprit *underground* contenu en germe dans ce qui fut traité comme une sous-culture. Longtemps maintenu par des contraintes d'ordre formel et thématique, le médium reprend ses droits d'expression et donne au film une sensation de trop-plein d'images et d'articulations. Les aspérités débordent pour finalement déboucher sur un monde en proie à la frustration permanente. La sexualité s'étale à l'écran et demeure insatisfaisante pour les personnages qui, en réponse, n'en sont pas moins doté d'un désir ardent de vie.

À travers son mélange des registres entre prise de vues réelles, animation et bande dessinée, Bakshi présente une extension de la psyché humaine dont les différentes composantes communiquent les unes avec les autres. Les excès du cartoon constituent la part d'acceptation de l'espace volatile qui, par sa séparation vis-à-vis des corps, recrée un monde autant qu'il traduit une pensée enchâssée dans différentes formes d'expression. Cette approche syncrétique de l'image vise à éveiller le spectateur tout en dotant le récit d'un fond naturaliste. Le réalisateur bâtit en ce sens non pas un catalogue stérile d'essais mais bien un manifeste de l'animation moderne où se conjuguent le fonctionnement de la pensée et l'altération de l'environnement. La nature du matériau vient se répercuter sur le récit, les corps se mettent à évoluer dans un espace physiquement détaché ; l'absence de fusion des registres sur le plan matériel dénote l'illusion du rêve américain, tel qu'il est fantasmé.

5.3) *Coonskin*

Suite au succès de ses deux premiers films, le cinéaste radicalisera sa démarche dans son long-métrage suivant, *Coonskin*, en s'attaquant frontalement au tabou racial. Abordée dans ses précédents essais autour d'une peinture plus globale de l'Amérique des années 70, la question du racisme entérine la dimension politique des films de Bakshi et exalte le sous-texte d'*Heavy Traffic* dont la réplique « Nous sommes tous Noirs mais certains d'entre nous ne le savent pas encore » est reprise par l'un des personnages de *Coonskin*. Inscrit dans la continuité du genre *blaxploitation* alors en vogue, le métrage se réapproprie l'ensemble de l'imagerie raciste présente dans la culture populaire afin d'en révéler l'agressivité et la bêtise. Dans un melting-pot de stéréotypes outranciers et de références culturelles, Bakshi entend dresser un portrait sans concessions de l'Amérique sur le traitement qu'elle réserve aux Noirs. La base principale de son récit repose sur l'une des œuvres incarnant le mieux selon lui la représentation idéalisée de l'homme Noir

satisfait de sa condition : *Les Histoires de l'Oncle Remus* (1880-1948) d'après Joel Chandler Harris, avec les personnages de Frère Lapin, Ours et Renard. Cette somme littéraire avait auparavant fait l'objet d'une adaptation cinématographique avec *Mélodie du Sud*³⁵ des studios Disney dont les ressorties en salles au cours des années 1956 et 1972 furent d'immenses succès, en dépit de la controverse qu'il suscita en pleine période de luttes pour les droits civiques³⁶. Dès sa sortie le 12 novembre 1946, le film avait déjà créé la polémique dans sa manière de dépeindre les Noirs ; sa réputation sulfureuse lui vaudra d'ailleurs d'être retiré des circuits commerciaux à partir de 1986 pour les États-Unis (et 1997 pour la France). Encore une fois en parfaite opposition à l'approche de Disney, Bakshi tire de ce matériau une parodie sarcastique en ayant recours à un graphisme déviant plus violent encore que les corbeaux de *Fritz the Cat*.

Sur une introduction en prises de vues réelles, un jeune détenu Noir, Randy, parvient à franchir le mur d'enceinte de la prison. En attendant la voiture de ses amis, son camarade plus âgé lui raconte une histoire : celle de Frère Lapin, Ours et Renard souhaitant refaire leur vie à Harlem. Suite au meurtre de Simple Savior, un pseudo-prêchier de la Révolution Noire, Lapin deviendra la cible du Parrain.

Contrairement à *Heavy Traffic*, *Coonskin* ne multiplie pas les effets plastiques à foison et préfère se concentrer sur le radicalisme de son propos véhiculé par le graphisme caricatural et la désincrustation hautement revendiquée des protagonistes avec les décors en vues réelles. En dehors des trois personnages principaux représentés sous les traits d'animaux pour asseoir la dimension allégorique du récit³⁷, les humains Noirs sont pour la plupart dessinés le crâne ovoïde, les grosses lèvres lippues rattachées à un visage long. La société Blanche se voit quant à elle incarnée par Miss America, pin-up blonde dont le corps nu est repeint aux couleurs du drapeau, ainsi que par la Mafia avec Madigan, policier raciste et corrompu au visage difforme, et le Parrain, monstre chauve et adipeux aux dents de vampire et aux bras squelettiques. La monstruosité du mafioso présente dans *Heavy Traffic* est ici généralisée pour mettre définitivement l'Amérique face à ses fantasmes autour des races et du pouvoir incarné par la Mafia au moment où *Le Parrain* (1972) de Francis Ford Coppola triomphe en salles.

À l'exception de l'antre de Simple Savior, les décors dessinés sont absents et les personnages animés se retrouvent constamment superposés à l'image photographique, sans

³⁵ Harve Foster et Wilfred Jackson, 1946.

³⁶ Karl F. Cohen, *Forbidden Animation. Censored Cartoons and Blacklisted Animators in America*, Jefferson, McFarland & Company, Inc., Publishers, 1997 ; rééd. 2004, p. 60-70.

³⁷ La débrouillardise pour Lapin, la force pour Ours et la filouterie pour Renard.

jamais en faire pleinement partie. La mise en scène à ce titre multiplie les plans saturés d'éclairages dont les motifs créés confinent à l'abstraction. À cela vient s'ajouter le rendu de la masse foisonnante en prise de vues réelles telle que la foule (dans la rue ou le club de Savior) et les flux de particules (fumée et projection de brasiers de la fonderie) ; autant d'éléments visuels face auxquels la composition de la synthèse animée ne peut que se trouver en décalage.

Le réalisateur accentue son propos dans une séquence remarquable : les personnages sont assis à table au restaurant tandis que la clientèle huppée (blanche, en vues réelles) danse à l'avant-plan. La différence d'éclairage des danseurs avec la scène ainsi que leurs contours flous laissent supposer une incrustation, ce que confirme le plan suivant montrant les mêmes danseurs sur fond bleu. Une nouvelle fois, l'illusion est mise à nu pour marquer le contraste entre la société et son apparence. C'est sur ce fond bleu qu'un jeune couple blanc discute avec les protagonistes, à la fois amusé et ébahi de voir qu'ils partagent le même lieu et les mêmes biens ; attitude naïve et condescendante ne faisant que renforcer cette sensation que les Noirs appartiennent à un monde différent bien qu'étant présents dans la même image.

Soignant le mal par le mal, Bakshi fait mesurer le fossé qui sépare la réalité de l'idée caricaturale que la société WASP se fait des Noirs. Sont tour à tour convoquées les figures des spectacles de *blackface*, d'oncle Tom – à travers un mafieux déguisé – et de Mamma (d'après Hattie McDaniel dans *Autant en emporte le vent*³⁸). Inversement, le réalisateur fait appel à la culture *underground* pour présenter une réalité sordide dissimulée sous des attraits fantaisistes. En témoigne une scène isolée dans laquelle une femme Noire avec son bébé se remémore les souvenirs de son compagnon Malcolm le Cafard qui, démuné, a fini par la quitter. Le passage s'inspire des chroniques *Archy and Mehitabel* de Don Marquis (1927), satire animalière des bas-fonds de New-York racontée depuis le point de vue d'un cafard³⁹. Le récit de la femme se matérialise sous formes de dessins crayonnés dont le style rend hommage à George Herriman (auteur de *Krazy Kat* et illustrateur des œuvres de Marquis) qui était également Noir. Entre réel et animé, l'un devient le miroir déformant de l'autre, et réciproquement. En coupant court avec le lien créateur/créature, le mélange des techniques a revêtu une valeur politique d'autant plus forte qu'elle concerne

³⁸ Victor Fleming (1939).

³⁹ L'œuvre fut d'ailleurs adaptée en comédie musicale (1954) de laquelle fut tiré un long-métrage de dessin animé sous le nom de *Shinebone Alley* (1971) par John David Wilson.

non pas des *toons* donnés pour tels mais le propre reflet de l'humanité en proie aux fantasmes.

5.4) *Les Sorciers de la guerre*

À travers *Coonskin* et la controverse qu'il suscita auprès du CORE (*Congress of Racial Equality*) mené par Al Sharpton, Bakshi venait de remettre en perspective près d'un siècle en demi d'imagerie caricaturale dont le cinéma, et tout particulièrement le dessin animé, avait hautement profité. Aux côtés de cette auto-analyse graphique, la prise de vues réelles était devenue le symbole même de la désacralisation de l'imaginaire induit par l'animation. Le réalisateur comptait poursuivre cette exploration en se concentrant sur l'interaction directe entre personnages animés et acteurs réels pour son film suivant *Hey Good Lookin'*. La différence principale avec les expérimentations antérieures mêlant les deux techniques était cette fois-ci de faire abstraction totale du statut des créatures animées vis-à-vis du réel à l'instar des personnages humains de *Coonskin*, nullement émus d'avoir affaire à un lapin, un ours et un renard anthropomorphes. Productrice du projet, la Warner rejettera la démarche jugée trop avant-gardiste, obligeant Bakshi à remanier l'ensemble pour en tirer directement à ses frais un long-métrage animé de facture classique que la firme acceptera de distribuer en salles en 1982⁴⁰. Il faudra attendre six ans pour que *Roger Rabbit* ne vienne s'imposer comme une référence technique en renouant au passage avec la nature même du *toon* et porter à grande échelle la thématique de l'opposition entre créateur et créature.

Concernant *Hey Good Lookin'*, seules subsisteront en matière de prises de vues réelles une séquence de transition (la virée en ville des deux personnages principaux) ainsi qu'une scène rotoscopée, issue du premier montage du film, sur le gang Noir exécutant du *popping*⁴¹ dans l'une de ses premières représentations au cinéma. Toutefois, le caractère isolé de ces deux passages, par rapport au reste du récit mené en dessin animé classique, constitue plus des écarts stylistiques qu'une base autour de laquelle s'articule l'esthétique générale du film dans sa narration et son approche thématique, contrairement aux autres réalisations de Bakshi.

⁴⁰ Jon M. Gibson et Chris McDonnell, *op. cit.*, p. 180 sq.

⁴¹ Style de danse basé sur les contractions et décontractions des muscles en rythme.

Pour faire face à ces réactions de rejet, le cinéaste décide d'abandonner temporairement ses chroniques sociales afin de proposer sa première œuvre de divertissement revendiquée sans pour autant sacrifier les caractéristiques de son style dans le traitement hétérogène de l'image, tout en introduisant la rotoscopie sous une forme détournée. *Les Sorciers de la guerre*, sorti en 1977 se présente ainsi comme un film d'*heroic fantasy* post-apocalyptique. Ce sous-genre permet à Bakshi d'explorer un univers imaginaire tout en restant ancré dans une peinture de la société contemporaine à travers ses symboles réduits à l'état de vestiges et d'ordures, éléments récurrents dans l'œuvre du cinéaste, à la manière de la planche de bande dessinée présentée par Michael dans *Heavy Traffic*.

Dans un monde en proie à la guerre entre le Bien et le Mal, le sorcier Blackwolf entend lever une armée de monstres des ténèbres à l'aide d'une relique des temps anciens : un vieux projecteur diffusant un film de propagande nazie.

À partir du seul récit vient se constituer de nouveau ce mélange plastiquement abordé dans les films précédents. Toutefois, cette matérialisation de la prise de vues réelles ne réduira pas cette dernière au seul rang d'objet puisque l'esthétique duale du film, justifiée par le manichéisme de son scénario, sera appliquée à tous les niveaux de la narration.

Après un générique d'ouverture en lettres rouges sur fond noir, le récit débute sur un travelling ascendant en prise de vues réelles allant d'une paroi rocheuse à un livre ouvert posé contre un arbre desséché au milieu d'une terre désertique. Sur la première page est écrit « Une histoire révélatrice sur le combat perpétuel pour la suprématie mondiale mené entre les puissances de la technologie et de la magie ». À cette page présentée en gros plan et lue par la narratrice, succède une image dessinée de la planète Terre explosant dans un immense brasier filmé à son tour en vues réelles. La voix-off poursuit la présentation de l'univers du récit et de la naissance des deux frères ennemis à l'origine de la guerre sur une succession de dessins fixes, aux tons beiges et sépia, rehaussés de quelques traits de couleurs (blanc pour les effets de lumière, rose pour le visage des fées). L'orage annonçant l'arrivée des ténèbres et le combat opposant Avatar (incarnation du Bien) et Blackwolf (son frère maléfique) sont figurés en arrière-plan par des images filmées de nuages en accéléré, d'éclairs, de flammes et de motifs colorés semblables à un kaléidoscope.

D'emblée, le film repose son propos sur la dichotomie entre l'animation et la prise de vues réelles. La page faisant état du combat opposant technologie et magie peut faire écho avec la valeur attribuée aux deux techniques, où l'impression photographique affirme son caractère scientifique en tant qu'empreinte directe du réel face à la création d'images inédites dont le mouvement est conçu photogramme par photogramme. Le traitement de la technologie dans le film évoque par ailleurs l'interprétation que donne Georges Sifianos dans son *Esthétique du cinéma d'animation* sur la relation du spectateur aux images photographiées ou animées : la photographie selon lui se voit rapprochée de la religion, en ce sens qu'elle place le spectateur dans un état de soumission face à son effet d'objectivité dans sa restitution de la nature, là où l'image animée s'affirme pleinement comme création relevant de l'intervention humaine. « C'est probablement parce que notre époque préfère la religion à la magie, que – de ce point de vue – le cinéma en prises de vues réelles est favorisé par rapport au cinéma d'animation⁴². » La volonté de Bakshi de donner pleine mesure à la puissance expressive du dessin animé en dehors des formats établis s'affirme dans une approche frontale et matérialisée, où la prise de vues réelles sera principalement employée pour son aspect graphique avant d'être figurative. Dans cette articulation, la séquence d'introduction offre même un renversement apparent de la mise en scène du cinéaste en proposant des dessins fixes sur fond d'images filmées en direct pour confronter l'harmonie du monde imaginaire conçu de la seule main de l'homme et le chaos des éléments capturés par la pellicule continue de la caméra. Cette mise à mal de l'unité esthétique de l'image par image est de plus annoncée par l'un des personnages déclarant : « Mes enfants, la seule véritable technologie est la nature. Toutes les autres formes de technologie... sont des perversions. » Si l'espace urbain de ses trois longs-métrages précédents se posait d'emblée en constat désabusé pour ses personnages marginaux, Bakshi met pour la première fois en scène le conflit entre les formes en interrogeant directement les régimes d'images, tout comme il le fera par la suite pour les personnages avec *Cool World*. L'ensemble de la dramaturgie et de l'humour des *Sorciers de la guerre* va dès lors reposer sur cette perversion en marche de l'environnement fantastique.

Dans cette logique de confrontation, les deux mondes en guerre commencent à s'opposer par leur traitement graphique dans un souci de caractérisation : le Royaume de Montagar (dessiné par Michael Ploog) affiche des contours doux et des couleurs vives

⁴² Paris/Condé-sur-Noirau, Cerf-Colet, 2012, p. 72.

tandis que la Cité de Scortch est rendue dans un style anguleux, hachuré et grisâtre (assuré par Ian Miller). Le manichéisme de l'univers dépeint en tant que tel ne répond plus d'une charte graphique globale mais d'une désunion affichée, portée par le trait et la texture du dessin. Ainsi, en déroulant les possibilités expressives du graphisme au sens large sans changer de régime d'image, la dimension anatomiste de l'œuvre de Bakshi demeure.

La nature même du genre *heroic fantasy* post-apocalyptique dans lequel le film s'inscrit devient prétexte à créer un monde composite où cohabitent univers fantastique et éléments du XX^e siècle dont les références revêtent des allures incongrues. Alors qu'un monstre échappé de sa cage s'en prend à Avatar, ce dernier s'en débarrasse en lui jetant un sort qui le transforme en juke-box dont s'échappe une musique jazzy. Plus loin, lorsque les soldats de Blackwolf pénètrent dans un temple, l'un d'eux remarque des objets présentés comme étant « des vestiges de la religion » : des flippers (en référence à *Heavy Traffic*), un autre juke-box, un Oscar, une médaille *Peace & Love*, des enseignes de Coca-Cola... autant de symboles d'une Amérique que le réalisateur passe au crible dans l'essentiel de son œuvre et dont l'accumulation désordonnée se retrouve dans la religion dépeinte au cours de la même scène. Les deux prêtres, gardiens du temple, se livrent à une prière loufoque digne d'un spectacle de vaudeville où se mêlent flagellations dans un esprit *slapstick*, danses hassidiques, défilé de crucifixion sur plateau roulant, ballet et numéro comique avec douche à l'arrosoir. Le rideau près duquel se déroule la prestation est lui-même orné de l'image d'un œil correspondant au logo de la chaîne CBS pour laquelle Bakshi a travaillé à ses débuts chez Terrytoons.

Le même esprit de dérision est employé à l'égard des symboles du nazisme, idéologie ici traitée comme un cadavre réanimé dont l'aspect décharné en fait ressortir toute la mégalomanie. La salle du trône de Blackwolf est réduite à un fond brumeux que perce une énorme croix gammée rouge au milieu de laquelle siège le sorcier, le tout exagérément mis en valeur par une forte plongée. Après que Larry, le lézard laquais, ait apporté des nouvelles à son maître, le personnage commence à dévorer une carcasse de bœuf suspendue à un crochet ; le dernier morceau subsistant se balance, révélant sur son flanc une étoile de David. Enfin, lorsque le sorcier est sur le point de faire marcher son vieux projecteur, un rideau frappé de l'emblème nazi s'ouvre sur Blackwolf qui harangue aussitôt la foule en levant son bras droit cadavérique et invoque les « dirigeants de la race suprême de demain ». À l'issue du rassemblement de l'armée des ténèbres s'ouvre la projection proprement dite d'un vieux film aux teintes sépia qui s'avère être *Le Triomphe de la volonté* (1935) de Leni Riefenstahl.

Dans un second temps, les scènes de bataille et autres séquences tournant autour de l'armée des ténèbres vont venir concentrer le propos du film autour du traitement pictural de l'image. N'ayant pu obtenir de budget suffisant pour concevoir ces scènes, le réalisateur dut avoir recours à la rotoscopie, ou du moins à s'en inspirer pour ses avantages économiques. Ainsi, Bakshi récupéra des rushes de films déjà existants pour en tirer les photogrammes sur papier avant de les faire imprimer sur cellulo⁴³. Sont donc cités dans le film *Alexandre Nevski*, *Patton*, *Le Cid*, *Zoulou* et *La Bataille des Ardennes*⁴⁴. Il résulte de ce procédé aux images très contrastées un effet vibrionnant par rapport aux décors.

La scène du premier rassemblement de l'armée de Blackwolf synthétise à elle seule la démarche du cinéaste. Un premier plan moyen sur un organiste à capuche rotoscopé, coloré de teintes vives, installe une première rupture stylistique. Les soldats du sorcier, en dessin animé, jouent aux dés ou sont accoudés au bar et interrompent leurs activités en dirigeant leur regard hors champ : un plan d'ensemble montre une foule de chevaliers filmés dont on ne perçoit que les silhouettes. Un dernier plan moyen sur les guerriers animés du sorcier tournant le regard hors champ nous fait définitivement basculer dans le registre de la prise de vues réelles manipulée, à commencer par le même foule de silhouettes auxquelles ont été ajoutées des yeux brillants et des bouches béantes.

Une nouvelle rupture est amorcée en faisant défiler une armée de cavaliers dont les silhouettes sont désormais réduites à des tâches d'ombres découpant l'espace. Cette approche fantomatique de la créature est appliquée durant toute la scène où se succèdent jeux d'opposition de mouvements et de textures : à la course des cavaliers vers la gauche du champ sur fond de ciel orageux succède une autre armée se dirigeant vers la droite avec une imposante tour de siège discernable en quelques traits d'ombre sous un ciel à dominance jaune. Chevaliers et catapultes défilent tour à tour dans la cité et ses couleurs grises habituelles, sous un épais ciel rose et de nouveau dans la ville cette fois-ci colorée d'un rouge violent ; un autre mouvement, celui des guerriers à boucliers africains, arrive dans la direction opposée dans la cité de nouveau grise.

La scène déploie une instabilité formelle permanente qui crée le malaise et converge vers Blackwolf filmé en gros plan sur un fond bariolé où se mêlent les teintes dominantes des différents plans de la scène (jaune, rouge, rose, bleu). Les motifs

⁴³ Jon M. Gibson et Chris McDonnell, *op. cit.*, p. 134-138.

⁴⁴ Respectivement réalisés par Sergueï Eisenstein (1938), Franklin Schaffner (1970), Anthony Mann (1961), Cyril Endfield (1964) et Ken Annakin (1965).

s'entremêlent parmi les images de films aux effets de tremblements, aux personnages s'étant vus rajouter des cornes et des ailes de démons, et transforment dans la brume et l'orage la cité de Scortch en un lieu abstrait jusqu'à saborder tout repère spatial. Cette sensation d'éclatement (des formes et de l'espace) traduit l'idée de menace et de masse déferlante appuyée par les contre-plongées et autres travellings ascendants sur les foules de guerriers.

Non content de reprendre le principe du *montage des attractions* d'Eisenstein avec sa structure d'agression basée sur le choc plastique des plans, Bakshi revendique pleinement l'influence du cinéaste russe en citant *Alexandre Nevski*. Il convient de rappeler que l'auteur du *Cuirassé Potemkine* (1925) voyait dans le dessin animé de Walt Disney une dimension de « plasmaticité », soit les capacités « du protoplasme originel⁴⁵ » pouvant prendre n'importe quelles formes. Exploitant l'aspect hétérogène des images mises en scène, *Les Sorciers de la guerre* met en scène ce métamorphisme par le biais du rotoscope qui déleste les corps de leur réalité somatique, comme fondus dans le décor, et les donne à voir comme représentations. L'idée de bouillonnement rendue par la technique et la nature des prises de vues réelles participe à cette construction très graphique de la guerre. Durant la scène de la première bataille, le film de propagande nazie se retrouve projeté sur le ciel en guise de toile au point d'écraser l'espace pour se poser comme apogée du pouvoir de l'image dans ce que celle-ci peut avoir de plus marquant : instrument de manipulation pour les monstres galvanisés par la projection, source de terreur pour les elfes ignorant tout de sa nature d'objet. Une fois de plus, le rapport à la prise de vues réelles en tant que telle relève de l'idolâtrie et de la dévotion religieuse en renouant dans ce contexte fantastique avec l'attraction que suscitaient les premières images animées. Bakshi s'aventure au-delà de la distinction des classes de *Coonskin* pour aborder l'image dans sa force d'évocation selon la nature du sujet mis en scène. Le modèle de grand spectacle est étalé par le genre abordé et par le budget réduit du film qui combla les trous par un procédé à l'avenant : la convocation du vestige cinématographique. La bataille finale concentre ces éléments et les font se confronter dans un montage d'autant plus haché et agressif où seuls les personnages dessinés à la main permettent de constituer un repère matériel en tant que porteurs du récit face à ce magma audiovisuel. La dimension concrète de la guerre finit même par s'interposer dans le flux pictural au cours des derniers plans de la scène, où les extraits de

⁴⁵ Serguei Eisenstein, *Walt Disney*, Belval, éditions Circé, 1991 ; rééd. 2013, p. 27.

bombardements tirés de *La Bataille des Ardennes* sont employées tels quels, sans aucune modification. L'illusion et le réel se côtoient dans une désorientation placée sous le signe de l'horreur.

L'absence de formes fermées dans la conception des motifs transforme les scènes d'affrontement en un commentaire de la notion de *manipulation*. Les rushes de films détournés censés faire corps avec l'univers diégétique prennent le rôle de substitution et instaurent leur identité propre par leur forme (morphologie, rendu de l'animation) et leur contexte d'apparition (les ténèbres). Chevaliers du Moyen-Âge, soldats de la Wehrmacht et tribus primitives se joignent en un chaos d'influences et de cultures réunies sous l'empire du mal : la figure du fantôme, du spectre chez le rotoscopé a encore frappé. Et cette entité semi-abstraite allait constituer une étape avant l'incarnation visée par Bakshi pour son prochain film.

Parallèlement, dans le milieu musical, le groupe de rock expérimental The Residents concevait son album *Third Reich'n Roll* (1976). Frappé d'une pochette étalant des croix gammées jusqu'à l'overdose ainsi que le visage d'Hitler posé sur des dessins d'hommes et de femmes, le disque est composé de deux pistes de 18 minutes chacune. Dans le but de dénoncer l'assainissement du rock, le groupe conçut deux montages d'extraits mélodiques de standards du genre réinterprétés dans des orchestrations martiales et oppressantes. Satire de l'imagerie nazie, art du détournement, approche de la création par le flux bouillonnant et perpétuel de la matière, les Residents de la même manière que Bakshi se jouent des influences qu'ils plient à leur propre discours dans cet esprit farceur commun où l'évolution des médiums passe par la réinterrogation de leurs héritages.

5.5) *Le Seigneur des Anneaux*

L'accueil favorable que reçut *Les Sorciers de la guerre* à sa sortie encouragea Bakshi à poursuivre sa carrière dans le domaine de l'*heroic fantasy*. Son adaptation du *Seigneur des Anneaux* de J. R. R. Tolkien, sortie en salles en 1978, allait s'imposer comme le sommet de son œuvre concernant la direction artistique rigoureuse et respectueuse d'une œuvre originale, le public potentiel visé et la durée. Ses 132 minutes couvrant les deux premiers volumes de la saga, *La Communauté de l'anneau* et *Les Deux Tours* jusqu'à la bataille du Gouffre de Helm, en font un projet de grande ampleur rare dans le paysage de l'animation américaine depuis le *Fantasia* (1940) de Disney et ses 125 minutes. Outre leur

longueur inhabituelle dans le milieu, les deux œuvres ont également pour points communs un matériau de base prestigieux (référence littéraire de l'*heroic fantasy* pour l'un, musique classique pour l'autre), la volonté de porter l'animation à un tout autre niveau, ainsi qu'une réception mitigée ayant mis fin à un projet au départ amené à se développer. L'histoire du *Seigneur des Anneaux* racontée par Bakshi demeurera inachevée ; le duo de producteurs-réalisateurs Arthur Rankin Jr. et Jules Bass développeront pour la télévision les adaptations animées de *The Hobbit* (1977) et *The Return of the King* (1980) respectivement situés avant et après les événements du film de Bakshi sans toutefois y être officiellement rattachés. Quant à Disney, la suite que celui-ci espérait tant de *Fantasia* n'arrivera que 33 ans après sa mort avec *Fantasia 2000* (1999).

La principale ambition de cette version du *Seigneur des Anneaux*, à savoir le souci de retranscrire toute la dimension épique de l'œuvre de Tolkien, reposera sur un véritable renouveau du rotoscope tel que les frères Fleischer l'ont conçu en renouant avec la question de l'humain restée en suspens depuis *Les Voyages de Gulliver*. L'heure n'est donc plus aux fantômes mais bel et bien à l'incarnation de figures humaines, dans toute leur chair et leur masse corporelle. Si ce même effet de masse était recherché dans *Gulliver* par opposition à un univers donné (Lilliput), le film de Bakshi applique le procédé à l'ensemble de son animation. Dans ce choix, il y a d'une part la préoccupation d'offrir des corps porteurs de force physique. D'autre part, la volonté d'harmonisation graphique permet de mieux faire accepter l'empreinte visuelle de la prise de vues réelles en bâtissant un univers doté de ses propres règles, sans parasitage d'une autre forme discernable d'animation. L'essentiel de la création intervient donc moins sur la dynamique cinétique que sur le rendu général de l'image. Les aspérités conflictuelles des *Sorciers de la guerre* sont ici légèrement gommées pour assurer une unité graphique tout en laissant cette dernière ouverte à l'intrusion de la magie et de l'étrangeté.

L'ouverture du film rejoint d'ailleurs celle du précédent avec un générique également en lettres rouges sur fond noir, après quoi vient un prologue qui, malgré son esthétique détachée du reste du récit, va déterminer les intentions formelles et artistiques de la narration. En l'occurrence, la fabrication de l'anneau jusqu'à sa découverte par Bilbon est résumée par des acteurs en prises de vues réelles dont on ne voit que les silhouettes. Ces dernières évoluent sur un fond rouge vif dont la texture évoque les fibres d'une toile de peinture vue de près. Ne subsiste plus de l'humain que la trace, prête à être graphiquement

reportée sur un support lié au domaine pictural : l'alliance des deux registres annonce la technique du rotoscope.

Au cours du même prologue surviennent deux percées de l'animation : la première montre le Hobbit Deagol entraîné dans le fleuve, nageant jusqu'au fond pour récupérer l'anneau. Ayant quitté la terre pour l'élément liquide, la technique se justifie pleinement pour retranscrire la nage du personnage : la représentation par la silhouette et la vision trouble subaquatique permet d'assurer de manière fluide le passage d'un registre à un autre sans que la différence graphique et cinématique ne se fasse trop sentir.

La deuxième percée montre l'anneau, égaré par Gollum, tomber le long d'un rocher et finir sa course en roulant sur le sol. Ce plan brise le statisme des tableaux précédents (à l'exception d'un lent panoramique sur la course des neuf Cavaliers Noirs) en se concentrant sur la chute de l'anneau dans un travelling descendant qui simultanément se rapproche de l'objet. En sortant des ombres nébuleuses de la prise de vues réelles pour entrer dans le champ net de l'animation, l'objet se pose en élément déclencheur de l'intrigue qu'un effet de surbrillance dessiné vient souligner, y compris durant le fondu au noir qui s'ensuit. Passé l'arrivée de Bilbon et la colère de Gollum, le fond rouge vif présente un dessin de la Comté, le pays des Hobbits, auquel un fondu enchaîné vient placer les couleurs tandis qu'un travelling avant nous invite à entrer dans ce monde.

Le magicien Gandalf arrive au village sur son chariot dans un plan d'ensemble où la route décrit un coude se dirigeant vers l'avant-plan ; lors de ce tournant, le personnage et son cheval passent sous l'ombre des arbres. La technique du rotoscope s'impose dans le film à pas feutrés, en se rapprochant du cadre au fur et à mesure que les détails s'effacent dans l'ombre. Succède à ce plan l'un des rares passages du film uniquement composé en animation : le panoramique balayant la fête de Bilbon dans lequel s'ébat une foule de Hobbits. Au beau milieu de la frénésie ambiante, la gestuelle des personnages est encore caricaturale et la multitude des protagonistes rend la composition confuse. Il s'agit également d'un plan durant lequel les Hobbits affichent des visages rehaussés de rose pour leur donner plus de rondeur, ce qui ne sera pas le cas des corps rotoscopés. Dans ce dernier cas, les personnages sont conçus à l'échelle humaine et accomplissent des actions répétées dans la réalité tout en ayant leur surface corporelle pliée aux conventions graphiques du dessin animé pur, à savoir les traits et les aplats de couleurs sans aucun effet d'ombre ou de volume que ce soit. Le rotoscope est donc classiquement employé, comme le révèle le plan suivant où Bilbon, sous un arbre recouvert de lampions, s'adresse à la foule désormais

immobile. Ce détachement marque pour les personnages principaux (Bilbon, Frodon et Gandalf) la fin de l'insouciance issue de la situation dépeinte et de la liberté du trait animé pour rejoindre le domaine de la dramatisation véhiculée par une approche plus mature du mouvement.

À l'arrivée des Hobbits dans l'auberge de Bree survient l'autre variation du rotoscope utilisée pour le film : celle du tirage direct de prises de vues réelles sur celluloses, améliorant ainsi la technique employée dans *Les Sorciers de la Guerre* où les rushes de films passaient d'abord par une impression sur papier avec une forte perte de qualité et un contraste plus poussé. Grâce à cette évolution technique, les acteurs ne voient pas leurs traits dissimulés ou déformés et peuvent dès lors être gouachés comme n'importe quel personnage dessiné tout en conservant les ombres qui se dessinent sur leurs visages et les plis de leurs vêtements. Ce nouveau degré de réalisme associé à l'atmosphère enfumée des lieux achève de faire définitivement basculer la troupe de héros dans l'univers des adultes. Seuls Aragorn et l'aubergiste se distinguent de l'assemblée en étant dessinés ; de cette manière, la foule directement transposée dans l'univers animé met d'autant plus en valeur les personnages les plus significatifs du récit qui, eux, bénéficient d'une morphologie spécifique. La distribution de valeurs graphiques qui en résulte devient une approche esthétique aussi bien fonctionnelle qu'économique pour la prise en charge de protagonistes nombreux à l'écran.

L'apparition des Cavaliers Noirs dans cette même auberge va opérer un basculement dans l'utilisation de la rotoscopie et la gestion de l'espace. En tant que figures spectrales, ces monstres ne sont au début que des êtres encapuchonnés aux traits indiscernables, presque réduits à un schéma par le rotoscope. Au moment où ces derniers s'introduisent dans la chambre des Hobbits et lèvent leurs épées pour les tuer, le décor (à l'exception des lits censés être occupés par les victimes, cachées dans une autre pièce) disparaît dans un fond rouge flamboyant peint à l'aquarelle. L'aura maléfique ainsi représentée de ces créatures absorbe l'espace pour mieux concentrer toute la violence de leurs coups d'épée qui tailladent les lits jusqu'au moment où la supercherie est découverte : des mannequins faits d'oreillers et de sacs. Fous de rage, les Cavaliers Noirs se réunissent en hurlant, le fond rouge s'évanouit tandis qu'un gros plan montre l'un d'eux retirer sa capuche pour révéler sa tête coiffée d'un casque orné avec le vert-de-gris pour seule couleur, le tout cette fois-ci en tirage sur celluloses. Une fois encore, le procédé se retrouve appliqué à différents degrés dans le but de marquer de manière plus ou moins subtile le

registre auquel appartiennent les personnages. Si la fluidité du mouvement est homogène, l'aspect tridimensionnel prononcé – d'ordinaire absent en dessin animé – allié à ce ton monochrome devient véritablement la marque d'une monstruosité. Les Cavaliers Noirs révèlent leur véritable nature et seront désormais représentés sous cette forme durant tout le reste du film. Il en sera de même pour les Orques, rendus d'autant plus inhumains par des masques ne laissant entrevoir que leur mâchoire inférieure et leur bouche garnie de dents blanches proéminentes.

La scène du gué de Fondcombe donne pleine mesure à l'aura des Cavaliers Noirs en renvoyant aux scènes de batailles des *Sorciers de la Guerre*. À l'arrivée des spectres, le paysage sylvestre environnant laisse place à un décor désertique sur un fond bleu-vert parcouru de traits noirs épais et acérés. Dans cette atmosphère lourde et froide, au moment de la chute du cheval de Frodon, surgit un unique fond d'orage en prises de vues réelles sur lequel prennent place les Cavaliers arrivant de l'arrière-plan. Ils apparaissent subitement en plan moyen, sitôt après l'éclat d'un éclair, en évoluant sur le décor désertique tandis que l'orage se pare de nuages alternant le rose vif, le pourpre et le rouge à chaque coup de tonnerre. La perte de repères qui résulte de l'abstraction de l'espace, les couleurs très chargées, la voix d'outre-tombe des créatures et l'état second de Frodon blessé par une lame maléfique font déborder du cadre le monde mortuaire des Cavaliers Noirs. Ce n'est qu'en les fuyant que le jeune Hobbit se soustraira à leur influence et restaurera l'environnement originel de Fondcombe dans un bref fondu enchaîné.

Toutefois, le film trahit par la suite ses conditions chaotiques de tournage et l'économie de ses moyens au détriment de son unité formelle. Durant la seconde moitié du métrage, les personnages principaux d'ordinaire rotoscopés vont se retrouver à l'écran d'après la technique de tirage sur cellulose dans une alternance irrégulière qui ne cessera de croître dans les dernières minutes. La première utilisation du procédé survient lors de la première demi-heure : Aragorn et les Hobbits, filmés en légère plongée autour d'un feu de camp, se préparent à une attaque imminente des Cavaliers Noirs. Déployés en cercle autour de ce feu situé en plein centre du cadre, les personnages bordés de ces effets d'ombres sont parfaitement intégrés à la scène, comme éclairés par cette source lumineuse perçant l'obscurité là où les seuls aplats de couleurs auraient donné un effet de superposition. Le même contexte sera réemployé plus tard lorsque les Hobbits Merry et Pippin tomberont par

mégarde dans le campement des Orques dont le feu voile la scène entière d'une lumière rougeâtre.

La véritable digression graphique commencera au début de la séquence des Ruines de la Moria. Après que la communauté de l'anneau ait traversé un premier pont de bois, un plan moyen montre la troupe arborer ses contours humains au point de pouvoir discerner durant une seconde les traits féminins de Sharon Baird, la comédienne responsable de la gestuelle de Frodon, là où l'exemple précédent maintenait en permanence le personnage de trois quarts dos. À partir de là se manifesteront des plans isolés employant la technique du tirage, comme pour amplifier la corporalité des protagonistes à mesure que l'affrontement guerrier se rapproche. À la quête de l'anneau se dessine en parallèle la quête de la tridimensionnalité pour toucher au plus près de l'inaccessible : la figure humaine dans tout son aspect réaliste. La bataille du Gouffre de Helm constitue l'aboutissement de ce durcissement graphique passant la majorité de la scène au filtre rouge, enveloppée dans une brume étouffante au milieu des Orques et des cavaliers du Rohan tirés en vues réelles tandis qu'Aragorn, Légolas et le roi Théoden alternent traits dessinés et tournés suivant les plans.

Une telle approche extrême de la valorisation du corps, qui plus est menée suivant un rythme inégal, peut justifier l'accueil mitigé que le film reçut à sa sortie. La mise en avant de la source cinétique montre l'animation englober les motifs sans en supprimer la substantifique moelle et l'harmonie recherchée apparaît comme des plus relatives avec l'inconstance du traitement graphique des êtres humains. Ce ne sont pas dans ce cas les effets spéciaux qui se plient au service des images filmées mais l'inverse, d'où la gêne visuelle résultante. Entre schématisation et distinction des traits de l'acteur, *Le Seigneur des Anneaux* semble hésiter dans sa démarche et, par cet habillage variable de la prise de vues réelles, touche aux limites même de la rotoscopie : cette volonté de se reposer sur le mouvement au détriment de la structure graphique. Les moyens mis en œuvre ont été dépassés par le gigantisme du projet et les aspérités propres au cinéma de Bakshi revêtent pour *Le Seigneur des Anneaux* des allures de stigmates.

5.6) American Pop

Après l'insatisfaction laissée par son adaptation de Tolkien dont la suite fut annulée, Bakshi décide de renouer avec la dimension sociale de ses premières œuvres. Conscient de l'essoufflement des productions *underground*, le cinéaste souhaite atténuer

ses habituels effets plastiques manifestes en conservant le souci de restituer l'état d'esprit des époques évoquées de son pays. La transposition du réel en animation par le rotoscope s'avèrera donc plus sobre et maîtrisée dans *American Pop*, sorti en 1981, qui reste à ce jour son dernier projet ambitieux⁴⁶. Couvrant le parcours d'une génération de quatre musiciens, le film dresse une fresque fantasmagique des États-Unis du point de vue de son histoire musicale, des cabarets de la fin du XIX^e siècle jusqu'à l'avènement de la pop et du mouvement punk à la fin des années 70.

Zalmie Belinski, enfant immigré russe, intègre très tôt le milieu du spectacle. Devenu adulte, il fréquente la pègre et épouse une femme qu'il perdra suite à un colis piégé qui lui était destiné.

Benny, le fils introverti de Zalmie, ne vit que pour la musique, épouse sans conviction la fille d'un chef de la pègre et part à la guerre, au grand dam de son père. Il se fait tuer par un soldat nazi alors qu'il jouait du piano dans une maison en ruines.

Tony, son fils qui ne l'a pas connu, fuit sa famille à l'adolescence en volant la voiture de son beau-père et arrive en Californie. Il devient parolier pour un groupe de rock, connaît la fortune puis la déchéance à travers son addiction à l'héroïne.

Pete, son rejeton issu d'un amour de passage, tente de l'aider à écrire des chansons. Tony disparaît tandis que son fils, maintenant adulte, est devenu le principal dealer de drogues des musiciens. Ces derniers acceptent d'écouter les chansons de Pete qui accède alors à la gloire.

À travers son scénario, *American Pop* incarne le versant à la fois épuré et globalisant de *Heavy Traffic*. Épuré en cela qu'il met explicitement en situation l'envers du rêve américain avec ses aléas, ses réussites rares et ses chutes cinglantes, sans recours à la métaphore comme pouvait l'être le flipper. Une réminiscence du deuxième long-métrage du réalisateur est même présente dans une courte séquence où Tony, sorti d'un bar beatnik, prend le bus et observe la rue défiler dans l'une des rares prises de vues réelles intégrées à l'animation, le tout sur *Take Five* de Dave Brubeck, à l'instar de la première scène d'Angelo et Molly⁴⁷ ; l'auteur de *comics underground* laisse la place à un autre jeune homme fréquentant un milieu semblable au cours de la même période. Globalisant également car étendant cette désillusion dépeinte sur tout le XX^e siècle en remettant

⁴⁶ Son film suivant, *Tygra, la Glace et le Feu* (1983), constituera comme nous le verrons par la suite un résultat plus modeste dans le traitement du récit et l'emploi de la rotoscopie. Nous éluderons *Cool World*, précédemment analysé p. 73-74. Quant à la nouvelle œuvre du réalisateur, *Last Days of Coney Island* (2013), celle-ci est toujours en production au moment où nous écrivons ces lignes.

⁴⁷ Précédemment analysée p. 118-120.

l'Histoire au centre des enjeux et l'égoïsme des pères comme autant de germes de générations abandonnées.

Le choix de la rotoscopie (et de l'animation même) peut à première vue paraître inapproprié pour traiter un tel sujet dans la mesure où les personnages sont exclusivement des êtres humains et n'accomplissent aucune action surnaturelle que ce soit. Si la forme vise un traitement réaliste, la couleur va néanmoins jouer un rôle plus affirmé. *Le Seigneur des Anneaux* dispose d'une palette chromatique articulée autour des dominantes brune et vert-de-gris là où *American Pop* s'autorise un traitement de la couleur plus libre, en fonctions des époques traversées. Le milieu du vaudeville est sous une dominante brune qui s'estompe progressivement au profit de couleurs plus vives pour l'avènement de la scène jazz. Le rock avec la période psychédélique connaît une dominante rouge-orangée avant de laisser la place à des couleurs plus froides et tranchées pour la scène punk.

Il est question par ce biais de traduire visuellement la musique qui, en tant que telle, constitue une source immatérielle faisant appel aux émotions. Bon nombre de cinéastes d'avant-garde tels que Viking Eggeling, Hans Richter ou Walter Ruttmann ont chacun durant les années 20 mené des recherches autour d'un cinéma rythmique basé sur des formes abstraites en se revendiquant d'une certaine musique visuelle⁴⁸. Disney tentera d'ailleurs une vulgarisation de cette approche esthétique en collaborant avec l'un de ces cinéastes, Oskar Fischinger, sur l'une des séquences de *Fantasia*. Suite à un conflit pour divergences artistiques, Fischinger se désistera du projet et demandera à ce que son nom soit retiré du générique⁴⁹. Pourtant, en dépit de ce retrait et de l'accueil mitigé du film qu'a entraîné cette popularisation de l'avant-garde, le graphisme est apparu comme plus à même de retranscrire ces éléments musicaux passant non pas tant par le visuel que par l'émotionnel. La génération *Flower Power* ira dans ce sens à travers ses expériences psychédélices, tout en faisant un triomphe à *Fantasia* lors de sa ressortie salles en 1969⁵⁰. Pour accéder à cette retranscription sans sombrer dans l'abstraction formelle, Bakshi n'a nul autre choix que de se rattacher à l'imagerie du domaine musical (dont les pochettes de disques). La couleur vient alors charger l'image, accentue les figures mises en scène pour mettre les sens en éveil plus efficacement que la prise de vues réelles ne pourrait le faire seule.

⁴⁸ Voir à ce sujet Giannalberto Bendazzi, *Cartoons. Le Cinéma d'animation 1892-1992*, Paris, éditions Liana Levi, 1991, p. 58-66.

⁴⁹ *Ibid.*, p. 182.

⁵⁰ Sébastien Denis, *Le Cinéma d'animation* (2^{ème} édition), Paris, Armand Colin Cinéma, 2011, p. 195.

Les acteurs rotoscopés d'*American Pop*, sans effets d'ombre aucun, devenus des figures aux couleurs pleines, apparaissent comme des ponts entre le physique et le sensoriel. Au-delà de ce qu'aurait pu apporter un simple travail de photographie en tournage *live*, Bakshi se sert de l'animation pour accentuer son approche fantasmatique des États-Unis dont la projection repose sur les images mentales que suscitent ses traces laissées par l'Histoire, dont le cinéma lui-même. Ainsi, la séquence introductive montrant Zalmie et sa mère échapper au pogrom avant leur émigration comprend une teinte tirant sur le gris et le sépia tandis que les dialogues sont retranscrits sur des cartons d'intertitre. La première période couverte des États-Unis s'ouvre sur une image de passants figée qui, lors d'un travelling arrière, se met en mouvement, telle une citation des débuts du cinématographe. Les étendues de la ville de New York sont alors représentées par des images d'archives du trafic routier suivies d'une série de photos en noir et blanc qui se succèdent sur un dessin du pont de Brooklyn avant de disparaître dans un fondu. La Grande Dépression se voit citée dans la scène du night-club par l'apparition rotoscopée du couple William Powell et Myrna Loy, alors au sommet de leur gloire cinématographique et les règlements de comptes entre gangs se déroulent en une séquence par épisodes laissant la place à un diaporama des photos-chocs de Weegee.

La musique comme feu d'artifice sensoriel ne manque pas non plus de se répercuter sur la mise en scène en adoptant des effets de contraste entre image et bande-son, entre corps et espace : les bombardements de la Seconde Guerre Mondiale se déroulent sur fond de *Sing, Sing, Sing* de Benny Goodman, les acteurs évoluent sur un espace rendu abstrait par les substances de type LSD (et les objectifs grand angle) durant la scène de Woodstock ou par les projecteurs colorés sur fond noir qui culminent à la fin du film. Autant de procédés rendant compte d'une société avec ses contradictions, ses rêves et les désillusions portées en corollaire. Dans ce remaniement de l'Histoire, le réalisateur opère une mise à distance vis-à-vis de ses personnages en abandonnant son style caricatural pour jouer sur le réalisme induit par la prise de vues réelles. L'approche globalisante se concentre sur le déroulement des événements dans lesquels les protagonistes prennent place, sans jugement aucun de la part de Bakshi. En ce sens, *American Pop* constitue la déclaration d'amour du cinéaste à son pays, où la construction physique et psychologique de l'être à travers la musique succède au rire jaune de *Fritz the Cat*. La toile de fond – à savoir le contexte social des films de Bakshi qui passe notamment par la bande-son – devient la toile principale, par l'animation s'opère le basculement.

5.7) *Tygra, la Glace et le Feu*

Bakshi avait intégré le réel dès ses premiers longs-métrages par l'insertion de l'empreinte photographique pour rendre compte de son environnement ; toutefois, la prise en charge du corps humain est redevenue progressivement le principal motif dans lequel se concentrent les enjeux esthétiques et émotionnels au même titre que le cinéma de prises de vues réelles. La distance ironique du cartoon mêlée à la violence la plus crue avait laissé la place au traitement graphique du corps photographié à partir des fantômes des *Sorciers de la Guerre*. De là s'en est suivi le façonnement d'un réalisme graphique inscrit dans le champ de la magie et de l'*heroic fantasy* avec *Le Seigneur des Anneaux* qui n'était alors qu'une étape pour assurer la transition vers le monde réel lui-même traité sur le mode spirituel à travers *American Pop*. C'est donc dans ce sillage que le cinéaste livre en 1983 le film le plus conventionnel de sa carrière, *Tygra, la Glace et le Feu*, dans lequel le rotoscope renoue avec ses préoccupations de pure transposition charnelle. Conventionnel également dans la mesure où le film profite de la mode du *sword and sorcery*, sous-branche de la *fantasy* représentée par *Conan le Barbare* (1932) de Robert E. Howard dont l'adaptation cinématographique par John Milius (1982) est alors un immense succès commercial.

Le sorcier Nekron fait progresser un immense glacier en direction du royaume du feu en détruisant tout sur son passage. Face à lui se dresseront le guerrier Larn, unique survivant de son village, la princesse de feu Tygra ainsi qu'un mystérieux barbare du nom de Darkwolf.

Malgré l'univers fantastique déployé dans le film, Bakshi met en scène le corps humain sans subterfuge lié à la magie tout en le mettant en valeur via les nombreuses scènes d'action et les tenues légères des protagonistes. L'attention portée à la puissance physique des corps vient du désir du cinéaste de transposer en animation l'univers de l'illustrateur et peintre Frank Frazetta, également co-producteur du film. Acclamé comme un maître de l'instant suspendu, de la captation d'un moment de tension, Frazetta présente dans ses œuvres des corps marqués et musculeux dont se dégage une sexualité brute au milieu d'un monde en guerre où se mêlent barbares et monstres.

Pourtant, bien qu'accédant à l'harmonie corporelle à laquelle *Le Seigneur des Anneaux* avait échoué, *Tygra* échange la texture et les dégradés de la masse musculaire des

personnages de Frazetta contre les aplats de couleurs et le mouvement. Le rotoscope évacue les aspérités graphiques de l'artiste et donne aux protagonistes un aspect lisse. La violence de l'univers de l'illustrateur est atténuée autant que le caractère pictural de ses images, désormais inscrites dans le flux du mouvement réel méticuleusement recopié. De figures surpuissantes, les personnages redeviennent sous l'animation de simples êtres humains interprétant des archétypes dont le graphisme lisse forme une barrière face au dépassement des limites du réel induit par le registre de l'*heroic fantasy* et par le procédé même d'animation. Là où la prise de vues réelles peut magnifier les corps en captant le moindre détail, la synthèse graphique de l'image par image n'est plus qu'un support aux mouvements des acteurs dont les animateurs tentent de maintenir l'unité charnelle d'ordinaire absente dans le médium. Le résultat se retrouve partagé entre les deux extrêmes que sont le graphisme fixe avec ses nombreux jeux de textures et l'image photographique en mouvement ; il devient le fruit d'un compromis entre le monde fantastique de Frazetta et son aspect réaliste sans toutefois en retranscrire la puissance dramatique propre⁵¹.

Le lissage étant généralisé tant pour le graphisme que pour la mise en scène de Bakshi, les quelques écarts du flux permanent du mouvement permettent d'introduire une dramaturgie tirant véritablement profit des capacités de l'animation. Le kidnapping de Tygra se déroule intégralement dans un ralenti qui souligne les poses des personnages et se rapproche ainsi des modèles de Frazetta. De même, lorsque Nekron envoûte les soldats du royaume du feu pour les faire s'entretuer, ces derniers deviennent des pantins flottants dans les airs, à la gestuelle tremblante proprement non-humaine. Face à l'approche physique des corps et de l'espace, les manifestations magiques présentes dans *Tygra*, relevant de l'impalpable, constituent les rares interventions spécifiques de l'animation : après que la sorcière Roliel ait été tuée par les hommes de Nekron, son squelette reprend vie en présence de Larn avant de partir en poussière.

Si *American Pop* constituait un détournement de l'Histoire dans lequel le corps dessiné était à sa place, *Tygra, la Glace et le Feu* installe un cadre fantastique face auquel le dessin animé réaliste devient ironiquement non pas le garant mais le barrage de l'illusion. La masse corporelle restituée dans son effet d'objectivité se donne pour ce qu'elle est : un simple décalque du réel qui, soumis aux contraintes de l'animation, empêche les deux techniques de s'épanouir l'une l'autre et de transcender leurs capacités

⁵¹ Le même problème se posera pour l'auteur de *comics* Richard Corben dont la série *Den* (1972-1997) fut adaptée en segment animé pour le film *Métal hurlant* (1981) de Gerald Potterton.

respectives. Par son attachement au corps humain, Bakshi a délaissé l'expérimentation plastique pour la représentation générique.

Dans l'essentiel de sa filmographie, Ralph Bakshi fait renouer le cinéma d'animation avec la satire sous sa forme la plus subversive. Si le dessin animé considéré comme classique peut concentrer les travers des institutions dans d'aimables caricatures anthropomorphes, le cinéaste libère totalement les corps de leurs pulsions meurtrières et sexuelles en jouant sur l'image véhiculée d'ordinaire par ces créatures animées. Chaque film opère à sa manière un dynamitage revendiqué de l'aspect lisse et consensuel de l'animation disneyenne, où l'ancien animateur issu des studios Terrytoons élève le conflit cartoonesque en esthétique pure. Les différents types de graphisme et les procédés techniques qui portent ledit conflit sont mis à jour dans le but de repousser sans cesse les limites du médium, avec pour objet une recherche perpétuelle de l'image de la chair. Au-delà de l'aspect sexuel, cette chair est la part de réalité à laquelle aspirent les personnages au sein de leur univers, dans leur apparence et leur intégration à l'espace. En disséquant chaque régime d'image, Bakshi donne à voir l'envers du décor sous sa forme la plus sordide (*Heavy Traffic*), pose la technique comme une contrainte au même titre que le monde réel et ses usages (*Coonskin*), détourne des corps déjà autonomes (les rushes dans *Les Sorciers de la guerre*) ou un réalisme fantasmé (*Le Seigneur des Anneaux*, *Tygra*, *la Glace et le Feu*) et utilise la figure humaine comme vecteur de la charge émotive de la couleur et du son (*American Pop*). Cet appel à la chair devient le cri lancé face à la déconstruction du dessin animé standard, où les personnages dépossédés de leur prise sur le monde se font plus fragiles et instables.

Avec ces corps complexés, déphasés, Bakshi désacralisa le long-métrage d'animation tel que le grand public le concevait. Tout en assumant sa part de fuite vers l'imaginaire, ledit dessin animé prouva qu'il pouvait traduire une pensée du monde actuel et qu'il ne constituait non pas une fin mais un outil de perception à part entière. Les mondes créés de toutes pièces n'étaient plus qu'une possibilité parmi d'autres pour le médium, reconnu prêt à affronter le réel sur son terrain.

6. Les mutations du milieu

Le cas de Ralph Bakshi, dont l'esprit d'indépendance et les ambitions formelles peuvent être rapprochés du Nouvel Hollywood, demeure isolé dans l'histoire du cinéma d'animation. Si le succès de *Fritz the Cat* a engendré toute une vague de dessins animés visant le public adulte, l'aspect choquant était principalement retenu et souvent au détriment d'une vision d'auteur qui venait lui donner sens. Parmi ces exemples, Charles Swenson se complait dans la provocation pure avec *Down and Dirty Duck* (1974) et son canard libidineux aux fausses allures de Donald Duck. De son côté, le belge Jean-Paul Walravens (alias Picha) poursuit son œuvre issue du dessin de presse satirique avec sa parodie sexuelle de Tarzan *La Honte de la jungle* (co-réalisé avec Boris Szulzinger, 1975). Aucun des deux films ne connut de succès comparable à celui de *Fritz*.

Habituellement, les personnages animés venaient concentrer par leur aspect caricatural les défauts de l'être humain qui se retrouvaient traduits dans la fluidité plastique et cinétique des lignes d'action ; par cette liberté de la matière élastique, le dessin animé classique en était arrivé à une idéalisation de la représentation et de l'action. Cette approche laissa la place au trivial et au corps sans ambiguïtés biologiques où le sang, le sexe et la scatologie se voyaient à l'honneur. Les budgets réduits alloués à ce genre de productions n'étaient évidemment pas étrangers à l'aspect brut de l'animation qui contribua à cette position d'inconfort du médium comme du spectateur. Une telle rupture tenait de l'anomalie absolue face au lissage du genre par la censure télévisuelle, extrêmement prudente vis-à-vis des programmes soi-disant destinés à la jeunesse.

Alliant les flux corporels à la rotoscopie relancée par Bakshi, cette orientation vers le public adulte témoignait d'une recherche du corps organique, comme si la représentation idéalisée n'avait fait que mettre en avant le caractère purement chimérique du corps animé. À cela venait s'ajouter l'épure graphique télévisuelle notamment instaurée par les studios Hanna-Barbera à partir de 1957 qui, face à la qualité de l'animation des cartoons de l'Âge d'Or, pouvait être assimilée à une régression. Les années 70 étaient à la contestation, à la

contre-culture, à la mise à plat de l'ordre avec, en premier lieu, la sempiternelle assimilation du dessin animé à l'enfant véhiculée par les médias de masse que Marv Newland piétina sauvagement dans son film-manifeste *Bambi Meets Godzilla* (1969). Alors que l'on voit le célèbre petit faon chercher de la nourriture, un générique saugrenu centré sur le nom de son seul auteur, crédité jusqu'à la « Garde-robe de Bambi », défile durant près d'une minute avant de montrer le personnage écrasé par la patte énorme de Godzilla ; sur cette image apparaît le mot « fin ». Le gag, à la fois programmatique et primaire, ne cherche même plus à s'encombrer d'un quelconque formalisme et proclame une liberté créatrice absolue par sa provocation.

6.1) La fin du monopole disneyen

Les auteurs alternatifs entendaient profiter de la brèche ouverte par des studios Disney dont les films réalisés par Wolfgang Reitherman reçurent un accueil plus mitigé du côté des critiques en dépit de leurs succès publics. Il fut notamment reproché à ce dernier d'employer des décalques d'animations issues de films antérieurs : son *Robin des Bois* (1973) reprend ainsi des plans et des découpages de *Blanche-Neige*, *Le Livre de la jungle* (1967) et *Les Aristochats* (1970)⁵². Le recyclage des modèles établis avait pris le pas sur l'innovation permanente qui caractérisait Walt Disney (décédé en 1966) et l'idée même d'insuffler une âme à ce qui n'est pas censé en avoir ne semblait plus suffire. Des registres jusqu'alors peu explorés allaient réclamer pour ces auteurs émergents non seulement des traits propres à la nature humaine dans toute sa crudité, mais également un mode de représentation allant de pair avec cette redéfinition.

À ce titre, un genre comme la science-fiction a énormément œuvré à confronter l'être avec ses contradictions et sa place dans l'univers. À travers sa propre logique de représentation du monde bâtie au sein même de la prise de vues réelles, l'animation s'était rapprochée du domaine du fantastique en tant que perversion de l'environnement de l'homme par l'Autre : en l'occurrence, la créature animée. D'abord confrontée à son créateur humain, celle-ci s'est progressivement forgée une identité dans un monde conçu à sa mesure. De la domination disneyenne a découlé par la suite une remise en question en parallèle avec la popularisation de la science-fiction au cours des années 60 et 70, genre dans lequel il est désormais question de la perversion de l'homme par l'homme, par son

⁵² Jerry Beck dir., *Animation Art. From Pencil to Pixel, the History of Cartoon, Anime & CGI*, Londres, Flame Tree Publishing, 2004, p. 210-211.

environnement et sa technologie. Les longs-métrages de René Laloux (*La Planète sauvage*, 1973 ; *Les Maîtres du temps*, 1981 ; *Gandahar*, 1987), mais aussi le film à sketches *Métal hurlant* de Gerald Potterton ou *Rock & Rule* (1983) de Clive Smith témoignent chacun à leur manière de cette volonté de dépasser les représentations archétypales et d'avoir recours à des thèmes plus sombres et des personnages fragilisés par l'espace.

Plus encore, le développement technologique a contribué à alimenter bon nombre de fantasmes autour des liens entre l'homme et la machine jusqu'à ce que les frontières qui les séparent ne deviennent floues à leur tour. Pour concevoir leurs créatures face à ce contexte d'effervescence, les auteurs ne devaient plus se contenter d'emprunter des fragments de réalité retranscrits et synthétisés, mais d'habiter le personnage même dans toute la complexité dont l'humain est capable. Soit parvenir à une forme de maturité dans laquelle l'animation mettrait ses univers imaginaires au service d'un propos plus dense ou tout simplement plus personnel.

Le spectre des représentations (caricature, influence du *comic book*, anthropomorphisme déviant) peut tout aussi bien aller jusqu'au réalisme académique si l'idée de sortir l'animation du milieu enfantin est poussée jusqu'au bout. Or, l'histoire du cinéma d'animation a prouvé que la vraisemblance du personnage ne reposait pas sur le réalisme. Aussi, le désir d'approcher l'humain de caractère et de forme peut être vu comme un aveu de faiblesse de la part de l'animation sur ce corps dévolu à la prise de vues réelles. Comment le corps animé, soumis au filtre esthétique, peut-il prouver sa rivalité avec le corps filmé en allant sur un terrain où ce dernier se suffit déjà à lui-même ? Quitter le champ de la *représentation* (au sens fort du terme) reviendrait à renier l'invention, l'interprétation esthétique qui constitue la nature même de l'animation.

Pourtant, l'idée de mise en scène réaliste du corps n'a rien d'illogique ; elle constitue le déploiement d'une cinétique et d'une forme propres où l'animation viendrait subvertir le regard porté sur elles, tout en poursuivant son travail d'exploration de l'image animée. Ce serait au fond remettre au goût du jour cette recherche d'un entre-deux où l'on prélèverait le jeu de l'acteur réel tout en mettant l'expressivité du médium animation à profit. La rotoscopie avait en ce sens démontré ses limites mais cela ne l'empêcha pas pour autant d'avoir été exploité pour ses spécificités graphiques ni d'être à la base de bon nombre d'effets spéciaux. Sa principale héritière, la *motion capture*, allait redéfinir l'approche de la créature animée, ainsi que les frontières entre animation et prises de vues réelles.

6.2) *Les débuts de l'animation numérique*

Comme le souligne Àngel Quintana dans son étude *Virtuel ?*⁵³, l'avènement de l'image numérique a constitué autant une revanche qu'un retour aux sources pour l'animation qui fit autrefois son nid dans le giron de la prise de vues réelles. Son implantation progressive en tant qu'effet visuel peut de prime abord laisser craindre une perte de l'identité de l'animation à vouloir se fondre à tout prix dans le réel. Si le médium revendique son appartenance à l'imaginaire modelé par la matière (dessinée, pétrie...), celui-ci vient jouer directement avec la question du réel. Ce constat apparaît d'autant plus fort dans le cadre de l'image numérique qui a pris son essor dans les années 70 à des fins de simulation, notamment dans les milieux aéronautiques. Parmi les plus célèbres, le simulateur de vol *Vital II*, créé par le constructeur McDonnell-Douglas en 1972, permettait de reconstituer la perspective d'une piste d'atterrissage à partir de points lumineux sur un écran noir. Par l'introduction de la 3^{ème} dimension, la modélisation d'un objet pouvant être vu sous tous les angles a fait basculer l'animation dans un terrain à la scénographie digne de la prise de vues réelles. Progrès technologique aidant, la visée d'un réalisme de plus en plus poussé apparaît des plus compréhensibles. Nous pouvons néanmoins rester dubitatif quant à cet objectif lorsque celui-ci est conçu comme une fin en soi ; là, entre en jeu le rôle de l'animation. Par son détachement du réel du fait de sa nature graphique, elle interroge la représentation du sujet vu à l'écran. Là où l'esthétique lisse du cellulo et les marionnettes animées image par image n'ont cessé de maintenir un rapport distancié au réel, le corps humain en mouvement analogique, intégré dans le processus d'animation, va réintroduire les frontières entre imaginaire et réel avant de les pervertir dans des rapports allant au-delà de la simple confrontation.

Dans le cas de la *motion capture* (ou *mocap*), l'instauration de l'espace virtuel a libéré le corps de l'image filmée et de sa technique. Dans son principe désormais éprouvé, la technique consiste à vêtir le comédien d'une combinaison moulante garnie de capteurs réfléchissants placés à des points stratégiques du corps pour rendre compte de ses membres et de ses articulations. La prestation se déroule sur un plateau fortement éclairé de tous les côtés ; les mouvements de l'acteur se retrouvent retranscrits en un squelette animé, obtenu par des caméras infrarouges réparties autour du plateau qui ne perçoivent plus que les capteurs éclairés. Les images obtenues sont alors synchronisées par un logiciel de

⁵³ Paris, Cahiers du Cinéma, 2008, passim.

triangulation chargé de situer chacun des points dans l'espace et obtenir l'action filmée dans une aire virtuelle, désormais visible sous tous les angles. Le procédé repose donc sur une distorsion de données informatiques qui traduisent la fluidité du mouvement de l'acteur et sa position dans l'espace. La distance se voit réduite entre l'action accomplie et le résultat final, par rapport à la rotoscopie où le corps est fragmenté à la fois dans son être et son action en raison du défilement continu de représentations régies par la prise de vues réelles avec laquelle l'animateur doit composer.

L'idée d'animer l'être *in situ* remonte à la marionnette. Si par essence, celle-ci affirme son statut d'objet placé dans le cadre du spectacle, l'image numérique permet de supprimer tout dispositif technique instaurant la convention théâtrale tel que le castelet ou les fils. Mais la convention en elle-même ne disparaît pas pour autant : si l'aspect froid de l'image de synthèse et la modélisation primaire des premiers êtres virtuels renvoient à la facticité de l'ensemble, la *mocap* magnétique des débuts, dans sa technique même, tient encore de la marionnette virtuelle. L'animation 3D en temps réel prend son envol en 1993 avec la série française *Chipie & Clyde* conçue chez Medialab. Par l'intermédiaire de capteurs digitaux et de pédales reliés à l'ordinateur, l'animateur est chargé à la fois du corps et des mouvements faciaux du personnage dont le jeu vient se caler sur l'interprétation vocale du comédien ; autant de facteurs devant avancer en flux tendu pour chacun parvenir à un résultat harmonieux. En raison de la lourdeur du dispositif, la marge de manœuvre du corps humain reste d'autant plus faible que les périphériques viennent prendre le relais dans le cadre des déformations d'un personnage de cartoon, lorsque les tâches ne sont pas partagées entre plusieurs animateurs. Malgré ces paramètres subdivisant l'instantanéité de l'acteur à la créature (par rapport à la *mocap* optique décrite plus haut), la structure de base est néanmoins posée par le corps humain.

Quels que puissent être les assouplissements du matériel directement porté par un seul acteur-animateur, ce dernier doit prendre en compte la morphologie du personnage à animer en plus de son jeu. La créature animée en temps réel ne peut accomplir certaines actions en raison certes du poids du matériel mais également de la transcription même du mouvement humain dans les formes hyperboliques du personnage. En voulant donner vie à un personnage doté d'une morphologie issue du cartoon, un geste répété dans la réalité pour un acteur humain peut avoir pour conséquences de voir certaines parties du corps animé se retrouver fondues l'une dans l'autre. Cléo, l'animatrice virtuelle de Canal+ (1995-1997) également issue de Medialab, répond de ces contraintes en optant pour une

gestuelle éthérée où les mains évitent habilement tout contact avec le corps. L'image de synthèse dans sa conception renvoie à son immatérialité aux yeux du public. Cette source de calculs mathématiques dans la modélisation des formes et l'interpolation de mouvements⁵⁴ a conféré à l'image numérique une vision froide, non rattachable à l'organique. Ainsi, un film comme *Tron*⁵⁵ se vit refuser une nomination à l'Oscar des effets spéciaux, les membres du jury estimant que la machine faisait le travail des humains et n'avait pas à être récompensée⁵⁶. L'abstraction de l'aspect tactile va asseoir la 3D des débuts comme l'affirmation d'un monde flottant, en perpétuelle mutation. Cléo en ambassadrice du virtuel vient incarner cette approche hybride de l'image numérique ; celle d'une aspiration à l'illusion de la chair tout en se donnant à voir comme une créature fantomatique qui évolue sur un plan à part. La *mocap* se charge d'insuffler dans l'animation des personnages virtuels des mouvements humains spontanés et complétés par les déformations plastiques physiquement impossibles à réaliser. Parallèlement, cette part de spontanéité vient s'inscrire dans le flux des calculs informatiques qui donnent une patine plus lisse que le rotoscope en animation 2D.

Le corps ainsi immergé dans cet univers virtuel, modulé par les manipulations des animateurs, est perçu de manière décalée : le renvoi au réel est mis au service du flux animé, chacun des motifs (réels comme virtuels) est traduit dans un langage commun. L'image de synthèse devient une nouvelle extension des possibilités de l'animation comme de la prise de vues réelles qu'elle va tenter d'intégrer. Résurrection de l'être disparu comme au temps de Winsor McCay (*Jurassic Park*), altération du corps ouvert à la matière (*The Mask*)⁵⁷, la 3D vient appliquer les préceptes de l'animation classique dans le cadre du réel, dans une continuité fantastique. Plus que jamais, le corps devient le réceptacle du fantôme d'articulation dans la morphologie et l'action. L'idée d'un être virtuel dans son entier s'impose de plus en plus. Mais à l'instar du rotoscope, la *mocap* est perçue négativement par les animateurs, craignant d'être supplantés par la machine à laquelle on prête les miracles de la création totale ; sentiment de peur qui vient exclure les hommes manipulant cette même machine, comme fut exclu *Tron* de l'Oscar des effets spéciaux. À ce titre, John Lasseter avec *Toy Story* (1995) alla à l'encontre de cette crainte générale

⁵⁴ Mouvement généré directement par ordinateur entre deux images.

⁵⁵ Steven Lisberger (1982).

⁵⁶ Voir le making-of du film dans l'édition DVD Collector chez Buena Vista Home Entertainment.

⁵⁷ Respectivement réalisés par Steven Spielberg (1993) et Chuck Russell (1994).

suscitée par l'image de synthèse en y apportant son savoir-faire d'animateur formé chez Disney, prouvant que l'ordinateur constituait avant tout un outil comme un autre.

Cette affirmation avait été d'autant plus prouvée dans le passé par Peter Foldès avec son film *La Faim* (1974) dans lequel un homme est en proie à la boulimie au point de finir obèse et dévoré par des enfants sous-alimentés. Dans cette fable grinçante tournant autour de la mutation du corps, l'ordinateur – avec la palette graphique qui remplace la table à dessin – fait appel aux interpolations de mouvements pour conférer une fluidité inédite aux éléments à animer. D'un côté, celles-ci permettent des métamorphoses complexes pour assurer la succession des plans, en passant directement par transition graphique du personnage principal à la voiture qu'il conduit (entre autres), telle une réminiscence moderne de *Fantasmagorie* d'Émile Cohl. D'un autre côté, ces mêmes interpolations peuvent jouer sur des rapports de perspectives par illusion d'optique lorsque le sujet conserve son intégrité dans le mouvement. Une impression de volume peut ainsi se faire en modifiant l'orientation des traits du personnage pour lui faire tourner la tête d'un côté, par exemple ; cette approche, qualifiée de 2,5D pour designer cet effet de fausse 3D obtenue par des images vectorielles, ajoute au décalage créé par ces images aux traits décomposés et déformés qui se reconstruisent sans cesse, comme un dessin donnant l'impression d'être mâché et dégluti, en parfaite résonance avec son sujet. Mais l'ordinateur, pour autant d'effets esthétiques qu'il permettait, n'était encore qu'un objet de laboratoires et d'universités au moment de la réalisation de ce film. Et la conscience de son véritable potentiel comme outil entre les mains d'artistes n'allait se manifester que bien plus tard. Plus encore, l'évolution technologique allait libérer les réalisateurs de certaines contraintes techniques (notamment faciliter la mise en place de plans en mouvement) et s'approcher à chaque fois d'un rendu plus étendu, où le dessin progressif d'un certain « réalisme » intervenait comme une invitation. De son côté, l'esthétique 2,5D avec sa souplesse de déformation et d'effets de volumes dans le dessin animé connaîtra une remise au goût du jour, notamment avec l'arrivée du logiciel *Flash* en 1996.

Se définissant jusque-là par rapport à la prise de vues réelles, l'animation vient étendre ses capacités au point d'empiéter sur ce territoire qui lui était interdit. Par l'ajout de cette orientation graphique peu commune, le médium allait de nouveau brouiller sa définition. La 3D filmée en temps réel telle qu'elle était pratiquée par Medialab convenait certes au format télévisuel, mais sa *mocap* magnétique bridait en grande partie la liberté de l'acteur et les interactions avec son environnement. De plus, le procédé impliquait un

rendu du personnage relativement simplifié qui soit plus à même de subir des torsions avec un minimum de défauts visibles pour répondre aux impératifs économiques. Il importait donc pour les besoins du cinéma d'alléger le matériel porté par l'acteur et d'abandonner le principe d'animation en temps réel. L'aspect événementiel du spectacle devait laisser la place à un univers aux innombrables couches, reléguant un peu plus le mouvement de l'acteur aux tréfonds des données informatiques tout en mettant paradoxalement celui-ci en valeur. Les capteurs optiques viennent prendre le relais et l'acteur, désormais libre de ses mouvements, doit composer sur une aire vide avec son squelette informatisé comme seul modèle. L'esquisse de l'avatar est en marche.

7. Le corps humain : la vanité ?

Par la multiplication des couches de motifs et d'effets de lumière qui viennent dissimuler la sève humaine, l'imagerie numérique se présente sous une apparence soignée visant à reproduire toutes les textures possibles, des fibres du bois au métal brossé ou rouillé, en passant par le cuir élastique et la fourrure ondoyante. L'image de synthèse poursuit son œuvre de simulation du réel dans une logique de performance où les créatures virtuelles côtoient les humains sans chercher à affirmer leur nature comme le font leurs homologues peints sur cellulose. Des êtres comme Stuart Little issu du film éponyme de Rob Minkoff (1999) ou Jar-Jar Binks de *Star Wars, épisode I : La Menace fantôme* de George Lucas (1999) viennent marquer les étapes d'une intégration de la texture de plus en plus poussée. Inévitablement, la question de l'humain virtuel revient au centre des passions.

7.1) *Le virtuel et la vie artificielle*

Issue du domaine de la science, l'image de synthèse s'est maintenue en dehors du circuit grand public jusqu'à son émergence dans les années 80. L'ordinateur aux yeux des artistes devenait pour les uns une machine froide dénuée d'âme, pour les autres une occasion de générer de nouvelles images. Et la mise en place d'un espace tridimensionnel permet non seulement pour ces derniers de créer sans la moindre matière tangible, mais aussi de pouvoir agir sur l'objet obtenu en lui faisant subir des altérations complexes voire impossibles à obtenir à la main. Aux côtés des premières expérimentations plastiques qui eurent lieu, une nouvelle relation à la machine allait naître avec l'arrivée des premiers jeux vidéo dans les foyers durant les années 70. Bien que circonscrite dans les limites de la programmation, cette interactivité ne sera pourtant pas sans conséquences sur le rapport à l'image numérique dans son ensemble. Par cette influence humaine exercée sur les mondes

virtuels, l'ordinateur a remis au centre de la création la question du démiurge, tant du côté des créateurs que des simples joueurs.

L'outil polyvalent que constitue l'ordinateur va amener avec lui autant d'artistes qui, en fonction de leurs connaissances et de leurs affinités avec les logiciels, vont aborder l'image numérique d'innombrables façons. Là où certains modéliseront des objets identifiables, d'autres vont déconstruire les formes et exploiter en profondeur les possibilités que proposent les programmations. L'image se déploie, s'affine selon les calculs mathématiques et le fantasme de la vie artificielle s'épanouit sur l'écran. *Biogenesis* (1993) de William Latham est parmi les plus célèbres exemples de cette mouvance. Dans ce court-métrage de 6 minutes, une forme abstraite – toute en structures tubulaires et cannelées – se déploie en une série d'enchevêtrements et de combinaisons complexes ; la création suit le principe des images fractales dans lequel un motif se retrouve décliné à l'infini à partir d'une formule mathématique.

Toutefois, la rigueur technique impliquée dans le processus de création et la froideur qu'elle sous-entend s'effacent devant le résultat. La forme animée créée par Latham étant dénuée de tout modèle dans la réalité, le spectateur n'est donc plus à même de pouvoir l'appréhender selon ses repères habituels, hésitant entre la plante aquatique, le mollusque ou l'organisme cellulaire grossi au microscope. À travers le mouvement, la vie artificielle suit une logique qui lui est propre, faisant paraître son évolution aléatoire. L'absence de référent devient la garantie d'une illusion de spontanéité à partir de laquelle l'artiste peut jouer avec sa création pour en explorer les capacités formelles jusqu'à la transcendance absolue. Car, malgré sa fonction de simulation – tant des concepts abstraits que concrets –, l'image de synthèse va précisément atteindre ses limites dans le réalisme, tout du moins dans le registre figuratif. Dans son *Éloge de la simulation*⁵⁸ écrite en 1986, Philippe Quéau reproche aux images de cette période une trop grande prévisibilité qui empêche le spectateur d'être pleinement séduit :

« [...] L'œil se fatigue d'avoir déjà tout compris dès les premières secondes. Il s'agit là d'un effet pervers des « modèles ». Le modèle permet de réduire une situation complexe donnée à un ensemble de lois formelles paramétrées. On dépend alors étroitement de leur

⁵⁸ Seyssel, éditions du Champ-Vallon – INA.

conception préalable. Le créateur ne peut guère faire autre chose que varier les paramètres sans accès réel aux noyaux du programme⁵⁹. »

Si les restrictions techniques des débuts jouent évidemment sur le caractère mécanique de l'image numérique dans sa modélisation et son mouvement, l'augmentation de puissance des machines informatiques aura des difficultés à pallier à cette prévisibilité incarnée par le principe de l'*uncanny valley*, à savoir que plus un être artificiel vise le réalisme, plus son artificialité devient visible. Un robot d'usine chargé d'assembler des pièces à la chaîne est un outil réduit à sa pure fonctionnalité ; une de ses pinces, chargée de saisir les objets, peut éventuellement évoquer une main humaine mais au-delà, le partage des traits entre l'humain et la machine est quasi-inexistant. Les robots de la culture populaire tels que Robby dans *Planète interdite*⁶⁰ ou Goldorak dans la série animée éponyme⁶¹ se rapprochent déjà plus de l'homme dans leurs structures générales ; mais leurs attributs rigides (bras, jambes, bassin...) voire figés (tête) continuent de faire prévaloir leur aspect de machine sur la volonté d'imiter l'humain. Dès lors que les robots commencent à développer une palette d'expressions sur un masque souple en guise de visage, le rapport avec l'être humain s'établit ; et le manque de vie dans le regard et les mouvements du visage (dont les « muscles faciaux » paraissent moins nombreux et plus rigides que chez l'homme) apparaissent de manière d'autant plus criante. Jusque-là, la distanciation pouvait susciter l'empathie pour les personnages par la suggestion d'une humanité qui n'en devenait que plus rare et précieuse, WALL-E issu du film Pixar du même nom⁶² demeurant l'un des meilleurs exemples. Toutefois, une poupée-robot réaliste telle que SimPal Cindy d'*À l'aube du sixième jour*⁶³ suscite bien plus le malaise et le rejet car elle donne l'image d'un être désincarné, aux mouvements à moitié figés et aux expressions faciales trop poussées. Le même problème va se poser avec les êtres en images de synthèse.

De plus, nous verrons que le fameux « accès réel aux noyaux du programme » évoqué par Quéau va moins concerner la technologie en elle-même, prisonnière des paramètres mathématiques qui la définissent, que l'organisation du tournage du film qui va à son tour s'articuler autour de la technologie⁶⁴.

⁵⁹ Philippe Quéau, *op. cit.*, p. 238.

⁶⁰ Fred McLeod Wilcox, 1956.

⁶¹ Tomoharu Katsumata, 1975.

⁶² Andrew Stanton, 2008.

⁶³ Roger Spottiswoode, 2000.

⁶⁴ Cet aspect sera étudié plus loin dans notre chapitre « La *performance capture* : vers la quête de l'image pure » p. 218.

Néanmoins, cette liberté grisante de création totale pouvant aller au-delà des confins du réel a valu à l'image de synthèse de se développer dans les médias et de se faire une place parmi les effets spéciaux. Telle une réminiscence sophistiquée du cinéma de Méliès, le numérique présent dans la continuité de l'action emmène le spectateur vers un ailleurs composé de créatures fantastiques, d'interactions surpassant les contingences du réel ou de mondes imaginaires. Progrès technologique et attentes du public ont achevé d'accélérer la quête de la texture parfaite, qui rendrait le virtuel indiscernable du réel.

7.2) Jeux vidéo et acteurs filmés

En tant que média alors en plein essor, le jeu vidéo a naturellement tiré profit de cette évolution pour accroître davantage le sentiment d'immersion du joueur dans l'univers virtuel. L'apparition du support CD-Rom à la fin des années 80 avait totalement changé le rapport à la création en proposant aux programmeurs un espace de stockage de 650 Mo contre les 2,8 Mo habituels des disquettes. À défaut de disposer en retour de machines suffisamment puissantes pour développer des moteurs 3D proposant au joueur une totale liberté de mouvement dans un environnement réaliste digne d'un film, le support disque permit d'accueillir une bande-son enregistrée de qualité ainsi que l'intégration de vidéos à plus ou moins grande échelle. Les images issues du réel devenaient à leur tour le nouveau matériel de création vidéoludique pour insuffler aux jeux la touche de réel qu'ils fantasmaient tant.

Si *The 7th Guest* (1993) du studio Trilobyte a ouvert la voie en incrustant des acteurs sur des décors virtuels en guise de toile de fond scénaristique, la vidéo comme constituante même du jeu a en revanche donné lieu à la vague des « films interactifs » dans lequel le joueur n'avait finalement que très peu de marge de manœuvre dans le déroulement et l'articulation des différentes séquences filmées. Des créations comme *Wirehead*, développé par le studio The Code Monkeys en 1995, proposait au joueur de choisir à des moments-clé du film le chemin du personnage (incarné par l'acteur Steve Witting) parmi plusieurs possibilités dans un temps de décision très réduit, en espérant tomber sur la bonne direction. Le jeu se contentait de reprendre le principe des livres interactifs dans lesquels le lecteur est confronté à des choix le reportant à des points précis de l'histoire, scriptée en paragraphes numérotés.

D'autres films interactifs comme *Night Trap* (1992) ou *Double Switch* (1993) de chez Digital Pictures reposaient sur le dispositif des caméras de surveillance où le joueur était invité à visualiser des séquences se déroulant en parallèle dans différents lieux pour intervenir à certains passages de telle séquence particulière. La notion de temps réel introduite dans ces productions n'était finalement qu'un fil rouge dont la linéarité répétée au fil des parties conduisait le joueur à des automatismes pour poursuivre le scénario, sans aucune variation de cheminement possible. Ce cadre rigide ne faisait que mettre en avant la pauvreté du système de jeu pour une interactivité aussi mise en avant par ses initiateurs que très réduite dans sa pratique.

Aux côtés des créations générées par le format CD, les premiers jeux vidéo à images digitalisées apparaissent également sur le marché. Des photos, tirées de clichés ou de séquences tournées, se retrouvent converties en pixels pour être intégrées à l'environnement virtuel. Toutefois, la perte de qualité de l'image et sa dynamique rigide vont créer une brèche au sein de la synthèse des mondes virtuels développée au service du jeu. Le détail des mouvements et la volonté de restituer l'aspect réaliste de l'humain (qui autrement le ferait paraître ridicule et artificiel au possible) constituaient des entraves au déroulement fluide du jeu. Le nombre d'images nécessaires pour rendre compte d'un mouvement était supérieur à la normale et créait ainsi un temps de latence entre la commande du joueur et l'exécution de l'action. C'est ainsi que le jeu de combat *Rise of the Robots* (1994) de Mirage Studios, en dépit de graphismes 3D digitalisés plutôt avancés dans les jeux sur consoles, fut unanimement considéré comme injouable⁶⁵.

Dans cette délicate conciliation entre réalisme et synthèse vidéoludique, les développeurs ont préféré choisir l'excès pour les titres les plus populaires du genre. *Mortal Kombat* (1992) de Midway ou *Lethal Enforcers* (1992) de Konami introduisent des images de comédiens préalablement filmés dans un contexte ultra-violent et grand-guignolesque avec le combat pour le premier et le tir à la première personne pour le deuxième. La sortie de ces deux titres – aux côtés de *Night Trap* – aboutira aux premières controverses médiatisées du jeu vidéo, alors considéré comme un loisir pour enfants, sans système de classement par tranche d'âge. L'arrivée du réalisme induit par l'image photographique et la possibilité d'interaction avec le sujet ont tiré profit de l'aspect virtuel pour s'affranchir des règles de représentation et de morale ; mais le rapprochement avec le cinéma s'est fait

⁶⁵ À l'opposé, un jeu comme *Donkey Kong Country* (1994) développé par Rareware propose des personnages animaliers de style cartoon en 3D digitalisée qui, de ce fait, répondent de la synthèse du mouvement propre au dessin animé. Le jeu s'avérait donc plus maniable tout en bénéficiant d'une animation fluide. Son succès a entraîné une adaptation en série animée par Medialab en 1996.

moins sur l'utilisation de l'image filmée en elle-même que sur la distance qu'elle implique vis-à-vis du joueur. Tout comme pour le spectateur de cinéma, le joueur a conscience d'être dupé tout en souhaitant l'être. Et la dichotomie entre l'image filmée avec les aspérités du réel et la synthèse des espaces virtuels ont pu mettre à jour cette même distance impliquée jusqu'alors dans des créations de pixels plus ou moins dépouillées.

Le développement exponentiel des outils informatiques à partir de la fin des années 90 permettra de recentrer les enjeux et de parvenir à une 3D de plus en plus réaliste sans sacrifier l'interface du jeu ; autant de limites repoussées laissant suggérer dans la forme une entrée dans l'âge adulte d'un média qui cherche à investir plus que jamais l'environnement du joueur. Le succès d'une franchise comme *The Sims* (amorcée en 2000) qui propose de gérer la vie sociale d'humains virtuels vient traduire cette interactivité où la simulation au sens large ne renvoie pas qu'à l'aspect matériel de la construction d'une ville ou du pilotage d'un avion, mais bien à l'émotion des êtres mis en situation.

Aujourd'hui omniprésente, l'image numérique a su prouver par ses multiples expérimentations et ses créations sur CD-Rom interactifs que celle-ci était capable de concevoir sa propre culture ainsi que de produire un peu plus chaque jour des univers rendant indissociables les termes *virtuel* et *réel*. La question du *compositing* en témoigne : en mélangeant des images de sources différentes, l'artiste peut explorer librement les effets que l'on peut donner à la création. Ces approches, aussi nombreuses soient-elles dans les différents médias visuels, viennent chacune alimenter le fantasme du démiurge. Dans un contexte aussi effervescent, il est alors délicat de tenter d'éluder la question de l'humain virtuel au cinéma. Car si les principaux intéressés, John Lasseter en tête, déclarent n'y voir aucun intérêt⁶⁶, le terrain fut pourtant amplement préparé ; le personnage humain réaliste représenterait dès lors l'aboutissement ultime du démiurge, élevé comme étant celui qui modèle la créature à son image dans ses moindres détails.

7.3) De Tony de Peltrie à Max Headroom : le fantasme de l'être virtuel

Qu'il soit question de sa sensibilité poétique ou de sa volonté de maîtriser le monde qui l'entoure, l'homme aime personnifier, se projeter dans toutes choses. Avec

⁶⁶ Voir citation de John Lasseter par Sébastien Denis dans *Le Cinéma d'animation* (2^{ème} édition), Paris, Armand Colin Cinéma, 2011, p. 238.

l'ordinateur, l'instauration d'un nouvel espace tridimensionnel permet de s'approcher d'autant plus de cette maîtrise des éléments, à la fois dans leur représentation sous tous les angles et dans les actions que les animateurs leur font accomplir. Toutefois, la limitation des machines en matière de puissance et la rigueur mathématique qui régit la conception des volumes géométriques viennent s'opposer à la modélisation du corps humain dans tous ses détails.

À partir de ses contraintes, l'animateur n'a dès lors pas d'autre choix que de traduire la structure articulée de l'homme sur les bases de la géométrie. Cette idée n'a d'ailleurs rien d'une nouveauté dans le domaine de l'animation. *Blanche-Neige et les Sept Nains* avait marqué l'étape de l'intégration de personnages humains réalistes dans un environnement de dessin animé. Pour cela, les animateurs du studio Disney utilisaient des images d'acteurs filmés non pas pour les reproduire à la manière du rotoscope mais en s'en servant comme modèle pour pouvoir saisir plus précisément les détails de jeu et les adapter ainsi au graphisme. Il s'agissait de se baser sur la structure interne des comédiens filmés pour ensuite l'affiner et la plier aux conventions des techniques classiques, à partir des lignes d'action et d'un style tout en courbes douces. Aussi, lorsque les frères Fleischer doivent à leur tour relever le défi du réalisme dans leur série de cartoons de *Superman* (1941-1943), le personnage sera articulé à partir de membres et de structures carrés pour traduire sa masse et sa puissance dans le monde qu'il occupe⁶⁷. Cette approche géométrique brute, appliquée à l'archétype du héros à la mâchoire carrée, constituera une influence sur les séries animées modernes de super-héros des années 90. Entre les différentes déclinaisons télévisuelles du personnage de Batman⁶⁸, le style graphique Art déco instauré par Bruce Timm et son équipe ne cessera de gagner en épure au fil des séries pour traduire un monde de plus en plus oppressant à travers un usage expressionniste des angles.

Ainsi, l'homme pensé à travers la géométrie a effectivement à voir avec la question du réalisme tout en se voyant associé à une forme de froideur et de surpuissance qui ne laisse guère de place à l'humain ordinaire. Dans *Humanonon*, l'un des premiers films français en images de synthèse, réalisé par Michel François en 1982, le personnage mis en scène est encore composé de volumes détachés les uns des autres, sans la moindre ligne

⁶⁷ Leslie Cabarga, *Betty Boop, Popeye et Cie. L'Histoire des Fleischer*, Collection Fantasmagorie, Enghien, éditions Artefact, 1980, p. 156.

⁶⁸ *Batman, la série animée*, Bruce Timm, Paul Dini et Eric Radomski, 1992-1995 ; *Les Aventures de Batman et Robin*, Bruce Timm, Paul Dini et Alan Burnett, 1995-1997 ; *Batman, la relève*, Bruce Timm, Paul Dini, Alan Burnett et Glen Murakami, 1999-2001.

courbe. Cette esthétique dépouillée est renforcée par la tête de l'individu, représentée par une pyramide oblongue sur laquelle ont été rajoutés des yeux. Le résultat tient finalement plus du *Shadok* humanoïde que de l'homme à proprement parler, mais l'évocation du corps humain à partir de formes simples est pourtant bien présente.

Face à cette complexité structurelle, il est donc plus facile pour l'animateur de modéliser de manière réaliste des objets manufacturés pour ensuite leur attribuer des qualités humaines. Dans la réalité, lesdits objets sont par définition conçus dans un esprit de simplicité pour une ergonomie maximale, ce qui rend d'une part leur modélisation infiniment plus aisée. En plus de leur caractère quotidien, une bonne appréhension de leur forme et de leur finalité pour le spectateur suffit à projeter le mouvement sur eux et à les percevoir comme des êtres dotés de vie. Avec *Luxo Jr.* (1986), John Lasseter se joue de la structure rigide de deux lampes d'architectes, une grande et une petite, le temps d'une saynète semblant mettre en scène un enfant et son père en train de jouer à la balle. Dans ce film devenu le manifeste de l'esthétique du studio Pixar, la justesse de la pantomime a su convaincre le monde que l'image de synthèse pouvait se montrer émouvante sous ses atours froidement géométriques et poursuivre la voie qu'avait empruntée l'animation 2D jusque-là en matière de personnification.

Dans une toute autre approche, le *Stylo* (1988) mis en scène par Daniel Borenstein et Paul Coudsi, malgré son réalisme et les détails de sa plume, se courbe avec aisance pour exécuter un pas de danse digne de Fred Astaire (à qui le film est dédié). Les déformations et distorsions de la matière deviennent une suggestion de l'élasticité de la peau humaine en même temps qu'elles mettent en valeur la structure interne de l'objet. Avec la souplesse accordée à la matière dure et les mathématiques par lesquelles passent les métamorphoses, l'équilibre se fait entre l'organique et le froid. Le stylo se plie à la caricature du dessin animé tout en ayant une présence à l'écran, une forme perçue comme solide, ancrée dans un environnement étendu, que l'ordinateur pervertit en le détournant légèrement de sa condition d'objet rigide et inerte pour en faire un être vivant. L'outil comme extension du doigt humain devient à la fois le doigt et l'humain lui-même.

Autre exemple, plus subtil encore : avec *The Invisible Man in Blind Love* (1991), le réalisateur Pascal Vuong livre un pastiche de film noir où, dans le bureau d'un privé, les mouvements des objets et du mobilier, bruitages à l'appui, viennent suggérer la présence du célèbre homme invisible. Même sans prêter de qualités anthropomorphiques aux éléments de décor, la seule interaction avec ces derniers permet de rendre compte du

manipulateur. Mais ces tentatives demeurent avant tout d'efficaces subterfuges jouant du caractère immatériel de l'image de synthèse. Et la modélisation de l'humain en tant que tel apparaît plus que jamais comme une utopie.

C'est en 1985 que naît le premier être humain virtuel doté d'une palette d'expressions. Réalisé par une équipe de graphistes de l'Université de Montréal⁶⁹, *Tony de Peltrie* présente un pianiste sur le déclin qui, face à son instrument, se remémore sa gloire passée. Face à la froideur de l'image de synthèse, les réalisateurs n'ont pas visé le réalisme qui aurait aussitôt montré les limites de l'exercice, la technique restant encore balbutiante par rapport à son potentiel. Dans ce film, la caricature est pleinement utilisée de manière à pouvoir situer chaque élément du visage et faire en sorte que les animateurs puissent en maîtriser chacun des mouvements et que les spectateurs voient et éprouvent les émotions du personnage. C'est donc un visage élastique proche de celui de Jerry Lewis qui nous est présenté : sous un crâne aux proportions ordinaires viennent se placer deux pommettes saillantes avec en-dessous deux joues qui le sont davantage et encadrent une bouche proéminente ; ce physique singulier s'achève par un énorme menton en galoche. Sur les cavités oculaires très marquées prennent place deux yeux tristes aux paupières lourdes et chargées de cernes.

La structure dramatique du film suit un crescendo dans l'animation et l'expression de Tony. De lents travellings circulaires se font sur les pédales du piano et les pieds du personnage battant la mesure du morceau joué. Un nouveau travelling ascensionnel révèle Tony assis à son instrument, en train d'interpréter un air mélancolique. L'homme pousse un soupir ; sa voix-off se fait entendre, il esquisse un sourire à l'évocation de sa période de gloire avant de reprendre un air résigné. Il chantonne l'air joué, entend le bruit d'une foule. La caméra passe dans son oreille : sur un fond noir, une voix résonne, lui demandant de jouer d'autres chansons. La caméra ressort par l'autre oreille : Tony, comme ragailardi, commence à jouer un air joyeux, chantant les paroles en voix-off. Pris d'un éclat de rire, il se met enfin à chanter pour de bon. Les lattes du parquet disparaissent une à une, les touches du clavier commencent à décoller tandis que Tony se met lui-même à flotter dans les airs. Un public composé de masques souriants apparaît, les bras du musicien se multiplient alors que le morceau s'emballe et que le bonhomme rit de plus belle. Tout s'évanouit ; Tony se retrouve de nouveau assis face à son piano. Il s'immobilise et son

⁶⁹ Pierre Lachapelle, Philippe Bergeron, Pierre Robidoux et Daniel Langlois.

corps devient gris avant de partir en poussière, emporté par une bourrasque. Un dernier travelling circulaire et ascensionnel autour du piano vient mettre en valeur l'instrument au fauteuil désormais vide.

Tel un pendant 3D de *Gertie the Dinosaur*, *Tony de Peltrie* présente un personnage que les spectateurs de l'époque ne pensaient pas voir prendre vie au sein d'une technique d'animation précise. Tout comme Winsor McCay et sa créature, les réalisateurs introduisent le jeu de Tony de manière progressive. Toutefois, Gertie en tant que dinosaure appelait plus facilement à un traitement fantaisiste ; celle-ci était donc représentée à la manière d'un animal de cirque, répondant ou non aux injonctions de son dompteur. La situation était suffisamment simple pour justifier les actions de la créature et de lui bâtir une personnalité. Mais pour un être humain comme Tony, il convient de créer un véritable rapport d'empathie au sein d'une technique ayant suscité une certaine attente dans la représentation de l'homme. D'abord intériorisées, ses émotions et ses paroles sont distillées avant d'éclater au grand jour dans un final onirique le faisant paraître plus fragile et humain que jamais. Sa disparition polygone par polygone n'est plus seulement la métaphore de sa mort en tant qu'artiste, elle est également l'incarnation de sa condition : celle d'un être virtuel qui, en dépit de sa conception en volumes manipulés dans un espace tridimensionnel, n'a jamais existé sous quelque forme matérielle que ce soit. Et si les réalisateurs sont partis d'une sculpture préalable du personnage qu'ils ont ensuite scannée, elle n'est finalement que le moule à partir duquel la création prend vie à l'écran.

Plus que l'action, c'est bien l'émotion qui se retrouve à l'œuvre dans *Tony de Peltrie* et qui lui donne toute son importance. La représentation subjective que le musicien se fait du monde qui l'entoure va de pair avec la vision subjective de ses créateurs qui lui ont donné un physique ouvertement emprunté à la caricature. Une fois de plus, concernant l'humain, la conciliation entre l'ancrage dans un réel reconstitué et la simulation immatérielle ne parvient pas à se faire.

Le problème sera confirmé deux ans plus tard avec *Rendez-vous à Montréal*, réalisé par le couple Daniel et Nadia Thalmann, dans lequel se rencontrent des clones virtuels de Humphrey Bogart et Marilyn Monroe. En choisissant non pas de créer un nouvel acteur virtuel mais de « ressusciter » numériquement des acteurs disparus, les réalisateurs s'appuient sur des figures profondément ancrées dans l'imaginaire collectif pour prolonger le mythe de la star hollywoodienne. Au-delà de la performance visant à remettre les morts en scène à travers leur modélisation numérique, l'artifice domine et fait moins valoir l'être que son image en mouvement. Le résultat offre un rendu et une animation très figés, dus

aux limitations des machines, qui rendent la star d'autant plus inaccessible. À défaut de s'élever en espace-temps alternatif pour des avatars réalistes d'humains, l'ordinateur devient leur tombeau et l'image de synthèse leur procédé d'embaumement.

Comme nous pouvons le voir à ce stade, la technologie informatique des années 80 s'avère insuffisante pour prendre en charge un humain virtuel suffisamment réaliste, aussi bien du point de vue de la modélisation que de l'animation. Pourtant, son développement foisonnant et les fantasmes qu'elle véhicule – aidée en cela par des années de popularisation du genre science-fiction – lui a permis d'établir rapidement un rapport de familiarité avec le public. Qu'il soit question de robots, d'intelligences artificielles ou de prévisualisations d'êtres, de mondes et de phénomènes selon des lois mathématiques, l'ordinateur devient la machine par laquelle l'homme surpasse sa condition biologique. Tout comme les créatures animées des premiers temps ont revendiqué leur appartenance au domaine du papier et de l'encre, tout comme l'humain rotoscopé affichait son inévitable différence cinématique par rapport au dessin animé pur, l'humain virtuel par son aspect perfectible est plus facilement acceptable dès lors que celui-ci affiche et contextualise pleinement sa nature synthétique.

Au cours de l'année 1985, alors que le roman à succès *Neuromancien* de William Gibson se pose en modèle du lien entre l'homme et la machine, l'animateur Max Headroom « envahit » la télévision britannique. Créé par George Stone, Rocky Morton et Annabel Jankel, ce personnage virtuel officiait sur Channel 4 en tant que présentateur de clips musicaux avant de bénéficier de sa propre série télé (1987-1988) dans un univers dystopique où la télévision est obligatoire et régit la vie des citoyens de toutes classes. Toujours cadré au niveau des épaules, l'homme affiche un visage lisse, un front haut et une mâchoire carrée tandis que ses cheveux blonds, ainsi que son costume et sa cravate, ont un aspect proche du plastique. Ses mouvements de tête, de bouche et de buste sont saccadés. Lorsque qu'il prend la parole, sa voix change brusquement de hauteur ou se bloque sur la dernière syllabe prononcée, à la manière d'un disque vinyle qui saute. Chacune de ses interventions se fait sur un fond de lignes parallèles tournoyantes.

L'artifice règne en maître chez Max Headroom ; tout est délibérément conçu pour rappeler son appartenance au monde virtuel et aux circuits électroniques. L'*uncanny valley* est ainsi évitée par le manque volontaire de stabilité de l'image et le portrait satirique du présentateur télé qu'elle dresse en tant que représentation lisse et statufiée. Contrairement aux acteurs de *Rendez-vous à Montréal* qui ont préalablement existé dans la réalité,

l'idéalisation véhiculée est ici d'un caractère ouvertement trompeur, y compris dans la conception même du personnage qui n'a de virtuel que le nom. Car ce qui semblait apparaître comme une avancée technique, offrant un panel d'expressions plus subtil encore que dans *Tony de Peltrie*, n'était en réalité que l'acteur Matt Frewer maquillé et vêtu d'un costume brillant en fibre de verre. Ses séquences étaient filmées à une cadence de douze images par seconde afin d'obtenir des mouvements plus bruts et le montage vidéo achevait de recréer les signaux parasites auxquels le personnage était soumis. Un tel niveau de qualité dans la modélisation était évidemment impossible à atteindre, encore moins en direct lors des interviews que donnait Max face aux musiciens invités dans son émission ; c'est donc au réel de se mettre au niveau de l'image numérique jusqu'à en reproduire les aspérités.

Dans le même ordre d'idée, lorsque Pascal Vuong met en scène un chanteur imaginaire appelé King Cool dans son clip du standard *Stand by Me* (1993), derrière l'interprète aux traits géométriques et à la chevelure compacte se dissimule non pas des calculs informatiques mais le comédien Thierry Desroses rendu méconnaissable sous des prothèses en latex. Néanmoins, là où Max Headroom était circonscrit dans l'écran télévisuel avec ses fonds à motifs abstraits, King Cool évolue dans des décors virtuels figuratifs tels que son appartement luxueux et sa piscine situés au sommet d'un immeuble, ou encore la scène aux rideaux bleus sur laquelle il chante tout en se débattant avec un micro récalcitrant aux capacités élastiques. Cette volonté d'intégration dans un environnement assimilable à un réel représenté laisse donc la confrontation des registres plus ouverte. D'un côté, la rigidité du chanteur, qu'il s'agisse de son visage, de son costume ou de sa gestuelle, s'accorde avec le lissage général des décors numériques. Mais de l'autre, ce même jeu d'acteur empesé ne suffit pas à dissimuler la précision des micro-mouvements accompagnant son interprétation : les balancements de la tête, les mèches de cheveux qui pendillent et le passage même d'une expression faciale à une autre trahissent la réalité de l'acteur dans cette aire virtuelle. Les accessoires numériques dotés de vie comme le micro du chanteur ou le canard gonflable de la piscine qui s'envole subitement vers le ciel montrent, avec toute la fluidité de leur animation, que l'humain et l'espace dans lequel il évolue ne font pas partie du même monde.

Si Max Headroom brillait par son instabilité sublimée dans un contexte réel, King Cool devient erratique par son réalisme au sein de l'image de synthèse. Même en tentant de

se glisser dans la peau d'un être présenté comme virtuel, l'acteur réel ne peut empêcher de laisser sa présence dominer l'écran.

7.4) Final Fantasy et la question de l'hyperréalisme

Réalisé en 2001 par Hironobu Sakaguchi et Moto Sakakibara, *Final Fantasy : Les Créatures de l'esprit* franchira le cap délicat du réalisme numérique avec en réponse un échec commercial cinglant et un accueil critique mitigé. Adapté de la série de jeux vidéo à succès menée par Sakaguchi pour l'éditeur Square, le film dresse un véritable bilan des capacités infographiques du moment en interrogeant les rapports au corps humain filmé dans le cadre d'un médium qui, précisément, peut en donner une représentation plus libre. Concernant les œuvres vidéoludiques d'origine, *Final Fantasy VII* (1997) avait marqué un tournant dans la franchise par l'intermédiaire du support CD qui permit, outre une durée plus longue qu'à l'accoutumée, l'inclusion de scènes cinématiques⁷⁰ célébrées depuis comme des références du milieu pour l'époque. Cette orientation plus ouvertement cinématographique du jeu vidéo a non seulement marqué les joueurs et la critique, mais elle a également convaincu Sakaguchi d'assurer une transition vers le 7^e Art. Pendant que ce dernier travaillait à la réalisation du film, *Final Fantasy VIII*, sorti deux ans plus tard, instaura une rupture dans l'esthétique globale de la série, délaissant les codes habituels du manga et de l'animation japonaise pour un style plus réaliste. Ses séquences cinématiques, encore plus poussées visuellement que dans l'opus précédent, constituaient pour les développeurs un défi technique propre à nourrir le projet de Sakaguchi, tout comme les évolutions techniques apportées par les *Silly Symphonies* allaient forger les composantes de *Blanche-Neige et les Sept Nains* pour Disney.

En 2065, la Terre est envahie par des créatures spectrales appelées les Fantômes, êtres dotés de la capacité à absorber l'âme des humains au moindre contact. Le docteur Aki Ross part à la recherche de huit esprits qui, une fois réunis, créeront une onde de choc pour faire disparaître les créatures.

Comme nous l'avons évoqué dans le chapitre précédent, le procédé de la *mocap* vient introduire une spontanéité qui, bien qu'inscrite dans la continuité de l'animation, fait basculer celle-ci dans une approche autre du mouvement. Concernant *Les Créatures de*

⁷⁰ Animations venant ponctuer le scénario du jeu à certains moments-clés, durant lesquelles le joueur n'a aucun contrôle sur le déroulement des événements.

l'esprit, si le jeu des corps fut effectivement obtenu par *mocap*, les mains et les visages furent toutefois animés de manière traditionnelle, image par image, l'ordinateur faisant le lien entre chacune des étapes des mouvements élaborées par les animateurs. Dès le départ, la conception des personnages se situe donc à la frontière entre réalité et fiction. Et le choix de la science-fiction comme cadre principal pour le film vient confirmer cette volonté de remettre en cause le statut de l'humain en rendant dérisoires sa place dans son monde et le contrôle qu'il y exerce.

Or, la démarche jusqu'au-boutiste de *Final Fantasy* met le film face à la question du réalisme numérique au point de lui conférer un statut d'objet quasi paradoxal. De l'aveu même des auteurs, le but était de présenter une prouesse technique en concentrant l'attention autour des humains virtuels. Les décors devaient être conçus pour ne pas faire concurrence aux personnages et le travail sur la lumière devait participer à cette mise en valeur⁷¹. Sachant que la fonction simulatrice du numérique renvoie à la représentation réaliste tout en appelant à s'en détacher de par sa nature virtuelle, Sakaguchi tient à conserver un point d'ancrage solide pour ses personnages afin d'éviter la « prévisibilité » de l'image de synthèse devancée par Quéau. La logique de l'approche rejoint d'ailleurs les propos de Jean-Pierre Berthomé sur l'utilisation du numérique dans la conception des décors :

« On touche là au plus frustrant des paradoxes : pour que la mise en œuvre d'un procédé soit reconnue, il faut que l'effet produit soit reconnaissable. Vieille loi que connaissent bien les décorateurs qui savent qu'à un certain degré de réalisme, leur création se verra confondue avec le réel, et leur contribution condamnée à être ignorée. [...] En fait, les seuls décors qu'on reconnaisse comme « numériques », ce sont ceux qu'on reconnaît comme faux, ceux qui s'affichent comme des illustrations, moins soucieuses de reproduire le réel que de stimuler l'imagination⁷². »

Malgré le choix manifeste de la science-fiction, le traitement de l'espace en retrait vis-à-vis des protagonistes s'avère cohérent avec la démarche naturaliste des réalisateurs. Mais si le rendu général reste visuellement impressionnant, l'aspect virtuel demeure dans

⁷¹ Voir le making-of du film dans l'édition DVD chez Columbia Tristar Home Video.

⁷² « Décors et technologie numérique. Une fausse révolution peut en cacher une vraie », *Positif*, n° 603, 2011, p. 90-94.

les expressions faciales et se retrouve même accentué par un scénario qui porte précisément sur la déshumanisation. Entre paysages dévastés et éclairages artificiels, la froideur volontaire du cadre vient déborder sur les personnages qui sombrent alors d'autant plus dans l'*uncanny valley*. Là se joue le paradoxe du film, ainsi que les interrogations au sujet de l'intérêt de sa démarche autre que celui de la performance revendiquée par ses auteurs.

La mise en scène du film vise à présenter le numérique comme une continuité du réel en privilégiant des travellings amples et évite les mouvements de caméra sophistiqués que la technique permet. En dépit de cette retenue dans la composition des plans, la volonté de transparence du virtuel devient malgré elle un frein à l'émotion. Lorsque les *Pantomimes lumineuses* d'Émile Reynaud furent supplantées par le cinématographe, le public acclama un progrès technique qui amena avec lui un nouveau langage qui ne demandait qu'à être découvert. La vue du mouvement pris sur le vif constituait une nouvelle base, aussi bien du côté des spectateurs que des techniciens, où tout était à inventer. Or, sur un siècle de cinéma, le passage d'une réalité filmée à une réalité virtuelle vient se heurter au travail d'éducation à l'image que le spectateur a acquis depuis ; de plus, l'image de synthèse en tant qu'effet visuel a connu une assimilation rapide du fait de son emploi abondant dans l'habillage télévisuel, la publicité, le clip et bien évidemment le cinéma au cours des années 80 et 90. Le spectateur se retrouve plus exposé que jamais, la durée des plans – plus réduite qu'auparavant – achève de le bombarder d'informations et l'évolution technologique rapide l'aide à mieux prendre conscience du progrès autour des images virtuelles dont la surface et la dynamique particulière font état de leur nature. De ce fait, l'admiration portée aux images de *Final Fantasy* peut rester figée au niveau de la seule performance technique au détriment de l'émotion et du rapport d'identification du spectateur aux personnages.

Au moment où Disney réalisait *Blanche-Neige et les Sept Nains*, son projet était qualifié de folie par ses contemporains, ces derniers estimant qu'aucun spectateur ne s'identifierait à un personnage de dessin animé sur la durée d'un long-métrage⁷³. Ces mêmes appréhensions du ridicule étaient présentes lors du passage du muet au parlant, aussi bien pour la prise de vues réelles que pour l'animation. Concernant cette transition, la bande-son a pu nourrir la représentation de l'espace et influencer plus généralement sur le traitement scénaristique des films dans lesquels son et image se répondent l'un l'autre ; le

⁷³ John Grant, *Masters of Animation*, New York, Watson-Guption Publications, 2001, p. 69.

passage s'est donc opéré aisément via le réalisme accordé aux images filmées. Concernant l'officialisation du dessin animé dans le format long-métrage, Disney jouait du caractère irréel par définition du médium pour se rapprocher du réel et en dresser une vision fantasmagorique. Cette prise de conscience du merveilleux à travers la force d'évocation du dessin a suffi pour sortir le médium de la seule dévotion à l'humour et explorer d'autres registres émotionnels. Et le public a pleinement accepté le dogme disneyen par la vraisemblance des situations dépeintes. Face à cette extension des effets de caricature du dessin dans un effet de « semblant vrai » revendiqué, le caractère démiurgique de la 3D hyperréaliste donnant à voir des humains modélisés jusqu'au grain de peau le plus visible est directement mis face à son modèle. Devant une telle accumulation de signes, un parallèle pourrait être établi avec les musiciens ayant utilisé les premiers synthétiseurs dans le but de rejouer le son d'instruments déjà existants au lieu d'en tirer des sons propres, sachant que l'ampleur des motifs obtenus égalera difficilement la chaleur caractéristique des enregistrements classiques. À ce titre, *Final Fantasy* instaure effectivement une rupture avec les habitudes de l'animation mais le débouché n'est plus aussi facile à saisir dans la mesure où le médium va à l'encontre de ce qui le caractérisait jusque-là.

Toutefois, cette quête de l'âme humaine retranscrite en animation peut trouver une résonance avec le mythe de Gaïa que le film dépeint dans son scénario. L'idée de voyage de l'âme après la mort ne ferait-elle pas référence au désir des auteurs d'accéder à un nouveau plan de conscience du médium ? Est-ce justement parce que nous sommes déçus par les humains virtuels de *Final Fantasy* que le film montre combien la démarche n'était pas désintéressée ? Parce que quels que soient nos doutes, nous avons voulu y croire, nous avons cherché à accepter ces humains, aussi factices soient-ils. Le sous-titre même *Les Créatures de l'esprit* peut tout aussi bien renvoyer aux Fantômes qu'aux personnages humains (malgré l'emploi de la *mocap*) car tout autant générés par l'imagination des animateurs. Ainsi, ce manque d'incarnation perçu à travers l'*uncanny valley* permet de renforcer le statut des humains : leurs corps sont réduits à des enveloppes fragiles qui mettent d'autant plus leurs âmes en valeur, élevées en enjeux principaux. Ce flux vital, si laborieusement retranscrit en hyperréalisme numérique durant sa circulation dans les corps, devient une fois isolé une source d'énergie mise en scène dans le récit ; les rapports entre le concret et l'abstrait se retrouvent inversés. En établissant une rupture avec une certaine conception de l'animation, le film vient bâtir son propre mythe en se présentant sous sa forme la plus insoupçonnée : celle de la chair humaine reproduite. L'aspect expérimental

de *Final Fantasy* s'affirme, les corps évoluent en déambulation à la recherche de nouveaux repères.

Le spectateur se retrouve brutalement au-devant de la question du réalisme graphique. Dans un domaine comme celui de la bande dessinée, l'auteur dispose d'une grande liberté sur le rendu des images du fait de leur fixité. Mais une fois transposée en animation, cette même identité graphique peut se retrouver fragilisée par son maintien constant dans l'accomplissement de ses mouvements, au regard d'un style plus traditionnel et plus schématique ; d'où le risque d'une certaine préciosité d'ensemble comme ce fut le cas pour *Tygra, la Glace et le Feu* et sa tentative de retranscription de l'univers graphique de Frank Frazetta⁷⁴. À travers l'utilisation des outils numériques, l'image revêt une forme idéalisée en raison de cette volonté de faire surgir les plus infimes détails hors de la froideur de la 3D. Le film vient construire ses images figiolées qui se donnent en tant que telles à la manière de Magritte nous rappelant précisément *La Trahison des images* (1929) par la mention « ceci n'est pas une pipe ». Caresser l'idée d'hyperréalisme en animation ne peut que prendre la forme d'un rêve. Sachant que le rêve constitue également l'un des motifs récurrents du film, *Final Fantasy* vient tirer sa cohérence de sa propre fausseté pour que le corps ne soit pas prétexte à une approche froidement objective contrairement à ce qu'il laisse entrevoir, mais bien sensorielle.

7.5) *Immortel Ad Vitam et le corps malade*

Si l'humain virtuel constitue la vanité du genre animation, sachant qu'un acteur réel filmé revient infiniment moins cher et évite l'*uncanny valley*, la fragilité est donc bel et bien au centre des enjeux. Il ne s'agit pas tant de mettre en scène un corps qui saigne pour lui conférer un aspect charnel que de le maintenir constamment en suspens entre les deux mondes. Dans l'optique de la simulation, la construction de l'individu réaliste porte en germe sa raison d'être, qui sera paradoxalement la déconstruction. En heurtant le personnage physiquement et émotionnellement, c'est également le corps du film qui doit être affecté, en marquant cette frontière entre le réel et l'animé. On peut s'étonner d'une telle orientation là où les effets spéciaux numériques tendent précisément à gommer cette même frontière ; tel fut le cas de *Final Fantasy* dont le perfectionnisme graphique a dissimulé le propos et créé la déception.

⁷⁴ Précédemment analysé p. 146-148.

Pour une créature fantastique (donc créée dans une optique de perversion et de glissement progressif vers l'Autre), l'image numérique vient appliquer les principes de l'animation sur une figure qui se veut intégrée au réel. Elle est acceptée dans le cadre par la texture, sa monstruosité s'affirme dans ses mouvements et sa manière d'être. L'hybride trouve alors sa place au sein du cadre. En se construisant à partir des signes les plus distinctifs, les créatures animées établissent leur rapport de familiarité avec le spectateur. Dans l'esprit de ce dernier, l'interprétation du sujet relié à la texture réaliste suffit à abstraire la teneur irrationnelle de la créature et à l'accepter comme telle. L'humain virtuel en revanche pose problème car il cherche à renvoyer au réel tout en se dotant des principes de transcendance du mouvement véhiculés par l'animation, d'où le risque d'une gêne visuelle semblable à celle que fait éprouver *Le Seigneur des Anneaux* de Ralph Bakshi⁷⁵. Pour l'artiste contemporain Edmond Couchot au début des années 90, la simulation du réel par l'image de synthèse ne peut se dérober à son modèle, chacun devant se réinventer l'un et l'autre pour mettre leurs spécificités en commun.

« [...] Si la simulation numérique est capable de créer un monde où tout est « vertu-réellement » possible, tout n'y est cependant pas prêt à prendre *automatiquement* sens. [...] Le passage de l'ordre visuel de la représentation optique à celui de la simulation numérique ne peut avoir de signification qu'à la condition d'une certaine continuité qui perdure dans ce changement brutal et qu'à celle que notre culture à venir ne soit pas, elle aussi, éjectée de la culture présente et passée⁷⁶. »

Par le procédé photographique, l'être humain apporte son image directement issue du réel. Or, l'humain virtuel, avant de pouvoir être concrétisé, doit passer par un cheminement technique complexe de reconstruction et de modélisation qui ne fait que l'éloigner de ce même réel. Cette gêne se retrouve au cœur du film *Immortel Ad Vitam* (2004) d'Enki Bilal. En adaptant librement ses propres albums de bande dessinée à l'écran (*La Foire aux immortels* et *La Femme piège*), celui-ci reporte les griffures de son style graphique sur ses personnages animés qu'ils mêlent à des acteurs réels. Contrairement à l'aspect policé et globalisant de *Final Fantasy*, le corps humain virtuel est entièrement abordé sous l'angle de la cicatrice dans *Immortel* [...].

⁷⁵ Précédemment analysé p. 137-142.

⁷⁶ Edmond Couchot, « Un fracassant Big Bang », *Cinéma : Revue d'Études Cinématographiques*, volume I, n° 3, 1991, p. 17.

Dans un New-York futuriste où les manipulations génétiques sont banalisées, le dieu Horus cherche à se réincarner à l'aide de Jill, jeune mutante humanoïde et de Nikopol, prisonnier politique accidentellement libéré d'une cryogénie. En guise de manifeste, le film s'ouvre sur un slogan révolutionnaire :

« Humains, mutants, de New York ou d'ailleurs, dites non à la chair synthétique et aux neurones virtuels. Dites non à Eugenics. »

Spirit of Nikopol

La confrontation des registres est exposée dès le départ et s'engage sur la perte d'identité induite par le virtuel devenu le modulable à souhait, le jetable. Conscient des limites techniques dans la rencontre des êtres virtuels et réels, Bilal vient appuyer cet aspect composite en bâtissant son récit autour de la déshumanisation (encore) sous l'angle de la manipulation génétique. Les slogans de *Spirit of Nikopol*, projetés en hologrammes via des modules robotiques, viennent émailler l'histoire par des appels à la révolte face à la récupération des corps par le groupe Eugenics à des fins d'exploitation. L'un d'eux, « Procréez hygiénique, choisissez Eugenics », souligne avec ironie l'aseptisation généralisée des rapports humains où l'expression de la chair comme fondement du réel est exclue au profit de l'artifice. La moindre expression se retrouve également relayée par ces mêmes modules, en témoigne la scène du gamin silencieux qui, devant le siège d'Eugenics, présente le message holographique « Rendez-moi ma mère » à un garde qui s'empresse de l'effacer en tirant sur le projecteur.

Si la modélisation et la fixité hiératique d'Horus, Anubis et Bastet correspondent à leur essence divine, l'image idéalisée de l'être humain devient en revanche un masque lisse et déformant qui trahit son origine virtuelle et contribue à dépeindre cet univers malade de sa propre incarnation. Les personnalités politiques telles que le sénateur Allgood, Jonas ou Miss Liang s'affichent sous leurs appareils numériques en élites totalement détachées des réalités de la société. Un barman tout aussi visuellement synthétique présente sa cage thoracique à vif, la boîte crânienne d'un de ses clients dévoile une partie de sa cervelle ; l'inspecteur Froebe a la moitié du visage remplacé par une prothèse métallique en référence amusée au physique de son interprète (Yann Collette et son œil gauche enfoncé)... *Immortel Ad Vitam* donne à voir des humains virtuels face auxquels personne n'est dupe et qui, aux côtés des acteurs réels, deviennent par cheminement l'aboutissement

de cette perversion de la chair. Le personnage du scientifique Jack Turner incarné par Jerry di Giacomo appelle ce traitement en offrant à l'acteur virtualisé un visage littéralement rapiécé de plusieurs types de peaux. Pour concevoir Turner, Bilal a utilisé des photographies de l'acteur Jean-Louis Trintignant tel qu'il apparaissait dans son film *Bunker Palace Hotel* (1989). Afin de brouiller un peu plus les pistes, Trintignant prêtera sa voix au personnage pour le doublage français. L'âme elle-même se retrouve dispersée et agit sur le corps comme autant de blessures vives, ouvertes et froidement portées au-delà de toute logique biologique. Même une fois assassiné, l'inspecteur Huxley voit les informations contenues dans son subconscient extraites par Froebe : l'enveloppe charnelle comme garante de la vie est reléguée au rang d'abstraction absolue. L'aspect 3D ne manque d'ailleurs pas de contaminer les acteurs réels : aussi, la coiffure du personnage de Charlotte Rampling arbore ce même aspect sculpté, à bases de mèches compactes. La contradiction entre le modulable et le figé se fait sans cesse plus béante dans les corps.

Il faudra attendre Nikopol (incarné par Thomas Kretschmann), unique individu sain non modifié génétiquement, pour tenter de retrouver cette union entre l'esprit et le corps, l'idée et l'incarnation. Dépositaire du fameux *Spirit of Nikopol*, son retour inopiné fera de lui un marginal dont le sort n'aura finalement rien à envier à celui des mutants : après la greffe d'une jambe en métal, celui-ci se retrouvera dépossédé de son être par le dieu Horus qui le manipulera comme une marionnette. À l'instar de l'esprit mis en scène dans *Final Fantasy, Immortel [...]* se joue des liens entre le réel et le virtuel par la mégalomanie du dieu égyptien, agissant à sa guise sur les éléments et les êtres. Entre ces deux orientations principales que sont les corps organiques et synthétiques circule le personnage de Jill (Linda Hardy), créature humanoïde aux origines inconnues.

Le film traite en parallèle du passage du mutant vers l'humain ; d'apparence adulte mais biologiquement âgée de trois mois, Jill ignore tout du mode de vie des hommes et son innocence viendra perturber le schéma réel/virtuel en devenant l'héroïne d'un conte de fées. Les premiers plans d'*Immortel [...]* montrent l'intérieur d'un organisme dont les cellules se développent dans une dominante bleutée. Leur succèdent des images confuses d'une rafle de mutants par les pourvoyeurs d'Eugenics, en noir et blanc, ralenties et aux contours flous, tandis que la respiration paniquée de la jeune femme se fait entendre. Un flash vient détacher la caméra de cette vision subjective pour nous révéler Jill encore confuse, au milieu d'une file de mutants alternant acteurs réels et avatars animés. Sa tête, ornée au début du film d'une matière translucide d'où circulent des flux d'énergie bleus,

laissera la place à une chevelure après son premier rapport sexuel avec Nikopol. De même, sa perception du monde évoluera progressivement. D'abord en tant que corps étranger sur Terre, sa vision est floue, surexposée et granuleuse ; les miroirs lui renvoient une image déformée. En visitant un Musée de l'Humain, elle découvre avec curiosité le fonctionnement biologique de l'homme, présenté par de vieilles bandes de Muybridge. Ce n'est qu'une fois en possession d'un crâne que celle-ci aura peur de la mort, donc de devenir humaine. Par opposition, l'univers virtuel et confus apparaît comme une facilité, un confortement dans l'illusoire comme peut l'être celui de l'enfant. L'humanisation du personnage passe par un façonnement permanent, accéléré, en opposition à la société dépeinte par Bilal où le cours du temps, de la vieillesse et de la mort est stoppé par les manipulations. À l'issue de ce passage à l'âge adulte, Jill perdra la mémoire pour commencer une nouvelle vie. De l'apparition à la renaissance, le personnage se place au-dessus des schémas pour amorcer l'éveil de l'Homme au milieu d'un monde désincarné.

Enki Bilal, issu de la bande dessinée, nous offre un univers graphique dont il vient nous rappeler les égarements face au réel, comme si l'on avait oublié le sens des images et leur inscription dans le temps. À travers ces êtres de synthèse apparents et les bandes de Muybridge, le réalisateur invite à une redécouverte de la définition d'un être humain perverti par les artifices. S'écartant du schéma simplement manichéen, le film vient plier le corps à ses caprices pour le maintenir en eaux troubles et le marquer dans sa forme et son identité. Même Nikopol, le pur biologique ne s'appartient plus, victime d'Horus qui fera de lui son jouet, son réceptacle charnel avant de lui laisser une parcelle divine pour supporter le poids de sa jambe de métal. En ce sens *Immortel Ad Vitam*, loin de déployer un univers fantasmatique autour du réel, préfère hacher ouvertement le récit en divers modes de représentations pour pouvoir mettre l'accent sur l'émotion première de l'image en mouvement : celle du corps humain.

Confirmation pour le registre réaliste : le virtuel ment.

8. Le retour au pictural ?

Dans son article consacré aux images de synthèse, daté de 1988, François Niney pointait déjà les limites de la démarche concernant la recreation parfaite de l'être humain. Parce que les référents au réel se forment dès l'enfance, l'être humain porte avant tout un regard sur le monde assimilé par le contact vers l'extérieur. D'une part, cela explique l'attrait des enfants pour l'animation qui ne relève pas de la représentation naturelle du monde mais qui, à travers une interprétation graphique plus ou moins épurée, renvoie plus ouvertement aux premiers signes par lesquels l'individu se construit, qu'il s'agisse de formes, de situations vues, vécues ou de concepts. Les auteurs populaires comme Disney, l'équipe Pixar ou Hayao Miyazaki tirent parti de cet état de fait pour concevoir leurs histoires tout en amenant parallèlement le spectateur adulte à renouer avec son premier regard porté sur le monde. L'universalité et la transcendance du langage cinématographique sont ainsi atteints par la synergie entre les capacités étendues du médium (avec ses concepts propres donnant vie à l'inanimé) et les émotions qu'il cherche à véhiculer via la plastique d'une mise en scène gérée au photogramme près. En cela, les chefs-d'œuvre de l'animation dotés de plusieurs niveaux de lecture se distinguent des productions qui s'efforcent de rallier le plus large public possible en se contentant d'insérer ça et là des références destinées à l'une ou l'autre tranche d'âge au risque de ne plaire finalement à personne.

Mais d'autre part, ce regard forgé au cours de l'existence vient buter sur l'image virtuelle en tant que processus technique relevant de la construction purement mathématique ; la nature synthétique des personnages humains modélisés nous apparaît dans leur manière d'être en dépit des innombrables détails chargés d'habiller leur structure interne. Niney résume ce heurt par la phrase suivante : « [La photographie] transmet un regard, [l'image de synthèse] construit une vision⁷⁷. » Dans un tel contexte où la source de

⁷⁷ François Niney, « Cinéma et images de synthèse : les yeux sans visage », *Les Cahiers du Cinéma*, n° 406, 1988, p. 61.

l'image prédétermine le rapport que va entretenir le spectateur vis-à-vis du sujet représenté, le réalisme apparaît comme une sorte de pôle extrême qui ne cherche plus à tirer parti des possibilités spécifiques de l'animation 3D. L'équilibre est par conséquent à trouver entre la démonstration technique et la mise en place d'un univers cohérent et accepté comme tel. L'auteur poursuit son article ainsi :

« C'est seulement quand la simulation aura effectivement atteint cette virtuosité technique, que celle-ci se révélera vraiment manquer de sens artistique (sinon d'intérêt scientifique ou industriel). Mais il faudra en passer par là... et peut-être découvrira-t-on alors quelque rôle ambigu, humoristique ou monstrueux, faire jouer délibérément à ces clones⁷⁸. »

À travers son propos, Niney applique tout simplement l'essence des préceptes disneyens à l'animation numérique, où le réel forme la base autour de laquelle l'animateur doit graviter pour concevoir son univers à travers un rapport de familiarité avec le spectateur. Une fois encore, l'objectif est de maîtriser avec ce nouvel outil les règles de représentation du réel pour pouvoir mieux s'en détacher tout en conservant la substantifique moelle. Toutefois, le discours va au-delà de la simple transposition des préceptes à l'animation 3D ; Disney faisait en sorte dans ses productions de ne jamais rompre le rapport de familiarité avec le spectateur et d'instaurer une forme de ligne claire dans le rendu caricatural de ses idées mises en scène. En raison de sa surface plane, le dessin dans l'optique de la vraisemblance propose une liberté de rendu du mouvement tout en devant se reposer sur une organisation beaucoup plus rigide pour faire justement oublier au public sa nature d'objet bidimensionnel à travers le jeu des *lignes d'action* et des portions de décors superposées sur la caméra multiplane pour recréer l'effet de profondeur qui lui manque.

Or, la simulation induite par l'image de synthèse dans la modélisation et l'interaction des éléments entre eux débouche sur de nouvelles perspectives de création. La liberté de cadrage et de manipulation des formes va à son tour susciter de nouvelles approches de l'image, de nouvelles émotions, et par là même de nouvelles attentes que le réalisateur se plaira à conforter comme à déjouer. Face à un dessin dont la synthèse graphique idéalise les êtres et leurs actes depuis *Gertie the Dinosaur* (avec les contraintes formelles que suppose la technique), l'animation numérique arrive avec sa technologie

⁷⁸ François Niney, *op. cit.*, p. 60, non soulignée dans le texte.

sans cesse évolutive et ses images, tantôt lisses, tantôt rugueuses, qu'elle génère comme autant de déclinaisons d'une idée de représentation en quête perpétuelle de repères. Cette instabilité rend la simulation à la fois proche de l'humain dans ses intentions et éloignée de lui dans ses moyens visant à faire oublier son artificialité.

8.1) Renaissance et la construction par le clair-obscur

Renaissance (2006) de Christian Volckman constitue l'une des tentatives les plus intéressantes de *mocap* en cherchant à allier un parti pris graphique personnel à l'esthétique du cinéma en prises de vues réelles. Contournant le piège du réalisme, les auteurs ont développé leur univers sur un noir en blanc en clair-obscur dont la pureté abrasive vient gommer les défauts de la technique. En remettant la lumière au centre de la conception de l'image, le film renoue avec le regard photographique où le sujet est construit par les éclairages qui viennent lui conférer sa profondeur dans l'espace. En lieu et place d'éléments « pleins » et texturés, les personnages semblent émerger des ténèbres tout en subissant les variations de la lumière sur leur corps qui viennent leur donner forme en fonction de leurs actions et de la tonalité générale de la scène. Cet effet de découpe et de mutation permanente vient situer l'esthétique du film entre l'efficacité du mouvement et les aspérités du réel traduites dans la lumière.

En 2054, la puissante société Avalon règne sur Paris dans le domaine de la génétique et du rajeunissement perpétuel. L'inspecteur Karas est chargé de retrouver Ilona Tasueiv, une des scientifiques de la firme, enlevée à la sortie d'une boîte de nuit.

Le générique d'ouverture se déroule sur un fond noir où dansent les lettres blanches formant les noms des personnes créditées. La caméra s'engouffre dans un tunnel que les quelques ampoules suspendues au plafond permettent tout juste de discerner pour entrer dans une cellule d'où tentent de s'évader deux enfants, dont Karas. Ce dernier, après un cut brutal, nous apparaît en tant qu'adulte dans son appartement, réveillé par ce qui s'avérait être un rêve. À cette première séquence succède un écran blanc sur lequel le titre du film (accompagné du logo d'Avalon) et le nom de son réalisateur apparaissent en lettres noires. La blancheur fait écho à celle du panneau publicitaire Avalon de la scène suivante, dont la luminosité tranche avec la noirceur de la nuit parisienne. La séquence inaugurale du rêve permet d'introduire l'esthétique générale du film au spectateur tandis que les deux écrans de générique qui l'encadrent, l'un noir et l'autre blanc, font état de la dualité qui régit

l'univers mis en scène. Sur un scénario empruntant notamment aux codes du film noir, les personnages dissimulent leurs parts d'ombre dans une déclinaison de faux-semblants incarnée par la société Avalon et sa publicité vidéo récurrente montrant le visage d'une femme dont les rides s'effacent pour laisser place à une peau lisse.

Poursuivant le thème de la remise en question de l'humain, *Renaissance* propose un arrière-plan semblable à celui d'*Immortel Ad Vitam* où Eugenics et ses organes synthétiques laissent place à Avalon qui redessine le monde et ses habitants selon ses propres fantasmes. Le noir et blanc du film, aux valeurs expressionnistes, transforme ses zones blanches en une surface vierge sur laquelle se développent les émotions et cicatrices des personnages dans une continuité fluide et généralisée. Le traitement graphique global est donc plus acceptable puisque non soumis au choc plastique d'*Immortel* [...] et renforce l'aspect tentaculaire d'Avalon qui, non content de devancer Karas en multipliant les surveillances vidéo, déploie une véritable maîtrise de l'image, allant de la transparence absolue jusqu'à l'obscurité totale. En plus de comporter un tableau citant l'*Ophélie* (1851-1852) de John Everett Millais comme archétype de beauté mortuaire et figée, le bureau du vice-président Dellenbach a ses cloisons entièrement transparentes, siégeant fièrement au milieu de la structure horizontale du bâtiment d'Avalon construit en forme de « A ». Ses hommes de main omniprésents agissent dans des tenues de camouflage optique les rendant quasi invisibles ; les parvis de Notre-Dame et de la Tour Eiffel sont en plexiglas, révélant ainsi les strates inférieures de la ville tout en servant de cadre pour deux scènes d'action (la poursuite d'un fuyard pour l'un, l'enlèvement du collègue de Karas pour l'autre). En opposition, l'infiltration de la salle des archives par Bislane (la sœur d'Ikona) conduira à la plongée des lieux dans l'obscurité, les agents de sécurité opérant à l'aide de lunettes infrarouges. Tout l'aspect brut du noir et blanc (les rares niveaux de gris étant utilisés pour les reflets sur les vitres) est exploité dans ces rapports duels, à la fois inversés et complémentaires, entre révélation et dissimulation, autour d'une transparence hypocrite.

La plastique de la lumière qui renvoie au film noir et à l'expressionnisme trouve d'ailleurs une concrétisation au sein du récit : le simulateur virtuel dans lequel est enfermée Ikona présente aux yeux de cette dernière une étendue blanche infinie d'où émerge une végétation artificielle. La mise en œuvre du fantasme – doux paradoxe s'il en est – se retrouve au cœur même du récit, en œuvrant dans le déploiement de la fausse utopie qui nous est présentée, où la surface vierge permet toutes les libertés, à l'instar du dessin sur papier dont *Renaissance* se rapproche en limitant les effets de texture propres aux images

modélisées. Contrairement à la dimension matérielle d'*Immortel* [...] qui fait état des ravages du temps sur les corps manipulés dont l'artificialité est brandie haut et fort comme une identité, la société Avalon dans le film de Christian Volckman cherche à abolir le temps en lissant les aspérités et les cicatrices visibles dans une quête désespérée de l'immortalité. Face à cet idéal immaculé, la liberté étouffée rejaillira précisément dans le dessin sur papier à travers Claus, adulte enfermé dans un corps d'enfant frappé par la progéria, personnage sans âge qui réalisera au crayon les seules images en couleurs visibles de tout le film, dernier refuge d'une spontanéité et d'une vie d'enfant dont il a été privé.

Derrière le radicalisme graphique, les protagonistes sont traités de manière typée de manière à pouvoir être différenciés au mieux. Plus encore, les auteurs s'amuse de ces archétypes, à commencer par Karas en figure d'enquêteur blasé à qui sa supérieure déclare devant son mutisme : « Vous ne dites vraiment jamais rien ou c'est juste pour coller au personnage ? ». Aux côtés de ces modèles familiers, l'épure graphique et les éléments suffisamment discernables viennent conforter le regard du spectateur qui répond aux référents donnés sans que le film ne s'attache à une quelconque texture réaliste. Appartenant à la science-fiction d'anticipation, *Renaissance* tient à laisser le spectateur en terrain connu avec ses personnages à distance de la caricature, sa vision fantasmée de Paris en 2054 et ses monuments revisités. À travers le langage cinématographique en prises de vues réelles, le film offre un défi technique où les motifs parviennent à une véritable *synthèse*.

8.2) *Waking Life* vu séquence par séquence

Jusqu'à présent, l'acteur virtualisé s'est retrouvé éloigné de cette réalité visée en endossant le caractère du rêve (*Final Fantasy*), du mutant (*Immortel Ad Vitam*) et de l'archétype du *comic book* (*Renaissance*). En dépit des capacités de modélisation de plus en plus poussées et plus généralement de la restitution de la mécanique interne de l'individu, ce dernier se dérobe sans cesse. La constance de sa représentation, aussi détaillée soit-elle, devient un bloc qui astreint paradoxalement ce même désir de réalité au regard du corps analogique. Les multiples gestes et signes du quotidien viennent traduire une complexité du mouvement, perçue comme naturelle, que le lissage numérique tend à polir à travers cette recherche de la transparence. La *mocap* atteint son propre maniérisme, comme ce fut le cas pour le rotoscope.

Or, si l'enveloppe charnelle peine à exister dans cet univers virtuel qui la donne comme représentation, celle-ci doit-elle être sempiternellement mise à mal dans sa forme pour pouvoir exister ? Si la fuite de cet humain que nous avons l'habitude de voir évoluer dans le monde réel venait traduire en animation sa complexité intérieure ? Le médium poursuivrait alors son œuvre : celle de révéler l'expressivité des motifs par leur graphisme et leur mise en mouvement. En opposition aux flux limpides des mouvements et des multiples déformations relayés par la machine, le rotoscope dans sa capture photographique et sa segmentation manuelle apparaît comme le procédé le plus à même d'incarner l'inconstance des sujets. Le passage d'une image à l'autre, avec les aspérités erratiques qu'il implique, vient forcer cette représentation et lui donner une plus grande liberté d'interprétation. L'instabilité de la forme extériorise ce qui est d'ordinaire refoulé et l'image animée renoue d'autant plus avec ses préoccupations expressionnistes et surréalistes.

Richard Linklater avec ses long-métrages *Waking Life* (2001) et *A Scanner Darkly* (2006) propose ainsi un retour au rotoscope dans une implication graphique très poussée, totalement éloignée du réalisme corporel des derniers films de Ralph Bakshi. Le corps matériel visé par le virtuel laisse ici la place au corps disséqué et ouvert à la manipulation. Les images animées des films de Linklater furent conçues numériquement à l'aide du logiciel Rotoshop développé par Bob Sabiston en 1997. Par ce biais, l'animation peut bénéficier de l'interpolation de mouvement qui crée une fluidité reliant l'empreinte visuelle de la rotoscopie à l'animation traditionnelle. On accède à l'idée d'un entre-deux à l'instar de la métamorphose de Cab Calloway⁷⁹, où les repères entre les registres établis se voient constamment perturbés. Par ce dispositif, le thème de la perception se retrouve au centre des préoccupations.

Richard Linklater se fait connaître avec *Slacker*, son premier long-métrage réalisé en 1991. En lieu et place d'une intrigue, la caméra suit différents personnages marginaux abordant des sujets comme l'art ou la politique, le tout dans un climat désenchanté. Le portrait tiré de cette génération passe par un enchaînement fluide des séquences où le récit se concentre sur un protagoniste émetteur avant de passer au récepteur, lequel devient l'émetteur de la séquence suivante, etc... *Waking Life*, qui constitue son sixième film, en reprendra certaines des caractéristiques : les deux œuvres ont en commun le fait de se

⁷⁹ Précédemment analysée p. 102-104.

dérouler dans la ville d’Austin au Texas et de mettre en scène des personnages portés sur la parole et non l’action.

Toutefois, l’année 2001 durant laquelle sort *Waking Life* est hautement symbolique : pour son réalisateur, l’entrée vers le XXI^e siècle naissant doit se faire dans le bilan et la reconsidération des repères de l’humanité afin d’aborder l’avenir dans un plus grand épanouissement spirituel là où *Slacker* reposait sur un sentiment d’apathie générale. Le film raconte le parcours intérieur d’un jeune homme endormi (incarné par Wiley Wiggins) qui, tout en prenant conscience d’être dans un rêve, rencontre une série de personnages qui lui parle de la place de l’humain dans le monde. Sont abordés entre autres l’existentialisme, le libre-arbitre, le rapport à l’autre, au temps, au souvenir ou au rêve.

Préalablement tourné et monté en vidéo avant d’être passé entre les mains des animateurs, le film tout entier va tenter de démontrer par le discours cette frontière ténue entre le réel et le rêve où il n’appartient qu’à l’esprit de décider. Chaque personnage rencontré devient prétexte à une représentation graphique spécifique (déformante, épurée, violemment colorisée) qui incarne chaque versant du propos. Ainsi, le film lui-même s’auto-commente dans sa conception en mettant son sujet progressivement en place pour faire accepter ses règles au spectateur qui va alors se nourrir de l’étendue des possibilités du médium. Contrairement au rotoscope sur cellulo qui, par définition, recouvre totalement l’acteur filmé, le logiciel Rotoshop permet aux animateurs de bénéficier d’une plus large palette de nuances et de textures autour de la prise de vues réelles, et ainsi la faire plus ou moins transparaître. Il en résulte d’après Paul Ward « une différence phénoménologique, dans laquelle nous *savons* que nous regardons (et, de façon cruciale, que nous *entendons*) de vrais gens dans de vraies situations [...] »⁸⁰. Cette différence fondamentale accentue donc la proximité avec les personnes filmées autant qu’elle donne une représentation visuelle des différentes couches de la réalité, aussi bien matérielles que spirituelles. Sa réunion avec la thématique du rêve nous amène à en proposer une analyse séquence par séquence :

1) Le prologue du film se fait sur deux enfants (rotoscopés) assis sur le seuil d’un pavillon de banlieue, en train de jouer avec une salière en papier pour tomber sur la mention écrite « Le rêve est le destin ». Ce jeu de voyance enfantin vient former l’un des

⁸⁰ « Rotoshop in Context : Computer Rotoscoping and Animation Aesthetics », *Animation Journal*, volume XII, 2004, p. 45 [traduction personnelle ; texte original : *a phenomenological difference, in that we know we are watching (and, crucially, listening to) real people in real situations [...]*].

premiers liens de l'être avec le domaine spirituel, aussi naïf soit-il. À partir de cette annonce (de la spiritualité et du rêve), le film s'attachera à l'idée du regard dépassant la surface du monde matériel au travers de l'imaginaire et de l'introspection.

La scène suivante, de nuit, nous montre le petit garçon seul observer les étoiles. Un gros plan met en valeur ses yeux qui semblent détachés de son visage du fait de leur grosseur les rendant semblables à des yeux d'adulte ; ils sont de plus maintenus de face malgré les mouvements de tête du personnage. Cette première déviation de la représentation réaliste introduit les effets de désincrustation du rotoscope qui vont constituer la structure du film jusqu'à son dénouement. La dimension onirique se confirme au moment où le petit garçon voit ses pieds décoller du sol et se retient à la portière d'une voiture tandis que, pieds en l'air et tête en bas, sa morphologie change peu à peu et lui donne des traits d'adolescent. Un cut brutal nous fait basculer en gros plan sur le protagoniste adulte se réveillant dans le wagon d'un train ; le générique d'ouverture lui succède sur fond noir.

La narration jusque-là classique du rêve dont s'éveille le jeune homme se retrouve faussée par l'animation et la capacité de cette dernière à mettre à plat, via la prise de vues réelles, les débordements graphiques et cinétiques des scènes. Malgré le dernier plan du réveil dans le train, la liberté de l'image animée ancre la sensation de lâcher-prise avec le réel, amorcée par l'image des yeux d'adulte à travers le corps d'enfant et le vol. Telle sera la structure du film où l'animation se pose en prolongement direct du rêve, où chaque réveil ne sera finalement qu'un autre rêve lui-même enchâssé dans un autre.

2) Alors que la musique depuis l'annonce de la salière en papier se faisait lente et mélancolique en formation piano, accordéon et violons, la bande-son fait entendre des crissements de cordes de violons saccadés sitôt passé le générique. Le spectateur quitte alors le domaine de la fiction et son idéalisation de l'environnement spatial et sonore pour basculer dans l'envers du décor où la scène suivante montre le groupe Tosca Tango Orchestra (compositeur de la BO du film) en pleine répétition. Le rappel à la construction de l'espace filmique prolonge les préoccupations du cinéaste sur plusieurs niveaux. En premier lieu, l'environnement apparaît flottant et instable : chacun des éléments de la profondeur de champ subit un léger balancement qui lui est propre, à la manière de plusieurs calques en mouvement qui se chevauchent. Le mode de tournage, en caméra portée avec les soubresauts que cela suppose, renforce cette instabilité et les panoramiques

brusques effectués sur les différents musiciens du groupe donnent aux images un effet « filé » presque liquide.

En second lieu, ce même espace abstrait, composé de multiples couches, se fait le pendant visuel des musiciens essayant de nouveaux arrangements : le leader propose au groupe une reprise du morceau avec un ton légèrement désaccordé et des notes plus détachées. Une ouverture globale nous est proposée ; le musicien cherche à rendre compte de l'ampleur du son – tout comme le réalisateur pour l'image – en exposant chacune de ses composantes. À partir du contexte de la scène, Richard Linklater y ajoute également la notion de variation d'un même thème où la modification d'un élément, aussi minime soit-elle, peut éclairer l'ensemble sous un autre jour, voire le bouleverser. Le propos du film, basé sur la déclinaison des discours autour de la définition de l'humain et de son rapport au monde, est désormais mis en place. La musique reprend son cours ; le train du dormeur arrive en gare et le voyage peut commencer.

3) Au cours d'un travelling arrière de neuf secondes, les arcades du couloir que traverse le personnage (marchant vers l'avant-plan) se détachent et bougent chacune de façon distincte, à la manière de la scène précédente ; le tout se déroule inséré parmi des plans où les éléments du décor sont parfaitement stables. Ce couloir avec son aspect chimérique d'autant plus mis en valeur par le découpage de la scène fait alors office de seuil pour le dormeur qui va totalement basculer dans cet univers impalpable en changement permanent ; ses rencontres à venir en seront la confirmation. Alors que le dormeur passe un appel téléphonique dans la gare, il observe une jeune fille qui le regarde, assise dans un des fauteuils de la salle d'attente ; le même effet de flottement la détache complètement de l'image et lui confère un caractère fantasmatique, renforcé par un gros plan sur son visage la montrant aux cheveux flottants et aux traits épurés. Bien que bref, cet échange de regards entre les deux personnages jouera un plus grand rôle dans la dernière partie du film.

Ayant quitté la gare, le protagoniste fait sa première rencontre : un homme à casquette de marin au volant d'une décapotable dont la carrosserie est celle d'un bateau, avec un passager à l'arrière. Après avoir pris le dormeur à son bord, l'homme parle de son véhicule comme d'une extension de sa personnalité et du voyage comme d'un spectacle changeant constamment. Il ressort de ses propos l'idée générale de l'inscription de l'être dans un tout, où chacun est soumis au flux du présent tout en conservant son intégrité.

Comme le dit l'intéressé, « Il faut toujours être sur le départ, tout en ne cessant pas d'arriver. » L'instant a tout juste le temps de se dérouler qu'il s'inscrit déjà dans le passé, aussitôt supplanté par un autre ; le parallèle avec le cinéma peut s'établir avec le photogramme soumis au défilement continu dans un plan, qui lui-même s'articule au sein d'autres plans. L'individu de son côté doit suivre le flux pour, à partir de cette condition, multiplier les expériences et ainsi donner du sens à son existence. L'homme au bateau poursuit son explication en évoquant le graphisme via une métaphore de la vie perçue comme une boîte de crayons de couleurs ; l'important étant non pas le nombre de crayons mais ce que l'on va faire des couleurs, le personnage insiste sur la nécessité de ne pas se limiter aux cadres et de ne pas hésiter à déborder des lignes et des pages. Une nouvelle correspondance s'établit entre le texte et l'image avec la rotoscopie numérique aux traits et remplissages légèrement approximatifs où chaque photogramme, dans le défilement vibrionnant qu'il produit, se retrouve singularisé et donne à voir l'instant présent dans son écoulement.

La mise en avant du flux et de ce qu'il renferme conduira l'homme au bateau à demander une adresse au dormeur – alors sans destination précise – comme nouveau point de départ qui va influencer sur la suite de son destin. Une vague direction sera donnée par le mystérieux passager présent depuis le début de la scène et jusque-là muet, interprété par le réalisateur lui-même. La concentration de la caméra sur ce dernier met à jour la différence de traitement graphique dont bénéficient les personnages : alors que l'homme au bateau, au visage rond et expressif, est fortement dessiné, les traits de Linklater sont en revanche à peine dissimulés par le rotoscope. Quant au dormeur, il se situe entre les deux orientations, ayant à la fois les traits dessinés ainsi que les variations de teintes issues de l'image photographique ; cette position hésitante le place définitivement dans cet espace ambigu dont il découvrira la nature par la suite en reconnaissant son état de rêve lucide. Descendu du véhicule, il trouvera dans la rue un papier lui disant de regarder à droite et aura tout juste le temps de voir une voiture rouler en trombe dans sa direction ; l'impact attendu laissera la place au protagoniste se réveillant chez lui.

Linklater, à la fois cinéaste et personnage de fiction, se pose dans cette scène en ordonnateur entre la dérive et la manipulation. D'une part, la dérive se fait dans la mise en place de l'espace volatil qui semble suivre son propre cours au même titre que l'homme au bateau dont la philosophie est de se laisser porter par le courant. D'autre part, la manipulation intervient dans ce même espace qui fait sortir ses composantes de leur aspect brut. À cela vient s'ajouter l'adresse évasive avec la « prémonition » de l'accident et le

réveil qui s'ensuit ; le dormeur apparaît comme le jouet d'un créateur qui vise à travers le discours et la nature du rêve à lui faire prendre conscience des repères grâce auxquels l'individu peut s'épanouir.

4) En comparaison avec la douceur du premier réveil, tant dans la situation onirique du vol que dans le découpage, la transition vers le nouveau plan de conscience du personnage se fait ici de manière plus brutale. L'accident, bien qu'élué au tout dernier moment, débouche sur un choc plastique pour le spectateur : en plus de l'opposition entre l'horreur imminente de l'impact et le cadre rassurant du logis, le réveil du héros se déroule sur une image en noir et blanc purs. Alors que le garçon émerge, les couleurs viennent se rajouter en fondu. Toutefois, la scène continue de se distinguer du graphisme global du début du film par l'ajout de traits crayonnés vifs pour représenter les ombres, rôle jusque-là dévolu aux différences de teintes rendues par le rotoscope numérique.

Le côté fouillis et brut qui en résulte participe à une forme de reconstitution progressive du personnage qui rassemble ses esprits ; ce n'est qu'au moment où celui-ci prend son petit-déjeuner dans la cuisine que l'image reprendra son esthétique de départ, les effets crayonnés ayant été effacés. Un cut laisse place au dormeur vu de dos descendant un escalier. Une fois arrivé devant une porte, la caméra effectue sur lui un travelling ascensionnel parcourant ses mains et son visage ; sa peau apparaît alors dans une coloration plus unie, moins détaillée. Même en se centrant sur le personnage sans rupture de ton trop significative (à la manière du premier réveil en prologue), le graphisme prend le relais sur le découpage pour opérer des changements plus ou moins subtils rendant compte de l'état d'esprit du protagoniste qui bascule ici dans une nouvelle saynète.

5) Les quelques effets de volumes encore présents lors de l'ouverture de la porte disparaissent totalement au plan suivant pour laisser la place aux couleurs unies et franches. La caméra suit le dormeur en travelling arrière dans le couloir d'un immeuble ; mais là où le rotoscope aurait d'ordinaire entraîné une modification de la perspective du décor au fil des images, le personnage se déplace sur un fond fixe – via un zoom arrière – que l'aspect plus graphique permet de mieux accepter. Une voix délivrant un discours sur la philosophie existentialiste se fait entendre et assure la transition vers le plan suivant montrant des étudiants dans une salle de classe. L'image est totalement fixe en elle-même, seule la caméra vient se rapprocher du dormeur (dont la clarté de la peau le distingue du reste du groupe) tout en balayant doucement la salle pour casser la froideur qu'aurait

conférée un simple zoom rectiligne. Après un passage au point de vue de la classe face au professeur, un raccord dans l'axe se fera sur le visage de ce dernier en train de délivrer son cours de philosophie. Face à la frénésie habituelle de l'image rotoscopée, l'esthétique plus stabilisée par le graphisme simplifié et la fixité des décors, ainsi que la sobriété du découpage assoient le caractère studieux de la scène. Dans la mesure où *Waking Life* repose entièrement sur des concepts philosophiques, la présente scène du cours universitaire dans laquelle un véritable enseignant (Charles C. Solomon de l'Université du Texas) parle de l'importance de l'existentialisme permet de mettre cette structure narrative en situation.

En se rapprochant davantage de l'animation 2D classique sur le plan technique tout en mettant en place une situation d'un abord plus vraisemblable au vu de son sujet, le film prend un nouveau point d'appui dont le récit va de nouveau se libérer par la suite pour appliquer les principes du propos précédemment posé. En l'occurrence, Solomon rappelle par l'existentialisme que l'individu est libre de ne pas se conformer à un cadre et qu'il n'appartient qu'à lui-même de réinventer sa propre vie. La discussion entre le professeur et le dormeur se poursuit dans la rue : un travelling ascensionnel part du sol en plongée pour arriver à hauteur des personnages vus de dos. Si le sol à damier voit son aspect tridimensionnel mis en valeur par le changement de perspective, le décor sur lequel débouche le travelling demeure fixe. Les personnages quant à eux, une fois vus de face dans les plans suivants, affichent plus de différences de teintes qu'auparavant ; les aspérités graphiques sont de nouveau à jour avant de renouer avec l'instabilité permanente de la représentation globale une fois les protagonistes arrivés dans un bar. L'esthétique épurée du début de la scène est progressivement abandonnée au profit des aspérités pour renvoyer aux volumes comme autant de signes vers une reprise en main de l'individu et un appel à agir concrètement sur son environnement. La modulation graphique agissant de concert avec le propos de Solomon annonce la tenue des scènes ultérieures dont les libertés plastiques ne seront que plus fortes.

6) Le dormeur est reçu dans la maison de l'écrivain Kim Krizan. Celle-ci aborde la question de la création en tant que réponse à une frustration ; un parallèle est aussitôt établi avec le langage et la difficulté à désigner par les mots ce qui relève de l'abstrait, à commencer par les émotions. Si le graphisme de la séquence ne se détache pas du rotoscope, l'animation vient soutenir l'intangible en donnant une représentation du trajet

du mot « amour » sous la forme d'une étincelle jaillissant de la bouche de Krizan et passant dans l'image flottante d'une oreille et d'un conduit sinueux pour aboutir sur le dessin schématique d'un couple enlacé. Au-delà de l'effet retranscrit, l'aboutissement de l'information demeure flou car celle-ci s'intègre à la pensée de la personne à qui l'on s'adresse, pensée que les mots seuls ne sauraient restituer dans toute son essence. La part intangible de l'existence échappe au caractère pratique du langage, si ce n'est lors de contacts éphémères entre les interlocuteurs. Cette thématique abordée par Krizan est loin d'être innocente lorsque l'on sait que cette dernière fut la scénariste de Linklater sur son film *Before Sunrise* (1995) dans lequel un homme et une femme se rencontrent et lient connaissance le temps d'une demi-journée jusqu'à se confier leurs blessures intimes et tomber amoureux l'un de l'autre. Atteindre la source même de la pensée et de l'émotion ne peut donc se faire qu'à travers le dépassement du caractère concret des choses ; le dialogue et l'art font partie des moyens les plus à même d'y parvenir.

En faisant le choix de l'animation, Linklater affirme la difficulté du cinéma en tant que capteur de la surface des choses à atteindre ces « moments de grâce » qui n'en sont que plus précieux (thématique que le film abordera plus loin, au cours de la scène 20). Mais si le médium animé permet de mettre le concret et l'intangible au même niveau de représentation, celui-ci ne constitue pas une solution de facilité pour autant. En raison du caractère justement intangible et indéfini des émotions en matière d'image, la perception des symboles employés comme autant de mots reste incertaine ; le recours à l'image par image peut apparaître démonstratif au détriment des émotions. Par l'utilisation du rotoscope, le réalisateur présente les deux formes de cinéma non pas en les opposant mais en les jugeant complémentaires. Leurs forces respectives sont mobilisées : la prise de vues réelles apporte l'ancrage nécessaire au réel pour une remise en perspective plus efficace de l'être et l'animation étend le vocabulaire et la grammaire de l'image par les possibilités de motifs présents à l'écran et leurs articulations.

7) La notion de dépassement représentée par le biais de l'animation sera utilisée de manière plus explicite lors de la scène suivante, où le dormeur fait face à un scientifique au corps élastique tenant un discours sur la nouvelle évolution de l'humain. Face au protagoniste en position d'écoute, le scientifique (Eamonn Healy, enseignant en chimie à l'Université St. Edward) est beaucoup plus expressif que les personnages précédents avec sa gestuelle en mouvement constant et son débit de parole très rapide. Le tout est

évidemment accentué par le graphisme qui le compose à partir de traits frémissants à la fois sur son corps et ses contours.

Ses appendices comme le nez, le menton et les doigts sont exagérément étirés dans une représentation générale touchant de plus en plus à l'abstraction graphique au fil de la scène. Les deux premiers plans le présentent sous un style déformé, presque expressionniste, avec une légère distorsion de la perspective mais néanmoins une certaine stabilité pour les traits du visage. Lors du troisième plan le cadrant au niveau de la poitrine, sa chemise d'ordinaire bleue devient blanche, les détails sont réduits et la forme de son crâne est plus proéminente. Durant sa première représentation, le personnage expose son thème à travers l'histoire de l'évolution tandis que son nouvel avatar survient au moment où celui-ci parle des points de vue adoptés pour son raisonnement (le biologique, l'anthropologique et le culturel). C'est également au sein de ce dernier plan qu'un troisième basculement graphique s'opère au commencement de l'explication proprement dite : le visage devient plus longiligne, la tête enfle et se dégonfle au rythme de la passion du scientifique dans son discours. Le personnage n'est plus qu'un flux d'émotions surpassant les limites de son corps à la manière d'une application des concepts évoqués dans les scènes précédentes.

Pour Healy, l'accélération du progrès conduit à s'intéresser désormais au développement de l'individu et non à celui d'une civilisation pour que puisse naître une nouvelle évolution où les libertés et les désirs de chacun cohabiteraient en harmonie. On retrouve dans un premier temps la soumission au flux temporel évoquée par l'homme au bateau d'où l'individu doit émerger pour s'affirmer ; mais le scientifique va plus loin en voyant le néo-humain détaché des contraintes de l'espace et du temps. L'accélération technologique et l'accès à l'information de ces vingt dernières années ont permis à l'individu de décliner son image via diverses interactions avec son environnement ; qu'il s'agisse des jeux vidéo en ligne, des réseaux sociaux ou des forums de discussion sur Internet, l'humain se nourrit autant de ses déclinaisons d'identité qui sont autant de facettes plus ou moins affirmées de sa personnalité que des échanges avec les autres. Ces multiples voies de communications poussent l'individu à se réapproprier le langage pour pouvoir établir un vrai contact comme l'évoquait Kim Krizan, et d'en assumer les conséquences sur le plan matériel, en référence au propos de Charles C. Solomon. L'interprétation graphique délirante de Healy par le rotoscope achève de donner une image de ce néo-humain aux contours flous, ouvert aux existences multiples et riches.

8) Passé ces premières rencontres, le dormeur regagne son domicile qui s'inscrit dans la continuité de l'espace flottant avec la porte d'entrée et le porche complètement détachés de la façade. Une nouvelle manifestation de la dimension onirique de l'environnement survient une fois le personnage à l'intérieur, allongé sur son lit : alors que la musique de Tosca Tango Orchestra résonne pour la deuxième fois depuis la séquence introductive, le dormeur perçoit les chiffres de son radio-réveil de manière fragmentée, au point d'être indiscernables.

Outre cette expression du rêve qui deviendra récurrente, un gros plan sur le visage du protagoniste montre une fois de plus ses yeux plus gros que d'ordinaire, suivi de la lévitation de son corps. Le décalage des yeux par rapport au visage agit comme une élévation de la conscience, cherchant à percevoir au-delà des représentations manifestes. Dans la première séquence, le personnage était représenté enfant ; la confusion l'a conduit à se retenir à la portière de la voiture là où les chiffres flous du radio-réveil de la présente scène l'amène en tant qu'adulte à reconsidérer le plan de conscience dans lequel il se situe et à se laisser porter vers l'expérience onirique. Placée en vue subjective, la caméra traverse le plafond de la chambre et la charpente du toit dans un fondu enchaîné qui débouche sur la banlieue vue d'en haut. L'affranchissement des obstacles matériels et le point de vue renversé font de la lévitation du personnage une traversée du miroir entre terre et ciel. Le premier pas de conscience vers le rêve lucide est franchi pour le dormeur qui, désormais, suivra certaines scènes dialoguées sans en faire partie lui-même.

9) La caméra redescend en douceur dans un travelling latéral sur la devanture d'un restaurant ; le cadre se focalise sur un homme en tee-shirt noir sortant de l'établissement qui se retrouve à marcher aux côtés du dormeur et commence son monologue. Après s'être consacré à la perception de la vie, le film examine à partir de cette scène son inévitable corollaire qu'est la mort. L'homme, au visage grave et aux cheveux châtain clair relevés, tient un propos nihiliste dans lequel il traite de la soif de sang inhérente à l'être humain et de la manière dont les médias la banalise pour réduire le citoyen au stade de spectateur de sa propre vie.

Tout en parlant, il remplit un bidon d'essence à la station-service et demande une boîte d'allumettes au dormeur. Arrivé à la fin de son monologue, l'homme s'immole par le feu sans pousser le moindre cri au milieu de passants indifférents. L'animation par son aspect immatériel vient prendre en charge la dimension fantasmagorique et vaine de

l'horreur. Posée en antithèse du propos de Healy, la scène renforce son caractère de désillusion et d'absurdité avec le travelling arrière final montrant le nihiliste accomplir son acte dans le plus grand silence, doublement victime du conditionnement de l'humain vis-à-vis de la violence.

10) Une nouvelle plongée en lévitation sur la ville fait entrer le toit d'un immeuble dans le champ de la caméra qui, une fois passé, laisse place à la façade d'un autre building vu de face. Cet éclatement des repères spatiaux conduit à un fantasme adressé en clin d'œil aux spectateurs de Richard Linklater qui remet en scène les personnages de Jesse et Céline, respectivement interprétés par Ethan Hawke et Julie Delpy, dans *Before Sunrise*. Séparé à la fin du film en question, le couple se retrouve ici dans le même lit, revenant sur certains des thèmes qu'ils avaient abordés lors de leur rencontre.

Céline voit sa vie comme les souvenirs ressassés de la vieille femme qu'elle sera ou qu'elle serait à l'instant même ; la conversation dérive sur la question de la réincarnation vue comme une métaphore de l'inconscient collectif. La scène, très intime, se déroule sans les délires plastiques des séquences précédentes. D'une part, le couple est issu d'un cadre cinématographique déjà fortement établi par rapport aux enseignants et aux personnalités excentriques présents dans *Waking Life* ; d'autre part, l'évocation de la frontière floue entre rêve et réalité justifie le degré de sobriété du rotoscope numérique qui se charge de donner la touche graphique nécessaire pour perturber les repères du spectateur. À travers ses thèmes récurrents, Linklater utilise une nouvelle fois l'animation pour opérer un glissement d'une réalité à une autre en reliant deux œuvres distinctes, la deuxième étant une extension sublimée des préoccupations de la première, tant du point de vue des personnages sur leur vision de l'existence que du spectateur sur le devenir de leur relation.

11) Le point de vue omniscient du dormeur s'aventure au-dessus d'un chantier pour arriver devant une prison dont il traverse les barbelés et les barreaux de la fenêtre. Dans une cellule, un détenu profère des menaces de mort à l'encontre des personnes responsables de son incarcération et décrit avec un raffinement sadique les tortures qu'il compte leur faire subir une fois libéré. La violence de la scène repose autant sur la crudité des répliques que sur la couleur rouge vif de la peau du détenu alors élevé en incarnation de la haine et de la destruction. La force d'évocation du rouge achève de donner à l'ensemble une représentation de la prison aussi bien physique que mentale : l'homme est

parfaitement inconscient de l'horreur de ses paroles qui suggèrent les raisons pour lesquelles il est justement enfermé.

Prolongeant le versant négatif de l'humain amorcé avec le nihiliste qui s'immole par le feu, le détenu s'oppose au discours existentialiste de Solomon en rejetant totalement la responsabilité de ses actes, aveuglé par sa folie. Le choix de la couleur rouge sang suffit à susciter le malaise dans la représentation du personnage et à lui conférer un caractère démoniaque avec ses traits marqués et grimaçants. Toute la dichotomie de l'être humain entre son statut d'être civilisé et les horreurs que ce même être est capable d'accomplir est présentée à travers cette imagination morbide constituant pour le bagnard le seul moteur qui alimente sa rage de vivre.

12) Le dormeur réapparaît aux côtés du philosophe américain David Sosa, dans l'appartement de ce dernier. La nouvelle discussion porte sur la question du libre-arbitre qui, même en écartant le déterminisme religieux, reste limité par les lois physiques du corps. L'animation intervient pour dépeindre la condition biologique de l'homme au moment où Sosa évoque le sujet : son avatar dessiné se remplit d'eau lorsqu'il désigne l'un des principaux éléments constitutifs du corps humain ; de même, son cerveau et les muscles de son bras droit sont mis à nu et parcourus d'électricité pour décrire le processus cinétique. Dans une approche semblable à la scène 6 avec Kim Krizan, Linklater fait appel à la dimension imaginaire du médium tout en relevant ses limites : si l'image par image peut surpasser les contraintes du corps de par la condition immatérielle des motifs dans le cadre de l'animation 2D, le procédé se retrouve inévitablement rattrapé par ces mêmes contraintes qui guident le processus créatif des auteurs. L'imagination, aussi étendue soit-elle, ne peut que s'inscrire dans ce qui est concevable par le cerveau humain ; demander à quelqu'un de créer une nouvelle couleur jamais perçue jusqu'alors est voué à l'échec car impliquant d'inventer quelque chose dont la perception est située au-delà de notre condition biologique. En considérant l'Histoire de l'humanité comme une somme d'interactions d'atomes à l'échelle de la vie sur Terre comme le fait Sosa dans la scène, l'animation utilisée en tant que filtre de perception des images tournées en vues réelles par Linklater, avec son aspect irréel revendiqué, se place dans cette même logique fondamentale en donnant essentiellement à voir des traits et des tâches de couleurs en mouvement.

Par transition, Sosa aborde en deuxième exemple la physique quantique concernant la part de probabilisme dans le comportement des particules qui, à son tour, remet en

question la notion de libre-arbitre. Ce caractère imprévisible se retrouve dans l'utilisation du rotoscope numérique. D'une part, l'interpolation de mouvement peut générer des effets de transformation inattendus pour l'animateur ; d'autre part, l'approche instable de l'espace onirique se retrouve dans les motifs perçus comme des calques superposés, certains étant en mouvement permanent, d'autres comme les plis du tee-shirt du philosophe restent fixes dans certains plans. La part aléatoire des éléments est également exprimée via l'arrière-plan visible par la fenêtre de l'appartement et dont la nature change à chaque raccord dans l'axe effectué sur Sosa. On passe de la forêt hivernale au jardin zen et des palmiers à une tour de Pise agitée de soubresauts et penchant dangereusement à l'horizontale. Le philosophe conclut son monologue en préférant faire partie du déterminisme, d'une structure à laquelle se raccrocher pour avoir du sens, tout comme l'animation se raccroche à l'empreinte visuelle de la surface photographique pour ne pas se perdre dans les flux imprévisibles du graphisme pur. Pour Sosa, seule une réflexion globale sur le corps et l'esprit de l'individu peut permettre de mieux comprendre le libre-arbitre ; la réunion de l'animation et de la prise de vues réelles comme pôles extrêmes en est l'esquisse.

13) La scène suivante se concentre sur un homme au volant d'une voiture équipée de mégaphones sur son toit. Le conducteur, incarné par l'animateur radio conspirationniste Alex Jones, délivre son discours en public en hurlant sa haine de l'État en tant que système de contrôle de masse. Malgré un rejet du conditionnement de l'individu par les médias proche de celui du nihiliste de la scène 9, contrairement à ce dernier, Jones lance un appel à l'insoumission. La scène repose essentiellement sur des aplats de couleurs où les traits se font rares. Le visage de Jones, limité aux attributs fondamentaux de l'expression que sont les sourcils, les yeux, les narines et la bouche, n'affiche aucun effet de volume que ce soit. Sa passion se retrouve traduite par la couleur de son visage qui, d'une teinte chair, passe entre les plans au rose, puis au bleu violacé avant de finir sur le rouge cramoisi.

L'approche graphique radicale, à l'image du personnage, renoue avec l'art de l'exagération propre au dessin animé dans une représentation qui s'efface pour mieux laisser la place au discours et à l'émotion qui la porte. L'aplat de couleur pure, employée dans son expressivité, porte le caractère viscéral du discours en passant par les différentes strates du rouge pour finalement éclater dans les dernières phrases hurlées par Jones. La montée en puissance chromatique agresse le confort du spectateur pour mieux appeler à la liberté. La séquence elle-même fait écho à la scène finale de *Slacker* dans laquelle un

homme avec un dispositif audio semblable dans sa voiture appelait à prendre les armes pour renverser le gouvernement, le tout sur un ton las.

14) Nous retrouvons le dormeur face à un vieil homme. Ce dernier évoque l'acceptation du moment présent comme étant l'acquiescement à l'existence toute entière. La scène, très brève, renvoie de nouveau à l'idée de lâcher-prise pour atteindre un nouveau niveau de conscience, thème sitôt approfondi dans le segment suivant.

Le personnage se retrouve chez l'auteur afro-américain Aklilu Gebrewold qui lui parle des expériences liminaires qui, d'abord rejetées, commencent à s'inscrire dans la norme. Sorte de pendant spirituel de la scène 7 avec Eamonn Healy, le thème prolonge la notion de dépassement de soi vers une illumination qui ne dit pas son nom, où la somme des regards subjectifs sur le monde constituerait une nouvelle objectivité. Ce stade intermédiaire réconciliant les extrêmes trouve encore sa résonance avec l'entre-deux instauré par le rotoscope qui donne à voir la richesse de l'existence. Pour Gebrewold, le défilement du temps fait transparaître chacune des traces laissées derrière lui, qu'il s'agisse d'un objet matériel, d'un geste ou d'une émotion, ce que la technique employée pour le film a accompli jusqu'à présent. Le graphisme déployé au cours de la scène affirme le stade intermédiaire évoqué en recouvrant l'image des protagonistes tout en se gardant de représenter visuellement les concepts à la manière de la scène 12 avec Sosa. Les traits sont épais et les aplats de couleurs francs. Cette élimination des détails ouvre évidemment la voie vers une approche plus caricaturale de l'être : tout en parlant avec excitation, Gebrewold affiche le temps de quelques images des yeux exorbités jusqu'à l'outrance, comme si l'avatar dessiné était prêt à quitter son enveloppe charnelle tout en étant retenu dans son élan.

15) Deux femmes discutent dans un café sur le rapport altéré de l'individu au temps. Sont abordés tour à tour la psyché, la sélection de la mémoire et la régénération cellulaire.

Un insatiable esprit de curiosité comme peut l'être celui d'un enfant pousse à une multiplication des expériences, donnant ainsi une impression de stabilité une fois établi dans la société à l'âge adulte. Pour les deux femmes, le rapport au temps découle des attentes en fonction de l'âge.

En deuxième point, l'altération des souvenirs par le temps suscite une mise en fiction de l'existence où les oublis et les enjolivements de détails composent le parcours liant le passé et le présent d'une personne.

Pour finir, le corps est tout autant soumis à cette évolution fluctuante en renouvelant régulièrement ses cellules, se maintenant toujours plus jeune que l'âge de naissance de l'individu qui demeure malgré tout la même personne.

Il ressort de cette discussion l'idée d'inscription dans le flux temporel à travers une personnalité déclinée sous diverses formes, aussi bien physiques que psychologiques. Le rapport au temps devient une affaire de représentation mentale tant pour le passé (le souvenir) que pour l'avenir (la projection) avec les incertitudes qui en découlent. En regard du caractère reproducteur de la prise de vues réelles, le rajout graphique du rotoscope vient incarner cette part de représentation mentale et subjective d'une personne préalablement filmée. Les détails disparaissent, la structure instaurée par le corps filmé au cours d'un instant donné bascule dans l'instabilité des photogrammes redessinés un à un. Face à la volonté de conserver l'empreinte visuelle originelle de la personne, l'animation et la déformation des motifs graphiques qu'elle sous-tend jouent le rôle des cellules naissant et mourant pour offrir plusieurs personnes incarnant *in fine* le même être. Dans tous les cas, le paradoxe autour de l'âge et du passage du temps laisse peu de place à une identité sur le plan concret.

16) Le médium animé franchit une nouvelle étape dans l'intégration de ses spécificités au sein du rêve puisque la séquence met en scène comme nouvel orateur un chimpanzé en blouse blanche en train de commenter la projection d'un film dans une salle de classe. L'œuvre en question, intitulée *Bruit et Silence*, est composée d'un collage d'extraits rotoscopés tirés du film *Rêves* (1990) d'Akira Kurosawa et d'un concert de punk rock. Le singe tient un discours proche de celui de Kim Krizan en évoquant l'art comme un moyen d'initier une véritable communication entre les êtres en abandonnant derrière soi un monde figé face auquel le langage s'avère insuffisant. L'orateur simiesque termine son intervention en mangeant ses notes.

L'art dans cette scène est placé sous le signe du détournement des motifs de « l'ancien monde » : le chimpanzé fait référence au passé figé tandis que défile le début de *Bruit et Silence* montrant un homme dévaler une colline. L'image provient de la séquence *Les Démons rugissants* du film de Kurosawa ; celui-ci, composé de courts-métrages tirés

des rêves du cinéaste, possède une résonance évidente avec *Waking Life* de par son thème, en même temps que le choix de l'extrait (portant sur une vision de l'enfer) renvoie à la fuite d'un monde devenu corrompu par la folie des hommes. La représentation du milieu punk, héritage du radicalisme dada, affirme la volonté de l'homme de se réapproprier son environnement et son individualité. Le film projeté s'achève sur la mention « Recommencer depuis le début » pour rappeler la quête incessante de cet ailleurs. L'existence de ce monde alternatif, qualifié dans la scène de « micro-société subversive », est elle-même véhiculée par le chimpanzé anthropomorphe qui, dans une conclusion satirique, renoue subitement avec son statut de primate en mangeant son texte. Le geste peut être vu comme un acte de destruction dadaïste autant que comme un constat pessimiste de l'humain uniquement rattaché aux besoins matériels, au détriment du spirituel.

17) La séquence se déroulant dans un bar est divisée en trois parties.

La première montre le dormeur face au philosophe Louis H. Mackey, un collègue de Solomon à l'Université du Texas, déjà présent dans *Slacker*. Celui-ci estime l'écart entre l'homme ordinaire et les penseurs plus grand qu'entre l'homme et le chimpanzé en dépit du progrès technique et du savoir-faire. En cela, Mackey se rapproche de son collègue sur la question de la responsabilisation de l'humain qui n'exploite pas son total potentiel. L'évocation du chimpanzé cite la scène précédente sous son angle pessimiste.

La seconde partie porte sur un jeune auteur en train d'écrire un roman qu'il considère sans histoire, uniquement composé de gens et de situations, à l'image du film de Linklater.

La troisième et dernière scène, la plus longue, est centrée sur un client barbu racontant au barman la manière dont il tira sur un voyou armé d'un couteau qui tentait de le voler. Le récit du barbu est illustré par l'apparition des éléments en jeu : le torse du narrateur devient musculeux à l'évocation de la silhouette massive du voleur, de même que le couteau à la main et l'impact des balles sur le cadre même du plan viennent ponctuer chacune des étapes de l'histoire. La séquence se termine de manière cynique : souhaitant vérifier que son fidèle pistolet – inutilisé depuis – marche toujours, l'homme appuie sur la détente et fait feu par accident sur le barman qui, en réponse, sort une arme du comptoir et tire à son tour sur le client ; les deux hommes s'effondrent dans une mare de sang. Après une narration dramatisée censée justifier le port d'armes, le caractère absurde de la conclusion renoue avec la dimension concrète de la réalité. Le client se déclarait dans un

état second, à moitié endormi lors du fait, tandis que son voleur était dépeint comme un enragé sous cocaïne ayant nécessité plusieurs balles pour être tué. La sensation de détachement du réel renforce le sentiment de toute-puissance (à travers la force physique ou les armes à feu) et éloigne l'individu de la responsabilité de ses actes. L'animation assure cet espace fantasmagorique où l'expérience intérieure légitime les actions sans le moindre recul sur les conséquences. La part d'ombre de l'humain est abordée avec un esprit ironique semblable à la scène 11 avec le bagnard rouge.

18) Arrivé à sa première moitié, le film se recentre sur son personnage principal et sur sa structure en abordant explicitement le rêve lucide. Le dormeur se réveille de nouveau chez lui et, passant en revue différentes chaînes de sa télévision, tombe sur une dame évoquant ce thème comme moyen d'accéder à ce qui est d'ordinaire inaccessible à l'état d'éveil.

Alors que le récit suivait son libre cours par le biais de l'image, le scénario introduit enfin de manière textuelle le milieu dans lequel se situe le protagoniste. Ce qui était jusque-là évoqué dans le graphisme et l'absence de contextualisation des différentes scènes va alors conduire le dormeur à s'interroger sur la nature du monde qui l'entoure. Le premier réveil situé à la scène 4 est définitivement rendu faux par la séquence présente, les chiffres illisibles du radio-réveil de la scène 8 en constituaient l'un des signes avant-coureurs. L'effet gigogne qui résulte de cette mise en abyme amène avec lui l'étendue de l'environnement onirique et le flou qui entoure ses limites. Les plans centrés sur le personnage au cours de la scène alternent les dégradés et les aplats de couleurs ; ce balancement entre présence et absence de textures le situe à un carrefour et maintient l'aspect chimérique du rêve que l'on pressent comme sujet des conversations à venir.

19) La scène qui suit va constituer l'un des moments-pivots du film où le dormeur prendra conscience du rêve dans lequel il se trouve. Le personnage arrive devant une maison ; un contrechamp sur l'ouverture de la porte – vue de l'intérieur des lieux – révèle à l'arrière-plan non pas l'extérieur mais un vestibule d'où l'on peut voir la mention « Exit » au-dessus de la porte d'entrée. L'impression de sas, de seuil que constitue ce vestibule est d'ailleurs renforcée par les cloisons de la pièce, inclinées de part et d'autre de la porte, formant ainsi pour le dormeur un entonnoir qu'il ne peut que suivre, tout en achevant de donner un aspect insolite à l'architecture de la maison. Celle-ci n'est constituée que d'une grande pièce nue au parquet ciré dans laquelle figurent trois personnes assises et un

fauteuil vide. Le travelling avant accompagnant le protagoniste se déplace de manière chaloupée, faussant un peu plus la perspective des éléments (les personnages et le fauteuil) qui semblent glisser sur le décor imperturbablement fixe.

Le dormeur s'assoit dans le fauteuil, devant un jeune homme aux cheveux longs. Ce dernier se présente comme un *onironaute*, un explorateur du rêve. Dans son propos, il rappelle, à l'instar de David Sosa (scène 12), que la réalité est avant tout une affaire d'interprétation par les lois physiques sur lesquelles repose notre mécanisme de perception. Si une image mentale convoquée est situable par rapport à un monde matériel, le rêve instaure une situation profitant de la force d'évocation de ces mêmes images mentales tout en maintenant la barrière qui nous empêche d'ordinaire de confondre les hallucinations avec le réel. De ce fait, les images d'un rêve, y compris les plus étranges, ne sont jamais spontanément interrogées sur leur nature et peuvent donc être perçues comme réelles. Le rêve lucide devient le moment où cette barrière est levée pour pouvoir matérialiser ses fantômes au sein de cet espace onirique. L'effort demandé explique pourquoi le thème n'est abordé qu'au milieu du film et va constituer une révélation pour le personnage par rapport aux spectateurs ayant déjà perçu la nature du monde dépeint par Linklater, d'après sa structure et ses signes extérieurs (les chiffres brouillés, les scènes de vol), le tout porté par l'altération graphique du rotoscope.

L'*onironaute* filmé en plan rapproché taille affiche des touches de couleurs franches rehaussées de traits noirs légers, tandis que les gros plans sur son visage délaissent cet aspect d'aquarelle au profit d'un visage peint plus réaliste. Au fil du monologue, chaque retour en plan rapproché taille présente le personnage avec de moins en moins de traits en même temps que le visage devient plus discernable par une distribution plus harmonieuse des couleurs. À travers le découpage de la scène, la distribution des valeurs graphiques du rotoscope forge l'image d'une esquisse qui se précise et se rapproche subrepticement du réel, telle l'amorce d'une prise de conscience vers une nouvelle réalité maîtrisable.

Dans la deuxième partie de la séquence, le dormeur va s'asseoir devant un joueur de ukulélé. Tout en jouant sa mélodie, ce dernier prolonge le propos de l'onironaute en évoquant la nécessité pour l'humain de mêler les capacités conscientes de l'esprit avec les possibilités étendues du rêve pour échapper à l'aliénation. C'est donc en toute logique qu'un musicien finit par aborder dans le film l'existence sous l'angle de la création au sens large. En partant du principe que le rêve et le réel peuvent être confondus, aussi bien en

raison de la force d'évocation des images mentales (évoquée dans la partie précédente) que des émotions éprouvées par une activité neuronale semblable, la vie peut donc également être perçue comme un rêve à maîtriser par l'accomplissement de ses désirs. Le rotoscope devient plus que jamais le commentaire de cette complémentarité entre la prise de vues réelles qui relève d'une réalité donnée et l'animation issue de l'image mentale.

Après ce passage, le dormeur va s'asseoir en face du troisième et dernier personnage de la scène. L'homme, vêtu d'un blouson en cuir, dit jouer le rôle de passeur pour apprendre aux gens à avoir des rêves lucides. Les questions suscitées par les personnes précédentes trouvent ici leurs réponses ; le fait que le dormeur reconnaisse le passeur en lui demandant ce qu'il fait là en est la confirmation. Les principes du rêve lucide sont expliqués et les signes extérieurs enfin mentionnés : outre les chiffres du radio-réveil évoqués par le dormeur, le passeur parle de l'impossibilité de lire les petits caractères ou d'éteindre la lumière dans une pièce. L'homme poursuit son discours sur les possibilités les plus folles du rêve sous l'angle de l'hédonisme. Sur le plan graphique, les deux personnages écartent les touches de couleurs volatiles caractéristiques des échanges précédents au profit des aplats déclinés en trois niveaux de dégradés et aux traits réduits au minimum ; il en résulte une plus grande stabilité graphique conférant aux visages des acteurs la profondeur nécessaire pour saisir leurs émotions malgré leur aspect dessiné. L'esthétique de cette dernière partie devient à l'image du discours du passeur qui opère un rassemblement des données pour extraire l'essence de ce qui constitue l'expérience du rêve et du réel. Parallèlement, un autre signe extérieur du rêve vient se joindre à l'échange : le badge que porte le passeur change à chaque plan, chacun illustrant un versant de son propos (un *smiley* pour l'esprit positif, un clown pour l'amusement, un Buddha ou un yin-yang pour la spiritualité, etc...).

À la fin de la conversation, le dormeur, sur le point de partir, enclenche plusieurs fois l'interrupteur de la pièce sans parvenir à éteindre la lumière avant de regarder le passeur lui répondre d'un haussement d'épaules. Le personnage sort du champ de la caméra par la droite en s'envolant ; les scènes de vol, à l'exception de la première lévitation lors de la scène 8, étaient en vue subjective. Le fait de voir véritablement le dormeur s'envoler participe, à son niveau, à la prise de conscience du contexte onirique, aussi bien dans l'aspect immatériel du monde que dans le libre défilement des différentes séquences.

20) Après un vol au-dessus de la ville, un fondu enchaîné nous ramène à quelques mètres du sol dans un travelling avant. Un contrechamp nous révèle le personnage en plan rapproché taille en guise d'affirmation de la nature du dormeur qui commence doucement à se situer dans ce monde. Sa vue subjective finit par plonger dans le fronton lumineux d'une salle de cinéma pour achever sa course dans le premier O de la mention « *The Holy Moment* » (le moment de grâce) apparue dans ce panneau blanc, annonçant la séquence à suivre.

Le dormeur se retrouve assis dans une salle de cinéma pour assister à la projection d'une conversation entre le réalisateur Caveh Zahedi et le poète David Jewell. Le premier aborde la question du 7^e Art dans son rapport à la vie. Citant André Bazin, Zahedi perçoit l'image cinématographique comme une manifestation divine dans sa capacité même à capturer le réel. À ses yeux, le scénario est une structure littéraire contraignante qui étouffe ces moments d'une vie capturée sous sa forme la plus pure. Les « moments de grâce » comme il les appelle doivent s'imposer d'eux-mêmes au sein d'un médium qui leur permet difficilement de sortir du cadre narratif, du fait de son organisation industrielle. À l'instar de *Slacker* ou *Waking Life*, Zahedi pratique lui-même un cinéma avant tout basé sur l'être et non le script à travers ses films semi-autobiographiques tels que *I Don't Hate Las Vegas Anymore* (1994), *In the Bathtub of the World* (2001) dans lesquels il se met en scène en laissant une grande part à l'improvisation. La distance instaurée par le script est donc retournée au profit du moment de grâce alors extrait du flux temporel. La position ambivalente du spectateur, à la fois passif et happé par le film, conscient d'être dupé par le dispositif cinématographique tout en étant émotionnellement touché, se retrouve donc appliquée à la vie quotidienne. Cet effet de couches successives est d'ailleurs commenté par David Jewell à la fin de la séquence au cours de laquelle les deux hommes ont tenté d'avoir leur propre moment de grâce en se regardant silencieusement pendant plusieurs secondes.

En établissant un parallèle avec la prise de conscience du rêve, cet instant sacré équivaut à une suspension du cours du temps dans sa banalité même pour accéder à un état de contemplation face à ce qui constitue l'existence. Ainsi, dans un film aussi bavard que *Waking Life*, la suspension soudaine de la parole suffit à elle seule à constituer un moment de grâce pour les deux protagonistes. La question du scénario en tant que contrainte apparaît d'autant plus importante dans le cadre de l'animation qui, dans son procédé technique long et coûteux, permet encore moins de laisser éclater la spontanéité de l'instant

sacré à travers une image planifiée au photogramme près. Or, le film de Linklater propose justement une percée de par son emploi du rotoscope : son premier tournage en vidéo constitue la colonne vertébrale de l'œuvre, elle-même conçue comme une tribune pour les différents intervenants. La référence à André Bazin au cours de la séquence prend dès lors tout son sens, ce dernier marquait une distinction « entre le véritable réalisme qui est besoin d'exprimer la signification à la fois concrète et essentielle du monde, et le pseudo-réalisme du trompe-l'œil (ou du trompe-l'esprit) qui se satisfait de l'illusion des formes⁸¹. » Dans cette tentative d'accès à la pureté de l'être par le réalisateur, l'animation dispose d'une base solide – avec la marge de manœuvre que suppose la thématique du rêve – et vient prendre le relais en rendant visible l'invisible pour sublimer ainsi le moment de grâce porté par l'image analogique. L'effet de couches qui en résulte répond aux strates qui englobent le moment en question ; l'empreinte visuelle de l'acteur renvoie le spectateur à sa perception du réel tout en lui donnant à voir une image constamment manipulée.

Au cours de la séquence, les personnages sont représentés en traits épais et en couleurs mates. Contrairement à Jewell qui demeure avant tout auditeur, Zahedi apparaît en être mystique avec ses cheveux au vent, en mouvement constant, et ses doigts qui se chargent d'étincelles au moment où celui-ci évoque le rapport de Bazin à Dieu. Lorsque le cinéaste en arrive à la contrainte du cadre instauré par le scénario, le style graphique connaît une légère variation. À l'issue d'un plan sur le dormeur, le visage de Zahedi est éclairé de manière plus réaliste et affiche des contours plus doux tandis que son corps entier est soumis à un effet de tremblement semblable à celui présent dans la scène 7 d'Eamonn Healy, en moins accentué. Le retour des aspérités graphiques devient une représentation du flux temporel qui rend les détails indiscernables par son cours immuable. En prenant le cinéma comme un moyen de fixer le moment de grâce, Zahedi dessine dans les airs la forme d'un cadre avec ses doigts chargés d'électricité, cadre qui s'agrandit jusqu'aux contours du plan. Dans son sillage, le rectangle électrique laisse paraître le style graphique du début de la séquence, plus stable et franc, comparaison d'autant plus marquée que le cinéaste répète aussitôt son geste et restitue du même coup l'autre graphisme hésitant. Ce n'est que lors du fameux moment de grâce silencieux entre les deux hommes que le graphisme de Zahedi va glisser progressivement d'un style à l'autre, où le trait s'épaissit et met l'accent sur les détails, saisissant d'autant plus le caractère et la personnalité du personnage. La transition graphique sera d'ailleurs le seul moment où les

⁸¹ André Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma ? [1958]*, Paris, éditions du Cerf, 1985 ; rééd. 2011, p. 11.

cheveux du réalisateur cesseront subitement de flotter pour affirmer l'effet de suspension. La séquence se termine sur les deux hommes se transformant en nuages.

21) Un groupe de quatre hommes marche dans la rue, chacun des membres déclamant tour à tour des préceptes situationnistes sur la société de consommation étouffant toute forme de désir authentique. Leur dérive se fait dans un graphisme aux traits vifs et acérés. Le premier plan de la séquence est semblable à la salle de classe de la scène 5 en présentant un décor de rue fixe dans un travelling de droite à gauche alors que le groupe entre dans le champ, en total décalage avec la perspective des lieux. Une fois les quatre hommes situés dans le cadre, la caméra opère un zoom avant tout en pivotant de sorte que le groupe se retrouve pleinement intégré à la perspective à la fin du plan. Le reste de la séquence varie les cadrages autour des personnages en caméra portée, renforçant ainsi le caractère brut de l'ensemble. Le discours situationniste des quatre hommes propose une application des concepts du rêve lucide à la vie quotidienne à travers l'introspection et la volonté d'agir sur l'environnement. Toutefois, la séquence se teinte d'amertume lors d'une rencontre absurde entre le groupe et un vieil homme se trouvant au sommet d'un poteau téléphonique sans raison particulière. Les quatre intellectuels réalisent que le vieillard est dans l'action sans la théorie alors qu'eux-mêmes sont dans la théorie sans l'action ; l'opposition est visuellement renforcée par les aplats de couleurs synthétiques et évocateurs qui composent le groupe face aux textures plus réalistes et concrètes du personnage du vieil homme.

Après cela, les protagonistes empruntent une route bordée de végétation au bout de laquelle est assis un homme qu'ils appellent M. Deborg (en référence au fondateur du mouvement situationniste). Ce dernier apporte un élément de réponse au sentiment de désillusion ambiante en évoquant la peur de la précarité. Contrairement aux séquences précédentes, le rotoscope apparaît ici dans une impossibilité de concilier l'animation et le réel tout comme les quatre intellectuels ne parviennent à concilier théorie et pratique. Face au radicalisme revendiqué dans le discours, les paramètres du réel tout comme ceux de l'idéal visé – prôné par les fantasmes assouvis sous-tendus par l'animation – apparaissent dans leur réunion comme le fruit d'un compromis.

22) Marchant près d'un réseau ferré, le dormeur est abordé par un voyageur descendant d'un train de marchandises qui lui demande s'il est un rêveur et lui explique

que le rêve est devenu rare. À ces mots, le protagoniste prend la forme d'une silhouette vide, semi-transparente. Loin du phénomène neurologique isolé, la notion de rêve est entendue durant cette scène dans une définition plus large lorsque le voyageur parle de rêver avec les mains et avec la tête. Sans aucune mention faite du caractère lucide, le bonhomme évoque le rêve comme un champ d'action aux applications concrètes. Son monologue se termine sur les perspectives qu'offre cette nouvelle époque, apportant à son discours pessimiste une note d'espoir par laquelle le dormeur redevient lui-même.

23) Le protagoniste se retrouve sur un terrain vague aux côtés de Ryan Power, un adolescent autiste ayant été auparavant au centre de *Snack and Drink* (1999), court-métrage rotoscopé de Bob Sabiston (crédité sur *Waking Life* comme directeur artistique). Sur un ton monocorde et un débit soutenu, le jeune homme estime qu'il n'y a pas de différences entre un millier d'années et un instant. Considérant comme dérisoire le passage de l'humain sur Terre à l'échelle de la planète, il prolonge le propos de la séquence précédente en abordant la question des expériences émotionnelles. Le sens de la vie doit passer par l'idée de traces laissées derrière soi, non seulement d'un point de vue matériel à travers la création d'œuvres mais aussi d'un point de vue intérieur en se fabriquant des souvenirs.

Tout en parlant, l'adolescent quitte les couleurs réalistes qui le composent pour devenir une forme humanoïde très vague dans une teinte brune générale où seuls subsistent les traits de son visage. Là où la silhouette fantomatique de la scène précédente faisait figure de vide et d'oubli par l'absence totale de substance, l'être uniforme présenté ici se veut une incarnation de l'individu en général, sous la forme d'un schéma à remplir.

24) Le film propose à cet instant l'une de ses scènes les plus longues (7min20), une nouvelle fois concentrée sur la nature du monde même dans lequel évolue le protagoniste. Après que l'adolescent de la scène précédente se soit évaporé dans les airs à l'issue d'un travelling circulaire autour de lui – travelling au cours duquel le jeune homme sourit exceptionnellement –, les couleurs du décor subissent une interpolation de forme pour déboucher sur la présente scène dans laquelle le dormeur marche dans une rue sous un ciel nocturne. Les graphistes optent cette fois-ci pour les aplats de couleurs, ainsi que des visages aux formes simplifiées avec yeux en amande et nez maintenu de profil à la manière des *Demoiselles d'Avignon* (1907) de Pablo Picasso. Dans un effet de continuité symétrique, la scène s'ouvre sur un travelling circulaire autour du dormeur dans le sens

inverse du mouvement de caméra semblable qui avait eu lieu autour de l'adolescent. Le maintien du flux du mouvement prend en charge la transition graphique, mais aussi les thématiques abordées, perçues en miroir : si la disparition éthérée de Ryan Power alors souriant correspondait à son entrée vers un nouveau plan de conscience, la nouvelle scène qui en débouche nous présentera le dormeur qui, perdu dans ses pensées, finira par franchir lui aussi une nouvelle étape dans sa perception de l'espace.

Lors d'un second travelling d'accompagnement, le protagoniste bouscule une jeune fille rousse au détour des escaliers du métro ; la caméra se concentre sur ce nouveau personnage qui va rejoindre le dormeur. Commence alors un dialogue entre eux dans une série de champs-contrechamps plus conventionnelle. En allant rejoindre le dormeur, la jeune fille exprime le souhait d'un sincère contact humain et non des rapports froids et fonctionnels. Là où les mouvements de caméra suivaient le protagoniste en l'isolant, la mise en scène se stabilise au moment où le dialogue est entamé en champs-contrechamps. Les personnages quittent leur isolement respectif pour un véritable échange ; la contextualisation de la rencontre proprement dite sera l'un des premiers signes annonciateurs de l'introspection du dormeur.

Durant la deuxième partie de la séquence, les deux personnages se retrouvent assis l'un en face de l'autre, dans un fond noir total. L'absence de décor, propre à ce passage, concentre plus que jamais l'attention sur les dialogues qui constituent pour le dormeur la mise au point du rêve et de la position qu'il y occupe. La jeune fille commence par lui faire part d'un projet de série télé où les personnages seraient les fantômes incarnés des acteurs et dont les épisodes seraient co-écrits par le public. Ce projet concentre à lui tout seul la structure et les intentions du film : il est question de mettre en scène des acteurs évoluant dans un rêve (le leur) mais dont la finalité semble déterminée par une instance extérieure et indéfinie, le tout reposant sur l'idée globale de suivre ses aspirations, aussi bien du côté du fantôme incarné que de la participation à l'écriture et l'agencement de ces fantômes. Pendant que la fille lui parle, le dormeur consulte sa montre et remarque une fois de plus que l'affichage digital est brouillé. Avouant qu'il n'est pas réveillé, le personnage dresse un résumé de sa situation : il dit ignorer sa propre identité, constate les aspects délirants du rêve dont il a été témoin et s'interroge sur les origines des références métaphysiques convoquées dans les conversations qu'ils jugent éloignées de lui. Les interventions de la jeune fille se font plus sporadiques, la caméra étant essentiellement focalisée sur le dormeur qui devient actif pour la première fois en prenant véritablement la parole.

La scène est un moment d'introspection fort dans lequel le dormeur se retrouve face à lui-même, aussi bien en raison du fond noir dans lequel il se trouve que des questions de la jeune fille qui le relance et le pousse à préciser son sentiment. Le fait que les personnages adoptent ici leur forme la plus graphique jusqu'alors participe à cette considération du rêve et de l'avatar onirique du dormeur. L'animation est plus que jamais élevée en espace de liberté d'une subjectivité absolue, renvoyant la nature aux formes qui la composent. L'interprétation graphique retranscrit directement la représentation mentale dans ce que celle-ci peut avoir de plus conceptuel et par là même suggérer l'étendue des possibilités d'interprétation. Le discours verbal qui y est associé, capturé à même la caméra, fait de même à partir de théories invitant à une perspective plus large. *Waking Life* applique ce principe par le rotoscope en tant que tel, mais aussi en déclinant son dispositif sous différentes lectures. Le rêve lucide, tout comme les discours qu'il contient, pousse à l'acceptation de se laisser porter et d'explorer les multiples embranchements alors mis à jour qui constituent l'existence. Le rêve et la réalité s'interpénètrent et s'alimentent l'un l'autre pour constituer ce que le protagoniste interprète comme le rêve absolu.

25) Le dormeur emprunte le *Brooklyn Bridge* sur lequel apparaît le performer Timothy « Speed » Levitch. Veste et chemise débraillées, coupe afro flottant au vent et parcourue de tâches de lumière, le personnage est présenté dès le début comme une figure extravagante. Son évocation du surgissement de l'instant présent prend d'ailleurs la forme d'une brève explosion muette durant laquelle ses yeux jaillissent hors de leurs orbites dans un effet cartoon somme toute inhabituel pour le film. L'homme tient également un discours très imagé, comparant l'existence à un « roman cosmique de Dostoïevski avec des clowns ». Toujours avec ce même traitement flottant, le pont devient un enchevêtrement de tabliers, de câbles porteurs et de suspentes ; la déclinaison de lignes horizontales et verticales brouillant tous les repères spatiaux répond à l'image que Levitch se fait du monde dans son monologue. D'après lui, l'aliénation forme le cœur de la réalité et constitue pour l'individu le meilleur des stimulants pour pouvoir s'élever spirituellement.

Cette conciliation des extrêmes marque pour l'orateur la mise au même niveau de la réalité et du rêve, entre le monde tel qu'il est et l'image que nous en développons, entre l'action et l'inaction face aux contingences matérielles du réel. Chacun se bâtit sa propre histoire, y compris en faisant reposer celle-ci sur une réflexion permanente et distanciée ;

Levitch considère « [qu']une vie comprise est une vie vécue » tout en reconnaissant le paradoxe de sa théorie. Le doute et les incertitudes faisant partie intégrante de l'existence, la prise de conscience du rêve devient l'étape fondamentale d'une interrogation de la nature du monde réel grâce à laquelle l'individu peut s'affirmer. Levitch achève son discours exalté en déclarant que la véritable lucidité est de réaliser de n'être au fond que le personnage du rêve d'un autre. La désolidarisation entre le rêve et le rôle supposé du dormeur marque l'étape des dernières interrogations du personnage principal quant à son rapport cet univers onirique.

26) Un homme (incarné par l'artiste Steve Brudniak) émerge d'une brume rouge vif en pleine rue pour dire au dormeur qu'il ne s'est pas encore rencontré lui-même. Sachant que le rêve n'est qu'une projection, l'avatar onirique ne saurait être identique à la personne en question dans la réalité. La scène 15 nous ayant déjà appris que l'identité en elle-même relève de l'interprétation, ce simple rappel au sein du rêve achève d'instiller le doute quant au protagoniste même. Durant tout le film, son nom nous est inconnu et son être passe par diverses représentations graphiques qui nourrissent son image sans pouvoir en capter la quintessence. Ajoutée à l'avertissement de Levitch à la fin de la scène précédente, la séquence interroge les tenants et aboutissements du récit quant au rôle exact du dormeur. La perturbation des repères face au flux jusque-là régulier de la narration est complétée par le rouge chargé et oppressant de la brume dans laquelle la scène se déroule, ainsi que par une succession de *glissandi* au violon accompagnant la disparition de l'orateur. L'environnement musical, réduit à de lentes montées et descentes de notes, forme un paysage sonore déliquescent créant le malaise.

Alors qu'un travelling ascendant semble marquer la fin de la rencontre, la caméra opère subitement un panoramique vers la gauche tout en descendant, faisant entrer dans le champ un nouvel espace : celui d'un mur tagué au bout duquel se trouve la jeune fille que le dormeur avait aperçue au début de la scène 3. Cette première reprise d'un élément antérieur va à l'encontre de la structure originelle du film et poursuit une nouvelle orientation de la perception même du dormeur vis-à-vis du rêve dans sa globalité lorsque celui-ci répond par la négative après que la fille lui ait demandé s'il se souvient d'elle. Malgré les conseils du passeur de la scène 19, le personnage se retrouve poussé à s'interroger sur le monde onirique et à ne plus rester à distance. La jeune fille commence à enlacer le protagoniste et s'apprête à l'embrasser.

27) Le baiser entre les deux jeunes gens est interrompu par un nouveau réveil du dormeur dans sa chambre. L'ambiguïté de la position du personnage poursuit sa courbe ascensionnelle en montrant le jeune homme désesparé face aux chiffres de son radio-réveil qui continuent de se brouiller avec ces mêmes *glissandi* au violon pour accentuer l'effet dramatique. Dans cette même logique de déjà-vu avec la scène 18, le dormeur se dirige vers sa télévision et zappe les différentes chaînes ; il tombe sur le cinéaste Steven Soderbergh racontant une anecdote entre Billy Wilder et Louis Malle au sujet d'un film réalisé par ce dernier et présenté comme « un rêve dans un rêve », ce à quoi Wilder répond qu'il s'agit d'une perte d'argent. Cette histoire – qui, sans le nommer, fait référence au film *Black Moon* (1975) – peut être vue aussi bien comme une forme d'autodérision de Linklater vis-à-vis de son propre film que comme un exemple de la perte du rêve abordée par le voyageur de la scène 22.

Le dormeur tombe de nouveau sur la femme de la télévision qui poursuit son discours sur le rêve en abordant la vie onirique consciente après la mort, sans aucune possibilité de pouvoir se réveiller. Le film prend ainsi une tournure sombre en suggérant l'idée que le protagoniste serait mort et condamné à errer dans le rêve indéfiniment.

28) Le rythme ne cesse de s'accélérer en présentant des segments de plus en plus courts. En se dirigeant vers une supérette, le dormeur croise un client qui en sort et lui dit « Plus le motif se complique, moins il suffit de suivre le courant » tout en poursuivant son chemin. Cette unique phrase, en regard de l'orientation que prend le film, sonne plus que jamais comme un avertissement pour le personnage qui ne peut plus se contenter à ce stade de rester passif et doit faire en sorte de se réveiller.

La référence au courant à suivre n'est d'ailleurs pas un hasard puisqu'une fois entré dans la supérette, le protagoniste tombe sur l'homme au bateau de la scène 3, tenant la caisse du magasin. Interrogé par le dormeur, celui-ci nie leur précédente rencontre et la possession d'une voiture-bateau. Évoquant le sujet des dimensions parallèles, le caissier parle aussitôt du mystérieux client précédent : une sorte d'aura noire flotte autour de lui alors qu'il répète les propos que lui aurait tenu l'étrange bonhomme selon lesquels ce dernier serait revenu de la mort, transporté par un véritable désir de vie. Après cela, n'ayant pas su quoi répondre, le caissier aurait poursuivi la conversation au sujet du burrito qu'avait acheté le client et de la nécessité de percer l'emballage avant de le mettre au four à micro-ondes. Le dormeur s'en va tandis que le caissier poursuit son sujet. La reprise d'un

personnage-clé et la trivialité de la conversation donnent à cette scène un effet de contraste saisissant avec le reste du film en présentant une réalité alternative dans laquelle le caissier incarne l'homme au bateau ayant oublié qu'il a rêvé. La phrase du client rappelle que le fameux courant à suivre pour le voyageur peut devenir pour le commun des mortels la routine mise en place par une société de consommation de plus en plus complexe. La notion de rêve se voit teintée dans ce passage d'un danger de confusion entre l'expérience de vie à part entière et le discours publicitaire limitant la vie à une accumulation d'objets matériels.

29) Le dormeur est assis dans un restaurant plongé dans la pénombre en face d'une femme plus âgée considérant que la vie a quelque chose de magique. Contrairement aux autres intervenants, celle-ci s'exprime au passé et pare ainsi son monologue d'une certaine ambiguïté : en évoquant sa prise de conscience de la structure logique qui anime l'être dans son rapport au monde, son discours peut aussi bien renvoyer à une expérience intérieure ayant changé son regard sur la vie qu'au fait que la femme en question soit morte et fasse le bilan de sa vie à la manière du sentiment de Céline évoqué dans la scène 10.

La pénombre et le ton bas avec lequel la femme parle ajoute au caractère très intimiste de la scène qui s'achève sur l'idée que les nouvelles rencontres sont la seule chose qui compte, dans une phrase exceptionnellement dite au présent. Une nouvelle fois, le doute demeure entre l'annonce sereine de la mort du dormeur ou l'avertissement lui annonçant qu'il est en train de passer à côté d'une existence épanouissante.

30) Une scène muette nous présente un jardin chinois avec une petite cascade tombant dans un bassin empli de poissons, un réseau de murets et d'arches de pierre. Sur l'un des murets sont assises deux vieilles dames dont l'une pratique le dessin. Cette dernière apporte au dormeur le portrait qu'elle a fait de lui. Très brève, la séquence fait se succéder des plans concentrés sur les éléments constitutifs du paysage que l'on découvre progressivement ; la mise en scène répond pleinement à la conception du jardin chinois visant à une concentration harmonique des éléments de la nature. Le film approchant de sa fin, le passage en condense les enjeux thématiques et esthétiques : la notion de synthèse se retrouve ainsi déployée par le rêve, l'animation et le jardin qui apportent respectivement la sélection, l'interprétation et la construction des motifs convoqués. Les couches se superposent pour former à tous les niveaux une sublimation de l'environnement au service de l'émotion et de l'épanouissement spirituel. L'aspect gigogne de la scène est de plus

renforcé par le portrait dessiné du dormeur, interprétation mentale d'une artiste elle-même mise face à l'avatar onirique du protagoniste.

La fixité de l'œuvre au sein de l'univers globalement instable du récit vient produire la fameuse « rencontre avec soi-même » évoquée par l'homme de la scène 26. Le dormeur, au design variant selon les séquences, voit ses traits immortalisés dans un dessin charbonneux. La fixation de son image aux textures visibles est toutefois de courte durée puisque le portrait, moins de deux secondes plus tard, s'ouvre en deux dans le sens de la longueur et s'évanouit dans un fondu enchaîné vers la scène suivante.

Le passage se limite à un plan-séquence montrant le dormeur marcher le long d'un mur de pierre tandis qu'il croise un homme barbu à lunettes prononçant la phrase « Les derniers mots de Kierkegaard étaient : Débarrassez-vous de moi.⁸² » Dans un registre similaire à la phrase du client de la supérette lors de la scène 28, la réplique fait écho à la mort autant qu'elle cite le nom d'un philosophe ayant théorisé la notion de *reprise* dans son ouvrage éponyme de 1843⁸³. *Waking Life* annonce donc ouvertement son modèle en reposant sur le renouveau perpétuel d'une situation originelle – le dormeur rencontrant diverses personnes lui livrant leur vision de la vie – censée conduire vers une transcendance spirituelle.

31) Le protagoniste continue de marcher dans la rue et entre dans un club où résonne une musique de tango. Le groupe Tosca Tango Orchestra aperçu à la scène 2 refait ici son apparition, en plein concert, tandis que plusieurs couples dansent sur la piste. Le dormeur s'installe à une table pour observer les danseurs un moment avant de se rendre au second étage. Durant cet intermède musical de près de deux minutes, la caméra met en valeur le jeu des musiciens par des plans rapprochés taille et des gros plans sur leurs mains, tandis que les danseurs sont cadrés tantôt au niveau des jambes, tantôt à mi-hauteur du corps. Au regard de la densité verbale du propos du film, ce passage introduit une véritable suspension du cours du récit, abandonnant provisoirement le discours théorique pour une jouissance concrète de l'instant présent (la danse pour les couples, la contemplation pour le dormeur). Les cadrages sont calqués sur le rythme de la musique, se concentrent tantôt sur l'arrivée de chaque nouveau motif dans le morceau (piano, pizzicato au violoncelle,

⁸² Traduction issue des sous-titres du DVD chez 20th Century Fox Home Entertainment dont la version originale est « *Sweep me up.* » Notons que le doublage français sur ce même DVD propose la traduction « Emportez-moi. »

⁸³ Paris, Flammarion, rééd. 1993.

accordéon, etc...), tantôt sur les danseurs, la caméra passant d'un couple à l'autre à chaque mesure. Le résultat confère une harmonie à l'ensemble auquel l'aspect flottant de l'environnement vient ajouter cet effet de lâcher-prise. Le fait de retrouver en personne le groupe dont la musique a accompagné le film durant les passages d'une scène à l'autre devient pour le dormeur le signe d'une remontée à la source de l'espace audiovisuel instauré à la scène 2.

Une fois le protagoniste arrivé au second étage, le film débouche sur sa plus longue scène (7min50) en faisant se confronter le dormeur avec un homme jouant au flipper qui n'est autre que le réalisateur. La rencontre est symbolique, en cela qu'elle joue sur le statut ambivalent de Linklater, ordonnateur du récit en tant que cinéaste et personnage à l'origine du parcours initiatique du dormeur à la scène 3. À l'instar de l'homme au bateau devenu caissier, le joueur de flipper dit ne pas savoir de quoi parle le dormeur lorsque ce dernier lui demande s'il se trouvait à l'arrière de la voiture-bateau. Après que le protagoniste lui ait fait part de sa situation et avoué sa crainte d'être actuellement mort, l'homme décide de lui raconter son propre rêve.

Linklater commence par une anecdote au sujet de l'écrivain de science-fiction Philip K. Dick pour qui le temps ne serait qu'une illusion dissimulant le fait que nous serions toujours en 50 après Jésus-Christ, nous faisant ainsi oublier le royaume de Dieu. Dans son rêve, le réalisateur rencontre la dramaturge irlandaise Lady Gregory qui lui révèle qu'il n'existe qu'un seul instant présent : l'éternité, où la réalité ne serait qu'un report incessant à l'invitation de Dieu au paradis. Les retrouvailles de Linklater avec son chien mort depuis dix ans lui confirment l'idée que son rêve correspond au royaume des morts. Au regard des discours scientifiques et philosophiques qui se sont tenus durant tout le film, le thème du gnosticisme est explicitement abordé et fait du rêve un espace de transition vers le divin. Le récit entier remonte au mythe du démiurge et achève de ce fait de donner une raison d'être au rotoscope qui plie l'humain aux caprices du créateur dans une réalité altérée. Parallèlement, cette vision de la suprématie de l'instant présent, uni et indivisible, éclaire les discours les plus cryptiques du film entre les expériences liminaires vues par Aklilu Gebrewold (14), le départ de Ryan Power (23) et l'exaltation de Speed Levitch percevant le monde comme un test constant pour nos émotions (25). La rotoscopie vient incarner cette totalisation dans laquelle l'existence est traitée comme une distorsion visuelle généralisée, dont les repères sont flous autant qu'ils poussent à s'interroger sur les limites de la perception. En guise de synthèse graphique pour cette révélation décisive, la

scène opte pour un rendu très sobre avec aplats de couleurs et dégradés limités ; les éléments évoqués du rêve (Lady Gregory, le chien) apparaissent sous la forme de silhouettes ombrées. Devant l'angoisse du dormeur craignant de ne plus pouvoir se réveiller, Linklater lui répond qu'il suffit de se dire : « Réveille-toi. », véritable sésame qu'il prononce en chuchotant accompagné d'un geste de la main presque rituel.

32) Le protagoniste se réveille, essoufflé dans son lit. Celui-ci marche dans une rue ensoleillée et traverse un canal par un petit pont tandis que se joue une délicate mélodie au piano. Le film conserve son esthétique rotoscopée, entre dégradés francs et effets de calques superposés. La promenade du personnage le conduit devant le même pavillon de banlieue aperçu à la scène d'ouverture. Dans une reprise mimétique du passage inaugural, le dormeur observe le ciel clair. La tonalité de la musique s'assombrit au moment où les pieds du personnage décollent du sol et que celui-ci tente de se raccrocher à la portière de la même voiture ; portière qui, cette fois-ci, lui échappe. Le film se termine sur une contre-plongée montrant le protagoniste disparaître dans le ciel.

Convoquant tour à tour la science, les arts, la psychologie, la philosophie existentialiste ou le situationnisme, *Waking Life* brasse autant de références que de styles graphiques pour les représenter ; styles que le générique de fin résume lors du défilement du casting pour mettre cette variété en valeur. À travers les corps filmés et modifiés par Rotoshop, Linklater rompt avec les obsessions matérielles de l'animation numérique pour un retour de l'esprit, à la manière du peintre cherchant à traduire des émotions, des notions abstraites suscitées par son sujet. Après des années de saturation de l'image retouchée et détournée pouvant forger une vision erronée du monde basée sur une surface illusoire et superficielle, *Waking Life* et ses êtres interprétés graphiquement appellent au dépassement des modèles et à la remise en question des notions d'illusion et de réel. L'aspect flottant du graphisme, de l'image jusqu'au lettrage du générique, démontre l'incertitude de la nature du monde capturé par le réalisateur qui se garde de toute explication définitive en proposant une fin ouverte. Aussi large que soit le propos du film dont les thématiques se répondent les unes les autres, les personnages sont essentiellement liés par ce fantasme de maîtrise des éléments qui obéissent aux logiques de chacun ; l'animation perçue comme rêve lucide – du fait de son orientation graphique revendiquée – devient la voie maintenant ce monde flottant dans l'étude de la perception. *Waking Life* constitue ainsi moins un film sur le rêve que sur l'éveil de l'homme à propos de sa condition. Jusqu'alors, le rotoscope

classique visait à maîtriser le corps animé en lui-même, aussi bien dans la forme – avec des exemples réalistes comme Gulliver ou Tygra – que dans la gestuelle – avec Cab Calloway chez Betty Boop. Cette même maîtrise se prolonge dans le rapport du corps à son environnement, où le procédé est souvent utilisé autour d'un élément particulier incrusté par la suite dans un décor autre que celui filmé à l'origine. Par la souplesse d'utilisation de Rotoshop en matière d'effets appliqués sur la source même (le film préexistant tourné et monté), Linklater propose au contraire de laisser aller le corps dans son imperfection et sa faillibilité. La maîtrise convoquée ici est celle d'un autre ordre : celui de l'aspect chimérique du rêve et de l'activité bouillonnante de la pensée. En appliquant ce filtre esthétique à l'échelle d'un film achevé et dans un large spectre graphique, *Waking Life* rappelle par sa conception l'une des bases du cinéma d'animation : rendre perceptible l'imperceptible.

8.3) *A Scanner Darkly et la chape de plomb graphique*

Le deuxième long-métrage animé de Linklater, en comparaison, répond d'une logique plus pragmatique et se pose en parfaite antithèse du premier. Dans ce récit, adapté du roman *Substance mort* (1977) de Philip K. Dick⁸⁴, le rotoscope vient s'ajouter à la performance de l'acteur filmé sans chercher à le camoufler. Les déformations sont inexistantes et l'éclairage photographique conservé. La transcendance du graphisme célébrée dans le film précédent cède ici la place à une vision légèrement brouillée de la réalité. Bien loin du rêve, l'intrigue prend place au sein d'un monde réaliste et sordide dans lequel les protagonistes font une addiction à une drogue appelée Substance M. La modération des effets spéciaux déployés dans *A Scanner Darkly* permet donc de mettre en place une atmosphère d'autant plus anxiogène que la vision des personnages – avec la perte de repères que suppose la consommation de drogue – vient se heurter à la réalité sociale très marquée dépeinte dans le récit.

Alors que la drogue nommée Substance M fait des ravages aux États-Unis, un agent de la brigade des stupéfiants appelé Fred est chargé d'enquêter sur un groupe d'amis soupçonné de trafic mené par un certain Bob Arctor... qui s'avère être la véritable identité de Fred dans le civil. Devenu lui-même accro, il finira par confondre hallucination et réalité.

⁸⁴ Paris, Folio, rééd. 2000.

Au regard des délires plastiques de *Waking Life*, bien loin de se rapprocher des corps, *A Scanner Darkly* cherche à les déposséder de leur propre identité et de leur propre chair par l'ajout de cette couche graphique générale qui, articulée dans un contexte matériel, dérange par son aspect non-naturel. Le caractère lisse de l'interpolation de mouvement et la séparation dans l'animation de la ligne et de la couleur achèvent de donner à l'ensemble l'effet d'un réel corrompu par l'artifice.

Malgré l'image filmée avec laquelle elle est plus étroitement liée, la texture ouvertement instable des corps – et notamment au niveau des visages – connaît des variations de détails en fonction de l'échelle des plans. Ainsi, les multiples motifs disgracieux soigneusement évités dans *Renaissance* sont mis en avant dans le film de Linklater qui impose sa vision mouvante des couleurs et de la lumière pour que celle-ci vienne supplanter le réel en son cœur même. Le cadre social se retrouve au même niveau que les hallucinations sans aucuns signes distinctifs sur le plan visuel tels que des contours flous ou des effets de transparence. Freck, le personnage le plus atteint du groupe (interprété par Rory Cochrane), subit de sévères troubles psychiques s'invitant d'eux-mêmes dans le cadre. Ainsi, des insectes jaillissent de ses cheveux de manière ininterrompue dès la scène d'introduction ; le ton de l'univers du film est donné. En se rendant au Joe's Bar en voiture pour aller retrouver Barris, un autre membre du groupe, le même Freck entend derrière lui une sirène de police. Une pensée figurée par une bulle de bande dessinée apparaît au-dessus de sa tête et se rapproche jusqu'à occuper l'ensemble du cadre : dans cette scène imaginée, le policier arrête le personnage et, agacé de ne plus parvenir à citer les droits du suspect, lui tire une balle dans la tête. L'explosion sanguinolente est aussitôt coupée par un plan rapproché épaule de Freck de nouveau au volant de sa voiture, revenu à la réalité. Malgré la figuration de l'acte de pensée, l'unité du graphisme facilite les glissements de registre pour déboucher sur une violence aussi cynique qu'inattendue. Le personnage fera plus tard une tentative de suicide (en avalant des somnifères) qui lui vaudra la visite d'une créature verte dont la tête est couverte d'yeux ; la scène entière est de plus racontée en voix-off par la radio qu'écoute justement Freck à ce moment-là. L'articulation même du récit repose sur cette déviation des formes, non seulement pour composer la réalité déliquescence des protagonistes, mais aussi pour rendre compte de la manipulation –supposée ou avérée selon les cas – des instances supérieures d'un monde placé sous haute surveillance.

Les agents de la brigade des stupéfiants se dissimulent derrière des combinaisons de brouillages montrant leurs corps morcelés, permutant sans cesse les multiples fragments de corps d'hommes, de femmes et d'enfants qui le constituent. De la sorte, ils deviennent un être indéfini, changeant à chaque seconde en un modèle inidentifiable, « l'ultime M. Tout-le-monde » comme le dit un personnage au début du film. Cette concentration de millions d'individus réunis en un seul, loin des ouvertures et des fantasmes de déclinaisons d'identités qu'elle suggère, devient une prison anonyme, un gribouillis informe niant toute identité sexuelle et âge établis, d'autant plus que le même équipement donne également à son porteur une voix masculine synthétique. L'identité des agents se voit réduite à un prénom, Fred pour le héros, Hank pour son supérieur. Le fait que le personnage principal se nomme Arctor rappelle (à une lettre près) son statut d'*acteur*, d'agent infiltré qui n'existe plus que par son rôle au sein du groupe, ainsi que par sa combinaison de brouillage qui fait de lui une entité abstraite. En se retrouvant assigné à sa propre surveillance par le biais de caméras vidéos cachées dans sa maison, sa consommation de drogue le poussera à créer une scission dans ses différentes identités au point de ne plus savoir qui il est. La déclinaison des regards résulte de cet effet de couches, de filtres qui régissent l'univers du film.

Au-delà du rotoscope en tant que tel qui vient cerner, peser sur la prise de vues réelles et instaurer le climat de paranoïa sous-tendu par le récit, la surveillance vidéo est omniprésente et nous est d'ailleurs rappelée lors d'une séquence de transition dans laquelle Freck et Barris sortent du Joe's Bar et passent dans une supérette avant de rentrer chez Arctor : durant ce passage, les images du film sont accélérées avec ce brouillage propre à la vidéo. L'univers de faux-semblants instaurés par la drogue et la répression conduit à une totale déshumanisation, laquelle pousse Arctor à se demander ce que voit exactement un scanner, et donc à s'interroger sur la définition de la nature de l'homme (la chair ou l'esprit). Les personnages se retrouvent pris entre le fichage oppressant et le flou qui les entoure et mettent ainsi en place un contexte facilitant les manipulations en tous genres quant à l'identité des vrais trafiquants de Substance M. La mise en forme de la pensée, qu'elle soit représentée par les bulles de bande dessinée ou directement établie dans le cadre, n'est pas distinguée de la réalité et ce quels que soient les différents filtres qu'elle traverse. Après avoir fait l'amour à une junkie, Arctor croit voir brièvement en elle le corps et le visage de Donna, sa petite amie ; la même vision se retrouve traduite plus tard lors du visionnage vidéo (en tant que Fred) révélant la courte métamorphose de la fille via un effet de *morphing*. *A Scanner Darkly* par la rotoscopie numérique met les corps à mal pour

maintenir l'esprit dans le doute permanent, entre dissociation et amalgame. Le corps, ironiquement, se retrouve anormalisé à force de dissection et de répartition des composants qui *in fine* le rend hermétique. La concurrence des deux hémisphères du cerveau d'Arctor créée par la Substance M constituera l'aboutissement de cette perte de repères qui conduira le personnage à devenir une matière vierge et malléable à souhait.

En renouant avec les aspérités graphiques « à la Bakshi », cet anatomisme défriche les différents terrains de représentation au point de basculer dans l'abstraction même de ce qu'il visait. Les interrogations de Bob Arctor sur ce qu'un scanner peut voir se font sentir face au rotoscope décomposant l'être en matière de couleurs et de formes. Et pendant que la perception est disséquée, le champ du réalisme figuratif semble toujours aussi inaccessible, bloqué par les barrières de l'empreinte visuelle. Face au corps réel, le demiurge se retrouve face à un paradoxe : d'une part, il était en quête d'une organicité traduisible dans un médium en fonction des techniques et du style graphique, dans une visée principalement sensorielle. D'autre part, la quête de la texture réaliste en animation numérique renvoie à la surface de l'être représenté. Et, en l'occurrence, cette surface hyperréaliste se voulant plus vraie que le vrai se répercute sur la spontanéité du jeu de l'acteur qui, par le fait, se donne en tant qu'image, lisse et artificielle. Au même titre que la confrontation créateur-créature, les valeurs de chaque type d'image se renforcent mutuellement : « [L'acteur virtuel] aura forcément besoin d'un homme quotidien, "banal", pour exister... C'est Monsieur tout le monde qui fait le sur-homme, c'est le non-numérique qui crée le numérique⁸⁵. ».

L'humain virtuel demeure par nature une utopie et l'animation ne trahit pas ses principes. Le cinéma reposant sur le déploiement du mouvement dans le temps, le registre réaliste intègre le champ des idées dans lequel créateurs et spectateurs viennent projeter leurs fantasmes comme pour tout autre interprétation graphique. La nature picturale renvoie le miroir humain aux confins du mythe, à la source d'une nouvelle approche du médium cinéma. Aussi, ce n'est plus tant l'objet même qui est désormais au centre des préoccupations que l'abord de la création dans son aspect global.

⁸⁵ Réjane Hamus-Vallée, « Le Surhomme virtuel : à la recherche de l'homme perdu », *CinémAction n° 112, Le surhomme à l'écran*, David Bigorgne dir., Condé-sur-Noireau, Corlet, 2004, p. 270.

9. La *performance capture* : vers la quête de l'image pure

Auparavant prisonnière des contraintes du réel et de la captation linéaire de la pellicule du cinématographe, l'image dut se fractionner afin d'isoler ses différents composants et faire en sorte qu'ils puissent s'épanouir le plus efficacement possible à l'écran. Les trucages de Méliès à base de coupes et de surimpressions de pellicules ont ainsi autorisé le démembrement des corps et le jeu sur l'espace. Puis les possibilités du médium se sont étendues avec l'arrivée du son, de la couleur et des techniques de post-production jusqu'aux effets spéciaux numériques, en s'approchant d'une conception plus générale de l'environnement donnant pleine mesure à la perception humaine en matière d'images et de sons. Parallèlement, cette ascension technologique appelait sans cesse à de nouvelles expérimentations autour de ces composants sublimés, répondant d'une illustration pure face à cet écrasant modèle qu'est le réel.

Or, dans son procédé même, l'animation est fraction par excellence et s'engage dans la transcendance de l'être et de sa place dans l'environnement à travers la recreation du mouvement, l'interaction du personnage avec les décors, ainsi que la multiplicité des techniques. L'avènement du numérique a instauré de nouveaux standards où le travail sur le matériau put gagner en souplesse et en capacités. À travers sa part graphique, le registre hyperréaliste perpétue avec son homologue en prises de vues réelles l'idée de cinéma comme art de l'illusion. C'est en touchant ainsi à la source du médium que se jouent les aspirations créatrices en matière d'approche du langage cinématographique. Avec la *mocap* arrivait dans l'univers animé un vocabulaire gestuel issu du réel retranscrit et adapté en un ensemble virtuel qui, à son tour, venait répondre à la matérialité du corps mis en jeu. Cette interpénétration alliée au développement technologique ouvre la voie d'un cinéma reposant sur la spécificité de l'interprétation de l'acteur à l'exclusion de toute contrainte physique, y compris de la caméra même. Le corps étranger évoluant dans l'animé devient le médiateur d'un renouvellement formel allant au-delà de la frontière du genre animation et du film dit « à effets spéciaux ». L'humain et la marionnette virtuelle se confondent, devenant l'enjeu d'une fluidification des informations telle qu'elle casse les schémas

techniques établis jusqu'alors. Cet aboutissement de la *mocap* prend forme dans le procédé de la *performance capture* (ou *perfcap*), développé par Sony Imageworks en collaboration avec Robert Zemeckis.

D'une part, cette technique se présente comme une version améliorée de la *mocap* incluant les mouvements faciaux des acteurs au moyen de capteurs minuscules placés sur leur visage, une adaptation de leur physique à tous types de morphologies ainsi qu'une modélisation plus poussée du personnage visible lors du tournage. D'autre part, elle inclut dans le processus une nouvelle méthode de travail où la perception *in situ* de l'avatar virtuel est telle que le cinéaste peut se concentrer sur l'action pure afin de penser la mise en scène par la suite lors de la post-production. Ainsi, la *perfcap* permet de s'affranchir des contraintes techniques liées au tournage ordinaire, jusqu'à l'âge et l'apparence de l'acteur pour ne retenir que le jeu. Le brouillage gazeux de *A Scanner Darkly* devient une réalité tangible ; Tom Hanks se voit ainsi interpréter dans *Le Pôle Express* (2004) de Zemeckis pas moins de six personnages, dont un petit garçon et le père de celui-ci. Parallèlement, le réalisateur profite de l'espace virtuel pour y inclure les mouvements de caméra et les points de vue jusqu'alors inenvisageables physiquement.

De prime abord, les possibilités offertes par la *perfcap* ne semblent que peu différer des procédés antérieurs ; la distinction fondamentale vient de cet allègement des contraintes dans le rendu des personnages (donc de la traduction de la performance de l'acteur) avec pour le réalisateur un résultat avancé sous les yeux. Ce nouveau rapport à l'être modélisé vient mettre à mal le déroulement classique d'un film puisque la construction proprement dite des plans ne prend forme qu'au moment de la post-production. En bénéficiant de la fluidification des informations entre les tâches, le cinéaste opère une remise à plat de l'espace virtuel par l'acteur humain. Dans *Le Drôle de Noël de Scrooge* (2009), autre film en *perfcap* réalisé par Zemeckis, l'un des fantômes dit à Ebenezer lors d'un vol au-dessus de Londres, à bord d'une maison dont le plancher est devenu transparent : « Très peu de mortels ont eu la chance de voir leur monde sous un tel angle. »

N'étant plus assujetti aux cadrages analogiques (dans le cas des incrustations numériques sur fond vert) et disposant d'une palette morphologique élargie, l'acteur accède à un espace qui se joue des distances et des matières pour traduire l'idée sur le mode illustratif, telle que celle-ci a été visée dès le départ. L'exploitation du corps, à la fois

acteur et matériau cinétique, ouvre sur une redécouverte des codes cinématographiques et de la gestion de l'espace dans les univers virtuels. Film-symbole de cette redéfinition de l'image numérique, *Avatar* (2009) de James Cameron n'offre ni plus ni moins qu'une parabole autour du procédé de la *perfcap* dans laquelle le héros, un soldat paraplégique, se réveille dans un nouveau corps extra-terrestre lui permettant de courir comme autrefois et d'explorer un monde auparavant inaccessible (l'atmosphère de la planète étant toxique).

Toutefois, au sein du dispositif dans lequel les acteurs évoluent, Cameron ne se repose pas uniquement sur la direction d'acteurs pour penser sa mise en scène en post-production : il suit l'action en direct avec une caméra virtuelle pour conférer à l'ensemble un effet de tournage *live*, un ancrage avec le réel dans son accomplissement, afin de mieux faire accepter ce monde fantaisiste comme étant le prolongement direct du réel. La performance de l'acteur (et non plus « simplement » ses mouvements) transpire dans les motifs ; l'humain n'est plus reproduit mais assimilé par le virtuel et revêt toutes les formes possibles, qu'elles soient charnelles, spectrales, animales ou autres à l'instar de Kathleen Turner incarnée en *Monster House* dans le film éponyme de Gil Kenan (2006). Bien que le rendu visé par ce dernier exemple s'oriente du côté du cartoon, l'état de performance appelle à être restitué avec précision, ce qui vient le tenter vers l'ensemble du champ figuratif finalement reconquis.

Chaque outil, malgré les intentions d'origine de son inventeur, influe par son dispositif même sur ses usages et, au final, sur la perception globale du domaine d'action. En ce qui concerne le numérique, Vincent Amiel dans son *Esthétique du montage*⁸⁶ a relevé combien le procédé a instauré un nouveau rapport à l'image, où les rushes deviennent « un stock, [une] infinie palette d'agencements et de combinaisons⁸⁷. » Face à la méthode traditionnelle des ciseaux et du ruban adhésif pour la pellicule – avec la réflexion préalable qu'implique le moindre choix de coupe –, la possibilité de disposer à tout moment sur ordinateur des images tournées a entraîné à son tour les dessins de nouvelles esthétiques de la mise en scène. Parmi ces orientations, celle du fragment est notamment citée par Amiel qui donne en exemple le travail des réalisateurs Robert Kramer et Philippe Grandrieux⁸⁸. Du réel sont donc extirpées des images que les cinéastes viennent traduire en sensations, vers une dématérialisation progressive répondant à l'approche du

⁸⁶ Paris, Nathan Cinéma, 2002.

⁸⁷ Vincent Amiel, *op. cit.*, p. 112 sq.

⁸⁸ *Ibid.*, p. 113-114.

montage numérique. En comparaison, la *perfcap* repose sur les effets visuels en 3D et s'écarte d'une certaine manière du cadrage. Elle répond d'une conception générale de l'espace en matière de direction d'acteurs pour penser la mise en scène comme un matériau malléable. Face au virtuel appelé par la fluidification des informations, le cinéaste se charge de matérialiser ce qui se présente comme une idée pure, non déformée par les aléas physiques d'un tournage traditionnel.

Pourtant, malgré ces approches radicalement opposées dans leur technique et leur esthétique (du fragment pour l'un et de la globalité pour l'autre), les deux visent néanmoins le même objectif : celui de traduire l'immédiateté induite par le numérique. Pour la prise de vues réelles, il s'agit de sortir du récit purement linéaire afin d'en saisir des fragments et révéler leur essence dans une approche littéraire ou picturale. Or, sachant que l'animation appartient déjà à l'ordre du pictural, la transformation s'opère via l'acteur qui, par son assise corporelle, vient fournir une base pour traduire cet effet de masse faisant tant défaut au virtuel.

Dans cet échange de réponses permanent, de modèle le corps humain devient le nouveau terrain de jeu de l'animation où la saisie de l'impalpable passe par l'homme en tant que prolongement direct du créateur et créature intégrée à l'espace. Immergé, il se fait liquide à son tour, bénéficiant du flux des calculs informatiques et complété par les animateurs afin que l'image de l'être resplendisse dans sa singularité, habitée par cette mécanique interne d'où jaillit l'expression des mouvements et des sentiments. Le démiurge s'est enfin affirmé, moins pour reproduire son image que pour investir littéralement celle-ci dans les motifs virtuels en embrassant l'ensemble des domaines de représentations.

10. Le corps altéré : de la fixité à la manipulation

Durant toute son existence, l'animation s'est attachée à recréer le mouvement dans une parfaite symbiose entre le graphisme et le récit. Le dessin animé sur cellulo est devenu un standard durant plusieurs décennies pour son organisation à la chaîne certes, mais aussi pour sa capacité à effacer sa matérialité pour que l'œuvre ne soit plus que graphisme pur, développant son vocabulaire cinétique selon le registre visé. L'animateur doit concentrer la force émotionnelle de son propos, pouvant passer aussi bien par l'épure que par l'enchevêtrement fluide et complexe des motifs. Walt Disney a su conquérir son public par son dogme de l'*impossible plausible* en touchant à cette corde sensible nous faisant croire à l'existence de personnages dotés d'une respiration et d'une mécanique interne semblables aux nôtres, tout en ayant conscience de notre côté d'avoir affaire à des êtres dessinés. Cette orientation semble la plus évidente pour toucher le plus large public qui soit, parmi celles que permet justement la liberté du dessin et sa puissance d'évocation. Dès lors se pose la question de la part de mouvement en tant que tel.

10.1) Images gelées

Dans notre chapitre « L'image fixe comme base du mouvement » (p. 23), nous avons vu que les premières expérimentations d'images projetées et animées, à partir de la lanterne magique, s'articulaient autour de la fixité. L'émergence du mouvement, aussi dépouillé soit-il, revêtait un caractère magique auquel le spectateur prenait une part active pour compléter l'action à l'écran. L'évolution de la technique a conduit au modèle disneyen dont la respiration à chaque photogramme est telle que toute fixité se retrouve exclue, assimilée plus que jamais à la mort. La figure en s'animant se rend d'un point A à un point B dans une continuité plastique indispensable à son illusion d'effet de masse. La fluidité du dessin animé classique a pu ainsi déboucher sur la création de personnages devant être expressifs et appelés à être animés dès le départ tout en donnant une meilleure

compréhension du mouvement. Le spectateur accepte d'autant mieux l'existence des créatures animées (humaines, animales, végétales...) que la démarche créatrice peut être radicalisée au point d'écarter le mouvement proprement dit.

Les essais de dessin animés réalisés sciemment avec des images fixes témoignent dans ce contexte moins d'une négation du médium que de l'application des principes même du cinéma en tant que langage ; à savoir une construction de sens par le montage. C'est ainsi que les dessins avec leur graphisme, leurs compositions et leur agencement deviennent la source d'une écriture où l'animation est une affaire non plus de mouvement interne mais de rythme fondamental autour de l'image. Parmi ces exemples, dans *Les Oiseaux sont des cons* (1964), le dessinateur humoristique Chaval se livre à une joute verbale déclinée à partir de son titre provocateur sur fond de dessins d'oiseaux ; Gil Alkabetz raconte une histoire en variant les cadrages autour d'un dessin unique sur *Travel to China* (2002) et Jean-Charles Finck donne une interprétation graphique d'une narration littéraire sur *Le Nez* (2003), d'après Nicolas Gogol. L'image fixe devient un matériau exploité comme un autre en animation où la figure est aussi fixe en elle-même que dynamisée par le sens que lui donne le montage. À ce stade, que la source soit dessinée ou analogique n'entre pas en compte. Rien n'empêche donc dans l'absolu de considérer *La Jetée* (1962) de Chris Marker comme étant un film d'animation puisque répondant d'une captation d'images inertes et juxtaposées.

10.2) Figurines de bois et de chair

Comme nous l'avons vu précédemment, le corps humain filmé dans ses contraintes biologiques a su nourrir la créature animée de sa gestuelle en tant que modèle mais aussi en tant que vecteur via la rotoscopie et la *mocap*. Dans cette évolution technologique, l'animation aspire à toujours plus de contrôle et de précision, le mouvement analogique vient y introduire cette spontanéité que ne permet pas le médium d'ordinaire. Les enjeux sont évidemment tout autres lorsque le corps humain en lui-même devient prétexte à un mouvement non-analogique. Méliès se jouait déjà de la représentation des corps en introduisant ses trucages dans la continuité de l'action. Illusionnisme oblige, la logique convoquée est celle du subterfuge. L'humain s'épanouit dans le défilement de la pellicule impressionnée tandis que son homologue dessiné jouit de son statut et du contrôle du créateur, oscillant entre mouvement et arrêt pour concevoir son langage propre. Si cette rythmique cinétique parvient à « se couler » dans l'animation classique en 2D à travers les

lignes d'action, les univers en volume viennent toutefois mettre à jour cette béance qui sépare les deux registres.

De par sa nature, la marionnette tire également son ambiguïté de ses va-et-vient entre l'inerte et l'animé mais en nous renvoyant à notre propre condition d'être mortel dont les actes nous affirment autant qu'ils nous contraignent du point de vue physique et social. Le trait se voit donc grossi autour de l'être soumis à sa mécanique interne et se construisant à travers l'autre, cet autre étant principalement le manipulateur, l'instance supérieure qui définit sa place dans la société. L'immédiateté qu'implique la manipulation de la marionnette peut devenir prétexte à un effacement absolu de l'humain (*Dark Crystal*) ou à une parabole de la condition physique de la figure animée (et au final de nous-même) sur le mode tragique (*Le Fil de la vie*) ou comique (*Team America : Police du monde*)⁸⁹. Toutefois, les plus éminents porte-parole de l'animation aussi bien du côté des réalisateurs (Raoul Servais⁹⁰) que des historiens (Jerry Beck⁹¹) tiennent à différencier les vues réelles de marionnettes des figures animées image par image. La reconstitution du mouvement image par image confère à la créature une certaine raideur qui vient d'autant plus mettre l'accent sur sa nature d'objet animé. En lieu et place de la transmission directe des mouvements de la main, les auteurs choisissent la voie de l'aspérité pour instaurer une distance entre figure et incarnation. En étant désolidarisée de son milieu d'origine (le manipulateur est désormais exclu), la créature reçoit une nouvelle aura qui vient répondre à sa mécanique interne pour que seule demeure la matière brute, évoluant image par image. C'est ainsi que d'objet inerte, la figurine devient un être qui doit composer avec sa matière pour faire naître l'illusion de sa fragilité jusqu'alors commandée par le manipulateur direct.

Si la fixation/recréation du mouvement exalte la matière chez la figurine, il en va de même pour l'être humain filmé. Là où l'on peut insuffler un sentiment de vie chez les objets inertes, on insuffle un sentiment de mort chez l'être vivant : la technique de la pixilation (à savoir filmer des acteurs réels image par image) vient rompre le continuum cinématique de la prise de vues réelles pour capturer une succession d'instantanés. De ce fait, le poids du corps revient en premier plan et la pose prend le pas sur l'expression. La figurine et le mouvement recréé unissent leurs forces d'évocation respectives pour être acceptés

⁸⁹ Respectivement réalisés par Jim Henson et Frank Oz (1982), Anders Rønnow Klarlund (2004) et Trey Parker (2004).

⁹⁰ *La Marionnette et le film d'animation*, Recueil des actes du colloque autour de la marionnette dans le film d'animation, Tournai, éditions Lansman, 2010, p. 38.

⁹¹ *The Animated Movie Guide*, Chicago, Chicago Review Press Inc., 2005, introduction p. 10.

dans la reconstitution d'un monde ne répondant pas du réel. Mais pour le principal représentant du réel qu'est l'humain, ces mouvements subitement secs et abrupts transforment ce dernier en une masse grotesque, évoluant par blocs successifs d'expressions corporelles et faciales. L'esprit est écarté comme l'est le manipulateur de la marionnette par lequel transitait le flux cinétique. La créature inerte devient le réceptacle d'une illusion de vie là où la pixilation offre des corps bouillonnants, renouant presque avec leur héritage théâtral de leurs débuts devant la caméra (appel au mouvement et surexpressivité). Aux contraintes du cadre ont succédé celles du corps que les cinéastes tentèrent d'appriivoiser (voire de résorber), désormais étalées au grand jour. L'aspect non naturel qui s'en dégage crée le malaise et devient prétexte à une vision de la sauvagerie de l'homme. En mêlant tournage ordinaire et pixilation sur *Neighbours* (1952), Norman McLaren démontre la folie dissimulée sous l'apparente civilité. Par l'apparition d'un élément animé (une fleur), deux voisins comme contaminés par celui-ci s'en disputent la propriété jusqu'à basculer dans un cercle de violence. L'animation image par image, jouant sur les positions extrêmes des acteurs, vient traduire ce changement d'état dérangeant par sa représentation directe et schématisée.

Au même titre que l'élasticité du *toon*, la structure interne de l'homme est transcendée au point d'en faire à son tour une créature sensible au moindre conflit. La mécanique interne est grippée, l'homme se voit réduit à sa nature organique ; aussi ne s'exprime-t-il plus que par borborygmes animaux sur *Les Aventures secrètes de Tom Pouce* (1993) de Dave Borthwick ou se fait froide machine à ingurgiter dans l'explicité *Nourriture* (1992) de Jan Švankmajer. Ce dernier pousse d'ailleurs le vice jusqu'à substituer brièvement ses acteurs à des bustes de pâte à modeler couleur chair pour mieux leur faire subir torsions et mutilations de toutes sortes. Ayant rejoint le champ de la matière tout en conservant son aspect charnel à chaque photogramme, l'être humain vit la pixilation dans un rapport de maltraitance permanente proche du burlesque tout en étant vidé de sa substance. Soit un cinéma de « réanimation » où l'humain que le filtre esthétique protégeait est à présent offert dans sa fragilité physique... comme le sont toutes créatures animées.

Le schéma, telle semble être la crainte principale de l'homme à se voir ainsi réduit. Désossée et nue, la machine biologique paraît vouée à se tasser sur elle-même jusqu'à l'effondrement. Jusqu'à présent, il a été question d'une désincarnation du corps humain dans la *forme*, sa représentation et sa position dans l'environnement ; la pixilation franchit

de son côté l'étape du *fond*. Par ses mouvements non-analogiques s'opère le retour de l'animation investissant le réel non sous la forme d'un être autonome et en marge du cadre⁹² mais dans son cœur même, dans sa chair. De la même manière que pour la créature animée ayant cherché à devenir un parfait reflet au point de sombrer dans l'*uncanny valley*, le regard se heurte dès lors que le corps cherche à évoluer dans un moule pour lequel il ne semble pas avoir été prévu si l'on s'en tient à la logique pragmatique qui veut que la prise de vues réelles soit assignée au réel et l'animation à l'imaginaire. Si ce n'est que la pixilation relève du pur choix artistique et non de la contrainte technique. Cette fameuse aspérité, extrapolée par Ralph Bakshi dans le domaine du dessin animé, trouve un écho particulier dans le fait de situer l'humain sur-mécanisé dans son propre environnement. Dès lors, affirmer l'aspect esthétique de l'univers dépeint permet de mieux accepter l'étrangeté de l'être en l'intégrant dans une logique propre.

10.3) Esthétisation du mouvement filmé

En s'affirmant en tant que langage à part entière, l'animation a essentiellement cohabité avec la prise de vues réelles dans un esprit d'affirmation respective (*Out of the Inkwell, Alice Comedies*) ou de fusion avec les créatures fantastiques avec en tête le *King Kong* (1933) de Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack. À partir des années 50, le réalisateur tchèque Karel Zeman va écarter l'approche pragmatique des deux formes au profit de la confusion entre le réel et l'artificiel héritée de Méliès. Son long-métrage en noir et blanc *L'Invention diabolique* (1958), adapté du récit *Face au drapeau* (1896) de Jules Verne, imite les célèbres gravures d'Édouard Riou qui accompagnaient les œuvres de l'écrivain éditées chez Hetzel en présentant costumes et décors en grande partie couverts de rayures parallèles. Mêlant acteurs, figurines, décors en volumes et en trompe-l'œil, Zeman joue avec l'aspect pictural des formes tandis que les comédiens répondent avec une gestuelle très rigide. « Mes héros n'étaient même pas autorisés à éternuer ou se gratter la tête ; ils devaient complètement s'adapter à leur environnement irréel⁹³. » En l'absence d'intervention directe sur le traitement du corps, la fantaisie déployée sur l'ensemble des éléments visuels du film assure un parfait ancrage de l'univers surréel dépeint.

⁹² Voir « Partie I : La confrontation créateur-créature » (p. 15-87).

⁹³ Cité par Andrew Osmond, *100 Animated Features Films*, Londres, British Film Institute, 2010, p. 63 [traduction personnelle ; texte original : *My heroes were not allowed even to sneeze or scratch thier heads ; they had to adapt themselves completely to their unreal surroundings*].

De son côté, le réalisateur Raoul Servais a tenté d'assurer une véritable transition graphique du corps analogique à l'aide de son invention qu'il baptisa *servaisgraphie*. Des acteurs étaient filmés sur fond blanc afin d'être transférés image par image sur des celluloses. Les images pouvaient alors être gouachées comme pour un dessin animé ordinaire et conféraient au mouvement une cinétique particulière en fonction des images intervalles prises plusieurs fois ou, au contraire, retirées du montage. Le court-métrage *Harpya* (1979) présente les prémisses de la technique avec des personnages photographiés tout en teintes monochromes et dont la gestuelle s'articule entre prise de vue linéaire, phases de mouvement décomposées et montages cut francs, sur fond de décors graphiques. Dans ce film, un homme recueille chez lui une créature mi-femme, mi-oiseau de proie, qui dévorera toute nourriture sur son passage, jusqu'aux jambes de son hôte. Le jeu d'acteur s'accompagne ici d'une stylisation en accord avec l'aspect cauchemardesque du récit. Le lien est ainsi fait entre le visage humain de la harpie et la monstruosité qu'elle déploie progressivement, tandis que l'homme subsiste dans sa manière d'être, même une fois privé de ses jambes.

Là où la pixilation relève de la création pure du mouvement étape par étape, la *servaisgraphie* exploite en revanche le rendu cinétique des corps sur l'ensemble du spectre de la prise de vues réelles. À ce titre, le procédé a dessiné une voie inédite où se conjuguent le rotoscope, l'incrustation numérique avant l'heure et la pixilation ; soit la reproduction, l'immersion et l'altération image par image du corps. Ce champ d'expérimentations permettait non seulement de styliser à loisir le mouvement des acteurs, mais aussi de donner par l'incrustation de ces mêmes acteurs une profondeur de champ à la surface plane de décors dessinés. Le long-métrage *Taxandria* (1994), prévu pour exploiter pleinement le potentiel de la technique, passera au long d'une production chaotique d'un film d'animation utilisant la prise de vues réelles à un film *live* intégrant l'animation. L'aspect onirique du résultat tient moins dans le mouvement des acteurs classiquement filmés que dans les décors dessinés par François Schuiten dans lequel évoluent les personnages. Le corps analogique était devenu le pivot de l'approche esthétique du film en raison de la méfiance des producteurs vis-à-vis d'une stylisation qu'ils jugèrent trop radicale pour le public, mais aussi de l'avènement des effets spéciaux numériques qui rendirent obsolète la technique de Servais. Seul son court-métrage *Papillons de nuit* (1997)

concrétisera les intentions de la *servaisgraphie* en donnant vie aux peintures de Paul Delvaux⁹⁴.

10.4) Clichés remaniés

Face à la modulation de la prise de vues réelles, la technique de la photo découpée apparaît comme une démarche infiniment plus radicale. Son approche « à plat » des motifs vient d'autant plus concentrer l'attention sur son matériau et favorise l'évocation par sa réduction des phases (notamment les expressions du visage). Dénués d'épaisseur, les personnages viennent placer leurs expressions dans une logique de la légèreté, ne cherchant pas à faire oublier leur nature d'image. En opposition au déploiement linéaire d'un mouvement dans le temps, la photo (empreinte du temps par excellence) instaure dans ce cadre une nouvelle structure entre le durable et l'instantané : l'animation en tant que principe du *non-vivant en action* se voit réintroduite dans ce qui est vivant par nature. Étant désormais à plat, l'être photographié évite de passer par la mécanique interne sublimée par la pixilation. À partir de cette cohabitation de temporalités distinctes (bien que simultanées), la figurine se déleste de sa part matérielle pour se concentrer sur sa part graphique. De ce glissement d'un registre à l'autre se joue une autopsie de la technique d'autant plus radicale qu'elle concerne un corps fragmenté du point de vue morphologique et esthétique. Un film en photos découpées comme *Tachiguishi Retsuden* (Mamoru Oshii ; 2006) vient jouer sur l'aspect plat des personnages en les plaçant tels quels dans un univers en 3D. Autour de visages photographiés mis en valeur par la lumière, le corps devient une figurine fragile et dérisoire acceptée comme telle, l'esthétisation de l'être et de l'espace constituant le contrepoids de la lecture déviée du corps.

Dans l'échelle de mobilité allant de la fixité à la gestuelle fluide, le corps altéré se voit retenu aussi bien par ses composants que par son caractère plastique sublimé par les principes de l'animation pour déboucher sur un infraréel, soit un réel « non réaliste, dégradé, dans lequel on voit les effets⁹⁵ ». Quel que soit le degré de visibilité du passage d'un photogramme à un autre, le résultat donne à voir des images ouvertes, où les espaces plus ou moins béants laissent entrevoir la linéarité du mouvement dérobée à la figurine.

⁹⁴ Sont cités dans ce film les tableaux *Train de nuit* (1947), *Trains du soir* (1957) et *Petite place de gare* (1963).

⁹⁵ En opposition à l'hypperréel, « irréel rendu réel, dans lequel les effets sont invisibles ». Voir Sébastien Denis, *Le Cinéma d'animation* (2^{ème} édition), Paris, Armand Colin Cinéma, 2011, p. 230.

Détaché de la représentation globale (et *in fine* rassurante), le corps volontairement contrarié puise sa nouvelle expressivité dans sa dimension théâtrale, devenu pantin ou silhouette. La mise en branle de la machine animée vient puiser la force d'évocation des motifs en guise d'énergie ; la monstration semble s'affirmer au fur et à mesure de la fluidité du mouvement et de cette volonté de transparence dans les effets. Mais tant que le corps jouira d'une source matérielle (marionnette, acteur réel ou photo), celui-ci ne cessera d'être le port d'attache d'une réanimation permanente révélant les motifs pour ce qu'ils sont et pour ce qu'ils accomplissent dans leur espace de jeu.

Le voyage sans fin

Alors que la nature de l'humain pousse ce dernier à surpasser ses limites, le cinéma comme art de l'illusion lui en donne l'occasion par le biais de la fiction, dans le sillage du théâtre et de l'opéra. Une distance est instaurée entre l'être et ses actes par l'interprétation du personnage, elle-même complétée par les doublures, le montage et les effets spéciaux. L'animation répondant d'une métamorphose constante des éléments, cette distance prend alors des proportions considérables avant même que l'homme n'ait exercé la moindre action puisque, dans le déroulement de la technique, le résultat ne prend forme qu'au moment de la projection et non au tournage proprement dit. Désormais soumis au filtre esthétique du créateur, l'individu issu du réel ne s'appartient plus, contrairement à la créature animée pure pouvant se forger une personnalité et relever de l'archétype par le langage des lignes d'action développé image par image. Si cet être animé pouvait transcender sa condition archétypale pour pouvoir jouer avec le cadre dont il est issu⁹⁶, le même espace de création a toutefois biologiquement rejeté cette part de réel qui lui a été injectée. L'individualité de l'humain filmé a opéré une cassure dans le domaine de la recréation permanente.

L'unité charnelle comme base offerte au créateur est ravalée au rang de chimère n'existant que par elle-même. De ce rapport autocentré, deux choix se posèrent alors pour la représentation du corps : ou celui-ci affirmait sa différence et poursuivait dans le registre du fantôme à la manière de Cab Calloway dans *Snow-White*, ou il acceptait d'être assimilé par le médium comme le fit Disney avec sa *Blanche-Neige*. De ce point de vue, l'idéal fusionnel de l'*impossible plausible* avait tout pour s'imposer en grille de représentation absolue ; mais cette hégémonie graphique n'était pas sans défauts quant à la manière d'exalter l'individualité du corps, devenu élément animé fondu parmi les autres et conditionné par ce nouvel environnement. Pour l'humain mis en scène s'ouvre un paradoxe : comment peut-il avoir prise sur ce monde tout en préservant sa source

⁹⁶ Voir « La créature en tant qu'individu » (p. 61).

identitaire ? D'ailleurs, a-t-il seulement un quelconque intérêt à s'accrocher ainsi ? Bien avant qu'Hayao Miyazaki ne s'impose avec ses personnages d'une écriture fine et profonde, cette question résonnait pourtant dans la quête de repères que menait alors l'animateur par rapport à la prise de vues réelles dès l'instant où Disney voulut sortir du schéma du cartoon. Lorsque l'humain, tel qu'il apparaît couché sur la pellicule, se voit confronté à l'extraordinaire, les effets spéciaux viennent assurer la transition vers un ailleurs. Or, la fraction image par image de l'animation instaure un nouveau déroulement du temps face auquel le corps ne peut rester indemne ; l'ailleurs s'impose de lui-même au point de gommer les repères du spectateur.

« On est souvent amusé ou séduit par les films d'animation, mais rarement bouleversé. [...] C'est comme s'il manquait à ce cinéma quelque chose pour ancrer l'émotion chez le spectateur. Ce quelque chose, c'est le corps. Le poids du corps qui justement agit comme une ancre garantissant la stabilité de la passerelle émotive.⁹⁷ »

À partir de ce constat, Marcel Jean poursuit son étude sur la manière dont les réalisateurs ont su composer avec ce corps à la fois représenté à l'écran mais perçu comme manquant pour développer leur propre langage ; sont notamment cités les films expérimentaux de Len Lye et Pierre Hébert. Or, tout au long de ce chapitre, nous avons au contraire voulu privilégier la question du dilemme du *vivant en non-action* dont la non-intégration à l'espace a également mis à jour de nouvelles interrogations. Condamné à se faire *toon* lui-même pour survivre dans ce milieu hostile tel Eddy Valiant dans *Toonville*, réduit à l'état de cellulose *live* invité en simple touriste entre deux plans d'animation comme *Mary Poppins*⁹⁸, le corps humain voit son épanouissement compromis par sa propre chair. Une fois encore, à la manière de la prise de vues réelles, l'humain vient moduler l'espace dans lequel il évolue. Si l'inverse doit conduire à l'impasse, la refondation totale des éléments est alors nécessaire. Face à la pureté plastique rassurante d'un Disney, Ralph Bakshi choisit le rapiécage et les points de suture ; la représentation d'une nouvelle chair, aussi bien humaine que cinématographique, vient déborder sur le médium même. La déambulation des corps désincarnés s'est chargée d'une interrogation plus générale de la condition de l'homme. Dès lors, l'animation apparaissait naturellement comme le moyen

⁹⁷ Marcel Jean, *Le Langage des Lignes*, Montréal, les 400 Coups Cinéma, 2007, p. 73-74.

⁹⁸ Film éponyme, Robert Stevenson, 1964.

d'expression le plus à même de traduire cette complexité interne que le rapport disneyen à l'enfance avait malencontreusement bridé. En parallèle, le genre science-fiction offrait l'occasion de redistribuer les cartes autour de la place de l'humain dans le monde en bâtissant de nouveaux mythes. À travers l'hyperréalisme caressé par les dernières technologies de l'image, il s'agissait pourtant moins d'une course à la performance technique que de retrouver la globalité de l'individu.

Sur la base de la reproduction réaliste de l'humain, cette concentration d'interrogations a embrassé les styles de représentation pour qu'émerge une mutation ne trouvant son équilibre que dans le domaine de l'infraréal et de l'hyperréal. Les aspérités du numérique devenaient garantes d'un univers illusionniste, justifiant plus profondément encore la remise en cause de l'humain face à sa condition. *Final Fantasy*, *Immortel Ad Vitam*, *Renaissance*, *A Scanner Darkly*... tous sont des films de science-fiction qui, par leur attachement à l'Homme, dessinent les formes d'un médium aspirant à faire reconnaître sa maturité dans les formes et les approches. En défiant sans cesse la prise de vues réelles sur la matérialisation des sentiments, l'animation dans sa quête de sensations physiques prend des allures de combat permanent entre l'esprit et le corps. Richard Linklater illustre parfaitement cette orientation entre l'être désincarné prenant du recul et s'interrogeant sur sa nature (*Waking Life*) et celui qui devient la concrétisation de ce décalage identitaire (*A Scanner Darkly*).

Est arrivé le moment où les avancées technologiques ont débordé sur le corps même du film. En redonnant pleine place à l'acteur comme interprète et matière cinétique, l'œuvre devient un objet mouvant (au même titre que la prise de vues réelles et ses contrariétés de tournage) dont les modulations passent par ses motifs convoqués et sublimés par le virtuel et son approche instinctive du cadre. Dans cette nouvelle conception du cinéma, le caractère hybride de l'image ne repose plus sur une simple opposition mais sur une reconsidération d'ensemble de l'organique et du synthétique. Ainsi, *Avatar* par son titre et son commentaire même de la *perfcap* a mis en place une structure hybride où le rêve et le réel se prolongent l'un l'autre. L'être virtuel, surpassant l'enveloppe charnelle pour celle du fantasma, joue de sa structure interne autant qu'il fait appel à la force d'évocation de l'image animée. Mais le dispositif peut également conduire à une perception ambiguë de l'être réaliste où l'*uncanny valley* agit (volontairement ou non) de concert avec la situation des personnages. Avec sa réflexion sur la destruction progressive du mythe, un film en 3D hyperréaliste comme *La Légende de Beowulf* (Robert Zemeckis,

2007) aurait-il gagné en expressivité si celui-ci avait été tourné en prises de vues réelles ? De cet ancrage dans le réel instauré par le corps de l'acteur et le parti pris graphique subsiste malgré tout la patine numérique de l'animation, à laquelle vient s'ajouter la caméra désormais dématérialisée. Le rapport à l'espace est troublé, privilégiant l'immersion sur une échelle de vision globale du monde et non plus seulement à hauteur d'homme. Le dispositif technique s'est à son tour fondu dans le médium, dans le spectre de l'infiniment petit à l'infiniment grand, à l'unisson de l'être humain, superbe parasite plus ou moins assimilé de l'animation.

Face à cette relecture de la créature qui nous est proposée, gagnons-nous véritablement au change si la transparence s'affirme entre les registres ? Là s'ouvre certainement le dernier bastion de la frontière entre l'animation et le film à effets spéciaux. Bien que les dernières techniques ne cessent de remettre en question les standards de fabrication de l'animation, l'aspect numérique ne peut s'effacer pleinement de l'ensemble d'un corps subverti et mis en scène dans un espace se plaisant à abstraire les contingences matérielles. L'avatar se joue de nous, drapé de ce voile virtuel dont les multiples torsions font résonner ce cadre fantasmagorique, lieu de jouissance de l'esprit là où s'arrête le corps seul. L'humain a sur-vécu.

**III. EXAMEN DES BRÈCHES :
LA PRÉGNANCE DU RÉEL DANS L'IMAGE ANIMÉE**

1. L'animation comme verre grossissant

L'expression artistique tire essentiellement son impact de sa capacité à renfermer une fraction de notre monde et de pouvoir en redessiner les règles à loisir. Aussi, le créateur d'images articule son œuvre entre le choix de la représentation et l'interprétation que réclame cette représentation. Ne bénéficiant pas de la surface du réel relayée par la photographie, l'animation dans son procédé même interroge la question de la représentation. Le monde (ou du moins son image) ne se contente plus de transiter dans l'œil de la caméra, il se réinvente sans cesse entre les photogrammes pour finalement vivre sans avoir été. Le film d'animation – qui n'est pas tenu de respecter l'apparence du réel – fait appel au large spectre du *degré d'iconicité* des motifs, nous renvoyant l'image d'un monde expressif et bouillonnant.

1.1) Confrontations des registres d'image

De tout temps, de l'art pariétal à la littérature en passant par la marionnette, l'être humain n'a cessé de se mettre à distance pour tenter de saisir le monde qui l'entoure. À travers cette projection fantasmatique sur les formes et les objets, l'animation devient la concrétisation d'une personnification sans limites. Qu'il s'agisse de donner corps au merveilleux (Disney), de déployer le champ d'évocation des motifs (Fleischer) ou de réduire ces derniers à leur plus simple expression (McLaren), l'image par image attribue un regard et une vie aux éléments comme toute expression picturale. Ainsi, un photographe fige un instant en objet du passé qui, par sa fixité, nous appelle à examiner son sujet mais également le contexte dans lequel la photo a été prise. Un film en prises de vues réelles impose la vision d'un auteur avec une lecture orientée par un langage (la mise en scène) et ses motifs (les acteurs) qui, par leurs mouvements enregistrés, nous renvoient à nos propres références au réel ; nous voyons bel et bien à l'écran des personnages incarnés par des êtres humains. De son côté, le film d'animation impose également une vision d'auteur mais

inclut des perspectives plus larges par la forme expressive des éléments. La vue de ces formes colorées et de ces lignes rondes et anguleuses sous forme de personnages fait appel à des référents fondamentalement plus abstraits par lesquels nous pouvons plus facilement nous projeter. À mi-chemin entre la forme malléable et l'être, la créature animée devient le passeur vers de nouveaux mondes, de nouvelles logiques...

Cette sublimation de la matière plasmatique se déroule dans le temps (du fait du médium cinématographique) mais ne se stabilise relativement qu'en fonction des partis pris esthétiques et narratifs visant à créer un monde vraisemblable dans sa représentation. Dans cette optique, Disney établit son dogme d'*impossible plausible* pour offrir au spectateur un univers visant les mêmes émotions que le cinéma de prises de vues réelles sans pour autant sacrifier la spécificité de l'animation. Les torsions élastiques sont modérées pour une meilleure vraisemblance charnelle mais l'essence du médium ne cesse d'échapper à cette idée de capture alternative du réel. Plus exactement, son rapport au réel continue de croître en ambivalence. Quels que puissent être les intentions et les degrés de réalisme graphique, l'image animée véhicule une autre substance où la représentation offre un écho régnant au réel. Plus que capteur, elle agit en révélateur. Ce statut spécifique a conditionné les rapports que l'image par image et la prise de vues réelles entretiennent dans leurs procédés respectifs, amenant Jean-Baptiste Massuet à voir en l'animation « une esthétique du non-visuel qui, tout en complétant le cinéma photographique, tend à l'en éloigner, se construisant presque à son opposé¹. »

Ainsi, nous avons vu en première partie le conflit qu'impliquait l'investissement du réel par la créature animée. Conflit qui déboucha sur un développement propre du médium mais entretint également une méfiance alors élevée en matière thématique. La nature même de l'image animée formait une résistance face à un réel reconstitué qui aurait vite fait de réguler sa spécificité et de l'intégrer au titre de n'importe quel effet spécial. Notre deuxième partie aborda la question du réel investissant l'animation en retour et le conflit attendu se doubla d'un désir d'intégration. Contraint par sa structure interne, l'humain supplanté par la liberté de l'image animée trouva son salut dans le domaine de la simulation avec les outils informatiques. La modélisation du corps via l'image de synthèse fit de cette dernière le nouveau relais du mouvement analogique, traité et modélisé à loisir,

¹ *Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles. Modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation*, Thèse de doctorat, Université Rennes II – Université européenne de Bretagne, 2013, p. 390.

embrassant aussi bien le réel (les films à effets spéciaux) que l'animation pure. Au même titre que les premiers procédés de reproduction du mouvement, le relais se transforma en outil de création à part entière, où le concept put emprunter la voie figurative sur un format conséquent (*Toy Story*). Parallèlement, le corps était devenu le vecteur d'une nouvelle approche cinématographique en matière de tournage et de perception (la *performance capture*). Malgré les avancées technologiques, le doute subsiste autour du statut de l'image animée à vouloir se faire le véhicule d'un nouveau réalisme. Au jeu du chat et de la souris auquel se prêtaient créateur et créature a succédé une partie de cache-cache entre les registres, fondus les uns les autres dans une nouvelle voie dont la nature reste à déterminer.

Mais les rapports d'opposition entre animation et prises de vues réelles ne suffisent pas à rendre compte de la complexité du médium en tant que révélateur du réel. Ce dialogue frontal dans le traitement de l'individu laisse ouvert un certain nombre d'interstices. Si l'animation porte en elle le commentaire de ses propres capacités, celui-ci peut s'inscrire dans une mise en perspective plus forte, au-delà des interrogations portant entre rejet et intégration des corps. L'interprétation graphique par nature se détache des usages de représentation, tout comme montage et cadrage du film en prises de vues réelles participent à une réappropriation du réel, et cela dans tous les genres cinématographiques ; l'occupation de ces espaces laissés libres (jugés intouchables ?) apporte avec elle de nouvelles interrogations quant aux capacités de l'animation à réinvestir le réel à un niveau plus intime. Le développement récent de documentaires animés le prouve entre les événements historiques (*L'Ami y'a bon* de Rachid Bouchareb, 2004), les portraits de famille (*Le Face-à-face avec la lune* de John Canemaker, 2004 ; *Irinka et Sandrinka* de Sandrine Stoïanov et Jean-Charles Finck, 2007) ou les témoignages (*Jamais comme la première fois* de Jonas Odell, 2005). Bien que l'idée même de documentaire animé n'ait rien de nouveau, elle laisse entrevoir des failles dans deux formes en apparence contradictoires et qui répondent chacune de codes bien précis concernant l'approche du sujet et la mise en scène². D'un côté, le réel se voit interprété dans une forme graphique plus apte à la projection, et de l'autre, l'animation introduit une mise à nu, une fragilité mettant à mal le sentiment de sécurité du médium comme œuvre de l'imaginaire.

² C'est d'ailleurs en raison de ces contradictions et de ces variétés de registres que Pascal Vimenet invite à prendre la notion même de « documentaire animé » avec précaution dans « Notes sur le documentaire d'animation », *Positif*, n° 628, 2013, p. 106-108 passim.

L'image par image répondant d'une représentation subjective des éléments, il paraît donc parfaitement naturel qu'elle occupe un champ inaccessible à la prise de vues réelles et tire profit de ce non-attachement aux contingences matérielles. D'ailleurs, nombreux sont les auteurs du cinéma d'animation à rejeter l'idée que l'animation puisse servir à représenter ce qui peut l'être dans la réalité.

Max Fleischer : « Si ça peut être fait dans la réalité, ce n'est pas de l'animation³. »

Chuck Jones : « [L'animation] est une sorte d'extension des capacités des films tournés en prise de vues réelles. [...] Il est plus facile d'humaniser des animaux que d'humaniser des êtres humains⁴. »

Gerald Scarfe : « Passer d'une chose à une autre fait partie de la magie de l'animation. C'est vraiment génial. J'ai horreur des films d'animation qui racontent ce qui aurait pu être traité en action réelle⁵. »

Don Bluth : « Je préfère que l'animation aille là où l'action réelle ne va pas. Pourtant, il semble qu'aujourd'hui tous les films d'animation cherchent à aller là où va l'action réelle⁶. »

À la logique de composition de la prise de vues réelles s'oppose la logique de décomposition du mouvement image par image. Cette dernière oblige le spectateur à reconsidérer ses repères en matière de perception non seulement pour les motifs représentés mais également pour leur cinétique propre.

1.2) Les vertus de l'abstraction

Qu'il soit question d'images fixes ou d'animation fluide et léchée, le médium met en place une narration dont l'assemblage et le rythme sont décomposés au photogramme près. D'une part, son orientation vers l'épure des formes et des mouvements vient concentrer l'attention sur les détails. Le créateur dispose d'une liberté de contrôle lui permettant de mettre l'accent sur les éléments essentiels sans avoir à se heurter aux

³ Leslie Cabarga, *Betty Boop, Popeye et Cie. L'Histoire des Fleischer*, Collection Fantasmagorie, Enghien, éditions Artefact, 1980, p. 30.

⁴ Charles M. Jones, *Chuck Jones ou l'autobiographie débridée du créateur de Bip-Bip, du Coyote et leurs amis...*, Paris, Dreamland éditeur, 1995, p. 200.

⁵ Andrew Chong, *Animation numérique*, Paris, Pyramid NTCV, 2009, p. 80.

⁶ *Ibid.*, p. 132.

contraintes du réel. D'autre part, cette même épure fait intervenir le registre de l'évocation et ouvre la porte à de nouvelles dynamiques. À ce titre, le gag a trouvé avec le style frénétique de Tex Avery une nouvelle ampleur que seule l'animation pouvait permettre. « J'ai découvert que si l'on voulait qu'une chose soit à peine vue, 5 images suffisaient. 2 ou 3 secondes ficheraient tout par terre⁷. ». L'exagération permet d'évacuer les multiples subtilités des mouvements du réel pour que le dessin ne soit plus porté que par la pureté des lignes d'action. Le monde se voit clarifié dans son approche, la magie de l'image par image opère et, paradoxalement, toute tentative d'analyse est désamorcée. André Martin expliquait ainsi en 1956 l'absence d'une véritable critique autour de l'animation : « La précision des déclenchements des gags, la somme des inventions découragerait les mémoires les mieux organisées. [...] Longtemps, l'art du dessin animé s'est défini comme un jeu perpétuel de variation sur des principes immuables⁸. » Le caractère universel de personnages tels que Mickey Mouse ou Bugs Bunny, de leur mise en situation et de leur médium même a suffi à dissimuler cette décomposition des actes et des émotions se déroulant malgré tout sous nos yeux image par image.

Pourtant, ce foisonnement créateur vient donner corps aux idées les plus abstraites et hisse le cinéma image par image au niveau de la richesse sémantique de la littérature. Les deux domaines partagent en commun cette notion d'évocation, chacun ayant recours au sens forgé par les mots, ainsi qu'aux images symboliquement associées à ces mots. Plus encore, le signe typographique lui-même peut devenir un élément matériel allant et venant entre sens propre et sens figuré. La littérature a su allier écriture et représentation graphique avec les calligrammes, tout comme l'animation métamorphose les motifs, fussent-ils typographiques, comme dans le clip d'Alex Gopher *The Child* (Antoine Bardou-Jacquet, 1999) dans lequel une ville est littéralement – pour ainsi dire – bâtie par les mots désignant chacun des éléments architecturaux. À cette réappropriation matérielle vient s'ajouter la question de la temporalité où le motif graphique peut assumer les transitions dans une logique non-linéaire. Avec *Fantasmagorie*, Émile Cohl a introduit l'idée de rupture et d'intrusion d'une dialectique propre dans le défilement mécanique des images⁹. Ce renversement total de l'image en mouvement a conduit André Martin à s'interroger sur la synthèse évocatrice des mots, des idées et des émotions dispensée par la littérature :

⁷ Tex Avery. *La Folie du cartoon*, Collection Fantasmagorie, Enghien, éditions Artefact, 1983, p. 96.

⁸ « Pourquoi votre critique est muette ! », *Cinéma 57*, n° 14, 1956, in Bernard Clarens (dir.), *André Martin. Écrits sur l'animation. 1*, Paris, Dreamland éditeur, 2000, p. 140, sq.

⁹ Précédemment analysé p. 32-33.

« [...] Il est permis de se demander si les raccourcis, le discontinu expressif de nos plus grands écrivains est possible avec les dispositions trop concrètes du cinéma de prises de vues directes¹⁰. »

Les concepts, les structures ou les tabous constituent donc autant de champs à exploiter que l'animation peut redynamiser par sa nature graphique et son impact à travers le langage des formes. Malgré son orientation de cinéma de l'imaginaire, de la fantaisie et de la poésie déterminée par ces mêmes caractéristiques, l'animation était vouée à opérer d'une manière ou d'une autre une intrusion dans le réel. Bouleversant à la fois ses usages et les thèmes abordés, l'image par image se met à un niveau d'égalité avec la prise de vues réelles en déclinant le visible et l'invisible dans une optique de réflexivité ou de simulacre. Car la focalisation sur la question de la représentation du réel ne doit nullement faire obstacle à l'essentiel, à savoir la démarche artistique. Dans ce troisième et dernier axe, la décomposition du mouvement va de pair avec une vision fragmentée du monde, perçu sous plusieurs angles. Le cadre de la fiction déborde pour aller s'enraciner dans l'Histoire – avec ses manifestations éparses – et leur attribuer une nouvelle lecture. C'est pourquoi nous reviendrons en premier lieu sur le cinéma en tant que simulacre avant d'aborder les capacités de l'animation à représenter l'irreprésentable : des événements historiques non couverts par les images, ainsi que l'érotisme et l'orientation autobiographique en tant que problèmes d'incarnation.

¹⁰ « Bonjour Exception ! », *Cinéma* 56, n° 11, 1956. Bernard Clarens, *op. cit.*, p. 113.

2. La mise en place du simulacre

L'arrivée de la *camera obscura* constitue un moment-charnière dans l'histoire de l'image en ce sens qu'elle concentre différents domaines jusqu'alors circonscrits dans leur champ propre. La chambre noire grand format comme outil de peintre pour « décalquer » les traits du modèle a, dans le sillage de la perspective, réduit les frontières séparant la reproduction de la recreation. Sa déclinaison en petit format quant à elle, devenue lanterne magique, a pu réunir un public face à une projection ayant délaissé la matière solide du théâtre d'ombres pour revenir à l'objet pictural. Sont alors diffusées autant de couleurs que d'atmosphères possibles avec une mise en valeur de la texture du trait, tant pour les contours que pour les ombres (et cela, au prix des possibilités de mouvement).

Au cours de ces séances, les contes traditionnels, adaptations littéraires et autres passages de la Bible étaient légion, mais des sujets à but éducatif virent également le jour. Cette dimension pédagogique, développée par l'abbé François-Napoléon Moigno en 1852, donnera lieu à une véritable mode des conférences libres à projections lumineuses¹¹. Par sa possibilité d'exposer tous types de sujets, de graphismes et de tons, la lanterne magique a redonné à l'image son aspect immatériel tout en la dotant d'une sensation d'action sur le monde. Les univers fantasmagoriques tout comme les schémas d'une grande rigueur scientifique viennent investir l'espace et sont réinterprétés par le même procédé les faisant émerger, évoluer et étoffer par l'o(pé)rateur. La chambre noire a surpassé sa fonction de relais de l'image pour devenir l'instrument d'une nouvelle ouverture sur l'approche du spectacle et du savoir. De ces deux perspectives principales se sont développées des réflexions autour de la perception que le XIX^e siècle, au plus fort de la révolution industrielle et de la vulgarisation scientifique, a concrétisées. Le résultat prit la forme de procédés de captation (la photographie) ou de jouets optiques.

¹¹ Ce fut d'ailleurs dans ces cours de vulgarisation scientifique et littéraire dispensés par l'abbé Moigno que débuta le jeune Émile Reynaud comme opérateur, avant de devenir conférencier à son tour. Voir Dominique Auzel, *Émile Reynaud et l'image s'anima*, Paris, éditions Dreamland, 1998, p. 35.

2.1) Les machines du pré-cinéma

En réduisant le principe de la persistance rétinienne et de la décomposition du mouvement sous leur forme la plus synthétique, les jouets optiques révélaient le caractère de simulacre de ces images supposées fondues ensemble en un tout animé. Leur aspect purement fonctionnel ne laissait aucun doute quant à la tromperie exercée sur l'œil et la conscience de cette tromperie renforçait d'autant plus leur attirance. Le sujet mis en scène ne répondait plus d'une représentation finalisée à l'instar de la lanterne magique, il était fugace et actif. Les images peintes sur verre des projections lumineuses pouvaient avoir cette dimension pulsatile par le frémissement de la flamme de bougie de la lanterne, le jeu avec les objectifs et les petits mécanismes de mouvement ; mais il ne s'agissait là que de rajouts et d'événements plus ou moins fortuits autour de l'image.

En 1826, le docteur John Ayrton Paris invente le thaumatrope, disque comprenant un dessin sur chaque face qui, une fois mis en mouvement avec son diamètre comme axe, offre l'illusion d'un seul dessin formé des deux éléments. Bien que ce va-et-vient entre les images débouchât sur un résultat fixe, le procédé put mettre en lumière la persistance rétinienne sous sa plus simple expression. Le simulacre avait trouvé sa base prête à être déclinée sur une longueur plus conséquente et introduire ainsi le temps et le mouvement. Avec son phénakistiscope conçu en 1833, le physicien Joseph Plateau introduit l'obturateur permettant de décomposer chacune des images et donner une impression de mouvement. Face à un miroir, le spectateur fait tourner un disque et observe les images dessinées à travers des encoches. Deux ans plus tard, le zootrope de William George Horner propose des animations en boucle à la vue d'une assemblée réunie autour de l'objet et non plus à un seul spectateur ; l'obturateur est désormais un tambour pourvu de fentes dans lequel on place les scènes dessinées sur bandes. Il faudra attendre 1877 pour qu'Émile Reynaud supprime l'obturateur et le remplace par un jeu de miroirs autour de l'axe du tambour pour créer le praxinoscope. Le mouvement obtenu ne subit plus les saccades des procédés antérieurs et bénéficie d'un rendu plus fluide et harmonieux.

Avec l'ajout de décors (1879) et de système de projection lumineuse (1880) pour son invention¹², Reynaud pousse dans ses derniers retranchements le caractère mécanique des jouets optiques, dont le processus même est offert à la vue de tous. D'une part, les animations, bien que toujours en boucle, se voient mises en valeur par les décors qui leur

¹² Déclinaisons respectivement appelées praxinoscope-théâtre et praxinoscope à projection.

donnent une raison d'être et les déploient sur un espace agrandi¹³. D'autre part, la projection lumineuse ne fait qu'éloigner un peu plus l'objet initial du regard du spectateur pour lui faire découvrir une scène véritablement animée et pensée non plus comme une démonstration physique centrée sur elle-même mais bien comme un spectacle à part entière. Ce retour à la lanterne magique suite à l'étude de la persistance rétinienne conclut un cycle dans l'histoire de l'image animée. Et le Théâtre-Optique (1892), dernier perfectionnement du praxinoscope, va incarner l'aboutissement de ces recherches en écartant l'ultime obstacle : la répétition en boucle des animations. Dessinés sur une longue bande perforée entraînée par deux rouleaux, les personnages peuvent enfin évoluer dans l'espace et raconter une histoire sur une durée par leurs seuls mouvements. Actionné à la main, le défilement des images est modulé par l'opérateur pouvant ainsi jouer différents registres sur une structure faussement linéaire. Le temps s'impose sur scène et le simulacre s'offre pleinement au spectateur tout en étant paradoxalement relégué dans les coulisses, la machine dissimulée derrière l'écran blanc de projection.

Du côté de la photographie, le domaine scientifique s'est naturellement saisi de cette mise à plat du regard humain pour figer l'instant et voir enfin ce qui ne pouvait être vu à l'œil nu. D'une image unique, les physiologistes ont progressivement étendu le spectre du mouvement dans un déploiement d'étapes alignées (Eadweard Muybridge) ou surimpressionnées (Étienne-Jules Marey). La volonté de *synthèse* traverse ces recherches d'analyse du mouvement au même titre que les jouets optiques pour la persistance rétinienne¹⁴. Toutefois, concernant ces derniers, le procédé est incarné par le mécanisme et le sujet (animé) sert finalement de support à ce même procédé. Or, la photographie présente le cas inverse ; le procédé endosse le rôle du support – de l'image à capturer – tandis que le sujet devient lui-même mécanisme (celui du corps à étudier). Il importe moins de créer une illusion que de réintroduire le réel dans un processus de décomposition. Pour reprendre les propos de René Laloux, « c'est la conjonction de ces deux démarches qui, vers la fin des années 1880, va mener les instigateurs de l'image en mouvement, à la

¹³ Bien que cela n'implique qu'un seul point de vue envisageable et n'autorise donc qu'un seul spectateur dans le cadre du praxinoscope-théâtre.

¹⁴ Par ailleurs, le *flip book* fait partie des rares jouets optiques à avoir su dresser un pont entre ces deux orientations (du moins, pour ceux conçus à partir de prises de vues) et à ne pas être tombé totalement en désuétude.

conception du dessin animé et du cinéma¹⁵. » Ainsi, dans cette parfaite complémentarité entre procédés et sujets vont apparaître trois éléments constitutifs.

Le premier est le *simulacre* qui désigne aussi bien le caractère illusoire du médium que la perversion des repères qu'il implique.

Le second est l'*interprétation* renvoyant non seulement à l'acteur jouant à être ce qu'il n'est pas, mais aussi au point de vue adopté sur l'image.

Le dernier élément est le *temps* concernant le déploiement d'un récit et les traces attribuées aux éléments.

En travaillant de pair, ces caractéristiques conduiront à situer le cinématographe au carrefour de toutes expressions artistiques telle que la littérature, le théâtre ou la peinture. Mais n'anticipons pas.

Au cœur de cette nouvelle évolution de l'image animée, l'invention des frères Lumière introduit un quatrième élément : l'*Histoire*, objective et renvoyant à des événements réels qui, désormais, conservent une empreinte dans leur déroulement même. L'instant saisi ne dépend plus d'une seule image mais d'un moment capté dans sa globalité où se joue le mouvement des corps et des éléments dans un environnement donné. Le réel a supplanté le simulacre avec l'apparition des actualités dans les programmes ; le cinématographe offre au spectateur son fantasme d'ubiquité. Avec leurs dispositifs ouverts et fonctionnels, les jouets optiques se posaient en révélateurs des failles de la vision humaine. Parce que nous ne voyions plus les choses telles qu'elles apparaissaient mais telles que nous les percevions, la magie du mouvement opérait dans ces failles comblées par la force d'évocation de ces images fictives dans leurs formes et leur déroulement. Or, le dispositif fermé que constitue le cinématographe répond d'un automatisme du procédé comme de la perception puisque faisant appel à la reconnaissance directe d'images que l'on sait tirées de la vie réelle. Alors que l'interprétation esquisse les bases du langage cinématographique, la fameuse modulation de l'image propre aux jouets optiques viendra avec Georges Méliès qui remettra le simulacre au centre de la création.

2.2) L'émergence de l'image par image

Entre les mains du magicien de Montreuil, la caméra devient non seulement l'extension de l'œil, mais aussi celle de la main de l'artiste qui, d'un geste sur la pellicule du film, répercute sur l'action la position des motifs dans l'espace. Circulation, mais aussi

¹⁵ *Ces dessins qui bougent. Cent ans de cinéma d'animation*, Paris, Dreamland éditeur, 1996, p. 25.

disparition, superposition, grossissement, rapetissement... le tout agencé dans des raccords se voulant invisibles. Face au déploiement de la pellicule impressionnée, Méliès applique son travail d'illusionniste par la coupe. Ce point de rupture avec l'ordre linéaire des choses vient introduire la fantaisie dans le sillage des décors, automates, costumes et autres éléments issus de la scène de théâtre. Les êtres et les objets circulent à travers les mondes, les frontières s'abolissent autant qu'elles sont concentrées en un univers donné pour cohérent. Le cinéma naît au moment où il se plaît à moduler et transformer notre monde. Et les tours de passe-passe de Méliès en sont l'illustration la plus concrète : si le mouvement par le cinématographe n'est qu'illusion, alors tout n'est plus qu'illusion.

La coupe dresse une cartographie inédite, le langage cinématographique se peaufine. Arrive alors le point où cette cartographie sectionne chacun des photogrammes et corrode les dernières parts d'un réel impressionné déjà bien entamé par la dimension magique du médium. Les premières caméras image par image amènent avec elles le remodelage de la matière pour aboutir à celui de l'image dans son ensemble. Là où James Stuart Blackton a introduit le mouvement avec *Humorous Phases of Funny Faces*, Émile Cohl a introduit le dessin animé comme langage à part entière avec *Fantasmagorie*. Ayant une fois de plus servi de relais (ici, pour le *lightning sketch*), la technique s'est retrouvée chargée d'une nouvelle capacité : celle d'élever l'image au rang de transition d'une forme à une autre. Dans son film, Blackton retranscrit le dessin et ses étapes, avec ses prolongements de traits et ses ajouts de détails et d'accessoires ; le caricaturiste français fait du dessin même une étape vers une nouvelle création, constamment renouvelée. Décomposées, émiettées, reconstruites, les saynètes d'Émile Cohl rendent l'image insignifiante par elle-même, faisant de la métamorphose sa définitive raison d'être. Dans cette orientation, le réel sert tout juste de cadre pour décliner à loisir le thème évoqué dans des séquences animées isolées¹⁶ lorsqu'il n'est pas à son tour réduit à une étape parmi les autres. Des films comme *Les Générations comiques* (1909) ou *Les Métamorphoses comiques* (1912) font du réel une concrétisation des transformations graphiques et le relèguent au rang d'objet au même titre que les motifs animés.

L'envol de ce nouveau langage ainsi que son industrialisation au courant des années 10 n'a fait qu'éloigner un peu plus l'animation du réel pour se concentrer sur l'image animée en matière d'expression et plus encore de production. Les adaptations de *comic*

¹⁶ Si l'on excepte les quelques rares films à interaction animation/prises de vues réelles de l'œuvre de Cohl tels que *Les Locataires d'à côté*, *Clair de lune espagnol* (1909) ou *Le Binetoscope* (1910).

strips se sont naturellement imposées dans ce contexte de taylorisation¹⁷ en partant d'une base graphique et narrative connue du grand public. L'essentiel de la production repose donc sur des créations issues d'un autre médium, pensées et conçues sur le plan quantitatif en tant qu'outils promotionnels. L'industrie s'est penchée sur la technique, laissant aux créateurs isolés comme Émile Cohl ou Winsor McCay la recherche artistique.

Concernant les quelques références au réel dans les films de cette période, Sébastien Roffat dans son étude sur le dessin animé de propagande relève *Colonel Heeza Liar* (1913-1924), la première série animée réalisée par John Randolph Bray¹⁸. Toutefois, à ce stade, ces références s'inscrivent dans la continuité de la caricature de presse. Il faudra un choc suffisamment fort pour redéfinir en profondeur la perception du médium animation : l'événement déclencheur en question sera la Première Guerre Mondiale.

¹⁷ Voir « L'arrivée de la rotoscopie » (p. 97).

¹⁸ *Propagandes animées. Le Dessin animé politique entre 1933 et 1945*, Paris, Bazaar&Co, 2010, p. 21.

3. Visages du dessin animé moderne

Malgré les orientations différentes que prendront animation et prise de vues réelles, chacune façonnant progressivement son langage, les échanges n'ont jamais cessé. Si en 1899, Georges Méliès démontrait que le cinéma pouvait reconstituer l'actualité avec *L'Affaire Dreyfus*, Arthur Melbourne Cooper présentait la même année l'une des premières œuvres d'animation en volume, *Matches Appeal*, réalisée pour des besoins institutionnels. Le film appelait le public à envoyer des allumettes aux troupes britanniques de la guerre des Boers. Face au développement technique et aux faits de société, l'instruction par l'image avait pris une nouvelle tournure, celle du militantisme tirant profit de tous les moyens de communication possibles. Après les conférences à projections lumineuses et la publicité permise par le format court et l'impact visuel, l'animation poursuit sur sa voie expressive en entrant dans le domaine de l'information.

3.1) Winsor McCay et son *Naufrage*

En tant qu'aboutissement d'une longue évolution de l'image en mouvement, la technique cinématographique s'offrait en pur spectacle de magie dans le cadre forain. En introduisant ses films avec une séquence explicative sur le procédé¹⁹, bien plus que la magie, Winsor McCay dévoilait le potentiel du médium. Avec *Gertie the Dinosaur*, le pionnier américain met en place l'animation moderne telle qu'elle est toujours pratiquée aujourd'hui : les actions sont minutées et définies par les poses-clés (le début et la fin d'un mouvement), après quoi sont dessinées les images intervalles reliant ces deux poses²⁰. Le mouvement auparavant assuré de manière linéaire, possède désormais une rythmique, une respiration concrétisée par le personnage de Gertie qui danse, pleure et s'endort suivant les instructions de son dompteur. En 1918, McCay réalise *The Sinking of the Lusitania*,

¹⁹ Voir « Winsor McCay et la mise en scène du dessin animé » (p. 37).

²⁰ Charles Solomon, *Les Pionniers du dessin animé américain*, Paris, Dreamland éditeur, 1996, p. 44.

d'après l'événement qui contribua à faire basculer les États-Unis dans la Première Guerre Mondiale. À la manière de *Gertie*, le réalisateur fait revivre ce qui n'est plus, non en ayant recours à la projection et la fantaisie mais bien en reconstituant un drame d'après des témoignages. Ce film autoproduit, uniquement porté par le sentiment patriotique de son auteur, est certes conçu comme propagande anti-allemande mais la démarche artistique relève de celle du documentariste.

Évacuant toute trace de fantaisie dans son film, McCay met le *degré d'iconicité* quasi photographique au centre des enjeux, en offrant l'événement ni plus ni moins pour ce qu'il est. Une telle approche réaliste détonne dans le paysage de la production animée où la caricature et le schéma guident l'interprétation du spectateur. Ainsi, l'introduction en prise de vues réelles se limite à trois plans très brefs. Le premier montre McCay seul à son bureau ; le second le montre assis aux côtés d'Augustus Beach, le journaliste ayant interviewé les rescapés du naufrage, avec qui il étudie une représentation du paquebot. Le troisième enfin présente les assistants encruteurs s'affairant sous l'autorité du maître. Chaque plan est ponctué d'un intertitre annonçant sobrement la marche du projet avec tour à tour l'idée initiale, la caution journalistique et l'ampleur du travail (le dernier intertitre précise que l'ensemble a représenté 25.000 dessins). Commence alors le film proprement dit.

L'esthétique de *The Sinking of the Lusitania* vient de la grandeur des éléments qui à la fois supplantent le cadre (avec l'étendue de l'océan en mouvement) et le construisent (avec les vaisseaux). Le paquebot est valorisé en étant cadré sur toute sa longueur, puis dans un plan le montrant arriver de l'horizon, vu de trois-quarts face. Parallèlement, le sous-marin allemand émerge : le cadrage est plus serré et révèle des silhouettes s'activer sur le pont. Les deux vaisseaux se rejoignent ; l'explosion de la torpille joue sur la durée en insistant sur le mouvement des flammes dont la fumée va jusqu'à recouvrir l'écran. Passé une série de portraits des personnalités décédées ce jour-là²¹, le naufrage alterne des vues éloignées de profil et rapprochées de trois-quarts du paquebot, le tout ponctué de plans de coupes sur les canots et hommes à la mer avant de s'achever sur l'image d'une femme en train de se noyer, son enfant dans les bras. Au-delà de son discours idéologique, *The Sinking of the Lusitania* est essentiel du point de vue artistique par le jeu de contrastes qu'il met en œuvre. D'une part, la distance adoptée par McCay sur l'échelle des plans renverse les rapports de valorisation, l'individu ayant été remplacé par la masse (incarnée par les

²¹ Sont cités le philosophe Elbert Hubbard, le dramaturge Charles Klein, le multimillionnaire Alfred G. Vanderbilt et le producteur de théâtre Charles Frohman.

vaisseaux). Face à l'ampleur donnée au Lusitania en vue éloignée, le réalisateur en se rapprochant du sous-marin, bien loin de lui rajouter des détails, le dépersonnalise et le présente comme un fauve à l'affût. D'autre part, cette même distance agit autour des usages de l'animation avec le style graphique réaliste qu'opte le film. La part d'imaginaire ne se situe plus du côté des motifs et des actions mais du découpage lui-même qui les dramatise et oriente leur lecture. McCay met alors l'animation sur un pied d'égalité avec la prise de vues réelles au niveau du langage. La trace soumise au filtre esthétique trouve dans cette subjectivité une résonance bouleversant à la fois sa forme et le médium qui la sert, tous deux portés par les faits historiques. Dans ce projet de reconstitution se voulant respectueuse, la construction des plans à l'image près et l'absence d'aléas propres au tournage en vues réelles viennent transcender le sujet : l'événement initial finit par prendre le pas sur la nature de l'image.

Autour de ce travail de deuil, Winsor McCay célèbre également la fin d'une certaine conception de l'animation au moment de la Première Guerre Mondiale et amorce les prémises de la fameuse citation de Theodor Adorno : « Écrire un poème après Auschwitz est barbare²². » *The Sinking of the Lusitania* démontre que le dessin animé ne peut plus se contenter de gags et révèle sa capacité à s'aventurer du côté du registre tragique ; et, plus encore, à rendre compte d'événements réels. Pourtant, cette approche réaliste du médium ne suscitera pas l'engouement espéré. La force d'évocation et de synthèse de l'image animée sur les masses a certes constitué un important outil de propagande, et par là même, une source d'expérimentations inespérées pour les animateurs. Toutefois, cette créativité fut orientée à des fins purement fonctionnelles dans un contexte particulier²³. De plus, l'industrie émergente du dessin animé était dirigée par des producteurs et des distributeurs pour qui le genre n'était qu'un complément de programmes où le rendement primait avant toute considération artistique. Une telle organisation ne pouvait aider à l'éclosion d'une démarche comme celle de McCay, artiste réputé dont les films, développés en solitaire, constituaient pour lui une activité parallèle. C'est ainsi que ce dernier, lors d'une soirée réunissant des animateurs en 1927, fit ce constat amer : « L'animation devrait être un art, c'est comme cela que je la concevais... mais quand je

²² *Prismes. Critique de la culture et société*, Paris, éditions Payot, 1986 ; rééd. 2003, p. 26.

²³ À ce titre, le film d'animation de propagande constitue un sujet à part entière sur lequel nous n'insisterons pas, celui-ci ayant déjà été traité par Sébastien Roffat dans ses deux ouvrages : *Animation et propagande*, Paris, L'Harmattan, 2005 et *Propagandes animées. Le Dessin animé politique entre 1933 et 1945*, Paris, Bazaar&Co, 2010.

vois ce que vous autres en avez fait... un commerce... pas un art, mais un commerce... quelle misère²⁴ ! »

3.2) *L'alternative UPA*

La modernité du style de McCay a influencé toute une génération d'animateurs talentueux qui, plus tard, allait trouver chez Walt Disney un modèle de création sublimé. Le créateur de Mickey Mouse a bien réaffirmé le dessin animé en tant qu'art avec le souci de révéler le caractère fantasmagorique du réel, dans le sillage des pionniers de l'image animée. La technologie du son, de la couleur et des effets spéciaux a permis d'approcher un peu plus cette caricature de réel dans ce qu'elle recèle en intériorité. Mais cette conjonction d'éléments s'est faite dans une orientation globale de divertissement excluant toute rupture du contact direct avec le spectateur. Pour Disney, le cadre de l'imaginaire doit être maintenu, quoi qu'il arrive, et les expérimentations mises au service de ce cadre. C'est ainsi que le monde a été conquis par cet univers parfaitement structuré, servi par une narration claire et dans lequel rien ne saurait troubler l'immersion du spectateur. L'efficacité du modèle disneyen en tant que tel a maintenu dans l'ombre les approches alternatives de narration et de graphisme. Si l'anti-spectacle d'un Tex Avery est régulièrement convoqué comme opposant principal (sur-exagération, rupture du cadre), celui-ci fut néanmoins bâti dans le prolongement des préceptes du cartoon dont est issu Disney. Il faudra attendre la seconde moitié des années 40 avec le studio UPA (*United Productions of America*) pour qu'émerge une approche novatrice plus profonde encore.

Fondée par Stephen Bosustow, David Hilberman et Zach Schwartz en 1944, la firme vise à rompre avec le modèle dominant de Disney en retournant aux origines picturales du genre. Les décors et personnages se font plus graphiques et épurés ; l'animation se simplifie tout en offrant une nouvelle rythmique, ponctuée de pauses et de mouvements aérés ; enfin, les humains reprennent leur place face aux animaux anthropomorphes. Sur ces bases se poursuit la recherche d'une expression plus personnelle et sophistiquée, notamment à travers l'adaptation d'auteurs contemporains comme Theodor Geisel (alias Dr. Seuss), Ludwig Bemelmans ou James Thurber²⁵. Le studio n'hésite pas non plus à s'aventurer du côté de l'horreur avec *The Tell-Tale Heart* (1953) de Ted

²⁴ Cité par Charles Solomon, *op. cit.*, p. 47.

²⁵ Respectivement pour leurs œuvres *Gerald McBoing Boing* (Bob Cannon, 1951), *Madeline* (idem, 1952) et *An Unicorn in the Garden* (William T. Hurtz, 1953).

Parmelee, d'après la nouvelle éponyme d'Edgar Allan Poe. En explorant des registres graphiques et thématiques peu usités, les productions de la UPA ont grandement contribué à décomplexer la création en matière de dessin animé²⁶. Plus référencés et graphiques que jamais, les films donnent à voir l'étendue des styles que permet le genre tout en soulignant à grands traits sa force d'évocation. Si *l'impossible plausible* disneyen est désossé, l'UPA a prouvé que l'animation américaine pouvait conserver son impact tout en s'inscrivant dans une démarche avant-gardiste. Des brèches se sont ouvertes, laissant passer la télévision qui allait tirer profit de cette *limited animation* comme support à dialogues, mais également les artistes, convaincus s'il en fallait du potentiel expressif du médium et d'une démarche plus intimiste.

Parallèlement, de l'autre côté de l'Atlantique se préparait une mutation globale du regard porté sur l'animation. D'une part, l'Europe d'avant-guerre avait déjà affirmé un certain lien entre le genre et les arts graphiques, qu'il s'agisse des théoriciens formalistes du cinéma russe, de l'école de Weimar en Allemagne (Richter, Eggeling, Ruttmann...) ou du soutien des surréalistes. D'autre part, la fin de la Seconde Guerre Mondiale obligea les créateurs à reconsidérer le médium, tant du point de vue économique qu'idéologique. Durant cette période de reconstruction, le bloc Est se ferme pour développer sa propre esthétique²⁷ et une nouvelle production se met en place pour répondre aux exigences de la télévision émergente. Si Disney continuait d'inspirer les producteurs pour son modèle industriel, sa technique et son imagerie ont suffisamment trouvé leurs marques au goût des créateurs pour que ces derniers commencent à s'en détacher. Les productions de la UPA constituèrent des signes avant-coureurs et cette rupture se cristallisera avec les premières *Journées du Cinéma* organisées par André Martin, Michel Boschet et Pierre Barbin qui allaient déboucher en 1960 sur le Festival d'Annecy.

²⁶ Voir à ce sujet le chapitre que lui consacre Robert Benayoun dans *Le Dessin animé après Walt Disney*, Paris, Jean-Jacques Pauvert éditeur, 1961, p. 17-24.

²⁷ Ainsi, la Tchécoslovaquie - pour ne citer qu'elle - avec son art traditionnel de la marionnette va trouver dans l'image par image un nouveau lieu de mise en scène et donner lieu à une importante production.

4. *Les Temps morts* : une image parmi les autres

La créature animée s'est dressée face au créateur pour ne mettre que plus en évidence sa fragilité au sein du réel ; la maîtrise du flux cinétique véhiculée par McCay (et plus tard par Disney) permit à l'image d'expérimenter d'autres registres²⁸. À travers le Festival d'Annecy, l'animation – dans son acceptation la plus large – s'est institutionnalisée et entend faire reconnaître sa valeur artistique dans le paysage cinématographique mondial. Parallèlement, la prise de vues réelles voit ses usages mis à mal avec l'arrivée de la Nouvelle Vague. Le récit abandonne les scénarios linéaires pour remettre la notion de mise en scène au centre des enjeux artistiques. Le film se donne en tant qu'objet ouvertement construit, dépeignant sa vision du monde à partir de ses composantes spécifiques. Or, l'animation dans son principe même sublime l'acte de création au point que les métamorphoses viennent irradier le cadre même du film. L'objectif avait donc déjà été atteint par les pionniers ; le médium transcende les objets du réel pour devenir à son tour un objet obéissant à ses propres logiques, non seulement à travers ses figures (narration, style graphique) mais également ses supports (techniques, textures).

Au fur et à mesure que la prise de vues réelles voit ses usages remis en question pour rappeler son statut d'art illusoire, l'animation continue d'affirmer l'étendue de son potentiel, cherchant des points d'accroche insoupçonnés qui la sortiraient de sa réduction au seul dessin animé. Les fondements de l'unité spatio-temporelle et graphique sont ébranlés, animation et prise de vues réelles peuvent alors s'unir dans leurs langages respectifs et se commenter l'une l'autre pour instaurer un nouveau rapport à l'image, quelle que soit sa source.

Réalisé en 1964, le court-métrage *Les Temps morts* de René Laloux se présente sous la forme d'un cadavre exquis constitué d'images d'archives, de photos et de dessins

²⁸ Voir « Le corps altéré : de la fixité à la manipulation », (p. 222).

fixes ou dotés d'une animation réduite. Un commentaire au ton détaché²⁹ accompagne ce défilement d'images pour raconter la soif de meurtre de l'homme sous toutes ses formes, que ce soit pour des raisons idéologiques, par passion amoureuse ou pour le plaisir.

Après un travelling avant sur la planète Terre en animation, le film présente des scènes en prises de vues réelles d'enfants en train de jouer à se tirer dessus avec des pistolets-jouets. Suivent alors des images d'archives de guerre avec bombardements et débarquements militaires. Un dessin de Roland Topor montre des bâtiments en ruines et des corps morcelés comme des statues, gisant sur le sol ou au contraire figés en l'air. La technique du papier découpé est introduite le temps d'une scène : une assemblée fait une offrande à un monument aux morts et se cache les yeux à l'apparition d'un survivant estropié. Des images d'archives sur la pêche sous-marine, le tir aux pigeons et la corrida, ainsi que des reproductions dessinées de meurtres en couverture de journaux se succèdent. Une nouvelle séquence dessinée présente une femme dont la valise contient la tête d'un homme barbu que l'on voit derrière des barreaux. Les valises se multiplient jusqu'à former une maison ; à l'intérieur, la femme est assise face à la cheminée et se voit jouer à saute-mouton avec des barbous. Le film s'achève sur une série de photos d'exécutions capitales.

Se distinguant de la logique mémorielle d'Alain Resnais pour *Nuit et Brouillard* (1955), Laloux choisit la représentation fantasmagorique d'un monde désarticulé dans l'environnement et les corps. Cette désarticulation passe aussi bien dans le mélange des différents régimes d'images que dans le graphisme toporien. Ainsi, sur les deux premières séquences en prises de vues réelles, la fiction et la réalité se voient mises en parallèle, à la fois opposées dans leur visée (ludique et fictive pour les enfants, meurtrière et réelle pour les soldats) et similaires dans leur fond (donner la mort). À ce binôme s'ajoute le passage de la prise de vues réelles au dessin de Topor que la caméra balaye ou en agrandit certains détails. Si la fixité même de l'ensemble renvoie à l'inerte, elle met au même niveau corps et environnement en réduisant les hommes à l'état de matière brute et érodée. La suspension des éléments en l'air, cohabitant avec le poids des gravats, fige la vie arrachée par la guerre. Lors de la scène du mémorial, l'animation en papier découpé vient remettre les corps en marche de manière guindée (l'assemblée) ou claudicante (l'estropié). La réalité peut alors reprendre sa place avec les images de loisirs, où le meurtre réel se voit

²⁹ Voir annexes p. II.

cette fois-ci intégré au sein même du jeu. Les fameux « temps morts » évoqués dans le titre du film sont présentés par les reproductions dessinées de meurtres alors en vogue dans les couvertures de journaux populaires du XIX^e siècle tels que *Le Petit Journal*, *L'Illustration* ou *Le Petit Parisien*. Ces traitements romancés de faits divers forment un joint entre réalité et fiction et achèvent de bâtir une spectacularisation du meurtre. La séquence de la femme dans la maison de valises montre littéralement un monde façonné par le crime qui, de passionnel comme sur les couvertures des journaux, devient banal et mécanique. Le jeu de saute-mouton où s'alignent servilement les victimes de la femme évoque ce cycle perpétuel que confirment les dernières photos de condamnés en montrant son étendue jusqu'au domaine de la justice.

L'animation ici se refuse à retranscrire la crudité d'une réalité se suffisant déjà à elle-même dans les images d'archives et fait légitimement appel à ses capacités principales d'interprétation graphique du monde par le biais d'images lourdement symboliques. Si les dessins de Topor laissent parler les sujets en prises de vues réelles pour pouvoir mieux en démontrer les conséquences, le commentaire enrobe l'ensemble d'un caractère désabusé à l'instar de la manière dont le meurtre est assimilé par les sociétés soi-disant civilisées. L'image filmée se retrouve prise entre deux engrenages contrastés, avec le commentaire distancié d'un côté et l'impact des images de l'autre ; René Laloux utilise ce choc sémantique pour alerter le spectateur sur la lecture orientée d'un réel impressionné sur pellicule là où le dessin instaure une distance critique sur les événements en même temps qu'il affirme haut et fort son caractère subjectif. D'une catégorisation des choses (le jeu d'enfants et la guerre des adultes), le film glisse progressivement vers leur fusion où corridas et illustrations de presse deviennent un écho déformé de la vision du meurtre. L'animation telle que *Les Temps Morts* la convoque cherche à redonner une place à une réalité qui ne dit plus son nom. Et la succession brute des images, dessinées ou non, devient le miroir de sa froide mécanisation.

5. L'enfant et le tabou du sexe

Lorsqu'apparurent les *Pantomimes lumineuses* d'Émile Reynaud, le spectacle des images en mouvement était empreint d'une douce poésie par la finesse des traits des personnages que venait accompagner la magie de pouvoir donner vie aux dessins. Passé le choc de l'invention des frères Lumière, les pionniers tels que Blackton, Cohl, Bray ou Barré ont su se réapproprier l'outil cinématographique en y apportant pour leur grande part leur bagage de caricaturiste, tout en grossissements et protubérances. D'une forme figurative ne cherchant pas à rompre avec son sujet, le dessin – faisant désormais face à l'implacable saisie du réel – s'orienta dans ce nouveau support vers des formes plastiques protéiformes plus ouvertes au va-et-vient entre le monde des objets et le monde des idées. Qu'il s'agisse des métamorphoses constantes d'Émile Cohl ou du jeu avec les points d'interrogation dans *Félix le Chat*, l'image par image élargit la perception des images et utilise la force évocatrice des éléments au service de l'univers mis en scène. La dimension matérielle des motifs cède la place aux traits schématisés, réduits à l'essentiel et appelant aux déformations plastiques, lesquelles débouchent à leur tour sur de nouvelles figures prêtes à être manipulées. Le dessin se retrouve véritablement considéré pour ce qu'il est, d'où la récurrence de l'acte de création en tant que thème central des productions de l'époque.

En posant cette démarche, le public accepte d'autant mieux ces univers qui se font et se défont en quelques traits. Et cette perversion sous-jacente des formes et de leur force d'évocation est orchestrée par un animateur lui-même grisé par le sentiment de pouvoir mettre en place un monde dont les règles se plient à son propre plaisir. Dans ce jeu de réinvention permanente, la liberté du dessin exprimée par les frères Fleischer, adeptes des métamorphoses ambiguës et du mélange des techniques dans leurs cartoons, amènera Marcel Jean à qualifier leur œuvre de « sympathique boursoufflure qui offrait une

alternative vivifiante au style homogène et policé de Disney³⁰ ». Le créateur de Mickey Mouse a certes de son côté conservé l'anthropomorphisme coutumier du dessin animé comme point d'ancrage de cette schématisation des traits, mais il y intégra au passage la riche grammaire cinétique héritée de Winsor McCay pour définir son identité reposant sur la personnalité des créatures animées. Face à cette harmonie plastique alliée aux techniques les plus poussées, la concurrence restée fidèle aux gags et à l'humour absurde, des Fleischer à Tex Avery, mit en exergue un autre aspect, cachée derrière celui de la schématisation : la grossièreté.

5.1) La sexualité et le détournement par l'humour

Grossier, le dessin animé l'a été au cours des années 10 au moment où le médium cherchait encore ses repères à travers les *comic strips* des journaux et reposait sur une succession de gags sans grande cohérence scénaristique. Les premières productions pornographiques, évidemment réduites aux circuits clandestins, ont vu naître certains cartoons basés sur ce trait caractéristique, tant dans leur réalisation contraignante que dans leur visée primaire : celle de faire rire à chaque mètre de pellicule par la caricature des fantasmes sexuels.

Considéré comme le premier dessin animé pornographique reconnu au monde, *Eveready Harton in Buried Treasure* (1928 ?)³¹ présente ainsi des séquences éparées où le personnage principal, doté d'un pénis surdimensionné et autonome, fait tour à tour l'amour à une femme, un homme, un âne et une vache. La simple situation-prétexte suffit à décliner les gags à l'envi dans un esprit de sacrilège : les petits animaux mignons se livrent à une copulation sauvage, l'homme ne parvenant pas à pénétrer la jeune femme doit au préalable extirper de son vagin un réveil et une chaussure à talon avant de se faire mordre par un crabe. À cela s'ajoutent certains plans perçus à travers l'iris de la caméra, de manière à renforcer le caractère voyeur du film. Du fait de son orientation pornographique, la matière modulable des créatures animées est exploitée à tous les niveaux. Elle sous-entend d'une part la mise en scène du toucher et de la palpation, aussi bien dans sa conception image par image que dans son déploiement à l'écran. D'autre part, elle exalte le caractère élastique

³⁰ *Quand le cinéma d'animation rencontre le vivant*, Montréal, les 400 Coups Cinéma, 2006, p. 14.

³¹ D'après l'animateur Ward Kimball, le film aurait été réalisé par trois studios : ceux de Max Fleischer, Paul Terry et Raoul Barré. Les notes techniques qui ont accompagné sa ressortie dans les années 70 font également état de George Stallings, George Canata, Rudy Zamora Sr. et Walter Lantz à l'animation. Karl F. Cohen, *Forbidden Animation. Censored Cartoons and Blacklisted Animators in America*, Jefferson, McFarland & Company, Inc., Publishers, 1997 ; rééd. 2004, p. 12-13.

des corps en autorisant le détachement et l'emboîtement des éléments entre eux avec la plus grande facilité. De la réunion de ces deux aspects découle l'humour du film par le traitement décomplexé des actes et des formes ; et cette liberté joyeuse finit par se charger d'une forte érotisation.

L'instauration d'un cadre narratif strictement défini n'a toutefois en rien entamé le mordant du *slapstick* ; le langage s'est progressivement affiné pour donner naissance au cartoon moderne où les personnages subissent à un rythme frénétique les pires outrages avant de réapparaître comme si rien ne s'était passé. Cette approche du comique basée sur le principe fondamental du *squash'n'stretch* a donné à l'animation 2D bon nombre de personnages mythiques célébrant l'agression des corps et la satisfaction des besoins primaires de toutes les manières imaginables (parfois non sans une certaine sophistication)³². La question du sexe est dès lors latente, du moins difficilement évitable. Malgré le fait que l'animation puisse aller là où la prise de vues réelles ne peut aller en matière de représentations – et donc potentiellement tout se permettre –, le médium aborde pourtant ici l'une de ses limites. Entre une technique cinématographique interprétative graphiquement et un corps réel considéré dans toute sa dimension charnelle, restituer la sexualité à travers une créature par essence dénuée d'écorce charnelle pose ici un nouveau paradoxe. Marcel Jean constate face à cette absence d'assise corporelle une réaction de défense par l'humour en citant entre autres les œuvres destinées aux adultes de Picha, Ralph Bakshi, Bob Godfrey ou Bill Plympton, ainsi que des personnages comme le Loup de Tex Avery ou Betty Boop.

« Dans tout cela, il n'y avait que parodie, qu'immense farce visant à tourner en dérision l'inaccessible. En effet, le cinéma d'animation, quand on s'attarde à ces œuvres pour la plupart qualifiées de choquantes par ceux qui ont la charge de nous les vendre, offre du sexe une image burlesque. Il fait penser à quelqu'un qui s'acharne à ridiculiser ce qu'il ne possède pas et qu'il ne possèdera jamais³³. »

Fondamentalement détaché des obligations mimétiques et surveillé par la censure, le cartoon ne pouvait que traiter du sexe de manière détournée, qu'il s'agisse de jouer sur

³² Voir « Le cartoon : une esthétique de l'amplification » (p. 46).

³³ *Le Langage des Lignes*, Montréal, les 400 Coups Cinéma, 2007, p. 98 sq.

le caractère suggestif du personnage (Betty Boop) ou d'exalter les pulsions sexuelles jusqu'à leur extrême exagération (le Loup). Ce fut d'ailleurs en tant que symbole d'éveil à la sexualité que la célèbre *boop-oop-a-doop girl* s'imposa progressivement dans l'univers du dessin animé. Apparue pour la première fois au sein de la série *Talkartoons* (1929-1932) en chanteuse de cabaret au décolleté plongeant dans *Dizzy Dishes* (1930), Betty Boop est rapidement devenue prétexte à des gags jouant avec les limites de la censure en faisant appel à l'érotisme.

Si l'on peut entrevoir la nudité du personnage qui perd sa chemise de nuit sous le coup de la frayeur dans *Mysterious Mose* (1930) ou passe devant un grand feu révélant sa silhouette entière à travers ses vêtements dans *Red Hot Mamma* (1934), un cartoon comme *Bimbo's Initiation* (1931) va jusqu'à traduire l'initiation sexuelle par le biais de la métaphore psychanalytique. Tombé dans une bouche d'égout, le chien Bimbo atterrit au milieu d'une société secrète qui lui demande régulièrement s'il veut devenir membre, chaque refus lui valant d'être envoyé dans une salle dotée d'un piège sadique : le sol s'avance en direction d'un mur garni d'une lame lui piquant le derrière, le vélo avec lequel il compte s'échapper est relié à une série de bras mécaniques lui administrant une fessée à chaque coup de pédale... Betty Boop intervient et s'enfuit par une porte non sans avoir dit à Bimbo d'un ton aguicheur « *Come inside, big boy!* ». Lancé à sa poursuite, le personnage se retrouve face à une série de portes-gigognes qu'il ouvre péniblement une à une avant de se faire littéralement avaler par l'ouverture enfin révélée. Bimbo se met à glisser dans un interminable toboggan aux parois molles (voire « vaginales » comme le dit Jerry Beck dans un article qu'il consacre au film³⁴), tandis qu'une série de haches et de mâchoires d'acier castratrices s'abat derrière lui au fil de sa course. Le chef de la société secrète enlève sa tenue pour laisser apparaître Betty qui se livre à une danse érotique incluant déhanchements provoquants, caresses sur son corps et claques sur les fesses. Elle demande une dernière fois à Bimbo s'il veut devenir membre : le héros, séduit, finit enfin par accepter.

En parallèle aux nombreux films de formation réalisés au cours de la Seconde Guerre Mondiale, le souci du moral des troupes a également donné lieu à une production de cartoons qui ne s'embarrassait pas des convenances – puisque n'étant pas destinée aux enfants – et pouvait donc étaler des références sexuelles plus explicites encore. La série

³⁴ *Les 50 meilleurs cartoons américains*, Paris, Dreamland éditeur, p. 152.

Private Snafu (1943-1945) développée par la Warner se propose ainsi, à travers le registre comique, de démontrer aux nouvelles recrues tout ce qu'il ne faut surtout pas faire en tant que soldat. Les films offrent un bon exemple d'humour adulte que le cartoon de l'Âge d'Or aurait pu exploiter si le code Hays n'avait pas existé : l'épisode *Booby Traps* (1944) réalisé par Robert Clampett, outre son titre à double sens, concentre à lui seul langage cru, silhouette féminine dénudée et mannequin piégé dont les seins et les fesses sont remplacés par des bombes. Quant au fameux Loup de Tex Avery sacralisé par *Red Hot Riding Hood* (qui, rappelons-le, était une commande de l'armée), celui-ci exprime sans équivoque les tensions sexuelles de l'homme enfouies sous le vernis social. À la vue de l'affriolante danseuse rousse, son être tout entier n'est plus qu'un amas d'aspérités érectiles dans les gestes et les poses, où les membres et les organes sont tendues à bloc : le corps est réduit à une flèche, les yeux s'étirent et se dilatent jusqu'à sortir de leurs orbites et la langue se déroule sur la table comme un tapis rouge.

Mais en dehors de ces productions ciblées pour les militaires, le sexe demeurait un tabou dans la sphère de l'animation. Tout juste n'était-il plus qu'un écho lointain porté par la dimension fantasmagorique des contes de fées que Disney empruntait pour leur voie moraliste, ainsi que par un graphisme tout en rondeurs rassurantes. Pour Luca Raffaelli, une bonne partie du charme de Mickey Mouse vient de cette synthèse évocatrice d'une sexualité caressante.

« [Mickey et Minnie] ont [...] deux énormes lobes, doux, chauds et affectueux. Leur nez se développe comme un gros sein tendu qui se termine comme un gros mamelon, luisant comme une tendre cerise. Le trait noir qui dessine leur visage peut suggérer la forme d'un joli petit postérieur, quant à la bouche, la lèvre inférieure presque toujours détachée de la lèvre supérieure est très invitante et laisse entrevoir une petite langue rouge, toute aussi invitante³⁵. »

Parallèlement, Tex Avery se plaisait à déconstruire ces mêmes contes de fées pour mieux les faire exploser avec ses variations du Petit Chaperon Rouge ou de Cendrillon avec *Swing Shift Cinderella* (1945). Le caractère adulte de ses productions s'affirme en mettant en scène une sexualité furieusement joyeuse et oppressante. Si la dépravation du Loup étalée sur l'écran fut censurée dans un premier temps, son succès fut tel que le motif

³⁵ *Les Âmes dessinées du cartoon aux mangas*, Paris, Dreamland éditeur, 1996, p. 65.

du personnage incontrôlable face à une jolie créature ait fini par rejoindre le travestissement et la mauvaise personne embrassée par méprise ou par bravade parmi les éléments récurrents d'un cartoon s'évertuant à présenter le sexe sous l'angle de l'anormalité.

Trop érotique pour les esprits puritains de l'époque, Betty Boop fut victime du code Hays en 1934 et laissa derrière elle au fil des épisodes une silhouette affinée plus conventionnelle, plus réaliste, et un univers fortement édulcoré avant de disparaître en 1939. Mais ce fut véritablement l'émergence de la télévision dans les foyers au cours des années 50 qui acheva d'assainir ces débordements et cristallisa l'idée selon laquelle l'animation serait exclusivement réservée aux enfants. D'autant plus que le *baby-boom* venait de donner à ce nouveau média une jeune génération à laquelle il fallait s'adresser avec des programmes adaptés et jugés convenables. Ainsi, Walt Disney proposera ses premières émissions télévisées sur ABC en 1954³⁶, le réalisateur prolifique Paul Terry prendra sa retraite en vendant l'intégralité de son catalogue à la chaîne CBS l'année suivante³⁷ et le duo Hanna-Barbera fondera son propre studio en 1957 en se basant sur une animation simplifiée, moins propice aux débordements graphiques, et sur une écriture issue de la *sitcom*. Dans cet urgent besoin de programmes auquel répondirent les acteurs du dessin animé, la production standardisée et la bienséance étaient désormais de rigueur, tout propos vulgaire ou acte immoral susceptible d'être reproduit dans la réalité était soigneusement écarté.

Il fallut attendre 1972 pour que Ralph Bakshi arrive avec *Fritz the Cat* et ses animaux pornocrates pour redéfinir les champs d'action du dessin animé tant sur le plan thématique que technique... mais tout en restant une fois encore dans ce même esprit de satire de la sexualité. Une nouvelle génération d'auteurs, nourrie à la fois par les cartoons de l'Âge d'Or et la contre-culture, allait plus tard rendre hommage à leurs modèles en en livrant une lecture post-moderne à travers des séries comme *Les Tiny Toons* (1990-1995) ou *Animaniacs* (1993-1998), toutes deux créées par Tom Ruegger et produites par Steven Spielberg. L'humour de ces séries, plus référentiel que jamais, profite de ce jeu de connivence avec le spectateur et du changement des mœurs pour glisser dans leurs dialogues des répliques remplies de sous-entendus sexuels. Le personnage de Minerva

³⁶ Bob Thomas, *Walt Disney. Un Américain original*, Paris, Dreamland éditeur, 1999, p. 200. Notons qu'avant cela, Disney avait fait deux émissions spéciales pour les fêtes de Noël 1950 et 1951 sur la chaîne NBC. *Op. cit.*, p. 180.

³⁷ Giannalberto Bendazzi, *Cartoons. Le Cinéma d'animation 1892-1992*, Paris, éditions Liana Levi, 1991, p. 200.

Zibeline en particulier tentera au sein des *Animaniacs* de ressusciter la figure de la pin-up animée, tout en étant excitée à la manière du Loup de Tex Avery à la vue d'un beau mâle. Toutefois, bien que figurant au générique d'ouverture de la série parmi les personnages principaux, celle-ci ne se verra consacrer que 2 épisodes sur les 99 existants. L'idée qu'un personnage principal féminin puisse éprouver des pulsions sexuelles dans un cartoon semble avoir beaucoup plus de mal à être acceptée, en dépit d'un humour déployé selon des codes éprouvés.

5.2) *La trilogie Animerama*

Parallèlement, au Japon, le père du manga moderne Osamu Tezuka et son collègue Eiichi Yamamoto décident de mettre sur pied leur trilogie *Animerama*, une série de longs métrages d'animation dramatiques destinés aux adultes dont l'ambition plastique et thématique passe notamment par l'érotisme.

Le premier volet, *Les Mille et une nuits*, est réalisé par Yamamoto en 1969. À travers cette fresque d'une durée remarquable de 130 minutes, le réalisateur (secondé par Tezuka au scénario) entend adapter la plupart des récits ayant été rajoutés ultérieurement au matériau de base par la première traduction française d'Antoine Galland (*Ali Baba et les 40 voleurs*, *Sinbad le marin...*), tout en restituant l'hédonisme expurgé de cette même traduction. Lorsque le héros Aladdin fait l'amour à Miriam, la jeune esclave qu'il a enlevé au début du film, les deux amants enlacés sont filmés dans une plongée totale ; alors que le motif floral sur lequel se déroule la scène reste fixe, les personnages comme flottants dans l'espace se rapprochent pour être cadrés de profil, jusqu'à ce que leurs têtes occupent l'ensemble du champ. Un cut franc débouche sur une nouvelle vue en plongée totale qui se promène sur les corps avant que la caméra n'effectue une rotation selon son axe de visée. Le plan suivant montre la jeune femme nue représentée de face, dans un style pop art avec des couleurs très contrastées à dominance rouge, tandis que la caméra descend vers son sexe ; lui succède le plan d'une fleur écarlate dont les pétales s'ouvrent alors qu'un travelling plonge au cœur du pistil. Les effets convoqués et l'évidence de la symbolique deviennent aussi bien l'amorce de l'intrigue que des intentions du film qui s'affirmeront par la suite.

Après plusieurs péripéties, Aladin se retrouve sur une île peuplée de nymphes dévêtues. Aux embrassades vues de profil et nouvelles plongées tournoyantes sur les corps

vient s'ajouter à la scène un flot de femmes nues ondulant comme des vagues. La caméra se rapproche pour montrer une peau blanche aux pliures agitées de soubresauts.

La troisième scène érotique du film va plus loin dans l'explicite en présentant sur fond rose des formes charnelles agglomérées aux transformations multiples. Le couple faisant l'amour (dont les têtes n'apparaissent pas) prend la forme d'un sexe féminin d'où se détache un appendice mou semblable à une langue, laquelle dessine le temps de quelques images le profilé d'un gland avant de former à son tour le pli d'un genou, etc... La dimension tactile du trait crayonné – rehaussée par un léger dégradé – est ici retranscrite par cet aspect épuré, rythmé par la respiration des protagonistes (respiration d'ailleurs ralentie par la bande-son et lui donnant des allures de paysage sonore), dans le but de traduire la sexualité non pas au niveau de la représentation brute mais des sensations. Face à l'humour simplement potache d'*Eveready Harton*, *Les Mille et une nuits* célèbre la dimension organique des corps et la libération des sens par une séparation nette entre les personnages et les décors, lesquels sont rendus abstraits par le métamorphisme pur et les plans tournoyants figurant aussi bien le déséquilibre et la perte de repères qu'un effet hypnotique.

Cette approche plastique et sonore sera d'ailleurs reprise dans le deuxième volet de la trilogie, *Cleopatra* (1970) où César et la reine d'Égypte, représentés en traits noirs sur fond blanc, sont réduits à des corps aux formes accentuées et à la tête réduite, à la manière d'une créature de Niki de Saint-Phalle.

C'est ainsi que progressivement, à partir d'une représentation métaphorique se forge l'image de la chair dans une concrétisation qui abandonnera les sensations tactiles pour la maltraitance physique du corps lui-même. Le troisième film, *Belladonna, la sorcière* (1973) s'inscrit dans cette démarche. Réalisé sans la participation de Tezuka dont la firme Mushi Production était alors au bord de la banqueroute suite à l'échec commercial de *Cleopatra*³⁸, cette adaptation libre de *La Sorcière* (1862) de Jules Michelet rompt totalement avec les deux films précédents. L'animation est désormais réduite au minimum suite au manque de moyens et se retrouve compensée par des dessins beaucoup plus fouillés graphiquement, aux influences Art nouveau convoquant le graphisme de Gustav Klimt, Alfons Mucha ou Aubrey Beardsley. L'impact visuel allié à une animation

³⁸ Interview avec Edward Hercovitz, « Osamu Tezuka », *Banc-Titre*, n° 44, 1984, p. 26-30.

synthétique (voire inexistante dans l'image elle-même) prolonge l'imagerie métaphorique en lui donnant une lecture plus littérale et *in fine* plus dérangeante.

Le viol de l'héroïne au début du film est représenté par son corps se déchirant en deux ainsi que par une coulure rouge vif délimitée par ses jambes écartées, montant et descendant le long de son ventre. La jeune femme recevra par la suite la visite du diable qui se présentera sous la forme d'un vermisseau aux atours phalliques et qui ne cessera au fil de l'intrigue de grossir jusqu'à devenir un géant humanoïde aux pouvoirs de plus en plus puissants. Dans cette lente descente aux enfers, l'exhibition de l'acte sexuel reprend les motifs convoqués dans *Les Mille et une nuits* tels que l'assimilation du sexe féminin à une fleur en pleine éclosion, ainsi que les plans rotatifs sur les personnages en pleine action. Mais les tons monochromes, la rigueur du graphisme et de l'animation ainsi que l'âpreté du récit en proposent une variation crue et cauchemardesque, célébrant plus la décadence des corps et des valeurs que l'exaltation des sens. Le sexe connaîtra son apogée lors d'une orgie de villageois durant le dernier tiers du film : dans un graphisme grotesque, des attributs humains et animaux se confondent dans de violents flashes de lumière avant de montrer hommes et femmes nus entremêlés sous forme de vagues humaines. Face aux courbes délicatement fluides du premier *Animerama*, les scènes de débauche de *Belladonna* se font rêches et chaotiques. Placé au centre des enjeux, la sexualité est ici exploitée dans toute sa charge subversive.

À travers ses trouvailles plastiques, sa bande-son à dominance jazz-rock et son caractère provocateur, la trilogie *Animerama* s'inscrit dans le sillage du psychédéisme célébré en animation par *Yellow Submarine* (1968) de George Dunning et les ressorties à succès de *Fantasia* et d'*Alice au pays des merveilles* (1951) des studios Disney³⁹, films autrefois boudés par la critique de l'époque. Tezuka et Yamamoto entendaient par leur œuvre reprendre possession des principes métamorphiques de l'animation qu'ils estimaient applicables à tous les sujets, en écho au désir de l'individu de reprendre possession de son corps et de sa sexualité à l'heure de la libération des mœurs. Cette reconquête de la chair visée dans sa représentation par Ralph Bakshi⁴⁰ demeurera un essai isolé pour le duo ; le manque de succès de *Belladonna, la sorcière* conduira Tezuka à fermer définitivement Mushi Production. Dans une tentative de rattachement à la campagne médiatique de *Fritz the Cat*, les distributeurs américains avaient accolé à *Cleopatra* le sous-titre racoleur

³⁹ Ressortie en 1974 pour ce dernier.

⁴⁰ Voir « Ralph Bakshi, l'anatomiste de l'animation » (p. 109).

Queen of Sex dans un montage ayant écarté 12 minutes de scènes non-érotiques et eurent en retour des spectateurs frustrés demandant à être remboursés face à la promesse de débauche annoncée⁴¹. Le sexe en tant que thématique principale était devenu aussi bien l'atout que le malheur de la trilogie en focalisant l'attention du public sur ce point au détriment de l'approche dramatique ; le sérieux avec lequel le sujet était traité – comme source hédoniste pour *Les Mille et une nuits* et outil de pouvoir pour les deux autres films – entrainait en conflit avec la conception satirique d'ordinaire attribuée au dessin animé.

5.3) *Érotisme animé*

Avec la volonté farouche des créateurs d'ébranler la standardisation du dessin animé, la voie d'une animation pour adultes se dessinait lentement mais sûrement. À la violence burlesque exercée sur les corps élastiques s'ajouta la violence physique et sociale. Mais la distance graphique était toujours présente dans le souci d'éviter la copie pure (et forcément appauvrie) du réel et faire d'autant plus éclater ici et là ces parts de trivial inhabituelles dans le genre⁴². Entre-temps, l'évolution de l'image numérique avait apporté de nouveaux enjeux dans la conception des motifs ; l'objet se retrouvait modélisé et doté des textures les plus saisissantes, encore fallait-il lui conférer une masse au même titre que ses homologues en 2D. Pour cela, Pixar convoqua le langage classique de l'animation et la *motion capture* se posa en passerelle entre image animée et réel... avec le risque d'une empreinte visuelle (celle de l'acteur) plus ou moins ostentatoire.

Le fait de mettre à disposition un corps analogique au service d'une créature qui ne l'est pas a mis la question de sa matérialité (et donc de sa fragilité) au centre des préoccupations. Le fantasme du réalisme répond à l'artifice comme l'ont montré *Final Fantasy* et *Immortel Ad Vitam*. Dans ces deux exemples précédemment analysés⁴³, le corps était moins considéré dans son aspect charnel que dans une fonction de canal transitoire pour l'esprit. Les protagonistes de *Final Fantasy* sont en quête d'essence de vie pour combattre des fantômes ; Horus dans *Immortel* cherche une créature à féconder par le biais d'un corps humain pour survivre à l'issue de sa condamnation. Lorsque le même désir de réalisme fait résonner l'artifice en lui, celui-ci vient se placer au niveau de la représentation mentale de l'être avec *Waking Life* et *A Scanner Darkly* dans une remise en question

⁴¹ Jerry Beck, *The Animated Movie Guide*, Chicago, Chicago Review Press Inc., 2005, p. 56.

⁴² Voir « Les mutations du milieu » (p. 149).

⁴³ Voir « Le corps humain : la vanité ? » (p. 157).

perpétuelle de l'identité humaine⁴⁴. Difficile dans un tel contexte de renouer avec la spontanéité des jeux sexuels et la libération des sens. Il aura fallu un renversement total de l'organisation de la création cinématographique via la *performance capture* pour parvenir à se détacher de ce complexe de l'artifice et redéfinir l'approche du corps virtuel pour ouvrir de nouvelles voies (*Monster House, Avatar*)⁴⁵.

Et pendant que les créateurs prêtent au numérique les plus folles espérances en matière d'image hybride, l'idée de réalisme laisse plus que jamais le dessin en 2D sous l'infraréal. À défaut d'*uncanny valley*, c'est à la part d'abstraction inhérente au dessin que se confronte le créateur. La vague de films pour adultes menée par Bakshi et la réflexion qu'induit l'image de synthèse (conception et intégration au réel) ont contribué à une nouvelle reconnaissance de l'animation où le sexe peut être abordé de manière plus large dans le traitement de l'incarnation des corps et de leur dimension fantasmatique. Si la trilogie de Tezuka et Yamamoto ne s'est pas imposée directement à sa sortie, son héritage a ressurgi de cette maturation qui dépassa l'aspect simplement provocateur du sexe.

Parmi les productions adultes, *Quod Libet* (1977) de Gerrit Van Dijk joue avec les symboles sexuels représentés par des objets (prise de courant, tube de dentifrice), des fruits (pomme, poire), des animaux (cochon, poule) et des formes adipeuses renvoyant plus ou moins aux attributs génitaux de l'humain, le tout dans une succession de métamorphoses à la manière d'Émile Cohl. Une nouvelle fois, cette approche fondamentale de l'animation permet de rendre compte de l'action sur la matière et de ses réactions de la manière la plus lisible et la plus synthétique qui soit. La schématisation de l'interaction entre les motifs devient dépositaire du mouvement de va-et-vient général de l'acte sexuel pour traduire l'aspect charnel d'ordinaire manquant. Tour à tour solides, liquides ou molles, les formes sexuées de *Quod Libet* passent par tous les états pour s'étendre aux objets du quotidien ; face à la sublimation des sensations dans *Les Mille et une nuits*, Van Dijk porte un regard coquin sur la matière invitant plus au contact, à la « prise en main ». Face à la bande-son éthérée du film de Yamamoto et Tezuka, le réalisateur néerlandais préfère les collages hétéroclites de soupirs, de chants féminins, de bruits de succion, de piston et autres bruitages électroniques à forte réverbération pour mêler le matériel et l'intime.

Dans ce même métamorphisme, *Le Chapeau* (1999) de Michèle Cournoyer emprunte une voie opposée en abordant le thème difficile de la pédophilie autour d'une

⁴⁴ Voir « Le retour au pictural ? » (p. 178).

⁴⁵ Voir « La *performance capture* : vers la quête de l'image pure » (p. 218).

danseuse nue se remémorant des souvenirs d'enfance. Le style graphique de la réalisatrice, tout en traits noirs et acérés, présente des corps torsadés, disloqués et des motifs revenant de manière obsessionnelle : une petite fille en costume de ballerine, son mystérieux violeur rendu anonyme par le chapeau du titre qui dissimule son visage, la multiplication de mains et d'yeux, etc... Reposant sur un *sujet* précis et incarné dans son scénario, le film peut asseoir ses transitions graphiques dans un registre mental (le va-et-vient entre passé et présent) et exprimer la violence perpétrée sur le corps. La part abstraite de l'ensemble, à travers le souvenir, la projection du personnage et le médium même, devient pour le spectateur un rempart poétique face à l'horreur du sujet.

A contrario, *La Lune aux yeux bleus* (2001) de Pencho Kunev dévoile un érotisme sensuel à travers l'évocation de formes confondues entre les corps et les paysages. Adapté des *Chansons de Bilitis* (1894) de Pierre Louÿs, le film repose en grande partie sur des transitions graphiques autour des corps féminins via des métamorphoses, des fondus enchaînés ou du montage cut pour conférer une harmonie formelle et une impression de douceur à l'ensemble.

Mais tous ces exemples, à l'instar d'*Animerama*, ne font que mettre à jour la concentration sur un aspect particulier du sexe, à savoir l'idée de chair, de traumatisme ou de volupté, que l'image par image se charge de déployer. L'absence d'approche parodique ne permet pas au dessin d'aller au-delà du stade de l'évocation ; elle tend même à l'accentuer puisque, en prenant conscience de ses limites à aborder le sexe de manière réaliste, l'animation se résout à se réfugier dans ses capacités graphiques et expressives propres. La chair devient inévitablement le grossissement du regard subjectif du créateur.

5.4) Princesse : meurtre et pornographie

De l'autre côté, la prise de vues réelles n'est pas moins problématique : si l'acteur renvoie certes au réel, son enveloppe charnelle le limite et le réalisateur doit partir de ces bases concrètes pour attribuer au corps la charge qu'il désire. Aussi, au regard des effets spéciaux utilisables en tournage *live*, l'animation peut aller au-delà de ce qui est représentable du point de vue de la vraisemblance et de la morale dans son principe même et dans la distance qu'instaure le dessin. D'où l'idée tentante d'un dialogue entre animation et prise de vues réelles autour de la question du sexe. Et si l'on veut situer la 2D par rapport à une *mocap* introduisant un acteur dans un entre-deux, le dessin se doit alors de répondre d'autant plus fortement à l'absence d'assise corporelle. La violence, déjà

exacerbée dans le cartoon, s'affirme plus que jamais comme un mode d'existence pour ce royaume de l'immatériel.

Toutefois, dès lors que l'on sort du registre comique et que l'on utilise la créature animée en tant que telle face à un acteur de chair, sa nature artificielle devient le prétexte d'une sexualité dévoyée et vaine. Cette approche pensée sur la réalité des sujets se retrouve dans des films aussi différents que *Cool World* de Bakshi ou *Thomas est amoureux* (2001) de Pierre-Paul Renders. L'un présente un dessinateur de BD plongé dans un univers de dessin animé où le sexe entre humains et *toons* est prohibé au risque de déclencher l'Apocalypse ; l'autre, intégralement en vue subjective, met le spectateur à la place d'un agoraphobe n'ayant pas quitté son appartement depuis 8 ans et dont le seul plaisir passe par le cybersexe avec une pin-up virtuelle aux répliques préenregistrées. Le simple rapport conflictuel et matérialiste entre créateur et créature ne peut donc constituer une approche satisfaisante. Pour que la sexualité puisse ressurgir dans cette communion du réel et de l'interprétation graphique des sens, animation et prises de vues réelles ne doivent plus s'opposer mais se compléter l'une l'autre. Avec son long-métrage *Princesse* réalisé en 2006, le réalisateur danois Anders Morgenthaler met en parallèle l'absence du corps en animation avec l'absence d'affect dans le milieu de la pornographie de masse.

August, ancien prêtre missionnaire, accueille chez lui sa nièce de 5 ans, Mia, dont la mère Christina, actrice de films X, vient de mourir. Rongé par la colère, il entamera une quête de vengeance sanglante à l'égard de ceux qui ont exploité sa sœur et violenté la fillette.

Dans ce mélange de dessin animé et d'images filmées destiné aux adultes, l'emploi de l'animation en tant que telle permet en premier lieu de raconter une histoire qui aurait difficilement pu être tournée en prise de vues réelles compte tenu du caractère extrême de certaines scènes et de l'implication d'un enfant dans le milieu du X. Les personnages sont présentés dans un style graphique minimaliste proche de la caricature ; le réalisme (quasi-condamné par son sujet) est délaissé pour mettre en avant les enjeux émotionnels des scènes et transformer littéralement les protagonistes en abstractions d'humains : exploitants de pornographie sans scrupules, prêtre devenu justicier sauvage, fillette à l'enfance volée entraînée dans une spirale de vengeance... l'un des traitements les plus parlants est celui de Christina aperçue au début du film, avant sa mort : celle-ci, en train de tourner une scène de sexe à plusieurs, est à quatre pattes avec son ventre de femme enceinte et son visage

dissimulé par l'un des hommes, réduite à un objet sexuel exploité jusqu'à la lie. Quant à Charlie, l'ex-petit ami de Christina qui l'a entraîné dans ce milieu au point de devenir producteur en chef de ses films, ce dernier sera souvent nommé mais n'apparaîtra jamais à l'écran dans cette partie animée.

Mais si le dessin se fait l'écho de cette inhumanité, il s'en fait également le rempart à la manière du *Chapeau* de Cournoyer. À ceci près que cette fonction poétique est aménagée dans un cadre figuratif où les capacités animistes du dessin animé opèrent par touches : le transfert entre la brutalité du monde dépeint et l'imaginaire véhiculé par le médium se fait avec Multe, le lapin en peluche de Mia. Si la fillette le présente comme étant vivant et n'aimant pas les adultes qui ne le voient pas comme tel, celui-ci prendra vie et partagera les émotions des personnages au moment où August promet à Mia qu'il fera tout pour la protéger. Derrière la froideur des caractères et de la violence sur les corps, l'animation maintient sa part imaginative pour introduire ces moments oniriques rendus d'autant plus fragiles dans un monde sordide.

Face à l'abstraction du dessin, la prise de vues réelles se charge de la corporalité induite par le sujet du film. L'image vidéo crue, de qualité sale, est directement intégrée au récit par le biais de cassettes vidéo qu'August regarde dans son appartement, témoignages du passé filmés à l'époque avec son caméscope... le même qui, entre les mains de Charlie, servira à tourner par la suite les premiers films de Christina. Ces instants de réel bruts, dont l'aspect voyeuriste se dévoile progressivement, contrastent avec la surface léchée de la partie animée qui apparaît comme une conséquence de cette froideur. Si Christina et Charlie se voient enfin adjoindre un visage, cette identité se retrouve circonscrite dans un cadre figé, mettant en application les pulsions scopiques des personnages via le caméscope. L'image est d'abord un moyen de fixer les souvenirs heureux comme les plus douloureux avec le violent accident de voiture filmé dans lequel mourront les parents des personnages. Elle devient ensuite un moyen de pression entre les mains de Charlie, en train de filmer une Christina encore mineure se donnant au propriétaire qui veut les expulser, puis un support cherchant à surpasser les limites de la représentation, volontairement ou non. Qu'il s'agisse de la célébration du premier film X ou de la déchéance de l'actrice qui, devenue toxicomane, menace son bébé avec un couteau, le format vidéo apparaît comme un recueil de frustration humaine aboutissant à son exploitation absolue. Entre une image vidéo porteuse de dépouillement esthétique et émotionnel, et une animation sublimant les pulsions et la violence graphique faite aux corps à base de scènes gore, il faudra attendre

l'épilogue du film sous forme de prises de vues réelles pour que les personnages – désormais incarnés par des acteurs – puissent retrouver leur intégrité à la fois comme êtres de chair et d'esprit.

Princesse porte finalement plus sur la critique de la banalisation du sexe et de l'exploitation mercantile des corps que sur l'idée de transgression. Faire apparaître l'acte sexuel en tant que tel aurait équivalu à son réalisateur de sombrer dans les travers qu'il prétendait dénoncer. En opérant une mise à plat des problématiques inhérentes à l'animation et à la prise de vues réelles, Morgenthaler dévoile moins la pornographie que ce qu'elle implique autour d'elle en tirant profit des capacités expressives des deux formes. Si le dessin animé opère un lissage de la pornographie en présentant la scène de sexe à plusieurs avec visages et parties génitales tronqués par le cadre, la prise de vues réelles renvoie à la dimension charnelle des personnages, notamment avec les photos du dossier médical de Mia montrant les traces de coups sur son corps.

En se prenant l'une et l'autre comme point d'accroche, animation et vidéo dressent un cadre défini dans lequel les éclats propres à chacune sont entraînés dans un même mouvement, entre incarnation et métaphorisation, disparate dans la forme mais uni dans le fond. Pourtant, de ce dialogue ressort un blocage : celui de l'animation sur la chair comme ancrage au réel, lequel devient alors un point culminant dont la charge abstrait l'acteur de films X en tant que personne, pour n'être finalement rien de plus qu'un corps, un support à fantasmes. Dans le cadre de l'animation, le filtre esthétique se fait voile pudique sur les événements du réel et appelle par ses déformations plastiques à dévoiler de nouvelles formes en matière de sensations et d'émotions... tel le lapin en peluche vivant de Mia, dernier refuge de l'enfance dans un monde adulte violent. Avec en guise de formule magique une réponse d'August à une prostituée lui disant qu'il ne pourra pas protéger Mia de la réalité : « Si c'est ça la réalité, je ferais tout pour l'en protéger. »

5.5) Pâte à modeler et fantasmes

La question du sexe a ceci d'intéressant qu'elle renvoie aux fondements même de la charge émotionnelle de l'image cinématographique, qu'elle soit analogique ou non. La constitution des enjeux esthétiques et émotionnels repose sur la construction des éléments de l'image (à savoir la matière) ainsi que la manière dont ces éléments sont déployés dans le temps (soit la démonstration de leur interaction avec l'environnement). En prenant pour

pôles extrêmes une photo figurative et une peinture abstraite, la force d'évocation mise en œuvre, tant chez l'auteur que chez le spectateur, fera la différence au point de ne pouvoir se lier qu'au prix d'immenses difficultés. Dans l'une des rares critiques négatives faites au *Roi et l'Oiseau*, l'écrivain Michel Mardore dans le *Nouvel Observateur* du 31 mars 1980 pensait avoir trouvé « le point faible du cinéma d'animation » en reprochant au film de Grimault et Prévert de manquer de substance et de gags à l'américaine. Si sa compréhension du film et de l'approche esthétique des auteurs est discutable, sa réflexion n'est en revanche pas tout à fait erronée concernant la représentation du sexe. « [Là] où la chair manque, le vide s'installe plus qu'ailleurs. Le cinéma d'animation est condamné par nature à toujours surprendre, éblouir, subjugué. Il ne tolère pas les défaillances du cinéma ordinaire, à acteurs réels⁴⁶. » La réflexion de Marcel Jean dans son étude sur le sexe abonde également dans ce sens en restant sur un constat d'échec où la tension érotique, finalement très rare en animation, laissait la place à une tension sexuelle perçue sous l'angle du malaise en citant des auteurs comme Jan Švankmajer, les jumeaux Stephen et Timothy Quay ou Walerian Borowczyk⁴⁷. Tous ces réalisateurs partagent en commun l'animation de volumes dans une esthétique globalement mortifère, où la nature inerte des figurines est sublimée dans un esprit de « réanimation » à travers l'entremêlement de la chair et de l'artifice, mais aussi les marques du temps avec la rouille, la moisissure et la putréfaction. Il est de même intéressant de noter que parmi eux, Borowczyk, en tant que plasticien de formation, ait renoncé à l'animation à partir de 1967 pour se consacrer pleinement au cinéma érotique en prises de vues réelles. Faut-il y voir là le besoin de compenser un manque dans une œuvre ayant été jusque-là bâtie dans un médium que l'on imagine pourtant si riche de possibilités ?

La pâte à modeler à ce titre offre des perspectives intéressantes. Là où le crayon assure une liaison entre la main du créateur et la surface plane du papier, la plastiline incarne à la fois l'outil de création et le support, générant et conservant les traces directes du créateur. En plus de sa matérialité, sa célébration du contact en fait potentiellement une technique appropriée pour la représentation du sexe. L'aspect tactile se retrouve au premier plan tout en bénéficiant des capacités métamorphiques propres à la matière où l'idée de pétrissage et malaxage est sublimée.

⁴⁶ Cité par Jean-Pierre Pagliano, *Le Roi et l'Oiseau. Voyage au cœur du chef-d'œuvre de Prévert et Grimault*, Paris, éditions Belin, 2012, p. 165.

⁴⁷ Marcel Jean, *Le Langage des lignes*, Montréal, les 400 Coups Cinéma, 2007, p. 97-105.

Eurynome (1970) de John Straiton reste encore très attaché au réalisme en mettant en scène une femme nue faisant l'amour avec un serpent. Pendant l'acte, les gros plans sur le visage de la femme abondent, limitant son animation aux yeux ou à la langue quand ils ne jouent pas sur sa fixité même pour capter sa jouissance, tandis que les plans éloignés montrent le serpent caresser et enlacer le personnage avant que les deux ne se fondent entre eux pour former un œuf géant. Le retour à la matière brute, à la forme pure semble d'ailleurs le principal destin des créatures de pâte à modeler qui, ayant atteint l'orgasme, se délivrent de leur corps contraignant pour plonger dans la plénitude.

Le couple amoureux de la deuxième séquence des *Possibilités du dialogue* (1982) de Švankmajer est représenté dans un style tout aussi réaliste mais leur étreinte se fait dans une totale fusion pour former une masse d'argile parcourue de traces de doigts d'où émergent brièvement une main, un visage ou un sein. La masse finit par prendre la forme d'une vulve avant de montrer les deux personnages reconstitués ; ce sera toutefois la colère qui les amènera à s'entre-déchirer et redevenir informes en raison d'un morceau d'argile détaché d'eux à l'issue de l'acte.

En comparaison, la série *Kama Sutra* (1990) de Lyonel Kouro répond d'un style beaucoup plus naïf à base de formes simplifiées et de couleurs vives. Chaque épisode est consacré à une position sexuelle à l'issue de laquelle les personnages finissent par se fondre les uns aux autres. La liberté de ton, ouvertement joyeuse, fait d'autant mieux accepter ces débordements et les marques de modelages visibles à chaque image.

Si le dessin – tout comme la figurine – relève une part d'abstraction par nature, alors le médium avec sa variété de techniques, de styles et leurs juxtapositions, est à même de retranscrire les multiples perceptions d'ordre physiques et émotionnelles qui accompagnent l'acte, et donc de dépeindre le domaine de l'inconscient et de l'expérience personnelle plus que de chercher à représenter le sexe d'un point de vue extérieur et simplement voyeuriste dans un combat qui semble perdu d'avance.

« Il a été décidé depuis toujours que les dessins animés s'adressaient aux enfants, et les enfants, disent-ils, ne doivent pas être initiés à ce qui est la vie, les grandes personnes non plus. Et pourtant, que de possibilités détruites dans l'œuf ! Le dessin animé, d'où sont éliminées toutes les imperfections d'un corps vivant,

pouvait être le véhicule tout indiqué d'un cinéma totalement érotique⁴⁸. »

Par ce propos datant de 1957, le surréaliste Ado Kyrou annonçait la dématérialisation de la chair au profit du graphisme dans sa globalité et sa capacité à susciter une réaction affective chez le spectateur. Le simple étalage de nudité dans des productions érotiques telles que *Zizi Pan Pan* (Giorgio Terzi, 1973), *Once Upon a Girl* (Don Jurwich, 1976) ou l'adaptation animée de la bande dessinée de Milo Manara *Le Parfum de l'invisible* (Francis Nielsen, 1997) montre que l'approche réaliste du corps ne suffit pas à elle seule à restituer la sexualité en raison de l'absence d'incarnation ; sans parler du fait que les budgets alloués pour ce type de production de niche, inférieurs à l'accoutumée, ne permettent pas d'obtenir un résultat visuellement séduisant. Le réalisateur doit donc s'attacher à soigner le dessin au détriment d'une possibilité étendue de mouvements ou se concentrer sur l'animation en épurant son graphisme. Dans les deux cas, la solution repose sur cette alchimie délicate entre le réalisme et la fantaisie, la texture et le geste.

D'une certaine manière, Michel Mardore avait raison en parlant du « point faible du cinéma d'animation » dans sa critique du *Roi et l'Oiseau* ; il s'était tout simplement trompé de film.

⁴⁸ Cité par Bruno Edera dans « Eros image par image », *La Revue du Cinéma – Image et Son*, n° 354, 1980, p. 86.

6. La part biographique

Si une œuvre est essentiellement considérée comme une part de l'artiste, cette part se voit esthétiquement sublimée sous forme écrite, visuelle ou sonore. Le cinématographe des frères Lumière quant à lui restituait des parts de réel quand il ne mettait pas en scène de courts gags s'inscrivant dans la tradition scénique de l'époque. Mais l'expression accentuée des gestes et des attitudes de ces fictions théâtrales n'était encore qu'une étape vers la conception du cinéma selon Méliès. Non seulement celle-ci constituait un support à l'illusionnisme, mais de plus elle impliquait une intervention au sein même de l'image à travers les différents trucages employés. Ainsi, Méliès devenait aussi bien l'artiste agissant sur son monde que l'une des pièces du puzzle constituant l'œuvre. Face à la caméra, le maître de cérémonie ne se contentait plus d'exécuter son tour, il en faisait partie intégrante, qu'il s'agisse d'une partie de son corps (comme la tête détachable de Méliès) ou de sa personne entière tel Winsor McCay allant rejoindre Gertie le dinosaure dans son film. Le réel devient la principale matière première d'un cinéma alors considéré comme un art à part entière ; l'animation n'a donc aucune raison de s'en priver, d'autant plus qu'elle interroge la question de l'incarnation à travers la mise en abyme du geste créateur⁴⁹.

Dans son article intitulé « Le sens de la vie », François Niney énonce le pacte *biographique* du cinéma – à savoir la double exposition du réel et du filmique – en excluant volontairement le dessin animé dans une note en bas de page⁵⁰. Si la part de réel est irrémédiable dans le processus de création, le cas particulier de l'animation fait que cette part s'inscrit dans une logique d'ingestion (pour le dessin animé classique) ou d'entrelacement du corps et du mouvement entre l'analogique et le non-analogique⁵¹. Dès lors, l'acteur qui d'ordinaire manifeste une double présence à l'écran entre le personnage qu'il interprète et la personne qu'il est dans la réalité ne peut que se manifester par bribes,

⁴⁹ Voir « Partie I : La confrontation créateur-créature » (p. 15-87).

⁵⁰ François Niney dir., *L'Épreuve du monde, entre réel et fiction*, Saint-Sulpice-sur-Loire, ACOR, 2000, p. 9.

⁵¹ Georges Sifianos, « Entre cinéma et cinéma d'animation : la question de la réalité », *Positif*, n° 447, 1998, p. 95-97.

par fragments, une fois inséré dans le cadre de l'image par image. Ayant d'abord incarné l'instance supérieure agissant sur la créature animée, le créateur humain s'est progressivement trouvé de multiples avatars à plat et en volumes pour explorer des registres aussi divers que le dessin animé, l'animation en volume ou la pixilation. La *mocap* a permis par la suite de franchir un nouveau palier dans l'intégration de l'humain à un niveau plus intime. Aussi, à ce stade de notre étude reste en suspens une dernière question : le souci de traduire la réalité documentaire de l'humain via l'animation.

6.1) Infiltrations du réel chez Aardman

Face à la photographie reflétant une surface matérielle, la subjectivité induite par l'animation intervient sur deux niveaux. Le premier, pragmatique, concerne la synthèse des éléments donnés comme peuvent le démontrer les films de formation décrivant les mécanismes d'un objet, d'une institution ou d'un événement. Le second, interprétatif, porte sur la part imaginative nécessaire à la reconstitution du sujet mais également sur le point de vue vis-à-vis de ce sujet. Dans tous les cas, qu'il soit question d'un objet, d'une situation ou de la pensée d'une personne, le médium travaille le matériau de l'intérieur et met ainsi à niveau égal la représentation même de l'objet et le sens figuré qu'il véhicule. Dans un film comme *La Table tournante*, l'hommage rendu à l'œuvre de Paul Grimault reste encore timide. Bien que l'on voit le réalisateur dialoguer naturellement avec ses créatures animées, le réel est ici pris pour cadre afin que la magie de l'animation émerge et mette d'autant plus l'accent sur les courts-métrages représentés en tant qu'objets matériels et distincts. Face au petit clown désireux d'en apprendre plus sur le médium dont il est issu, Grimault joue le rôle de passeur agençant les différents mondes mais sa part humaine en tant que telle n'interfère pas dans le cours des récits. Le réalisateur s'efface afin que ses films parlent pour lui. Seules l'introduction et la conclusion de *La Table tournante* agissent sur le réalisateur en le montrant sous une forme dessinée (en ours puis en autoportrait dessiné) comme une parenthèse pour témoigner de ce même rapport d'intimité vis-à-vis du médium. Mais au-delà de la porosité des registres, l'essentiel du récit repose sur un dialogue entre deux formes établies où le réel dépeint devient finalement plus l'émetteur que le récepteur de la magie.

Les premiers mélanges d'animation et de prise de vues réelles mettaient en situation le geste créateur, soit des régimes d'images situables les uns par rapport aux autres dont les logiques interagissaient pour finalement renforcer ce qui les distinguait. Bien que

l'animation faisait appel à des référents au réel pour mieux les détourner et que les acteurs humains se retrouvaient contaminés par l'élasticité que permet l'image par image, cette approche a finalement assis les spécificités techniques des deux registres qui se confirmeront au fur et à mesure que l'animation développera son langage. Les critiques adressées au rotoscope ainsi que l'instauration de *l'impossible plausible* disneyen ont amené à penser que l'animation se devait de poursuivre dans la voie de la fantaisie où toute référence prosaïque aurait des allures d'incongruité.

Ainsi, les parts de réel se sont progressivement manifestées dans cette même logique de modélisation au moment où le médium commença à explorer des versants plus personnels. Si Ralph Bakshi a introduit des conversations enregistrées dans la rue et des photographies retouchées en guise de décors pour *Fritz the Cat*, il s'agissait là d'éléments insérés parmi d'autres dans une volonté d'aller à l'encontre des usages de l'animation. Le tout était mis au service d'une fiction où les places des régimes d'images se voulaient plus floues que la thématique matérialiste du geste créateur. La série des *Conversation Pieces* (1983) des studios Aardman encore émergents franchit une nouvelle étape en reposant pleinement sur une réalité documentaire ; des entretiens enregistrés sur bandes sont interprétés visuellement en pâte à modeler pour en donner une représentation réaliste ou décalée. Parmi ces films, *Late Edition*⁵² présente sans débordements fantaisistes le quotidien de la rédaction d'un journal. À l'opposé, *Early Bird*⁵³ montre un speaker de la radio tiré du lit et prenant son petit-déjeuner tout en assurant son émission avec un matériel de studio utilisé en guise d'ustensiles de cuisine. La logique sera poussée à bout avec le court-métrage *Creature Comforts*, réalisé par Nick Park en 1989, où les propos de différentes personnes sur le confort de leurs habitations seront tenus dans le film par les animaux d'un zoo. L'anthropomorphisme marque un contraste d'autant plus grand avec ces dialogues pris sur le vif. En regard d'une langue pouvant être lissée et idéalisée par le jeu des comédiens, cette résonance trouve à travers la pâte à modeler un point d'accroche favorable comme le dit Philippe Moins dans son étude *Les Maîtres de la pâte* : « [La patamod] a une présence et une vérité matérielle qui s'accorde bien avec la proximité de la bande-son, tout en offrant un séduisant décalage⁵⁴. »

De ce fait, l'animation en volume implique un travail devant un corps concret et élastique par les possibilités de la matière ; élasticité qui, face aux bouches restituant les

⁵² Peter Lord, 1983.

⁵³ Peter Lord et David Sproxtton, 1983.

⁵⁴ Paris, Dreamland éditeur, 2001, p. 90 sq.

entretiens réels, passe par une attention toute particulière aux détails du visage pour restituer les différents heurts des dialogues, avec leurs pauses et leurs hésitations. Or, en partant d'une animation 2D ou numérique qui ne bénéficie pas de cet ancrage matériel, l'élasticité des corps est décuplée et cette liberté d'action sur les formes tend à verser dans un registre plus mental, au plus près des émotions.

6.2) *I Move So I Am : l'artiste-sujet*

L'existence est une succession constante de mouvements plus ou moins perceptibles produits selon les lois de la nature : vie animale et végétale, déplacements des nuages, vagues de l'océan, érosion de la roche... chaque seconde écoulée inscrit le sujet dans le passé, faisant disparaître son image pour la remplacer aussitôt par une autre, laquelle connaît instantanément le même sort. Le sujet face à l'implacable immuabilité du temps ne serait dès lors qu'une entité protéiforme dont le bouillonnement, l'instabilité confirmerait sa présence dans le réel, dans l'instant présent... tout comme le serait le rêve, que le cinéma tend à nous faire toucher du doigt en mettant les deux registres opposés au même niveau par son dispositif sélectif de l'image.

C'est dans cette conception organique des éléments face au temps que le réalisateur néerlandais Gerrit Van Dijk inscrit son film *I Move So I Am* (1997). Sur cette variation à partir du célèbre aphorisme de Descartes, Van Dijk se met en scène (par le biais de la rotoscopie) sur un fond blanc, se dessinant lui-même au crayon et s'effaçant régulièrement d'un revers de la main, tandis qu'autour de lui s'ébattent nombre de symboles autour du mouvement et de sa représentation. Malgré l'usage très prononcé de la rotoscopie (prononcé dans la mesure où le corps de Van Dijk est d'un rendu photo-réaliste), le réalisateur s'acharne à déstructurer toute approche picturale afin d'en révéler la mécanique et les enjeux. Ainsi, l'avatar de Van Dijk s'anime en donnant à chacun de ses mouvements un effet de traînée comme le présenterait une phase d'animation en plein développement avec ses images intervalles. Cette approche ouverte, ininterrompue du trait vient sublimer le tracé du crayon, mettant en abyme le geste créateur au service de son propre engendrement ; une auto-naissance à répétition au cours de laquelle l'auteur fait se mêler éléments autobiographiques et extraits de ses précédents courts-métrages. Fort de son parcours de plasticien, Van Dijk développe dans ses films une réflexion autour des capacités de l'animation en revenant aux bases mêmes du genre : le cycle, tel que le

connaissait le public des premiers jouets optiques, auquel l'auteur ajoute la métamorphose, condition *sine qua non* de la spécificité de l'image animée.

Le film s'ouvre sur deux crayons dont l'un se met à dessiner la main qui tient l'autre pour s'achever sur la reconstitution de la lithographie *Drawing Hands* (1948) de M. C. Escher. L'idée de cycle est mise en place dès le départ. Alors que l'auteur commence à dessiner ses premiers traits, un dessin d'enfant entre dans le cadre : un petit personnage saute à la corde en comptant ses sauts. Arrive un cavalier tout aussi naïvement dessiné qui au fil de sa course revêt un aspect de croquis réaliste. Le dessin renvoie ici au moyen d'expression de l'enfant, ainsi qu'aux débuts de l'image en mouvement avec le cycle de marche du cheval digne de Muybridge. La transition graphique du cavalier vient faire le lien entre le monde de l'imaginaire enfantin et la vie personnelle de l'auteur dans un milieu rural (où l'on voit un fermier remplissant de lait un pot en fer blanc) et très pieux. Les références à Dieu se succèdent avec la mention « *God Ziet Mij* » (du néerlandais « *Dieu me voit* »)⁵⁵, la croix, le signe de prière et un dessin d'enfant représentant des premiers communiant. À ce stade, Van Dijk s'est dessiné du buste au visage, de timides teintes commencent à le colorer (et non plus le simple noir du crayon). Un extrait de la bande-annonce de *West Side Story*⁵⁶ prend place dans le cadre où s'ébat une Nathalie Wood aux traits rotoscopés au feutre. La comédie musicale devient une échappatoire face au dogme religieux (dont Van Dijk se moquera d'ailleurs avec virulence dans ses travaux ultérieurs⁵⁷) et offre au corps une nouvelle liberté traduite par les sentiments exprimés (et non réprimés). Une première rupture avec l'image du corps est marquée par ce modèle, rupture que l'avatar Van Dijk exprime en effaçant son visage avant de se redessiner pendant qu'un *Curl-Up*⁵⁸ (1951) d'Escher se déplace en roulant. Sachant que le cycle et la répétition des motifs occupent une place importante dans l'œuvre de ce dernier, le fait que le réalisateur le cite une nouvelle fois permet de faire le lien avec l'autosuffisance de son avatar qui se redessine selon ses désirs.

L'action reprend son cours tandis que défilent des images d'Elvis Presley chantant *Rock Around the Clock*. Face à l'énergie du rock'n roll, le corps accède à un nouveau plan de liberté, se retrouve décomplexé et se joint aux déhanchements « obscènes » du King. En

⁵⁵ Notons que le verbe *zien* (voir) signifie également « imaginer ».

⁵⁶ Robert Wise et Jerome Robbins, 1961.

⁵⁷ Notamment dans sa série *Jute* (1979).

⁵⁸ Créature imaginée par M. C. Escher, semblable à un lézard à six pattes ayant la capacité de s'enrouler sur lui-même.

guise d'accompagnement, le réalisateur ajoute au chanteur un extrait de son court-métrage *Pas à deux* (co-réalisé avec Monique Renault, 1988) dans lequel un couple de danseurs, de la valse musette au disco, se transforment en une succession de personnages célèbres réels ou imaginaires ; l'extrait en question est le passage où l'on peut voir Marilyn Monroe danser le rock avec James Dean. La transition entre le parcours de l'auteur et ses œuvres cinématographiques est mise en place, l'avatar marque une nouvelle rupture avec l'ordre en effaçant son buste.

Le réalisateur ouvre son anthologie en rendant un hommage à Norman McLaren dont l'œuvre le poussa à s'orienter vers l'animation. Ainsi, la poule du film *Hen Hop* (1952) traverse le champ, d'autres extraits de l'œuvre de Van Dijk parsèment l'action tandis que l'avatar se démultiplie, chacun se dessinant l'un l'autre. Le thème de l'évolution s'implante au cœur même du film : sont cités les métamorphoses continues de *Quod Libet*, avec une orange s'épluchant d'elle-même et révélant le drapeau néerlandais, ainsi que l'enfant au ballon de foot de *Sport Flesh* (1976), film dans lequel on suit la croissance du personnage jusqu'à l'âge adulte avant de se transformer en monstre adipeux. L'auteur assied sa vision du médium en faisant apparaître l'une de ses citations (sous le pseudonyme de Rik Dreÿtvang) : « La mort d'un artiste est comme un *Frieze Frame* à la fin d'un film. » Si le terme désigne une image figée, *Frieze Frame* est également le titre d'un autre court-métrage de l'auteur (1991) liant par une transition animée trente-neuf tableaux d'un musée de manière à former un tout. Sur l'instauration de l'image fourmillante et du contact direct avec le support héritée de McLaren, Van Dijk vise le déploiement et l'évolution biologique de l'idée où la trace laissée derrière soi (à savoir l'œuvre) devient un temps d'arrêt équivalant à la mort. De là vient l'image instable et volatile que le réalisateur applique à l'extrême dans *I Move So I Am* avec l'avatar s'effaçant et se dessinant sans cesse, laissant place à un Van Dijk à la coloration désormais plus réaliste ; une implantation dans le réel plus qu'illusoire car présentant un corps perpétuellement fragmenté.

L'individu se construit (et se déconstruit) par ses expériences, ses échecs et ses remises en question ; de la formation spirituelle découle celle du corps où se joue l'image de notre existence, où la fin annonce le commencement d'un nouveau cycle. Une dernière image vient conforter cette idée : celle d'un peloton de coureurs cyclistes. Signal de départ, course contre le temps... le thème du *cycle* trouve ici son point d'orgue.

Une nouvelle étape est franchie avec la paternité de l'artiste présentée par l'image du bébé tirée de *Janneke* (1990), court-métrage consacré à la naissance de sa fille (en

1968). Le thème de la paternité aborde l'idée de retour aux sources, aussi bien de la vision de l'enfant comme fruit de ses entrailles (une extension de soi-même) que de la nécessité de se mettre à son niveau (et par là, renouer avec son propre passé) pour l'élever. Il s'agit d'une remise en question forte où l'avatar perd ses couleurs et devient nu, Adam moderne revenant aux fondements même de son art, prenant tour à tour la pose de *La Création d'Adam* (1508-1512) de Michel-Ange, du *Penseur* (1880) de Rodin, du *Discobole* de Myron et de *L'Homme de Vitruve* (~1492) de Léonard de Vinci. Du célèbre schéma se détachent l'avatar (continuant de se dessiner) ainsi qu'un personnage féminin se métamorphosant à son tour en une succession de peintures : on y voit *Yvette Guilbert* (1894) de Toulouse-Lautrec, *Le Nu rose* (1947) de Matisse, *Le Déjeuner sur l'herbe* (1863) de Manet, une femme de Modigliani, un jeune couple de Chagall et une danseuse de Degas. Un tournesol de Van Gogh apparaît furtivement, s'évanouissant sur une composition de Mondrian tandis que passe dans le champ une femme nue entourée tout au long de sa marche des images intervalles de ses mouvements. Dans cette continuité artistique, cette dernière peut aisément incarner une figuration du *Nu descendant un escalier* de Duchamp (1912).

Durant ce défilé de références, l'avatar arbore un aspect plus graphique avec des traits blancs et des couleurs vives et épaisses avant de disparaître à son tour de la composition de Mondrian. De la sublimation du corps représenté de manière réaliste, la rotoscopie se fait progressivement dépositaire d'une abstraction graphique où s'ouvrent subjectivité de la forme, expressivité de la couleur des fauvistes et incarnation du mouvement héritée du futurisme et du *Nu descendant un escalier* de Duchamp ; soit le résumé des approches picturales qui renvoient aux composantes mêmes de l'animation. L'avatar apparaît une dernière fois nu et coloré de tâches vertes, prenant la pose du *Gaulois mourant* avant de s'immobiliser et de s'assombrir. Cette mort symbolique vient conclure le cycle de l'art ; l'artiste s'efface, peut-être définitivement, mais son empreinte se retrouve déposée. Un nouveau point de départ est mis en place.

À travers son avatar se dessinant et s'effaçant sans cesse, Gerrit Van Dijk met littéralement en scène sa *tabula rasa* où toute forme appelle à s'évoluer dans le temps, donnant aux implantations stables l'image de transitions vers de nouveaux flux. Ainsi, *I Move So I Am* va totalement à l'encontre de l'animation dite « classique » visant à implanter des corps dans un univers illusoire, donné comme existant à la manière des contes de fées, quand bien même ces corps soient dénués d'assise corporelle. Rendre matériel ce qui par essence est immatériel. Le film de Van Dijk cherche à désincarner le

corps doté d'assise corporelle dans un univers lui-même désincarné, à savoir l'écran blanc mais également le corps du film dont on révèle le support, le mécanisme par l'animation et la texture par les matériaux employés. Rendre immatériel ce qui est matériel, tout en affirmant son implantation dans le réel. Qu'il s'agisse de l'acte de création « entier » du premier ou « fragmenté » du second, il est question dans les deux cas d'accéder à la dimension tactile du médium. Offrir à l'amateur d'animation classique le *spectacle* auquel il croit et pense pouvoir toucher du doigt et à l'amateur de travaux plus graphiques la révélation des *coulisses*. L'animation affirme alors son pouvoir tout en revendiquant sa dimension illusoire, où le réel ne prend place qu'en s'en écartant, où l'idée se concrétise sans avoir l'air de se fixer ; nébuleuse et bouillonnante comme le sont les cellules de l'organisme humain.

6.3) *Ryan et le filtre psycho-réaliste*

À un niveau plus direct, *Ryan* (2004) de Chris Landreth propose un traitement graphique de la réalité documentaire à partir d'un entretien avec Ryan Larkin, animateur canadien des années 60-70 ayant vécu par la suite dans la mendicité. Lors de sa rencontre avec l'artiste déchu, Landreth applique son style d'animation 3D qu'il qualifie de « psycho-réaliste ». Forcée depuis son film *The End* (1995), cette esthétique consiste à interpréter visuellement les fêlures psychologiques des personnages qui se répercutent sur leurs morphologies mêmes. Il en résulte des corps littéralement morcelés, déformés à la manière des peintures de Francis Bacon et dont les plaies révèlent des tâches de couleurs vives, en parfait contraste avec la noirceur du propos. Dans *Ryan*, la démarche est introduite par le réalisateur lui-même qui, représenté en 3D réaliste, nous montre les « cicatrices émotionnelles » que présente son reflet dans un miroir, chacune étant liée à une date et à une émotion particulière. À cet instant, la caméra restera centrée sur l'avatar psycho-réaliste du réalisateur et sur le monde situé de l'autre côté du miroir, où l'environnement lui-même est entièrement déformé.

Les *Conversation Pieces* constituaient des réinterprétations à partir d'une base concrète que les réalisateurs se réappropriaient de manière réaliste ou fantaisiste sans aucune influence extérieure : « Lord et Sproxton ont chaque fois confié les enregistrements

à des tiers et ne savaient donc pas qui étaient réellement les personnes enregistrées⁵⁹. » Dans le cas de *Ryan*, Chris Landreth y ajoute la reconstitution fondant en un seul tenant ces deux orientations : à la fois réaliste dans sa volonté de ne pas travestir le contexte de l'interview et fantaisiste dans sa peinture des personnages au service d'une radiographie psychologique. Le regard subjectif agit sur tous les niveaux et façonne ce réel déformé à travers la psyché inscrite dans la chair (le corps morcelé de Larkin), mais aussi la matérialisation du discours et le rapport aux objets. Lorsque Landreth demande à l'ancien animateur de dépasser son problème d'alcool pour qu'il se remette à la réalisation, sa bienveillance est représentée par un volant éclairé comme un néon qui vient se dresser mécaniquement au-dessus de sa tête, à la manière d'une auréole. De son côté, Larkin est totalement soumis à sa bouteille de bière dont il boit une gorgée à chaque fois que celle-ci fait jaillir des petits bras mécaniques tendus vers lui tout en lui disant d'une petite voix « *love me, love me* ». Cette matérialisation de la perception du monde – *de l'autre côté du miroir* – démontre l'idée selon laquelle l'animation vient prendre le relais face à ce que la prise de vues réelles ne peut qu'effleurer en surface. Si l'attention est portée sur la personnalité de Ryan Larkin et son œuvre, les motifs relevant de l'univers graphique sont en revanche directement intégrés dans la logique du récit sans jamais être nommés comme entités matérielles. Ces fêlures incarnées demeurent au niveau de la représentation imagée, telles qu'elles sont d'ordinaire interprétées par le cerveau humain dès lors qu'il est question de mettre des mots sur les sensations pour pouvoir mieux les saisir.

L'animation prend d'ailleurs une double valeur en étant à la fois la technique et le sujet du film : des extraits des œuvres de Ryan Larkin sont présentés et remis dans leur contexte. Un clone virtuel du cinéaste alors jeune vient d'ailleurs s'inviter dans une des scènes extraites de son film *Street Music* (1972) pour se joindre à l'action. Dans ce dialogue entre le sujet traité et la technique employée, l'œuvre présentée et l'intrusion du jeune Larkin, Chris Landreth livre une mise en abyme non pas du processus même de l'animation – comme il le fit avec *The End* dans lequel un animateur réalise qu'il fait partie de sa propre fiction – mais du rapport à la création. La projection de l'humain sur les éléments s'est retournée sur lui-même, dans cette même vision fantasmagique forgée par les sensations et les impressions que le réel lui renvoie. Ainsi, *Ryan* donne à voir une vision du monde filtrée par les émotions du réalisateur, où chacun de ses éléments constitutifs se retrouve littéralement ouvert à vif ; cette fragilité, tant celle de l'animation

⁵⁹ Philippe Moins, *Les Maîtres de la pâte*, Paris, Dreamland éditeur, 2001, p. 90.

comme essence virtuelle que celle du réel malmené par les retouches d'images, témoigne des perspectives de l'animation comme manière de rendre compte du réel. Car ce surréel obtenu n'entame pas pour autant la force originelle de la prise de vues réelles ; elle lui donne même sa raison d'être selon Marcel Jean : « [...] ce pacte documentaire qui lie le cinéaste et le spectateur ne me semble possible que dans la mesure où subsiste l'idée que l'image peut rendre objectivement le réel⁶⁰. » Ce réflexe bazinien devient donc le garant de cette lecture déviée du réel où l'individu expose ses fêlures et nous en livre la mécanique interne. De ce fait, malgré le traitement graphique aigu du film, l'explication de la démarche par son auteur, la présentation de Ryan en tant que figure de l'animation – avec des micros à ses côtés – et l'intégration d'extraits de ses œuvres (titre et année de production inclus) laissent peu de doutes quant à la véracité des propos échangés entre les personnages.

Toutefois, la dimension abstraite du dessin 2D ou 3D ne repose pas uniquement sur l'exaltation du registre mental ; elle permet également en s'éloignant du réalisme graphique de tendre vers l'universalité. Le but peut être encore plus facilement atteint lorsque le créateur n'intègre pas de source analogique directe pour orienter sa narration et opte donc pour une démarche classique où la réalité documentaire devient un matériau scénaristique comme un autre dont chacun des aspects est malléable à souhait. Or, cette maîtrise des éléments propre à l'animation peut conduire de manière tentante à une harmonisation formelle à la manière de Disney, où le résultat serait certes universel, mais ne restituerait en rien les spécificités du réel retranscrit. Car si le regard porté sur les événements décrits peut être pudique, les événements eux-mêmes n'ont guère d'intérêt à être estompés si le créateur souhaite renvoyer précisément à un lieu, à une époque donnée. De plus, la réalité est imparfaite par définition, tout comme les souvenirs fluctuent en fonction de leur degré de précision. Par conséquent, la nature même du récit visé laisse derrière elle suffisamment de failles qui doivent être prises en tant que telles pour que la spontanéité du réel ne soit pas étouffée par une idéalisation d'ensemble.

6.4) Persepolis et la pudeur du dessin

Concernant *Persepolis* (2007) de Marjane Satrapi et Vincent Paronnaud, ce n'est pas l'animation qui motiva le passage de la forme écrite à la forme visuelle, mais la bande

⁶⁰ *Quand le cinéma d'animation rencontre le vivant*, Montréal, les 400 Coups Cinéma, 2006, p. 19.

dessinée. Le film put donc bénéficier d'une base graphique solide qu'il a fallu adapter au niveau du langage et des moyens techniques. Dans l'œuvre originale⁶¹, Marjane Satrapi relate son parcours, de son enfance à Téhéran au cours de la Révolution Islamique jusqu'à son départ pour la France en 1994, le tout dans un dessin en noir et blanc purs où personnages et décors sont réduits à leur plus simple expression. Le livre en tant que support – ainsi que la simplicité du dessin – offre un espace conséquent pour le texte lu là où le cinéma doit faire reposer l'essentiel des idées et des émotions sur l'image. L'adaptation filmique présente donc un trait plus affiné afin d'éviter les effets de tremblements, ainsi qu'une mise en valeur des décors toute en nuances de gris. Sur ce traitement graphique, l'évolution du regard de Marjane Satrapi sur le monde est retranscrite visuellement via le contour des plans, d'abord sombre lors de sa période d'enfance, puis progressivement éclairci au fil du récit. La part imaginative de l'auteur intervient également concernant les scènes dont elle n'a pas été témoin : l'histoire du Shah devient une pièce de théâtre de marionnettes plates et les scènes de manifestations réduisent les protagonistes à des silhouettes dépersonnalisées à la manière des humains de *Peace on Earth* de Hugh Harman.

Au traitement graphique doit s'ajouter la durée standard d'un long-métrage qui oblige une approche plus concentrée du récit tout en maintenant ses enjeux émotionnels. Malgré cela, Marjane Satrapi préserve une distance par rapport à elle-même par l'emploi du dessin et d'acteurs reconnus pour les voix des personnages (Chiara Mastroianni, Catherine Deneuve, Danielle Darrieux). Les aspérités du réel ne surgissent donc pas à travers les matériaux d'archives comme pour *Ryan* (enregistrements, films, photos) mais dans cette homogénéisation graphique mettant au même plan les divers niveaux de perception de l'auteur en tant que personnage principal. À partir d'un ancrage dans le contexte politique de l'Iran, scènes oniriques, massacres représentés symboliquement et passages comiques (la métamorphose de Marjane en adolescente) se succèdent et se complètent dans leur force d'évocation.

Récompensé par le Prix Spécial du Jury au Festival de Cannes, *Persepolis* a ouvert pour l'animation la voie de l'autofiction. Ce genre n'a rien d'innocent en étant déjà lui-même à la croisée de deux registres en apparence contradictoires, à l'image du médium employé. Dans cette cohabitation d'éléments du réel et de la fiction, la littérature propose le plus haut degré d'abstraction en raison de sa forme *unimodale* (« rien que des lettres lues

⁶¹ Paris, L'Association, 2000-2003 en 4 tomes, recueil intégral en 2007.

sur une page⁶² ») relatant l'expression interne d'une personne face à laquelle le lecteur doit se projeter et en tirer sa propre vision. Or, l'image impose une vision, un premier degré de concrétisation traduit en diverses composantes comme sa nature (photo, dessin, peinture), sa composition, son sujet, etc. Un dessin, par son caractère graphique, revendique plus ouvertement sa subjectivité que ne pourrait le faire une photo en tant qu'épreuve tirée du réel. Cette dernière voit de plus sa racine « objective » mise à mal en étant réduite à un cadre et pouvant être détournée à travers les retouches et le *compositing* ; elle peut donc mêler de manière plus insidieuse le vrai et le faux dans un hyperréel où les effets sont volontairement effacés pour créer un reflet de la réalité tenant de la falsification. Or, le dessin – tout comme l'animation – donne lieu par définition à un infraréel qui, au contraire, n'hésite pas à révéler ses effets, la manière dont ses images sont conçues. À ce titre, le rapprochement que fait André Martin entre les aspirations de l'animation et de la littérature montre que les deux médiums reposent sur cette même abstraction du réel, où l'essentiel des émotions tient avant tout dans le langage en lui-même. De cette absence de concrétisation par le biais d'image tirée du réel découle une projection plus forte de la part du spectateur alors plus à même de déceler la part de réalité documentaire inscrite dans l'œuvre. La schématisation par le graphisme permet de mieux cerner l'idée retranscrite et de toucher ainsi à l'universalité ; malgré le caractère personnel du récit de Marjane Satrapi, sa portée va au-delà de la représentation de l'Iran en traitant des humains qui repoussent les limites de la société dans laquelle ils vivent pour défendre leur liberté.

6.5) *Le cheminement mental dans Valse avec Bachir*

Aussi différents soient-ils dans leur approche, *Ryan* et *Persepolis* traitent chacun d'une mémoire restituée où l'animation vient rendre extérieure la vision intérieure, sans distinction aucune avec le déroulement des événements en eux-mêmes. Or, l'animation comme mise à mal du pacte *bio-graphique* du cinéma appelle au questionnement même de cette perception ; de là se distingue *Valse avec Bachir* (2008) d'Ari Folman qui, de son côté, traite d'une mémoire à reconstituer. Alors que le cinéaste écoute un de ses amis lui raconter un cauchemar post-traumatique issu de la guerre au Liban, celui-ci réalise qu'il n'a conservé aucun souvenir de cette période en tant que soldat, si ce n'est une image confuse autour du massacre des camps de Sabra et Chatila en 1982. Ari Folman part donc à la recherche de ses anciens camarades afin de connaître les émotions qu'ils ont éprouvé au

⁶² François Niney dir., *L'Épreuve du monde, entre réel et fiction*, Saint-Sulpice-sur-Loire, ACOR, 2000, p. 9.

cours de ce massacre, et par là même, le rôle qu'il aurait lui-même joué durant cet événement.

Construit sur une série d'interviews, le film à chaque nouvelle rencontre réinterroge les impressions premières du réalisateur et fait de l'ensemble une machinerie qui se relance et se développe peu à peu. Mais si ces interviews délimitent bien chacune des étapes de la reconstitution de la mémoire de Folman, leur déroulement même n'est pas étanche. Esthétiquement, le film en animation vectorielle est construit sur trois bases graphiques distinctes : une partie *classique* toute en couleurs froides pour les interviews et les événements réels ; une partie *onirique* pour les hallucinations, représentés en couleurs vives et une partie *nébuleuse* pour le flash récurrent de Folman construit en clair-obscur noir et jaune. À la mémoire confuse et fragmentée du réalisateur, l'animation répond par la fragmentation de l'unité de l'être et se charge de combler les vides pour figurer les errements de la pensée où passé, présent et futur alternatif s'entremêlent. Cette idée de mémoire modulante est introduite par Ori, l'ami psychologue de Folman, d'après une expérience sur des personnes s'étant reconnues dans une photo factice les représentant enfant dans une fête foraine. Les mécanismes de l'inconscient reconstruisant une scène à partir d'un seul élément font écho à l'animation avec ses capacités d'action infinies et de contrôle total. Ori ajoute face au réalisateur craignant de redécouvrir des souvenirs inavouables : « Il y a un mécanisme humain qui fixe un certain nombre de limites qui t'empêche d'entrer dans les profondeurs les plus obscures où il vaut mieux ne pas s'enfoncer. » La possible idéalisation du passé portée en corollaire sera dès lors confrontée aux différents souvenirs des intervenants, comme autant d'images mentales tentant de clarifier le vrai et le faux.

Face à cette extrême subjectivité, l'animation interroge donc la pertinence des souvenirs, mais également la mise à distance que peut induire le filtre esthétique. Parmi les personnes rencontrées par le réalisateur, la psychologue Zahava Solomon fait état d'un autre mécanisme de défense inconscient en évoquant le cas d'un patient : photographe, ce dernier observait la guerre avec détachement, comme protégé derrière un écran jusqu'à ce que la vue de chevaux agonisant dans les ruines de l'hippodrome le rappelle à la réalité. À l'image de ce récit, *Valse avec Bachir* se construit dans un univers psychique, immatériel à travers la technique de l'animation et ses thématiques portant sur le subconscient. Le filtre esthétique devient le porte-parole du sentiment d'irréalité de la guerre chez les individus situés en première ligne. Conscient de cet aspect, ainsi que des propos réels des

intervenants portant sur un massacre dont la prise de conscience elle-même est abstraite, Ari Folman coupe court à cette perception distanciée en concluant son film par des images télévisuelles des victimes de Sabra et Chatila. Arrivé au bout de son cheminement post-traumatique, le film impose avec ces images d'époque le point d'ancrage dans le réel dont il était dépourvu jusque-là, renvoyant au spectateur, si besoin était, la nature des événements qui se sont déroulés : un massacre bel et bien authentique, devenu aboutissement et point d'interrogation de la perception du réel. Une nouvelle fois, l'image animée par sa dimension interprétative s'avère insuffisante pour restituer l'humain en tant qu'être de chair et de sang, au même titre que la question du sexe abordée dans notre chapitre précédent. C'est par ailleurs cette même distance qui conduit le journaliste Andrew Osmond à considérer le film comme un équivalent cinématographique des dessins d'audience⁶³, dessins qui, du point de vue éthique, s'accordent d'autant mieux avec le caractère mouvant de la vérité.

En concentrant le réalisme hyperbolique de *The Sinking of the Lusitania*, le respect du contexte des entrevues à la manière de *Ryan* et les scènes imagées de *Persepolis*, *Valse avec Bachir* fut acclamé en modèle de documentaire d'animation où l'impact de l'image par image s'alimente par la substance du réel. Et cette concentration de motifs variés dans leur esthétique et leur narration nécessitait un contrepoids suffisamment fort pour faire valoir son discours : l'image crue et implacable nous confirmant l'horreur contenue en germe dans cette approche imagée. Une approche qui nous révèle et dissimule à la fois l'essence du réel et nous appelle à décroquer les genres autant qu'elle sollicite nos réflexes faces aux images créées de toutes pièces et celles prétendument objectives.

⁶³ *100 Animated Features Films*, Londres, British Film Institute, 2010, p. 225.

Les nouveaux visages

Les formes évoluent et donnent naissance à de nouveaux modes d'expression ou du moins prennent appui sur d'autres domaines. Dans tous les cas, au moment où celles-ci s'affirment et que le cadre est clairement délimité, le cloisonnement et le dogmatisme deviennent tentants ; réflexe tout à fait légitime dans le cadre de l'animation et de la prise de vues réelles au vu de ce qui les oppose dans leurs techniques et les enjeux suscités. La conservation de la mémoire, le glissement progressif vers l'imaginaire ou le discours sociétal à travers l'acteur humain érigé en point de référence ont suffi à reléguer la fantaisie et l'avant-garde de l'animation au rang d'aimables curiosités. Face à la trace conservée de *ce qui a été* face à la caméra, les images animées revendiquaient leur artificialité, autant que la fluidité de leurs mouvements dissimulait la tâche lourde et fastidieuse de concevoir le film dans ses moindres détails photogramme par photogramme. Ce caractère dual, tant dans les deux approches du cinéma que dans la caractérisation de l'animation, a forgé des barrières telles que le principal point commun a été abstrait, soit la possibilité qu'ont les films d'extérioriser et de donner une représentation concrète aux fantasmes. Les frontières entre le rêve et la réalité se retrouvent brouillées au point de mettre des registres opposés sur un même plan. Les productions animées de ces dernières années ont inversé la tendance en prenant l'image par image comme source principale d'expression sur laquelle vient s'appuyer le réel. Mais avant d'en arriver là, les limitations techniques des premiers temps ont maintenu animation et prises de vues réelles avec les visées qui leur étaient respectivement associées.

L'apparition des premières caméras image par image a pu révéler la scission existante entre le créateur et la créature où l'un pouvait être à l'écran au détriment de l'autre. Leurs singularités respectives ont alors donné lieu à une représentation de ces limites autour desquelles furent mis en scène le conflit et les rapports d'opposition. Animation et prise de vues réelles se sont ainsi renforcées l'une et l'autre, et leurs

interactions se sont affinés pour mieux casser le cadre de l'écran, voire l'ingérer pour en extraire la substance. Ce que fit Robert Zemeckis avec *Qui veut la peau de Roger Rabbit ?* où le cartoon de l'Âge d'Or hollywoodien et le film policier mêlaient leurs traitements archétypaux pour mieux leur rendre hommage. La profondeur psychologique et la sensibilité de la créature s'affirmaient à l'aune de l'humain et agissaient en miroir de nos fantasmes, à savoir ce désir d'étendre nos capacités d'action sur le monde. Ce premier degré de matérialisation des frontières était nécessaire pour pouvoir en bousculer les fondements.

Le numérique et la *motion capture* ont exaucé ce souhait en commettant pour ainsi dire une forme d'attentat sur les principes du réel et de l'animé. Le premier joua sur l'intégration au réel et renoua avec le sens du merveilleux de Méliès en se dirigeant progressivement vers un hyperréalisme ; l'autre intégra le corps humain dans un contexte d'épanouissement étranger qui parasita le cadre fluide des lignes d'action du médium animé. Derrière cet attentat se manifestait la peur de la supplantation de l'homme par la machine, tant pour les acteurs que pour les animateurs. L'union contre-nature du réel et du virtuel au niveau du corps humain est à son tour devenu prétexte à l'exposition de sa fragilité.

Rarement ce sentiment n'aura été aussi fort dernièrement avec *Le Congrès* (2013), réalisé par un Ari Folman voyant dans la technologie actuelle les prémises de l'abandon du corps de l'acteur pour sa seule enveloppe numérique et, à terme, la disparition du cinéma tout court. Dans ce récit d'anticipation, l'animation devient le royaume d'une immortalité illusoire où chacun peut donner libre cours à ses fantasmes et prendre la forme de sa star préférée en inhalant l'essence de cette star enfermée dans une capsule de drogue. L'acteur déjà assimilé par le numérique via la *performance capture* se voit désormais dépossédé de son moi profond pour devenir l'aboutissement ultime du mythe de la star : une image, à l'instar de ce qu'Andrew Niccol avait annoncé avec l'actrice virtuelle *Simone* (2002) dans un registre plus léger. Si l'on peut s'interroger dans l'avenir sur l'identité de la star à travers son image que le virtuel peut manipuler à loisir, il ne faudrait pas pour autant y voir une disparition totale de l'acteur dans la mesure où l'être virtuel est subordonné avec le corps de celui-ci. La *performance capture* a démontré que l'on pouvait redéfinir l'approche même de la conception cinématographique en se basant, ni plus ni moins, sur une direction d'acteurs dont une machine seule ne saurait retraduire l'impression de spontanéité. La dissolution de l'image de l'acteur qui en découle permet de mieux la faire

renaître sous une forme graphique pour introduire le concret à l'abstrait. *Avatar* a ouvert la voie à partir du prétexte matérialiste du corps extra-terrestre à habiter, Steven Spielberg l'a élargi avec *Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne* (2011) où l'image numérique et le corps des acteurs transposent la ligne claire d'Hergé à mi-chemin entre le réalisme des décors et le schématisme des traits des personnages.

De ces jeux de rapports d'opposition a émergé en corollaire l'idée de fusion intime entre animation et réel dont le développement à travers le succès de *Persepolis* et *Valse avec Bachir* reste encore très récent. La mémoire et la psyché deviennent de nouveaux terrains d'expérimentations où le caractère globalisant de l'animation peut donner pleine mesure au parcours de l'individu. Inscrit dans cette lignée, *Couleur de peau : miel* (2012) de Laurent Boileau et Jung Sik-Jun concilie le caractère hybride de l'image⁶⁴ avec celui de l'identité d'un enfant adopté qui, devenu adulte, nous raconte ses souvenirs. De l'équilibre entre l'humanité dévoilée et la distance du dessin dépend cette éthique émergente du documentaire animé. La question se pose d'autant plus dans le cas d'affaires judiciaires comme en témoigne *Le Voyage de Monsieur Crulic* (2011) d'Anca Damian, conçu à partir d'un fait divers ayant mené un homme à être condamné de manière arbitraire. Quelle que soit l'orientation de l'animation, la remise en question de notre regard sur le monde s'accompagne inévitablement d'une remise en question sur le médium lui-même. Parce que le regard n'embrasse que la surface, celui-ci réclame un autre niveau d'interprétation dans la représentation de son sujet (figure et support) ainsi que de son déroulement dans le temps via le mouvement recréé. Cette projection est la condition *sine qua non* de notre entrée dans le merveilleux. Elle se fait toujours par mimétisme, non plus à travers les attitudes d'un acteur filmé, mais à travers les lignes, les couleurs et les textures.

Chaque échange entre animation et réel a ainsi débouché sur un rapport de violence entre l'individu, son environnement et le médium qui les fait vivre. *Le non-vivant en action* avait clamé haut et fort sa singularité pour devenir le réceptacle abstrait et universel de l'impossible. Injecter du réel dans cette figure devenait l'occasion d'ajouter de la particularité à l'universel pour dévier de cette ligne tracée de l'impossible. Ce nouveau contexte d'insertion qui opposait les éléments dans leur réalité respective les fait désormais se confondre et rend compte de la multiplicité des regards par le recours aux arts graphiques que l'animation n'en finit plus de conquérir au fil des progrès technologiques.

⁶⁴ Souvenirs du passé en 3D, images mentales en 2D et présent en prise de vues réelles.

Désormais, le comédien prête son corps pour insuffler de la vie dans toutes choses qui, dépossédées de leurs usages, bâtissent les grandes lignes d'un cinéma au sens large. L'illusion décline ses multiples reflets pour former un tout faisant plus que jamais appel à nos référents au réel ainsi qu'aux stimuli audiovisuels qui ont bâti notre vision du monde et nous faire voir ce dernier au-delà des apparences. La dimension graphique et interprétative des images animées rejaillit à tous les niveaux et alimente le thème de la perception quelque soit la technique employée.

Le cinéma comme catalyseur de vie totalise ses paramètres pour lier empreintes du passé et images animées d'un médium qui « "par essence", se conjugue toujours au futur⁶⁵ ». Sur ce paradoxe se sont forgés les malentendus autour de l'animation et de la prise de vues réelles, formes aussi opposées dans leurs principes que complémentaires dans leur volonté d'extirper l'humain de la réalité. Ne reste plus que la question de l'écran comme source d'expérimentations, voie dans laquelle s'engage l'artiste Luis Nieto depuis son projet de fin d'année à l'ENSAD baptisé *Carlitopolis* (2007). L'auteur sur scène fait subir à une souris de laboratoire toutes sortes de tortures dans un esprit cartoon que le public peut voir depuis le retour vidéo d'une caméra braquée sur le vivarium : l'animal est tour à tour coupé en deux, gonflé comme un ballon et réduit en cendres par l'explosion d'une petite bombe. Construite à la manière d'une performance, cette farce investit le lieu de projection à la manière de Winsor McCay allant rejoindre Gertie derrière l'écran. Mais contrairement à ce dernier, Luis Nieto ne disparaît pas au profit de l'action et se trouve au plus près de son sujet dont le dispositif de retour vidéo renforce l'impression de direct. L'image numérique, enchâssée dans ce nouveau cadre et traitée en objet matériel, remet au goût du jour la magie des premières séances de projections en y intégrant un aspect soi-disant scientifique – « digne » de l'abbé Moigno, pourrait-on dire – que la technologie retourne ici à son avantage. Dans un contexte où l'image est omniprésente, la fausse spontanéité des créations *live* de Nieto interpelle par leur mise en place sérieuse et le caractère absurde de leur déroulement. En voyant l'acte s'accomplir au sein même de la réalité, le spectateur n'est-il pas lui-même directement intégré à l'œuvre, transformé à son tour en cobaye des expériences du réalisateur, tel la souris maltraitée ? Ce même acte étant situé en dehors du grand écran, pouvons-nous encore parler « simplement » de cinéma dans ce cas-là ?

⁶⁵ René Laloux, *Ces dessins qui bougent. Cent ans de cinéma d'animation*, Paris, Dreamland éditeur, 1996, p. 133.

Peut-être faut-il y voir un dispositif venant fermer une boucle, une preuve supplémentaire montrant que ces nouveaux visages ne sont finalement rien d'autre qu'une énième déclinaison d'un art qui ne saurait se réduire à un modèle précis. L'animation comme art des métamorphoses est lui-même métamorphose. Et sa capacité à se couler dans toutes formes quelles qu'elles soient nous démontre ce qu'il est encore capable d'accomplir. Le jeu autour des barrières séparant animation et réel n'aura finalement été que la cristallisation de ses principes fondamentaux : jouer avec la vie.

BIBLIOGRAPHIE

I. Ouvrages de référence

a) Ouvrages généraux

- *Animation Art. From Pencil to Pixel, the History of Cartoon, Anime & CGI*, Jerry Beck dir., Londres, Flame Tree Publishing, 2004.
- BENAYOUN, Robert, *Le Dessin animé après Walt Disney*, Paris, Jean-Jacques Pauvert éditeur, 1961.
- BENDAZZI, Giannalberto, *Cartoons. Le Cinéma d'animation 1892-1992*, Paris, éditions Liana Levi, 1991.
- *Cinéma d'animation (Le)*, *CinémAction n° 51*, Pascal Vimenet et Michel Roudévitch dir., Condé-sur-Noireau, éditions Corlet, 1989.
- *CinémAnimationS*, *CinémAction n° 123*, Pierre Floquet dir., Condé-sur-Noireau, éditions Corlet, 2007.
- COTTE, Olivier, *... il était une fois le dessin animé*, Paris, Dreamland éditeur, 2001.
- DENIS, Sébastien, *Le Cinéma d'animation (2^e édition)*, Paris, Arman Colin Cinéma, 2011.
- FAVIEZ, Pierre, *La Télé : un destin animé*, Paris, Société des Écrivains, 2010.
- GÉNIN, Bernard, *Le Cinéma d'animation*, Collection les Petits Cahiers, Futuroscope, Scérén-CNDP, 2003.
- KANFER, Stefan, *Serious Business. The Art and Commerce of Animation in America from Betty Boop to "Toy Story"*, New York, Da Capo Press, 1997 ; rééd. 2000.
- LALOUX, René, *Ces Dessins qui bougent. Cent ans de cinéma d'animation*, Paris, Dreamland éditeur, 1996.
- LO DUCA, *Le Dessin animé. Histoire, esthétique, technique [1948]*, Plan de la Tour, Éditions d'Aujourd'hui, 1982.
- NEUWIRTH, Allan, *Makin' Toons. Inside the Most Popular Animated TV Shows and Movies*, New York, Allworth Press, 2003.
- VRIELYNCK, Robert, *Le Cinéma d'animation avant et après Walt Disney*, Bruxelles, Les Ateliers d'Art Graphique Meddens, 1981.
- WILLOUGHBY, Dominique, *Le Cinéma graphique. Une Histoire des dessins animés : des jouets d'optique au cinéma numérique*, Paris, Textuel, 2009.

b) Histoire des pionniers

- CRAFTON, Donald, *Before Mickey. The Animated Film 1898-1928*, Cambridge, The Massachusetts Institute of Technology, 1984 ; rééd. 1987.
- MANNONI, Laurent et PESENTI CAMPAGNONI, Donata, *Lanterne magique et film peint. 400 ans de cinéma*, Paris, éditions de la Martinière, 2009.
- SOLOMON, Charles, *Les Pionniers du dessin animé américain*, Paris, Dreamland éditeur, 1996.

c) Cartoon

- LAMBERT, Pierre, *Le Cartoon à Hollywood*, Paris, Librairie Séguier, 1988.
- LENBURG, Jeff, *The Great Cartoon Directors*, New York, Da Capo Press, 1993.
- MALTIN, Leonard, *Of Mice and Magic. A History of American Animated Cartoons [Revised and Updated Edition]*, New York, Plume, 1987.
- SCHNEIDER, Steve, *That's All Folks ! The Art of Warner Bros. Animation*, New York, Henry Holt and Company Inc., 1988 ; rééd. 1990.

d) Techniques

- BLAIR, Preston, *Cartoon. L'Animation sans peine*, Cologne, Evergreen, 1999.
- CHONG, Andrew, *Animation numérique*, Paris, Pyramid NTCV, 2009.
- DOVNIKOVIĆ, Borivoj, *La Technique du dessin animé*, Paris, Dreamland éditeur, 2000.
- FURNISS, Maureen, *The Animation Bible. A Guide to Everything. From Flipbooks to Flash*, Londres, Laurence King Publishing, 2008.
- MOINS, Philippe, *Les Maîtres de la pâte*, Paris, Dreamland éditeur, 2001.
- WELLS, Paul, *Les Fondamentaux de l'animation*, Paris, Pyramid NTCV, 2010.

e) Encyclopédies

- BECK, Jerry, *The Animated Movie Guide*, Chicago, Chicago Review Press Inc., 2005.
- BECK, Jerry, *Les 50 meilleurs cartoons américains*, Paris, Dreamland éditeur, 1996.
- CLARKE, James, *Animated Films*, Londres, Virgin Books, 2004.
- *Encyclopédie Alpha du cinéma, volume 9. Le cinéma d'animation ; enfance ; asiatique, nouveau*, Paris, Alpha éditions, 1978.
- *Du Praxinoscope au cellulo. Un demi-siècle d'animation en France (1892-1948)*, Jacques Kermabon dir., Paris, CNC, 2007.
- GRANT, John, *Masters of Animation*, New York, Watson-Guptill Publications, 2001.

- LENBURG, Jeff, *The Encyclopedia of Animated Cartoons (3^e édition)*, New York, Checkmark Books, 2009.
- OSMOND, Andrew, *100 Animated Features Films*, Londres, British Film Institute, 2010.

2. Études

a) Actes de colloques

- *De Tron à Matrix : réflexions sur un cinéma d'un genre nouveau*, Actes du colloque des 2, 3 et 4 février 2004 de la Cinémathèque de Toulouse, Ludovic Graillat dir., Toulouse, CRDP Midi-Pyrénées, 2006.
- *La Marionnette et le film d'animation*, Recueil des actes du colloque autour de la marionnette dans le film d'animation, Francis Houtteman dir., Tournai, éditions Lansman, 2010.

b) Thèses

- LE ROUX, Stéphane, *Scénographie et cinématographie du dessin animé. De Tōei à Ghibli [1968-1988], le parti du réalisme de Isao Takahata et Hayao Miyazaki*, Thèse de doctorat, Université Rennes II – Université européenne de Bretagne, 2007.
- MASSUET, Jean-Baptiste, *Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles. Modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation*, Thèse de doctorat, Université Rennes II – Université européenne de Bretagne, 2013.

c) Esthétique

- BECK, Jerry, *Outlaw Animation. Cutting-Edge Cartoons From the Spike & Mike Festivals*, New York, Harry N. Abrams, Inc., 2003.
- BENAYOUN, Robert, *Le Mystère Tex Avery*, Paris, éditions du Seuil, 1988 ; rééd. 2008.
- *Cartoons & the Movies*, Jayne Pilling dir., Paris, Dreamland éditeur, 1997.
- COTTE, Olivier, *Les Oscars du film d'animation*, Paris, éditions Eyrolles, 2006.
- CRAFTON, Donald, *Shadow of a Mouse. Performance, Belief, and World-Making in Animation*, Oakland, University of California Press, 2013.
- EISENSTEIN, Sergueï, *Walt Disney*, Belval, éditions Circé, 1991 ; rééd. 2013.

- FLOQUET, Pierre, *Le Langage comique de Tex Avery. Dix ans de création à la MGM 1942-1951*, Paris, L'Harmattan, 2009.
- JEAN, Marcel, *Le Langage des lignes et autres essais sur le cinéma d'animation*, Montréal, les 400 Coups Cinéma, 2007.
- JOUBERT-LAURENCIN, Hervé, *La Lettre volante. Quatre essais sur le cinéma d'animation*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, 1997.
- *Quand le cinéma d'animation rencontre le vivant*, Marcel Jean dir., Montréal, les 400 Coups Cinéma, 2006.
- QUÉAU, Philippe, *Éloge de la simulation, de la vie des langages à la synthèse des images*, Seyssel, éditions du Champ Vallon – INA, 1986.
- QUÉAU, Philippe, *Le Virtuel, vertus et vertiges*, Seyssel, éditions du Champ Vallon – INA, 1993.
- QUINTANA, Àngel, *Virtuel ?*, Paris, Cahiers du Cinéma, 2008.
- RAFFAELLI, Luca, *Les Âmes dessinées du cartoon au manga*, Paris, Dreamland éditeur, 1996.
- *Reading the Rabbit. Explorations in Warner Bros. Animation*, Kevin S. Sandler dir., New Brunswick, Rutgers University Press, 1998.
- SIFIANOS, Georges, *Esthétique du cinéma d'animation*, Paris/Condé-sur-Noirau, Cerf-Colet, 2012.
- TELOTTE, J. P., *The Mouse Machine. Disney and Technology*, Champaign, University of Illinois Press, 2008.
- TOMASOVIC, Dick, *Le Corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation*, Pertuis, Rouge Profond, 2006.

d) Psychanalyse

- *Animating the Unconscious. Desire, Sexuality and Animation*, Jayne Pilling dir., New York, Columbia University Press, 2012.
- DJÉNATI, Geneviève, *Psychanalyse des dessins animés*, Paris, L'Archipel, 2001.
- DURANT, Philippe et STEFF, Thierry, *C'est trav' doc ? Les travestis dans le cartoon*, Paris, Bazaar&Co, 2011.

e) Histoire

- COHEN, Karl F., *Forbidden Animation. Censored Cartoons and Blacklisted Animators in America*, Jefferson, McFarland & Company, Inc., Publishers, 1997 ; rééd. 2004.

- ROFFAT, Sébastien, *Animation et propagande*, Paris, L'Harmattan, 2005.
- ROFFAT, Sébastien, *Propagandes animées. Le Dessin animé politique entre 1933 et 1945*, Paris, Bazaar&Co, 2010.
- SAMPSON, Henry T., *That's Enough, Folks. Black Images in Animated Cartoons, 1900-1960*, Lanham, Scarecrow Press, 1998.

3. Monographies

- *André Martin. Écrits sur l'animation. 1*, Bernard Clarens dir., Paris, Dreamland éditeur, 2000.
- AUZEL, Dominique, *Émile Reynaud et l'image s'anima*, Paris, Dreamland éditeur, 1998.
- BRION, Patrick, *Les dessins animés de la Metro-Goldwyn-Mayer*, Paris, éditions de la Martinière, 1999.
- BRION, Patrick, *Tex Avery [1984]*, Paris, éditions du Chêne, 2009.
- BRION, Patrick, *Tom et Jerry*, Paris, éditions du Chêne, 1987.
- CABARGA, Leslie, *Betty Boop, Popeye et Cie. L'Histoire des Fleischer*, Collection Fantasmagorie, Enghien, éditions Artefact, 1980.
- CANEMAKER, John, *Félix le Chat. La Folle Histoire du chat le plus célèbre au monde*, Paris, Dreamland éditeur, 1998.
- COURTET-COHL, Pierre et GÉNIN, Bernard, *Émile Cohl. L'Inventeur du dessin animé*, Sophia Antipolis, Omniscience, 2008.
- DUCHÊNE, Alain, *Tex Avery, à faire hurler les loups*, Paris, Dreamland éditeur, 1997.
- FINCH, Christopher, *Notre ami Walt Disney*, Paris, éditions du Chêne, 1985.
- GIBSON, Jon M. et McDONNELL, Chris, *Ralph Bakshi. Un rebelle du dessin animé*, Paris, éditions du Seuil, 2009.
- JONES, Charles M., *Chuck Jones ou l'autobiographie débridée du créateur de Bip-Bip, du Coyote et leurs amis...*, Paris, Dreamland éditeur, 1995.
- PAGLIANO, Jean-Pierre, *Le Roi et l'Oiseau. Voyage au cœur du chef-d'œuvre de Prévert et Grimault*, Paris, éditions Belin, 2012.
- STEFF, Thierry, *Bon Anniversaire, Mickey !*, Paris, Dreamland éditeur, 1998.
- *Tex Avery. La Folie du cartoon*, Collection Fantasmagorie, Enghien, éditions Artefact, 1979 ; rééd. 1983.

- THOMAS, Bob, *Walt Disney. Un Américain original*, Paris, Dreamland éditeur, 1999.

4. Autres ouvrages

- AMIEL, Vincent, *Esthétique du montage*, Paris, Nathan Cinéma, 2002.
- BAZIN, André, *Qu'est-ce que le cinéma ? [1958]*, Paris, Éditions du Cerf, 1985 ; rééd. 2011.
- BENJAMIN, Walter, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique. Version de 1939*, Paris, éditions Gallimard, 2008.
- BRETON, André, *Manifestes du surréalisme* (1924), Paris, éditions Gallimard, 1985.
- *Cinéma, XXI^e s., Passage d'encre n° 41*, Pascal Vimenet dir., Romainville, Passage d'encre Éditions, 2010.
- *Corps filmé (Le)*, *CinémAction n° 121*, Andrea Grunert dir., Condé-sur-Noireau, éditions Corlet, 2006.
- *Épreuve du monde (L')*. *Entre réel et fiction*, François Niney dir., Saint-Sulpice-sur-Loire, ACOR, 2000.
- KYROU, Ado, *Le Surréalisme au cinéma* [1953], Paris, Ramsay, 1985 ; rééd. 2005.
- McCLOUD, Scott, *L'Art invisible*, Paris, Vertige Graphic, 1999 ; rééd. 2002.
- MORIN, Edgar, *Le Cinéma ou l'homme imaginaire*, Paris, éditions de Minuit, 1956.
- *Platon par lui-même*, Louis Guillermit dir., Sommières, éditions de l'Éclat, 1989.
- *Surhomme à l'écran (Le)*, *CinémAction n° 112*, David Bigorgne dir., Condé-sur-Noireau, éditions Corlet, 2004.
- TOMASOVIC, Dick, *Le Palimpseste noir. Notes sur l'impétigo, la terreur et le cinéma américain contemporain*, Crisnée, éditions Yellow Now, 2002.

5. Articles

a) Presse francophone

- ARSENAULT, Michel, « De la synthèse au synthétique. Histoire de transparence », *Cinémas : Revue d'Études Cinématographiques*, volume VII, n° 3, 1997, p. 147-158.
- BERTHOMÉ, Jean-Pierre, « Disney avant Mickey », *Positif*, n° 388, 1993, p. 45-47.

- BERTHOMÉ, Jean-Pierre, « Chuck Jones 1912-2002 : quarante ans de “cartoons” », *Positif*, n° 495, 2002, p. 103-105.
- BERTHOMÉ, Jean-Pierre, « Décors et technologie numérique. Une fausse révolution peut en cacher une vraie », *Positif*, n° 603, 2011, p. 90-94.
- BLOIS (DE), Marco, « L’animation, cet objet bizarre. Compte-rendu du symposium “L’animation à travers le monde” », *Journal of Film Preservation*, n° 87, 2012, p. 27-30.
- BOURGET, Jean-Louis, « Le chaînon manquant. Karel Zeman ressuscité », *Positif*, n° 472, 2000, p. 98-100.
- CAZALS, Thierry, « Le monde comme simulacre et programmation », *Les Cahiers du Cinéma*, n° 399, 1987, p. 50-58.
- COUCHOT, Edmond, « Un fracassant Big Bang », *Cinémas : Revue d’Études Cinématographiques*, volume I, n° 3, 1991, p. 7-20.
- COUCHOT, Edmond, « Au-delà du cinéma. Image et temps numériques », *Cinémas : Revue d’Études Cinématographiques*, volume V, n° 1-2, 1994, p. 69-80.
- EDERA, Bruno, « Humour, érotisme et animation : Sexy-Gag », *Fantasmagorie*, n° 7, 1976, p. 39-46.
- EDERA, Bruno, « Eros image par image », *La Revue du Cinéma – Image et Son*, n° 354, 1980, p. 86-96.
- HERCOVITZ, Edward, « Osamu Tezuka », *Banc-Titre*, n° 44, 1984, p. 26-30.
- MAGNY, Joël, « Qui veut la peau de Roger Rabbit ? : You Know What ? I’m Happy », *Les Cahiers du Cinéma*, n° 412, 1988, p. 57-59.
- NINEY, François, « Vers un cinéma de synthèse ? », *Les Cahiers du Cinéma*, n° 405, 1988, supplément *Le Journal des Cahiers*, n°81, p. IV.
- NINEY, François, « Cinéma et images de synthèse : les yeux sans visage », *Les Cahiers du Cinéma*, n° 406, 1988, p. 59-63.
- NIOGRET, Hubert, « Au-delà de l’animation. Les images de synthèse d’Imagina », *Positif*, n° 415, 1995, p. 104-105.
- RENAUD-ALAIN, Alain, « Le cinéma aux risques du numérique », *Positif*, n° 418, 1995, p. 67-72.
- SCHMITT, Paul, « Canal + de 3D », *Pixel*, n° 56, 2001, p. 68-69.
- SIFIANOS, Georges, « Entre cinéma et cinéma d’animation : la question de la réalité », *Positif*, n° 447, 1998, p. 95-97.

- TOMASOVIC, Dick, « Le cinéma d’animation et ses thanatomorphoses (fragments sur le monstre, la charogne, le montage et l’animation) », *Cinémas : Revue d’Études Cinématographiques*, volume XIII, n° 1-2, 2002, p. 143-164.
- TOMASOVIC, Dick, « Ré-animer l’histoire du cinéma (quand l’animatographe explore le cinématographe) », *Cinémas : Revue d’Études Cinématographiques*, volume XIV, n° 2-3, 2004, p. 119-141.
- TURPIN, Gérard, « La leçon d’Émile Reynaud », *Écran 73*, n° 11, 1973, p. 7-11.
- VIMENET, Pascal, « Notes sur le documentaire d’animation », *Positif*, n° 628, 2013, p. 106-108.

b) Presse anglophone

- BOULDIN, Joanna, « Cadaver of the Real : Animation, Rotoscoping and the Politics of the Body », *Animation Journal*, volume XII, 2004, p. 7-31.
- CALLAHAN, David, « Cel Animation : Mass Production and Marginalization in the Animated Film Industry », *Film History*, volume II, n° 3, 1988, p. 223-228.
- COYLE, Rebecca, « Hearing Screen Animation », *Metro Magazine*, n° 161, 2009, p. 158-162.
- DELGAUDIO, Sybil, « If Truth Be Told, Can ‘Toons Tell it ? Documentary and Animation », *Film History*, volume IX, n° 2, 1997, p. 189-199.
- EVANS, Alex, « “All right : where *am* I ?” *Looney Tunes* Animation as Modernist Performance », *Literature/Film Quarterly*, volume XXXV, n° 1, 2007, p. 378-388.
- FREEDMAN, Yacov, « Is It Real... or Is It Motion Capture ? The Battle to Redefine Animation in the Age of Digital Performance », *The Velvet Light Trap*, n° 69, 2012, p. 38-49.
- KRATOVIL, John, « You Say Animation, I Say Animation », *Metro Magazine*, n° 131-132, 2001, p. 196-204.
- LEE, Nora, « Computer Animation Comes of Age », *American Cinematographer*, volume LXX, n° 10, 1989, p. 78-87.
- LEE, Nora, « Computer Animation Demystified, Part II », *American Cinematographer*, volume LXX, n° 11, 1989, p. 98-106.
- PIERSON, Ryan, « On Styles of Theorizing Animation Styles : Stanley Cavell at the Cartoon’s Demise », *The Velvet Light Trap*, n° 69, 2012, p. 17-26.
- RIFFEL, Casey, « Dissecting *Bambi* : Multiplanar Photography, the Cel Technique, and the Flowering of Full Animation », *The Velvet Light Trap*, n° 69, 2012, p. 3-16.

- ROBLEY, Les Paul, « Electronic Imagery. Computer Graphics Aid Animation Rebirth », *American Cinematographer*, volume LXVII, n° 10, 1986, p. 73-80.
- SAMMOND, Nicholas, « A Space Apart : Animation and the Spatial Politics of Conversion », *Film History*, volume XXIII, n° 3, 2011, p. 268-284.
- SESONSKE, Alexander, « The Origins of Animation », *Sight & Sound*, volume XLIX, n° 3, 1980, p. 186-188.
- SMALL, Edward S. et LEVINSON, Eugene, « Toward a Theory of Animation », *The Velvet Light Trap*, n° 24, 1989, p. 67-74.
- TELOTTE, J. P., « The Stereoscopic Mickey : Space, Animation, and the Mouse », *Journal of Popular Film and Television*, volume XXXVI, n° 3, 2008, p. 133-140.
- WARD, Paul, « Rotoshop in Context : Computer Rotoscoping and Animation Aesthetics », *Animation Journal*, volume XII, 2004, p. 32-52.

FILMOGRAPHIE

I. Du graphique au réel : la confrontation créateur-créature

The Enchanted Drawing

États-Unis, 1900, 1min30

Réalisation : James Stuart Blackton

Scénario : James Stuart Blackton

Interprètes : James Stuart Blackton

Production : Thomas Edison Films

<https://archive.org/details/TheEnchantedDrawing1900>

Résumé : Un artiste sur scène fait un dessin avec lequel il interagit.

Humorous Phases of Funny Faces

États-Unis, 1906, 3min

Réalisation : James Stuart Blackton

Scénario : James Stuart Blackton

Interprètes : James Stuart Blackton

Production : Vitagraph

https://archive.org/details/Humorous_Phases_of_Funny_Faces_1906

Résumé : Différents dessins à la craie prennent vie.

El Hotel eléctrico

Espagne, France, 1905-1908 ?, 9min30

Réalisation : Segundo de Chomón

Scénario : Segundo de Chomón

Interprètes : Segundo de Chomón, Julienne Mathieu

Production : Pathé Frères

https://archive.org/details/El_Hotel_Electrico_1908

Résumé : Un couple s'installe dans un hôtel dont les différents services sont assurés automatiquement par un dispositif électrique.

Sculpteur moderne

France, 1908, 6min20

Réalisation : Segundo de Chomón

Scénario : Segundo de Chomón

Interprètes : Julienne Mathieu

Production : Pathé Frères

Extrait du DVD Zone 2 inclus dans l'ouvrage *Du praxinoscope au cellulo. Un demi-siècle d'animation en France (1892-1948)*, CNC, 2007

Résumé : Une sculptrice présente diverses pièces d'argile qui prennent la forme d'êtres humains ou d'animaux.

Fantasmagorie

France, 1908, 1min50

Réalisation : Émile Cohl

Scénario : Émile Cohl

Interprètes : Émile Cohl

Production : Gaumont

Extrait du DVD Zone 2 inclus dans l'ouvrage *Émile Cohl. L'Inventeur du dessin animé*, Omniscience, 2008

Résumé : Émile Cohl dessine le Fantoche, un petit bonhomme qui prend vie et se métamorphose au gré de ses envies.

La Table Tournante

France, 1988, 1h21

Réalisation : Paul Grimault et Jacques Demy

Scénario : Paul Grimault, Jacques Demy

Interprètes : Paul Grimault, Mathieu Demy, Anouk Aimée

Musique : Wojciech Kilar

Production : Les Films Paul Grimault / La Sept

Extrait du DVD Zone 2 *Le Roi et l'Oiseau – Édition Collector*, Studio Canal, 2003

Résumé : Paul Grimault reçoit la visite du petit clown du *Roi et l'Oiseau* qui voudrait en savoir plus sur son travail.

Les Locataires d'à côté

France, 1909, 1min50

Réalisation : Émile Cohl

Scénario : Émile Cohl

Interprètes : non identifiés

Production : Gaumont

Extrait du DVD Zone 2 inclus dans l'ouvrage *Émile Cohl. L'Inventeur du dessin animé*, Omniscience, 2008

Résumé : Un jeune couple se fait espionner par leurs voisins et décide de leur jouer un tour en prenant la forme de différentes créatures animées.

Little Nemo

États-Unis, 1911, 11min30

Réalisation : Winsor McCay

Scénario : Winsor McCay

Interprètes : Winsor McCay, Maurice Costello, Moe Howard, George McManus

Production : Vitagraph

Extrait du DVD Zone 2 *Les Mondes imaginaires de Winsor McCay*, Bach Films, 2009

Résumé : Winsor McCay fait avec ses amis le pari de faire vivre à l'écran son personnage de *Little Nemo*.

Gertie the Dinosaur

États-Unis, 1914, 13min

Réalisation : Winsor McCay

Scénario : Winsor McCay

Interprètes : Winsor McCay, George McManus, Roy L. McCardell

Production : Box Office Attraction Company

Extrait du DVD Zone 2 *Les Mondes imaginaires de Winsor McCay*, Bach Films, 2009

Résumé : McCay fait revivre un dinosaure par le biais du dessin animé et lui fait exécuter des tours.

The Tantalizing Fly

États-Unis, 1919, 3min36

Réalisation : Max Fleischer

Scénario : Max Fleischer

Interprètes : Max Fleischer, Roland Crandall

Production : Bray Studios Inc.

Extrait du DVD Zone 1 *Max Fleischer's Famous Out of the Inkwell Vols. 1 & 2*, Inkwell Images, 2004

Résumé : Max Fleischer est dérangé dans son travail par une mouche.

Modeling

États-Unis, 1921, 7min05

Réalisation : Dave Fleischer

Scénario : Max Fleischer

Interprètes : Max Fleischer, Roland Crandall

Production : Out of the Inkwell Films

Extrait du DVD Zone 1 *Max Fleischer's Famous Out of the Inkwell Vols. 1 & 2*, Inkwell Images, 2004

Résumé : Koko le Clown se moque du physique peu flatteur d'un visiteur du studio Fleischer.

Cartoon Factory

États-Unis, 1924, 7min35

Réalisation : Dave Fleischer

Scénario : Max Fleischer

Interprètes : Max Fleischer

Production : Out of the Inkwell Films

<https://archive.org/details/TheCartoonFactory>

Résumé : Koko et son créateur se livrent à une bataille par machines interposées.

Koko's Haunted House

États-Unis, 1928, 7min

Réalisation : Dave Fleischer

Scénario : Max Fleischer

Interprètes : Max Fleischer, Roland Crandall

Production : Inkwell Studios

<https://www.youtube.com/watch?v=vUkr600XTio>

Résumé : Max Fleischer demande à Koko d'explorer une maison hantée.

You Ought to Be in Pictures

États-Unis, 1940, 9min42

Réalisation : Friz Freleng

Scénario : Jack Miller

Interprètes : Mel Blanc, Leon Schlesinger, Michael Maltese

Musique : Carl Stalling

Production : Warner Bros.

Extrait du DVD Zone 2 *Looney Tunes Golden Collection Volume 2*, Warner Home Video, 2011

Résumé : Daffy Duck tente de convaincre Porky Pig de renoncer aux dessins animés pour devenir une star de cinéma.

Duck Amuck

États-Unis, 1963, 7min08

Réalisation : Chuck Jones

Scénario : Michael Maltese

Interprètes : Mel Blanc

Musique : Carl Stalling

Production : Warner Bros.

Extrait du DVD Zone 2 *Looney Tunes Golden Collection Volume 1*, Warner Home Video, 2011

Résumé : Daffy Duck se fait maltraiter par le pinceau de son dessinateur.

La Linea

Italie, 1972-1991, 90 épisodes

Réalisation : Osvaldo Cavandoli

Scénario : Osvaldo Cavandoli

Interprètes : Carlo Bonomi

Musique : Franco Godi

Production : HDH Film TV, Telecip, Belokapi

DVD Zone 2, Monitor Entertainment, 2003

Résumé : Un petit bonhomme marche le long d'une ligne et fait face à diverses situations modifiées selon les envies de son dessinateur.

Qui veut la peau de Roger Rabbit ?

Who Framed Roger Rabbit

États-Unis, 1988, 1h40

Réalisation : Robert Zemeckis

Scénario : Jeffrey Price, Peter S. Seaman

Interprètes : Bob Hoskins, Christopher Lloyd, Joanna Cassidy

Musique : Alan Silvestri

Production : Touchstone Pictures, Amblin Entertainment

DVD Zone 2, Buena Vista Home Entertainment, 2003

Résumé : Détestant les toons, le détective Eddie Valiant se retrouve à enquêter avec l'un d'eux, Roger Rabbit, accusé d'un meurtre.

Cool World

États-Unis, 1992, 1h40

Réalisation : Ralph Bakshi

Scénario : Michael Grais, Mark Victor

Interprètes : Kim Basinger, Gabriel Byrne, Brad Pitt

Musique : Mark Isham

Production : Paramount Pictures

DVD Zone 2, Paramount Home Entertainment, 2003

Résumé : Un auteur de *comic books* se retrouve plongé dans sa propre création.

Hellzapoppin

États-Unis, 1941, 1h20

Réalisation : H. C. Potter

Scénario : Nat Perrin, Warren Wilson

Interprètes : Ole Olsen, Chic Johnson, Martha Raye

Musique : Frank Skinner

Production : Universal Pictures

DVD Zone 2, Swift, 2007

Résumé : Une troupe de théâtre essaie d'adapter tant bien que mal le spectacle *Hellzapoppin* en comédie musicale.

II. Du réel au graphique : la place du corps humain dans l'animation

Alice Comedies

États-Unis, 1924-1927, 57 épisodes

Réalisation : Walt Disney

Scénario : Walt Disney

Interprètes : Virginia Davis, Margie Gay, Dawn O'Day, Lois Hardwick

Production : Walt Disney Productions

https://archive.org/details/AlicesWonderland_813

Résumé : Une petite fille nommée Alice vit de nombreuses aventures dans un univers de dessins animés.

The Clown's Little Brother

États-Unis, 1920, 4min50

Réalisation : Max Fleischer

Scénario : Max Fleischer

Interprètes : Max Fleischer

Production : Bray Studios Inc.

Extrait du DVD Zone 1 *Max Fleischer's Famous Out of the Inkwell Vols. 1 & 2*, Inkwell Images, 2004

Résumé : Koko reçoit la visite de son petit frère.

Snow-White

États-Unis, 1933, 7min04

Réalisation : Dave Fleischer

Scénario : Max Fleischer

Interprètes : Mae Questel, Cab Calloway

Musique : Samuel Lerner, George Steiner, Sammy Timberg

Production : Fleischer Studios

Extrait du DVD Zone 2 *Betty Boop – Coffret Collector*, Films sans Frontière, 2004

Résumé : Betty Boop rend visite à sa belle-mère qui, jalouse de sa beauté, voudra la tuer.

The Goddess of Spring

États-Unis, 1934, 9min30

Réalisation : Wilfred Jackson

Scénario : Bill Cottrell

Interprètes : Kenny Baker, Tudor Williams

Musique : Leigh Harline

Production : Walt Disney Productions

Extrait du DVD Zone 1 *More Silly Symphonies – Volume 2. 1929-1938*, Walt Disney Video, 2006

Résumé : La déesse Perséphone est emmenée de force sous terre par Hadès, laissant le monde dans un hiver éternel avant de créer le cycle des saisons.

The Blue Danube

États-Unis, 1939, 7min15

Réalisation : Hugh Harman

Scénario : Hugh Harman

Musique : Scott Bradley

Production : Metro-Goldwyn-Mayer

<https://www.youtube.com/watch?v=9LQpK0UFoLY>

Résumé : La nature s'éveille tandis qu'une troupe de chérubins se charge de donner un bleu profond au Danube.

Les Voyages de Gulliver

Gulliver's Travels

États-Unis, 1939, 1h15

Réalisation : Dave Fleischer

Scénario : Tedd Pierce, Dan Gordon, Cal Howard, Izzy Sparber, Edmond Seward

Interprètes : Sam Parker, Pinto Colvig, Jack Mercer

Musique : Victor Young

Production : Fleischer Studios, Paramount Pictures

DVD Zone 2, Bach Films, 2004

Résumé : Suite à un naufrage, le capitaine Gulliver échoue sur la plage du royaume de Liliput qui s'apprête à entrer en guerre avec le royaume voisin de Blefuscu.

Fritz the Cat

États-Unis, 1972, 1h15

Réalisation : Ralph Bakshi

Scénario : Ralph Bakshi, Fred Halliday

Interprètes : Skip Hinnant, Rosetta LeNoire, John McCurry

Musique : Ed Bogas, Ray Shanklin

Production : Fritz Productions

DVD Zone 1, MGM Home Entertainment, 2002

Résumé : Fritz le Chat fuit deux policiers et se retrouve impliqué dans des situations qui vont le dépasser.

Heavy Traffic

États-Unis, 1973, 1h16

Réalisation : Ralph Bakshi

Scénario : Ralph Bakshi

Interprètes : Joseph Kaufmann, Beverly Hope Atkinson, Frank DeKova

Musique : Ed Bogas, Ray Shanklin

Production : Steve Krantz Productions

DVD Zone 1, MGM Home Entertainment, 2000

Résumé : Michael Corleone tombe amoureux d'une jeune femme noire et tente de faire sa vie au sein d'une ville crasseuse.

Coonskin

États-Unis, 1975, 1h20

Réalisation : Ralph Bakshi

Scénario : Ralph Bakshi

Interprètes : Philip Michael Thomas, Barry White, Charles Gordone, Scatman Crothers

Musique : Chico Hamilton

Production : Ralph Bakshi Productions, Albert S. Ruddy Productions

DVD Zone 0, Blax Film, 2009

Résumé : Frère Lapin, Ours et Renard arrivent à Harlem et affrontent la mafia.

Les Sorciers de la guerre

Wizards

États-Unis, 1977, 1h20

Réalisation : Ralph Bakshi

Scénario : Ralph Bakshi

Interprètes : Bob Holt, Jesse Welles, Richard Romanus

Musique : Andrew Belling

Production : 20th Century Fox, Ralph Bakshi Productions

DVD Zone 1, 20th Century Fox Entertainment, 2004

Résumé : Le magicien Avatar et ses amis partent en quête pour détruire un sorcier, Blackwolf, qui a levé une armée de monstres à l'aide d'un film de propagande nazie.

Le Seigneur des Anneaux

J. R. R. Tolkien's The Lord of the Rings

États-Unis, 1978, 2h10

Réalisation : Ralph Bakshi

Scénario : Peter S. Beagle, Chris Conkling

Interprètes : Christopher Guard, William Squire, John Hurt

Musique : Leonard Rosenman, Paul Kont

Production : United Artists, Warner Bros.

DVD Zone 2, Warner Home Video, 2001

Résumé : Se retrouvant en possession de l'Anneau Unique recherché par les forces du Mal, Frodon doit traverser la Terre du Milieu pour aller le détruire dans la Montagne du Destin.

American Pop

États-Unis, 1981, 1h35

Réalisation : Ralph Bakshi

Scénario : Ronni Kern

Interprètes : Ron Thompson, Mews Small, Jerry Holland

Musique : Lee Holdridge

Production : Bakshi Productions, Columbia Pictures

DVD Zone 1, Columbia Tristar Home Video, 1998

Résumé : Quatre générations de musiciens se succèdent et traversent l'histoire de l'Amérique au XX^e siècle.

Tygra, la Glace et le Feu

Fire and Ice

États-Unis, 1983, 1h20

Réalisation : Ralph Bakshi

Scénario : Gerry Conway, Roy Thomas

Interprètes : Randy Norton, Cynthia Leake, Steve Sandor

Musique : William Kraft
Production : Polyc International
DVD Zone 2, Opening, 2007

Résumé : La princesse Tygra et le guerrier Larn tentent de lutter contre le sorcier Nekron dont la forteresse de glace ne cesse de s'étendre à travers le monde.

Tony de Peltrie

Canada, 1985, 6min07
Réalisation : Pierre Lachapelle, Philippe Bergeron, Pierre Robidoux et Daniel Langlois
Scénario : Pierre Lachapelle, Philippe Bergeron, Pierre Robidoux, Daniel Langlois
Interprètes : Ronald France
Musique : Marie Bastien
Production : Centre de calcul de l'Université de Montréal
Extrait du DVD Zone 1 *Computer Animation Classics*, Sony Wonder, 1999

Résumé : Un pianiste mélancolique se remémore sa gloire passée.

Final Fantasy : Les Créatures de l'esprit

Final Fantasy : The Spirits Within
États-Unis, Japon, 2001, 1h46
Réalisation : Hironobu Sakaguchi et Moto Sakakibara
Scénario : Hironobu Sakaguchi, Al Reinert, Jeff Vintar
Interprètes : Ming-Na Wen, Alec Baldwin, Donald Sutherland
Musique : Elliot Goldenthal
Production : Columbia Tristar, Square Pictures
DVD Zone 2, Columbia Tristar Home Video, 2004

Résumé : Alors que la Terre est envahie par, le docteur Aki Ross tente de réunir 8 esprits pour détruire les créatures fantomatiques qui ont envahi la Terre.

Immortel Ad Vitam

France, 2004, 1h38
Réalisation : Enki Bilal

Scénario : Serge Lehman

Interprètes : Linda Hardy, Thomas Kretschmann, Charlotte Rampling

Musique : Goran Vejvoda

Production : TF1 Films Production

DVD Zone 2, TF1 Vidéo, 2004

Résumé : Le Dieu Horus tente de se réincarner et porte son choix sur Nikopol, ancien détenu conservé dans la glace, et Jill, une créature humanoïde aux cheveux bleus.

Renaissance

France, Royaume-Uni, Luxembourg, 2006, 1h45

Réalisation : Christian Volckman

Scénario : Matthieu Delaporte, Alexandre de La Patellière

Interprètes : Patrick Floersheim, Laura Blanc, Virginie Mery

Musique : Nicholas Dodd

Production : Onyx Films

DVD Zone 2, Pathé, 2006

Résumé : L'inspecteur Karas enquête sur la disparition d'une jeune scientifique liée à une affaire de manipulation génétique.

Waking Life

États-Unis, 2001, 1h36

Réalisation : Richard Linklater

Scénario : Richard Linklater

Interprètes : Wiley Wiggins, Ethan Hawke, Julie Delpy

Musique : Glover Gill

Production : Fox Searchlight Pictures

DVD Zone 2, 20th Century Fox Entertainment, 2007

Résumé : Un jeune homme en état de rêve lucide rencontre divers personnages qui lui parlent du rapport au monde dans ses déclinaisons (le temps, le rêve, le voyage, l'art...).

A Scanner Darkly

États-Unis, 2006, 1h36

Réalisation : Richard Linklater

Scénario : Richard Linklater

Interprètes : Keanu Reeves, Winona Ryder, Robert Downey Jr.

Musique : Graham Reynolds

Production : Warner Independent Pictures

DVD Zone 2, Warner Home Video, 2007

Résumé : Bob Arctor, agent de la brigade des stupéfiants à l'identité dissimulée, se retrouve à enquêter sur sa propre personne.

Avatar

États-Unis, 2009, 2h42

Réalisation : James Cameron

Scénario : James Cameron

Interprètes : Sam Worthington, Zoe Saldana, Sigourney Weaver

Musique : James Horner

Production : 20th Century Fox

DVD Zone 2, 20th Century Fox Entertainment, 2010

Résumé : Le caporal Jake Sully est chargé d'établir le contact avec les habitants de la planète Pandora en transférant son esprit dans un avatar à leur image pour gagner leur confiance et ainsi extraire le riche minerai du sol de la planète.

L'Invention diabolique

Vynález Zkázky

Tchécoslovaquie, 1958, 1h23

Réalisation : Karel Zeman

Scénario : Karel Zeman, František Hrubín

Interprètes : Lubor Tokos, Jana Zatloukalová, Miroslav Holub

Musique : Zdeněk Liška

Production : Československý Státní Film, Filmové Studio Gottwaldov

DVD Zone 2, Malavida, 2014 (sous le titre *Les Aventures Fantastiques*)

Résumé : Ayant appris que le professeur Roch a créé un puissant explosif, le comte d'Artigas l'enlève et le retient prisonnier à son service dans une ville sous-marine.

Harpya

Belgique, 1979, 9min

Réalisation : Raoul Servais

Scénario : Raoul Servais

Interprètes : Will Spoor, Fran Waller Zeper, Sjoert Schwibethus

Musique : Lucien Goethals

Production : Absolon Films

Extrait du DVD Zone 2 *Raoul Servais, L'Intégrale des courts-métrages*, Folioscope, 2004

Résumé : Un homme sauve d'une agression une créature mi-femme mi-oiseau et la recueille chez lui avant de découvrir que celle-ci est dotée d'un appétit vorace.

Tachiguishi Retsuden

[立喰師列伝]

Japon, 2006, 1h44

Réalisation : Mamoru Oshii

Scénario : Mamoru Oshii

Interprètes : Mako Hyôdô, Yoshikazu Ishii, Mitsuhsa Ishikawa

Musique : Kenji Kawai

Production : Production I. G.

DVD Zone 2, WE Prod, 2008

Résumé : *Tachiguishi Retsuden* raconte l'histoire du Japon à travers la culture des « écumeurs de gargottes », spécialistes dans l'art de manger un repas sans le payer.

III. Examen des brèches : la prégnance du réel dans l'image animée

The Sinking of the Lusitania

États-Unis, 1918, 9min43

Réalisation : Winsor McCay

Scénario : Winsor McCay

Interprètes : Winsor McCay, Augustus Beach

Production : Universal Film Manufacturing Company

Extrait du DVD Zone 2 *Les Mondes imaginaires de Winsor McCay*, Bach Films, 2009

Résumé : Winsor McCay reconstitue le naufrage du Lusitania en dessin animé.

Les Temps morts

France, 1964, 9min46

Réalisation : René Laloux

Scénario : René Laloux, Roland Topor, Jacques Sternberg

Interprètes : Roland Dubillard

Musique : Alain Goraguer

Production : Como Films

Extrait du DVD Zone 2 *La Planète sauvage*, Arte Éditions, 2001

Résumé : Dessins, photos et images d'archives se mélangent pour expliquer et dénoncer l'appétit de violence de l'homme

Bimbo's Initiation

États-Unis, 1931, 6min28

Réalisation : Dave Fleischer

Scénario : Max Fleischer

Interprètes : Billy Murray, Mae Questel

Musique : Manny Baer

Production : Fleischer Studios

Extrait du DVD Zone 2 *Betty Boop – Coffret Collector*, Films sans Frontière, 2004

Résumé : Bimbo tente d'échapper à une organisation secrète qui ne cesse de lui demander s'il veut devenir membre.

Les Mille et une nuits

Senya Ichiya Monogatari [千夜一夜物語]

Japon, 1969, 2h10

Réalisation : Eiichi Yamamoto

Scénario : Osamu Tezuka, Kazuo Fukazawa, Hiroyuki Kumai

Interprètes : Hiroshi Akutagawa, Yukio Aoshima, Shûsaku Endô

Musique : Isao Tomita

Production : Mushi Productions

DVD Zone 2, Columbia Music Entertainment, 2004

Résumé : Simple porteur d'eau, Aladin rencontre une jeune esclave, Miriam, dont l'amour va lui faire vivre de nombreuses aventures.

Cleopatra

Kureopatora [クレオパトラ]

Japon, 1970, 1h52

Réalisation : Osamu Tezuka et Eiichi Yamamoto

Scénario : Osamu Tezuka, Shigemi Satoyoshi

Interprètes : Chinatsu Nakayama, Hajime Hana, Nachi Nozawa

Musique : Isao Tomita

Production : Mushi Productions

DVD Zone 2, Columbia Music Entertainment, 2004

Résumé : Une équipe de scientifiques remonte le temps pour découvrir la vie réelle de la reine Cléopâtre.

Belladonna, la sorcière

Kanashimi no Belladonna [哀しみのベラドンナ]

Japon, 1973, 1h30

Réalisation : Eiichi Yamamoto

Scénario : Eiichi Yamamoto, Yoshiyuki Fukuda

Interprètes : Aiko Nagayama, Katsuyuki Itô, Shigako Shimegi

Musique : Masahiko Satô

Production : Mushi Productions

DVD Zone 2, Columbia Music Entertainment, 2004

Résumé : Une jeune femme victime de viol s'associe avec un démon pour se venger de ceux qui l'ont fait souffrir.

Princesse

Danemark, Allemagne, 2006, 1h23

Réalisation : Anders Morgenthaler

Scénario : Mette Heeno, Anders Morgenthaler

Interprètes : Thure Lindhardt, Stine Fischer Christensen, Mira Hilli Møller Hallund

Musique : Mads Brauer, Casper Clausen

Production : Zentropa

DVD Zone 2, France Télévisions Éditions, 2008

Résumé : August cherche à venger la mort de sa sœur, ancienne actrice X, ainsi que les blessures de Mia, sa nièce de 5 ans, en éliminant un à un les responsables de leurs souffrances.

Conversation Pieces

Royaume-Uni, 1983, 5 épisodes

Réalisation : Peter Lord et David Sproxton

Scénario : Peter Lord, David Sproxton

Production : Aardman Animations

Extraits du DVD Zone 2 *Aardman Classics*, Momentum, 2000

Résumé : Des conversations enregistrées sur le vif sont réinterprétées visuellement dans des saynètes en pâte à modeler.

I Move So I Am

Ik Beweeg, Dus Ik Besta

Pays-Bas, 1997, 8min13

Réalisation : Gerrit Van Dijk

Scénario : Gerrit Van Dijk

Interprètes : Gerrit Van Dijk

Production : Cilia Van Dijk Filmproduktie

<https://www.youtube.com/watch?v=COz7zJ9w9bc>

Résumé : L'artiste Gerrit Van Dijk se dessine et se redessine sans cesse au milieu de ses souvenirs d'enfance et de ses influences picturales.

Ryan

Canada, 2004, 13min50

Réalisation : Chris Landreth

Scénario : Chris Landreth

Interprètes : Chris Landreth, Ryan Larkin

Musique : Fergus Marsh, Michael White

Production : Copper Heart Entertainment, Office National du Film du Canada

DVD Zone 0, Les Films du Paradoxe, 2005

Résumé : Chris Landreth s'entretient avec le réalisateur déchu Ryan Larkin.

Persepolis

France, 2007, 1h30

Réalisation : Marjane Satrapi et Vincent Paronnaud

Scénario : Marjane Satrapi et Vincent Paronnaud

Interprètes : Chiara Mastroianni, Catherine Deneuve, Danielle Darrieux

Musique : Olivier Bernet

Production : 2. 4. 7. Films

DVD Zone 2, TF1 Vidéo, 2007

Résumé : Marjane Satrapi raconte sa vie en Iran au temps de la Révolution Islamique.

Valse avec Bachir

Israël, France, Allemagne, 2008

Réalisation : Ari Folman

Scénario : Ari Folman

Interprètes : Ari Folman, Miki Leon, Ori Sivan

Musique : Max Richter

Production : Bridgit Folman Film Gang, Les Films d'Ici, Razor Film Produktion GmbH

DVD Zone 2, Éditions Montparnasse, 2009

Résumé : Le cinéaste Ari Folman tente de se remémorer les souvenirs l'impliquant lors du massacre des camps de réfugiés de Sabra et Chatila en 1982.

INDEX

Index des films

42^{ème} Rue (L. Bacon, 1933, États-Unis),
125

A

À l'aube du sixième jour

(R. Spottiswoode, 2000, États-Unis,
Canada), 159

Adam (P. Lord, 1991, Royaume-Uni), 69

Affaire Dreyfus (L') (G. Méliès, 1899,
France), 247

Affiches en goulotte (Les) (G. Méliès,
1905, France), 62

Alexandre Nevski (S. Eisenstein, 1938,
Union Soviétique), 135-136

Alice au Pays des Merveilles

(C. Geromini, H. Luske et W. Jackson,
1951, États-Unis), 263

Alice Cans the Cannibals (W. Disney,
1925, États-Unis), 95

Alice Chops the Suey (W. Disney, 1925,
États-Unis), 95

Alice Comedies (W. Disney, 1924-1927,
États-Unis), 94-95, 226

Alice Solves the Puzzle (W. Disney, 1925,
États-Unis), 95

Alice the Toreador (W. Disney, 1925,
États-Unis), 94

Alice's Day at Sea (W. Disney, 1924,
États-Unis), 94-95

Alice's Egg Plant (W. Disney, 1925,
États-Unis), 94

Alice's Fishy Story (W. Disney, 1924,
États-Unis), 95

Alice's Little Parade (W. Disney, 1926,
États-Unis), 95

Alice's Spooky Adventure (W. Disney,
1924, États-Unis), 94-95

Alice's Wonderland (W. Disney, 1923,
États-Unis), 93, 95

American Pop (R. Bakshi, 1981, États-
Unis), 13, 143-148

Ami y'a bon (L') (R. Bouchareb, 2005,
France, Allemagne), 237

Amour avec des gants (L') (M. Nichetti et
G. Manuli, 1991, Italie), 82

Animaniacs (T. Ruegger, 1993-1998,
États-Unis), 260

Animerama (O. Tezuka et E. Yamamoto,
1969-1973, Japon), 261, 263, 266

Aristochats (Les) (W. Reitherman, 1970,
États-Unis), 150

Arrivée d'un train en gare de la Ciotat
(L') (frères Lumière, 1895, France), 90

Arroseur arrosé (L') (frères Lumière,
1895, France), 28

Artistes et modèles (F. Tashlin, 1955,
États-Unis), 78

Autant en emporte le vent (V. Fleming,
1939, États-Unis), 130

Avatar (J. Cameron, 2009, États-Unis), 220, 232, 265, 289, 354
Aventures de Batman et Robin (Les) (B. Timm, P. Dini et A. Burnett, 1995-1997, États-Unis), 163
Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne (Les) (S. Spielberg, 2011, États-Unis, Nouvelle-Zélande), 289, 354
Aventures secrètes de Tom Pouce (Les) (D. Borthwick, 1993, Royaume-Uni), 225, 354
Aviation Vacation (T. Avery, 1941, États-Unis), 63

B

Bambi Meets Godzilla (M. Newland, 1969, États-Unis), 150
Banana Split (B. Berkeley, 1943, États-Unis), 126
Bataille des Ardennes (La) (K. Annakin, 1965, États-Unis), 135, 137
Batman, la relève (B. Timm, P. Dini, A. Burnett et G. Murakami, 1999-2001, États-Unis), 163
Batman, la série animée (B. Timm, P. Dini et E. Radomski, 1992-1995, États-Unis), 163
Before Sunrise (R. Linklater, 1995, États-Unis), 190, 193
Belladonna, la sorcière (E. Yamamoto, 1973, Japon), 262-263
Betty Boop (M. et D. Fleischer, 1932-1939, États-Unis), 45, 53, 67, 102-104, 214, 257-258, 260
Bimbo's Initiation (D. Fleischer, 1931, États-Unis), 258
Binetoscope (Le) (É. Cohl, 1910, France), 245
Biogenesis (W. Latham, 1993, Royaume-Uni), 158
Bip-Bip et Coyote (C. Jones, 1949-1964), 50, 81
Black Moon (L. Malle, 1975, France, Italie, Allemagne), 209
Blanche-Neige et les Sept Nains (D. Hand, 1937, États-Unis), 21, 106, 108, 150, 163, 169, 171, 230
Blonde et moi (La) (F. Tashlin, 1956, États-Unis), 78
Blue Cat Blues (W. Hanna et J. Barbera, 1956), 51
Blue Danube (The) (H. Harman, 1939, États-Unis), 105
Booby Traps (R. Clampett, 1944, États-Unis), 259
Book Revue (R. Clampett, 1946, États-Unis), 62
Bunker Palace Hotel (E. Bilal, 1989, France), 176

C

Carlitopolis (L. Nieto, 2007, France), 290
Cartoon Factory (D. Fleischer, 1924, États-Unis), 43

- Cartune Classics* (W. Lantz, 1934-1961, États-Unis), 53
- Ces merveilleux fous volants dans leurs drôles de machines* (K. Annakin, 1965, Royaume-Uni), 81, 351
- Chapeau (Le)* (M. Cournoyer, 1999, Canada), 265, 268
- Charlot rentre tard* (C. Chaplin, 1916, États-Unis), 75
- Charlot usurier* (C. Chaplin, 1916, États-Unis), 75
- Chien mélomane (Le)* (P. Grimault, 1973, France), 33
- Child (The)* (A. Bardou-Jacquet, 1999, France), 239
- Chipie & Clyde* (Médialab, 1993, France), 153
- Cid (Le)* (A. Mann, 1961, États-Unis, Italie), 135
- Cinderella Meets Fella* (T. Avery, 1938, États-Unis), 63
- Clair de lune espagnol* (É. Cohl, 1909, France), 245
- Cléo* (Médialab, 1995-1997, France), 153-154
- Cleopatra – Queen of Sex* (O. Tezuka et E. Yamamoto, 1970, Japon), 262-264
- Cléopâtre* (J. L. Mankiewicz, 1963, États-Unis), 80
- Clown's Little Brother (The)* (D. Fleischer, 1920, États-Unis), 99
- Colonel Heeza Liar* (J. R. Bray, 1913-1924, États-Unis), 246
- Color Rhapsodies* (C. Mintz, 1934-1938, États-Unis), 53
- Congrès (Le)* (A. Folman, 2013, États-Unis, Israël, France, Luxembourg, Pologne), 288
- Conversation Pieces* (P. Lord et D. Sproxton, 1983, Royaume-Uni), 275, 280
- Cool World* (R. Bakshi, 1992, États-Unis), 73, 86, 133, 143, 267
- Coonskin* (R. Bakshi, 1975, États-Unis), 13, 121, 127-129, 131, 136, 148
- Couleur de peau : miel* (L. Boileau et J. Sik-Jun, 2012, France, Belgique, Suisse, Corée du Sud), 289
- Couronnement du Tsar Nicolas II (Le)* (É. Doublier et C. Moisson, 1896, France), 28
- Crazy Kung-Fu* (S. Chow, 2004, Hong-Kong), 82
- Creature Comforts* (N. Park, 1989, Royaume-Uni), 275
- Cross Country Detours* (T. Avery, 1940, États-Unis), 109
- Cuirassé Potemkine (Le)* (S. Eisenstein, 1925, Union Soviétique), 136

D

- Danny, le Chat Superstar* (M. Dindal, 1997, États-Unis), 123
- Dark Crystal* (J. Henson et F. Oz, 1982, États-Unis), 224

Démolition d'un mur (frères Lumière, 1896, France), 26

Deputy Droopy (T. Avery, 1955, États-Unis), 20

Diamant (Le) (P. Grimault, 1970, France), 33

Dick Tracy (W. Beatty, 1990, États-Unis), 82

Dinky Doodle (W. Lantz, 1925-1926, États-Unis), 41

Dinner Time (P. Terry, 1928, États-Unis), 52

Dizzy Dishes (D. Fleischer, 1930, États-Unis), 258

Down and Dirty Duck (C. Swenson, 1974, États-Unis), 149

Drôle de Noël de Scrooge (Le) (R. Zemeckis, 2009, États-Unis), 219

Droopy (T. Avery, 1943-1955, États-Unis), 51, 78

Duck Amuck (C. Jones, 1953, États-Unis), 64, 66-68, 79

E

Early Bird (P. Lord et D. Sproxton, 1983, Royaume-Uni), 275

Early Bird Dood it (The) (T. Avery, 1942, États-Unis), 66

Enchanted Drawing (The) (J. S. Blackton, 1900, États-Unis), 29, 31, 44

End (The) (C. Landreth, 1995, Canada), 280-281

Eurynome (J. Straiton, 1970, Canada), 271

Eveready Harton in Buried Treasure (collectif, 1928 ?, États-Unis), 256, 262

F

Face-à-face avec la lune (Le) (J. Canemaker, 2004, États-Unis), 237

Faim (La) (P. Foldès, 1974, Canada), 155

Fantasia (collectif, 1940, États-Unis), 137-138, 144, 263

Fantasia 2000 (collectif, 1999, États-Unis), 138

Fantasmagorie (É. Cohl, 1908, France), 32-33, 36-37, 155, 239, 245, 351

Felix in Hollywood (O. Messmer, 1923, États-Unis), 76

Félix le Chat (O. Messmer et P. Sullivan, 1919-1928, États-Unis), 47-49, 56-57, 61, 67, 76, 93-95, 99, 255, 356

Fil de la vie (Le) (A. Rønnow Klarlund, 2004, Danemark), 224

Final Fantasy : Les Créatures de l'esprit (H. Sakaguchi et M. Sakakibara, 2001, États-Unis, Japon), 169-174, 176, 182, 232, 264, 353

Flatworld (D. Greaves, 1997, Royaume-Uni), 69

Flowers and Trees (B. Gillett, 1932, États-Unis), 62, 105

Flying Mouse (The) (D. Hand, 1934, États-Unis), 105

Fou du Roi (Le) (P. Grimault, 1988, France), 34
Fous du volant (Les) (W. Hanna et J. Barbera, 1968, États-Unis), 81
Frieze Frame (G. Van Dijk, 1991, Pays-Bas), 278
Fritz the Cat (R. Bakshi, 1972, États-Unis), 110-113, 115, 120-121, 124, 129, 145, 149, 260, 263, 275

G

Gallop in' Gaucho (The) (U. Iwerks, 1928, États-Unis), 53
Gandahar (R. Laloux, 1987, France), 151
Génération comiques (Les) (É. Cohl, 1909, France), 245
Gerald McBoing Boing (B. Cannon, 1951, États-Unis), 250
Gertie the Dinosaur (W. McCay, 1914, États-Unis), 37-41, 45-46, 61, 63, 97, 166, 179, 247-248, 273, 290
Goddess of Spring (The) (W. Jackson, 1934, États-Unis), 105
Goldorak (T. Katsumata, 1975, Japon), 159
Goofy Groceries (R. Clampett, 1941, États-Unis), 62
Grand Saut (Le) (J. et E. Coen, 1994, États-Unis), 82
Grande Course autour du monde (La) (B. Edwards, 1965, États-Unis), 81, 351
Guillaume Tell (É. Reynaud, 1896, France), 10, 354

H

Half-Pint Pygmy (T. Avery, 1948, États-Unis), 20, 64
Happy Harmonies (H. Harman et R. Ising, 1934-1938, États-Unis), 53, 105
Harpya (R. Servais, 1979, Belgique), 227, 355
Have You Got Any Castles ? (F. Tashlin, 1938, États-Unis), 62
Haunted Hotel (The) (J. S. Blackton, 1907, États-Unis), 31
Heavenly Puss (W. Hanna et J. Barbera, 1949, États-Unis), 51
Heavy Traffic (R. Bakshi, 1973, États-Unis), 13, 113, 120-121, 124-125, 127-129, 132, 134, 143, 148, IV
Hellzapoppin (H. C. Potter, 1941, États-Unis), 78-79
Hen Hop (N. McLaren, 1952, Canada), 278
Hey Good Lookin' (R. Bakshi, 1982, États-Unis), 131
Hobbit (The) (A. Rankin Jr. et J. Bass, 1977, États-Unis, Japon), 138
Homme à la tête en caoutchouc (L') (G. Méliès, 1901, France), 12
Honte de la jungle (La) (Picha et B. Szulzinger, 1975, France, Belgique), 149
Hotel eléctrico (El) (S. de Chomón, 1905-1908 ?, Espagne, France), 30-31

Humanonon (M. François, 1982, France),
163

Humorous Phases of Funny Faces
(J. S. Blackton, 1906, États-Unis), 30, 32,
245

I

I Don't Hate Las Vegas Anymore
(C. Zahedi, 1994, États-Unis), 202

I Move So I Am (G. Van Dijk, 1997,
Pays-Bas), 276, 278-279

Immortel Ad Vitam (E. Bilal, 2004,
France), 174-177, 181-182, 232, 264

In the Bathtub of the World (C. Zahedi,
2001, États-Unis), 202

Invention diabolique (L') (K. Zeman,
1958, Tchécoslovaquie), 226

Invisible Man in Blind Love (The)
(P. Vuong, 1991, France), 164

Irinka et Sandrinka (S. Stoïanov et J-
C. Finck, 2007, France), 237

J

Jamais comme la première fois (J. Odell,
2005, Suède), 237

Janneke (G. Van Dijk, 1990, Pays-Bas),
278

Jetée (La) (C. Marker, 1962, France), 223

Joe Glow the Firefly (C. Jones, 1941,
États-Unis), 92

John Henry and the Inky-Poo (G. Pal,
1946, États-Unis), 123

Joie de vivre (La) (H. Hoppin et
A. Gross, 1934, France), 105

Joyeux Microbes (Les) (É. Cohl, 1909,
France), 61

Jurassic Park (S. Spielberg, 1993, États-
Unis), 154

Jute (G. Van Dijk, 1979, Pays-Bas), 277

K

Kama Sutra (L. Kouro, 1990, France),
271

Kid en kimono (Le) (F. Tashlin, 1958,
États-Unis), 78

King Kong (M. C. Cooper et
E. B. Schoedsack, 1933, États-Unis), 226

Koko's Earth Control (D. Fleischer,
1928, États-Unis), 43

Koko's Haunted House (D. Fleischer,
1928, États-Unis), 44-45

L

Last Days of Coney Island (R. Bakshi,
2013, États-Unis), 143

Late Edition (P. Lord, 1983, Royaume-
Uni), 275

Laurel et Hardy électriciens (C. Rogers,
1935, États-Unis), 77

Légende de Beowulf (La) (R. Zemeckis,
2007, États-Unis), 232

Linea (La) (O. Cavandoli, 1972-1991,
Italie), 34, 68

Little Nemo (W. McCay, 1911, États-
Unis), 37, 38, 40

Livre de la Jungle (Le) (W. Reitherman, 1967, États-Unis), 150
Locataires d'à côté (Les) (É. Cohl, 1909, France), 35-36, 245
Lonesome Lenny (T. Avery, 1946, États-Unis), 20
Lonesome Mouse (The) (W. Hanna et J. Barbera, 1943, États-Unis), 51
Looney Tunes (Warner, 1934-1969, États-Unis), 22, 53-54, 58, 86
Looney Tunes passent à l'action (Les) (J. Dante, 2003, États-Unis), 86
Lune aux yeux bleus (La) (P. Kunchev, 2001, Bulgarie), 266
Luxo Jr. (J. Lasseter, 1986, États-Unis), 164

M

Madeline (B. Cannon, 1952, États-Unis), 250
Main (La) (J. Trnka, 1965, Tchécoslovaquie), 69
Maîtres du temps (Les) (R. Laloux, 1981, France, Hongrie), 151
Malec champion de tir (B. Keaton et E. F. Cline, 1921, États-Unis), 75
Manipulation (D. Greaves, 1991, Royaume-Uni), 69
Mary et Max (A. Elliot, 2009, Australie), 18
Mary Poppins (R. Stevenson, 1964, États-Unis), 231
Mask (The) (C. Russell, 1994, États-Unis), 154
Matches Appeal (A. M. Cooper, 1899, Royaume-Uni), 247
Max Headroom (G. Stone, R. Morton et A. Jankel, 1985-1988, États-Unis), 167-168
Mélodie du Sud (H. Foster et W. Jackson, 1946, États-Unis), 129
Merrie Melodies (Warner, 1931-1969, États-Unis), 53-54, 62
Métal hurlant (G. Potterton, 1981, Canada), 147, 151
Métamorphoses comiques (Les) (É. Cohl, 1912, France), 245
Mickey Mouse (W. Disney et U. Iwerks, 1928-1953, États-Unis), 47-49, 53, 56, 61, 67, 72, 84, 93, 96, 239, 250, 256, 259
Mille et une nuits (Les) (E. Yamamoto, 1969, Japon), 261-265
Minnie the Moocher (D. Fleischer, 1931, États-Unis), 103
Modeling (D. Fleischer, 1921, États-Unis), 42, 99
Monster House (G. Kenan, 2006, États-Unis), 220, 265
Mort sur le gril (S. Raimi, 1985, États-Unis), 82
Mouse in Manhattan (W. Hanna et J. Barbera, 1945, États-Unis), 50
Mouse Trouble (W. Hanna et J. Barbera, 1944, États-Unis), 51
Mr. Bug Goes to Town (D. Fleischer, 1941, États-Unis), 108

Mysterious Mose (D. Fleischer, 1930, États-Unis), 258

N

Neighbours (N. McLaren, 1952, Canada), 225, 354

Nez (Le) (J-C. Finck, 2003, France), 223

Noces Funèbres (Les) (T. Burton et M. Johnson, 2005, États-Unis), 18

Nourriture (J. Švankmajer, 1992, Tchécoslovaquie), 225

Nouvelles luttes extravagantes (G. Méliès, 1900, France), 12, 61

Nuit et Brouillard (A. Resnais, 1955, France), 253

O

Oiseaux sont des cons (Les) (Chaval, 1964, France), 223

Old Man of the Mountain (The) (D. Fleischer, 1933, États-Unis), 102

Old Mill (The) (W. Jackson, 1937, États-Unis), 105, 353

Olive et Tom (H. Mitsunobu, 1983, Japon), 117

Once Upon a Girl (D. Jurwich, 1976, États-Unis), 272

Oswald the Lucky Rabbit (W. Disney, 1927-1928, États-Unis), 48-49

Out of the Inkwell (M. et D. Fleischer, 1919-1929, États-Unis), 12, 22, 41, 43-45, 58, 62, 71, 91, 93-94, 98, 100, 226

P

Panique au village (V. Patar et S. Aubier, 2002, Belgique), 67

Panthère rose (La) (B. Edwards, 1963, États-Unis), 81

Pantomimes lumineuses (É. Reynaud, 1892, France), 7-8, 11, 25, 171, 255, 351, 356

Papillons de nuit (R. Servais, 1997, Belgique), 227, 355

Paprika (S. Kon, 2006, Japon), 11

Parfum de l'invisible (Le) (F. Nielsen, 1997, France), 272

Parrain (Le) (F. F. Coppola, 1972, États-Unis), 127, 129

Pas à deux (G. Van Dijk et M. Renault, 1988, Pays-Bas), 278

Passagers de la Grande Ourse (Les) (P. Grimault, 1941, France), 33

Patton (F. Schaffner, 1970, États-Unis), 135

Pauvre Pierrot (É. Reynaud, 1892, France), 26, 356

Peace on Earth (H. Harman, 1939, États-Unis), 92, 283

Persepolis (M. Satrapi et V. Paronnaud, 2007, France), 10, 282-284, 286, 289

Petit Soldat (Le) (P. Grimault, 1947, France), 33

Pierrafeu (Les) (W. Hanna et J. Barbera, 1960, États-Unis), 68

Pinocchio (H. Luske et B. Sharpsteen, 1940, États-Unis), 21, 59

Plane Crazy (U. Iwerks, 1928, États-Unis), 53

Planète interdite (F. McLeod Wilcox, 1956, États-Unis), 159

Planète sauvage (La) (R. Laloux, 1973, France, Tchécoslovaquie), 151

Pôle Express (Le) (R. Zemeckis, 2004, États-Unis), 219, 356

Polka-Dot Puss (W. Hanna et J. Barbera, 1949, États-Unis), 51

Popeye (M. et D. Fleischer, 1933-1942, États-Unis), 53, 102

Porky's Duck Hunt (T. Avery, 1937, États-Unis), 64

Porky Pig's Feat (F. Tashlin, 1943, États-Unis), 54, 77

Porky the Rain-Maker (T. Avery, 1936, États-Unis), 63

Possibilités du dialogue (Les) (J. Švankmajer, 1982, Tchécoslovaquie), 271

Premier cigare (Le) (É. Reynaud, 1897, France), 10, 354

Princesse (A. Mørgenthaler, 2006, Danemark, Allemagne), 14, 267, 269

Private Snafu (Warner, 1943-1945, États-Unis), 259

Puppetoons (G. Pal, 1940-1947, États-Unis), 67

Q

Quand la panthère rose s'emmêle (B. Edwards, 1976, États-Unis), 81

Quand l'inspecteur s'emmêle (B. Edwards, 1964, États-Unis), 81

Qui dit mieux ? (J. W. Horne, 1935, États-Unis), 77

Qui veut la peau de Roger Rabbit ? (R. Zemeckis, 1988, États-Unis), 12, 57, 70-73, 82, 86, 131, 288

Quod Libet (G. Van Dijk, 1977, Pays-Bas), 265, 278

R

Red Hot Mamma (D. Fleischer, 1934, États-Unis), 258

Red Hot Riding Hood (T. Avery, 1943, États-Unis), 109, 259

Renaissance (C. Volckman, 2006, France, Royaume-Uni, Luxembourg), 180-182, 215, 232, 353

Rendez-vous à Montréal (D. et T. Thalmann, 1987, Canada), 166-167

Repas de bébé (Le) (frères Lumière, 1895, France), 26, 90

Return of the King (The) (A. Rankin Jr. et J. Bass, 1980, États-Unis, Japon), 138

Rêves (A. Kurosawa, 1990, Japon, États-Unis), 197

Robin des Bois (W. Reitherman, 1973, États-Unis), 150

Rock & Rule (C. Smith, 1983, Canada), 151

Roi et l'Oiseau (Le) (P. Grimault et J. Prévert, 1979, France), 33, 270, 272

Rois de la Gaffe (Les) (C. Rogers, 1935, États-Unis), 77

Ryan (C. Landreth, 2004, Canada), 14, 280-281, 283-284, 286

S

Satanas et Diabolo (W. Hanna et J. Barbera, 1969, États-Unis), 81

Scanner Darkly (A) (R. Linklater, 2006, États-Unis), 183, 214-216, 219, 232, 264

Sculpteur moderne (S. de Chomón, 1908, France), 31

Seigneur des Anneaux (Le) (R. Bakshi, 1978, États-Unis), 138, 142, 144, 146, 148, 174

September in the Rain (F. Freleng, 1937, États-Unis), 62

Shaolin Soccer (S. Chow, 2001, Hong-Kong), 82

Shinebone Alley (J. D. Wilson, 1971, États-Unis), 130

Silly Symphonies (W. Disney, 1929-1939, États-Unis), 53, 62, 105, 169

Simone (A. Niccol, 2002, États-Unis), 288

Sinking of the Lusitania (The) (W. McCay, 1918, États-Unis), 247-249, 286

Skeleton Dance (The) (U. Iwerks, 1929, États-Unis), 62

Slacker (R. Linklater, 1991, États-Unis), 183-184, 195, 198, 202

Snack and Drink (B. Sabiston, 1999, États-Unis), 205

Snow-White (D. Fleischer, 1933, États-Unis), 103-104, 230

Song Car-Tunes (M. et D. Fleischer, 1924-1926, États-Unis), 52

Sorciers de la guerre (Les) (R. Bakshi, 1977, États-Unis), 132-133, 136-138, 140-141, 146, 148

Sortie des usines Lumière (frères Lumière, 1895, France), 90

Souvenirs goutte-à-goutte (I. Takahata, 1991, Japon), 11

Speaking of the Weather (F. Tashlin, 1937, États-Unis), 62

Sport Flesh (G. Van Dijk, 1976, Pays-Bas), 278

Springtime for Thomas (W. Hanna et J. Barbera, 1946, États-Unis), 51

Stand by Me (P. Vuong, 1993, France), 168

Star Wars, épisode I : La Menace fantôme (G. Lucas, 1999, États-Unis), 157

Steamboat Willie (U. Iwerks, 1928, États-Unis), 49, 52, 101

Street Music (R. Larkin, 1972, Canada), 281

Stuart Little (R. Minkoff, 1999, États-Unis), 157

Stylo (D. Borenstein et P. Coupsi, 1988, France), 164

Superman (D. Fleischer, 1941-1943, États-Unis), 163

Swing Shift Cinderella (T. Avery, 1945, États-Unis), 259

Swing Symphonies (W. Lantz, 1941-1945, États-Unis), 53

T

Table tournante (La) (P. Grimault et J. Demy, 1988, France), 33, 274

Tachiguishi Retsuden (M. Oshii, 2006, Japon), 228, 354

Talkartoons (D. Fleischer, 1929-1932, États-Unis), 258

Tantalizing Fly (The) (M. Fleischer, 1919, États-Unis), 41-42, 98, 104

Taxandria (R. Servais, 1994, Belgique, Allemagne, France, Hongrie, Pays-Bas), 227, 355

Team America : Police du monde (T. Parker, 2004, États-Unis), 224

Tell-Tale Heart (The) (T. Parmelee, 1953, États-Unis), 250

Temps Morts (Les) (R. Laloux, 1964, France), 14, 252, 254, II

Thomas est amoureux (P-P. Renders, 2001, Belgique), 267

Thugs with Dirty Mugs (T. Avery, 1939, États-Unis), 63

Tiny Toons (Les) (T. Ruegger, 1990-1995, États-Unis), 260

Tokyo Godfathers (S. Kon, 2003, Japon), 11

Tom et Jerry (W. Hanna et J. Barbera, 1940-1958, États-Unis), 50-51, 54, 92

Tombeau des lucioles (Le) (I. Takahata, 1988, Japon), 11

Tony de Peltrie (P. Lachapelle, P. Bergeon, P. Robidoux et D. Langlois, 1985, Canada), 165-166, 168

Tortoise Beats Hare (T. Avery, 1941, États-Unis), 63

Toy Story (J. Lasseter, 1995, États-Unis), 154, 237, 352

Travel to China (G. Alkabetz, 2002, Allemagne), 223

Triomphe de la volonté (Le) (L. Riefenstahl, 1935, Allemagne), 134

Tron (S. Lisberger, 1982, États-Unis), 154

Tygra, la Glace et le Feu (R. Bakshi, 1983, États-Unis), 143, 146-148, 173

U

Un monde fou, fou, fou, fou (S. Kramer, 1963, États-Unis), 81, 351

Un vrai cinglé de cinéma (F. Tashlin, 1956, États-Unis), 78

Unicorn in the Garden (An) (W. T. Hurtz, 1953, États-Unis), 250

V

Valse avec Bachir (A. Folman, 2008, Israël, France, Allemagne), 10, 14, 284-286, 289

Vie et la passion de Jésus-Christ (La) (G. Hatot, 1898, France), 28

Voyage dans la lune (G. Méliès, 1902, France), 12

Voyage de Monsieur Crulic (Le)
(A. Damian, 2011, Roumanie, Pologne), 289

Voyages de Gulliver (Les) (D. Fleischer, 1939, États-Unis), 106-107, 138

Zoulou (C. Endfield, 1964, Royaume-Uni), 135

W

Waking Life (R. Linklater, 2001, États-Unis), 183-184, 189, 193, 198, 202, 205, 207, 211, 213-215, 232, 264

Wallace et Gromit (N. Park, 1989-2008, Royaume-Uni), 18

WALL-E (A. Stanton, 2008, États-Unis), 159

West Side Story (R. Wise et J. Robbins, 1961, États-Unis), 277

Winney : a Cute Candidate (O. Kuntzel et F. Deygas, 1999, France), 84

Winney & Loosey Gold Diggers
(O. Kuntzel et F. Deygas, 1999, France), 84

Y

Yellow Submarine (G. Dunning, 1968, Royaume-Uni), 263

You Ought to Be in Pictures (F. Freleng, 1940, États-Unis), 57-59, 70, 89

Z

Zizi Pan Pan (G. Terzi, 1973, Italie), 272

Index des noms

A

Aardman, 9, 275
Achard Marcel, 81
Adamson Joe, 109
Adorno Theodor, 249
Alex Gopher, 239
Alexeieff Alexandre, 12
Alkabetz Gil, 223
Amiel Vincent, 220
Annakin Ken, 18, 135, 351
Arlen Harold, 54
Astaire Fred, 164
Aubier Stéphane, 67
Auzel Dominique, 10-11, 25-26, 241
Avery Frederick Bean (Tex), 12, 20, 51, 63-66, 82, 85, 109, 118, 239, 250, 256-257, 259, 261, 350

B

Bacon Francis, 280
Bacon Lloyd, 125
Baird Sharon, 142
Bakshi Ralph, 13, 70, 73, 108, 110-115, 117-118, 121-123, 125-138, 142, 144-149, 174, 183, 217, 226, 231, 257, 260, 263, 265, 267, 275, IV
Barbera Joseph, 20, 50, 68, 81, 149, 260, 353
Barbin Pierre, 251
Bardou-Jacquet Antoine, 239

Barré Raoul, 40, 56, 97, 255-256, 355
Basinger Kim, 73
Bass Jules, 138
Bazin André, 202-203, 282
Beach Augustus, 248
Beardsley Aubrey, 262
Beatty Warren, 82
Beck Jerry, 60, 150, 224, 258, 264
Belcher Marjorie, 106
Bemelmans Ludwig, 250
Benayoun Maurice, 51, 251
Bendazzi Giannalberto, 93, 144, 260
Bergeron Philippe, 165
Berkeley Busby, 125-126
Berry Chuck, 122
Berthomé Jean-Pierre, 170
Bilal Enki, 174-177
Blackton James Stuart, 29-32, 37, 44, 67, 245, 255
Blair Preston, 109
Blanc Mel, 58
Bluth Don, 70, 238
Bogart Humphrey, 166
Boileau Laurent, 289
Borenstein Daniel, 164
Borowczyk Walerian, 270
Borthwick Dave, 225, 354
Boschet Michel, 251
Bosustow Stephen, 250
Bouchareb Rachid, 237
Bouldin Joanna, 101-102

Bowers Charley, 78
Bradley Scott, 54
Bray John Randolph, 47, 56, 97, 246, 255
Breisacher George, 40
Breton André, 51
Brion Patrick, 79
Brubeck Dave, 120, 143
Brudniak Steve, 208
Burnett Alan, 163
Burton Tim, 18

C

Cabarga Leslie, 40, 52, 106, 108, 163, 238
Calloway Cab, 102-104, 183, 214, 230
Cameron James, 220, 354
Canata George, 256
Canemaker John, 47-48, 57, 94, 237
Cannon Bob, 250
Cannon Johnny, 49
Carroll Lewis, 73, 94
Cavandoli Osvaldo, 34, 68
Chagall Marc, 279
Chaplin Charles, 12, 50, 56, 75-76, 355
Chaval, 223
Chomón (de) Segundo, 30
Chong Andrew, 238
Chow Stephen, 82
Clampett Robert, 62, 259
Clarens Bernard, 8, 85, 239-240
Clark Les, 49
Cline Edward Francis, 75
Cochrane Rory, 215

Code Monkeys (The), 160
Coen (les frères), 82
Cohen Karl F., 129, 256
Cohl Émile, 32-33, 35-37, 51, 61, 63, 67, 155, 239, 245-246, 255, 265, 351
Collette Yann, 175
Collodi Carlo, 21
Columbia, 53
Cooper Arthur Melbourne, 247
Cooper Merian Caldwell, 226
Coppola Francis Ford, 127, 129
Corben Richard, 147
Cotte Olivier, 49, 56, 68, 70
Coudsi Paul, 164
Cournoyer Michèle, 265, 268
Courtet-Cohl Pierre, 31-32
Crandall Roland (Doc), 42, 44-45
Crow Jim (lois), 123
Crumb Robert, 110-111

D

Dalton Timothy, 86
Damian Anca, 289
Dante Joe, 86
Darrieux Danielle, 283
Davis Virginia, 94
Degas Edgar, 279
Deitch Gene, 48
Delpy Julie, 193
Delvaux Paul, 228
Demeny Georges, 25, 354
Demy Jacques, 33
Deneuve Catherine, 283

Denis Sébastien, 17, 53, 144, 162, 228
Desroses Thierry, 168
Desvignes Pierre-Hubert, 351
Deygas Florence, 84
Dick Philip K., 212-214
Digital Pictures, 161
Dindal Mark, 123
Dini Paul, 163
Disney Walt, 16, 21, 44, 48-49, 52-53,
56, 59, 62-63, 69-70, 72, 85, 93-96, 103-
106, 108-110, 113, 117, 121, 129, 136-
138, 144, 148, 150, 155, 163, 169, 171-
172, 178-179, 222, 230-232, 235-236,
250-252, 256, 259-260, 263, 275, 282,
351-353
Dostoïevski Fiodor, 207
Doublier Émile, 28
Dreamworks, 56
Duchamp Marcel, 16, 127, 279
Dunning George, 263

E

Edera Bruno, 272
Edison Thomas, 28, 352
Edwards Blake, 81, 351
Eggeling Viking, 144, 251
Eisenstein Sergueï, 118, 135-136
Elliot Adam, 18
Endfield Cyril, 135
Escher Maurits Cornelis, 277

F

Filmation, 20

Finck Jean-Charles, 223, 237
Fischinger Oskar, 144
Fisher Bud, 40
Fleischer (les frères), 12, 40-41, 43, 45,
48, 52-53, 56, 60, 67, 82, 93, 97-100,
103, 106-109, 138, 163, 235, 238, 255-
256, 350, 355
Fleming Victor, 130
Floquet Pierre, 64
Foldès Peter, 155
Folman Ari, 14, 284-286, 288
Ford Greg, 77
Forest (de) Lee, 52
Foster Harve, 129
Fournier Henri, 26
François Michel, 163
Fraser Brendan, 86
Frazetta Frank, 146-147, 173
Freleng Isadore (Friz), 57, 60, 62
Frewer Matt, 168
Frohman Charles, 248

G

Galland Antoine, 261
Garity Bill, 353
Gay Margie, 94
Gebrewold Aklilu, 196, 212
Geisel Theodor (Dr. Seuss), 250
Génin Bernard, 31-32
Giacomo (di) Jerry, 176
Gibbons Dave, 84
Gibson Jon M., 112, 127, 131, 135
Gibson William, 167

Gillett Burt, 62
Godfrey Bob, 257
Gogol Nicolas, 223
Goldman Gary, 70
Gould Chester, 82
Gould Manny, 47
Grandrieux Philippe, 220
Grant John, 171
Greaves Daniel, 69
Gregory Isabelle Augusta (Lady), 212-213
Grimault Paul, 33-34, 270, 274
Grimm (frères), 103
Gross Anthony, 105
Guillermi Louis, 19

H

Hamus-Vallée Réjane, 217
Hand David, 21, 105
Hanna William, 20, 50, 68, 81, 149, 260, 353
Hanks Tom, 219
Hardwick Lois, 94
Hardy Linda, 176
Hardy Oliver, 58, 76-77
Harman Hugh, 53, 92, 105, 283
Harris Joel Chandler, 129
Harrison Ben, 47
Hata Masami, 40
Hatot Georges, 28
Hawke Ethan, 193
Healy Eamonn, 190-191, 193, 196, 203
Hearst William, 47, 56, 97

Hébert Pierre, 107-108, 231
Henson Jim, 224
Hercovitz Edward, 262
Hergé, 289
Herriman George, 40, 47-48, 130
Hetzl Pierre-Jules, 226
Hilberman David, 250
Holiday Billie, 111
Hopper Edward, 127
Hoppin Hector, 105
Horne James Wesley, 77
Horner William George, 242, 354, 356
Hoskins Bob, 71
Howard Robert E., 146
Hubbard Elbert, 248
Huemer Dick, 40
Hurd Earl, 97, 350
Hurtz William T., 40, 250

I

International Film Service (IFS), 47
Ising Rudolf, 53, 94
Iwerks Ub, 49, 62, 77

J

Jackson Wilfred, 105, 129, 353
Jankel Annabel, 167
Jean Marcel, 10, 91, 93, 108, 231, 255, 257, 270, 282
Jewell David, 202-203
Johnson Chic, 78-80
Johnson Mike, 18
Jones Alex, 195

Jones Charles M. (Chuck), 12, 50, 54, 56-57, 63-67, 81-82, 86, 92, 238, 350
Joubert-Laurencin Hervé, 70
Jurwich Don, 272

K

Kanfer Stefan, 56
Katsumata Tomoharu, 159
Kaufmann Joseph, 114
Keaton Buster, 12, 50, 75-76, 355
Kenan Gil, 220
Kierkegaard Søren, 211
Kimball Ward, 256
Kircher Athanasius, 352
Klarlund Anders Rønnow, 224
Klein Charles, 248
Klimt Gustav, 262
Kon Satoshi, 11
Konami, 161
Kral Petr, 64
Kramer Robert, 220
Kramer Stanley, 81, 351
Kretschmann Thomas, 176
Krizan Kim, 189-191, 194, 197
Kouro Lyonel, 9, 271
Kunchev Pencho, 266
Kuntzel Olivier, 84
Kurosawa Akira, 197
Kyrou Ado, 51, 272

L

La Cava Gregory, 47
Lachapelle Pierre, 165

Laloux René, 12, 14, 19, 151, 243, 252-254, 290, II
Lane Richard, 79-80
Landreth Chris, 14, 280-281
Langlois Daniel, 165
Lantz Walter, 40-41, 53, 63, 82, 256
Larkin Ryan, 280-281
Lasseter John, 154, 162, 164, 352
Latham William, 158
Laugh-O-Grams, 93-94
Laurel Stan, 76-77
Lenburg Jeff, 53, 56
Levitch Timothy (Speed), 207-208, 212
Lewis Jerry, 78, 165
Linett John Barnes, 351
Linklater Richard, 183, 186-187, 190, 193-194, 198, 200, 203, 209, 212-215, 232
Lisberger Steven, 154
Lloyd Harold, 50, 355
Lord Peter, 69, 275, 280
Louÿs Pierre, 266
Loy Myrna, 145
Lucas George, 157
Lumière (les frères), 8-11, 17, 26-28, 90, 244, 255, 273, 352
Luske Hamilton, 21, 49, 106
Lye Len, 231

M

Mackey Louis H., 198
Magritte René, 173
Malle Louis, 209

Maltin Leonard, 41, 57-58
 Manara Milo, 272
 Mancini Henry, 82
 Manet Édouard, 279
 Mankiewicz Joseph L., 80
 Mann Anthony, 135
 Mannoni Laurent, 25
 Mansfield Jayne, 78
 Manuli Guido, 82
 Mardore Michel, 270, 272
 Marey Étienne-Jules, 25, 243
 Marker Chris, 223
 Marquis Don, 130
 Martin André, 8, 239, 251, 284
 Marx (les frères), 64, 76
 Massuet Jean-Baptiste, 10, 236
 Mastroianni Chiara, 283
 Matisse Henri, 279
 McCay Winsor, 37-40, 61, 63, 97, 99,
 154, 166, 246-250, 252, 256, 273, 290
 McDaniel Hattie, 130
 McDonnell Chris, 112, 127, 131, 135
 McDonnell-Douglas, 152
 McLaren Norman, 9, 16, 34, 85, 225,
 235, 278, 354
 McLeod Wilcox Fred, 159
 Medialab, 153, 155, 161
 Méliès Georges, 10, 12, 17, 28, 30, 36,
 61-62, 83, 91, 160, 218, 223, 226, 244-
 245, 247, 273, 288
 Mercer Jack, 102
 Messmer Otto, 47, 56-57, 62, 356
 Michel-Ange, 92, 279
 Michelet Jules, 262
 Midway, 161
 Milius John, 146
 Millais John Everett, 181
 Miller Ian, 134
 Minkoff Rob, 157
 Mintz Charles, 47-49, 53, 56, 94
 Mirage Studios, 161
 Mitsunobu Hiroyoshi, 117
 Miyazaki Hayao, 9, 178, 231
 Modigliani Amadeo, 279
 Moigno François-Napoléon, 241, 290
 Moins Philippe, 275, 281
 Moisson Charles, 28
 Moles Abraham, 9
 Mondrian Piet, 279
 Monroe Marilyn, 166, 278
 Moore Alan, 84
 Morgenthaler Anders, 14, 267, 269
 Mori Masahiro, 356
 Morton Rocky, 167
 Moser Frank, 40
 Mucha Alfons, 262
 Murakami Glen, 163
 Mushi Production, 262-263
 Muybridge Eadweard, 90, 177, 243, 277
 Myron, 279

N

Nash Clarence, 102
 Newland Marv, 150
 Niccol Andrew, 288
 Nichetti Maurizio, 82
 Nielsen Francis, 272

Niepce Nicéphore, 25
Nieto Luis, 290
Niney François, 178-179, 273, 284
Niven David, 81
Nolan Bill, 47-49, 356

O

Odell Jonas, 237
Olsen Ole, 78-80
Oshii Mamoru, 228, 354
Osmond Andrew, 226, 286
Oz Frank, 224

P

Pagliano Jean-Pierre, 270
Pal George, 67, 123
Paramount, 106
Paris John Ayrton, 242, 356
Park Nick, 18, 275
Parker Sam, 107
Parker Trey, 224
Parmelee Ted, 250-251
Paronnaud Vincent, 282
Patar Vincent, 67
Pathé, 30
Pesenti Campagnoni Donata, 25
Picasso Pablo, 205
Pilling Jayne, 77
Pixar, 56, 159, 164, 178, 264
Plateau Joseph, 24, 242, 354
Platon, 19, 23
Ploog Michael, 133
Plympton Bill, 257

Poe Edgar Allan, 251
Pomeroy John, 70
Potter H. C., 79
Potterton Gerald, 147, 151
Powell William, 145
Power Ryan, 205-206, 212
Presley Elvis, 277
Prévert Jacques, 33, 270

Q

Quay (les frères), 270
Quéau Philippe, 7, 92, 158-159, 170
Quimby Fred, 57, 85
Quintana Àngel, 152

R

Radomski Eric, 163
Raimi Sam, 82
Raffaelli Luca, 49, 72, 106, 259
Rampling Charlotte, 176
Rankin Jr. Arthur, 138
Rareware, 161
Reitherman Wolfgang, 150
Renault Monique, 278
Renders Pierre-Paul, 267
Residents (The), 137
Resnais Alain, 253
Reynaud Émile, 7, 10-11, 25-26, 83, 171, 241-242, 255, 354, 356
Richter Hans, 144, 251
Riefenstahl Leni, 134
Riou Édouard, 226
Robbins Jerome, 277

Robert Étienne-Gaspard (Robertson), 24-
25, 27, 67, 104, 351
Robidoux Pierre, 165
Rodin Auguste, 279
Roffat Sébastien, 246, 249
Rogers Charley, 77
Ruegger Tom, 260
Russell Chuck, 154
Ruttman Walter, 144, 251

S

Sabiston Bob, 183, 205
Saint-Phalle (de) Niki, 262
Sakaguchi Hironobu, 169-170, 353
Sakakibara Moto, 169, 353
Sampson Henry T., 102
Satrapi Marjane, 282-284
Scarfe Gerald, 238
Schaffner Franklin, 135
Schlesinger Leon, 57-60, 62, 77, 85
Schoedsack Ernest Beaumont, 226
Schuiten François, 227
Schwartz Zach, 250
Scott Raymond, 54
Sellers Peter, 81
Selzer Eddie, 57
Servais Raoul, 224, 227, 355
Sharpsteen Ben, 21
Sharpton Al, 131
Shelley Mary, 25
Shirley Anne (Dawn O'Day), 94
Sifianos Georges, 9, 98, 133, 273
Sik-Jun Jung, 289
Smith Al, 40
Smith Clive, 151
Smolderen Thierry, 37
Snyder Zack, 84
Soderbergh Steven, 209
Solomon Charles, 40, 97, 247, 250
Solomon Charles C., 189, 191, 194, 198
Solomon Zahava, 285
Sony Imageworks, 219
Sosa David, 194-196, 200
Spielberg Steven, 154, 260, 289, 354
Spottiswoode Roger, 159
Sproxtton David, 275, 280
Square, 169
Stalling Carl, 53-54, 105
Stallings George, 256
Stallings Vernon, 47
Stanton Andrew, 159
Sternberg Jacques, II
Stevenson Robert, 231
Stoïanov Sandrine, 237
Stone George, 167
Stooges (les Trois), 76
Straiton John, 271
Sullivan Pat, 40, 47, 62, 356
Švankmajer Jan, 225, 270-271
Swenson Charles, 149
Swift Johnathan, 106
Szulzinger Boris, 149

T

Takahata Isao, 11
Tashlin Frank, 54, 62, 77-78

Terry Paul – Terrytoons, 40, 52, 77, 110,
134, 148, 256, 260, 353
Terzi Giorgio, 272
Tezuka Osamu, 261-263, 265
Thalmann (couple), 166
Thomas Bob, 93, 260
Thurber James, 250
Timm Bruce, 163
Tolkien John Ronald Reuel, 137-138, 142
Tomasovic Dick, 18, 66, 95
Topor Roland, 253-254, II-III
Tosca Tango Orchestra, 185, 192, 211
Toulouse-Lautrec (de) Henri, 279
Trilobyte, 160
Trintignant Jean-Louis, 176
Trnka Jiří, 69
Turner Kathleen, 220
Turpin Gérard, 83

U

United Productions of America (UPA),
68, 250-251
Universal, 53, 63

V

Van Beuren Amédée, 56
Vanderbilt Alfred Gwynne, 248
Van Dijk Gerrit (Rik Dreÿtvang), 265,
276-279
Van Gogh Vincent, 279
Verne Jules, 33, 226
Video Brinquedo, 56
Vinci (de) Léonard, 279

Volckman Christian, 180, 182, 353
Vuong Pascal, 164, 168

W

Waller Fats, 102
Walravens Jean-Paul (Picha), 149, 257
Ward Paul, 184
Warner Bros., 53, 57-58, 63-64, 70, 72,
86, 131, 259
Warren Harry, 54
Weegee, 145
Wiggins Wiley, 184
Wilder Billy, 209
Wilson John David, 130
Winkler Margaret J., 47, 93-94
Wise Robert, 277
Witting Steve, 160
Wood Nathalie, 277

X

Xavier José, 110

Y

Yamamoto Eiichi, 261, 263, 265

Z

Zahedi Caveh, 202-203
Zamora Rudy Sr., 256
Zeman Karel, 226, 352
Zemeckis Robert, 12, 58, 70-73, 219,
232, 288, 356

Index des titres

7th Guest (The) (Trilobyte), 160

50 meilleurs cartoons américains (Les)
(J. Beck), 60, 258

100 Animated Feature Films
(A. Osmond), 226, 286

A

Ali Baba et les 40 voleurs (trad.), 261

Alice au Pays des Merveilles (L. Carroll),
73

Âmes dessinées du cartoon aux mangas
(Les) (L. Raffaelli), 49, 72, 106, 259

André Martin. Écrits sur l'animation. 1
(B. Clarens), 8, 85, 239

Animated Movie Guide (The) (J. Beck),
224, 264

Animation numérique (A. Chong), 238

Animation et propagande (S. Roffat), 249

Archy and Mehitabel (D. Marquis), 130

B

Betty Boop, Popeye et Cie. L'Histoire des
Fleischer (L. Cabarga), 40, 52, 106, 163,
238

Blues in the Night (H. Arlen), 54

Bo Diddley (B. Diddley), 111

Bonjour Exception ! (A. Martin), 240

C

Cadaver of the Real : Animation,
Rotoscoping and the Politics of the Body
(J. Bouldin), 102

Cartoons. Le Cinéma d'animation 1892-
1992 (G. Bendazzi), 93, 144, 260

Cartoons & the Movies (J. Pilling), 77

Chansons de Bilitis (Les) (P. Louÿs), 266

Chuck Jones ou l'autobiographie
débridée du créateur de Bip-Bip, du

Coyote et leurs amis... (C. Jones), 57,
238

Cinéma d'animation (Le) (S. Denis), 17,
53, 144, 162, 228

Cinéma et images de synthèse : les yeux
sans visage (F. Niney), 178

Communauté de l'anneau (La)
(J. R. R. Tolkien), 137

Conan le Barbare (R. E. Howard), 146

Corps en abîme (Le) (D. Tomasovic), 18,
66, 95

Création d'Adam (La) (Michel-Ange),
279

Curl-Up (M. C. Escher), 277

D

D'un moyen d'expression à l'autre : les
dessins animés de Frank Tashlin
(G. Ford), 77

David (Michel-Ange), 92

Décors et technologie numérique. Une fausse révolution peut en cacher une vraie (J-P Berthomé), 170
Déjeuner sur l'herbe (Le) (É. Manet), 279
Demoiselles d'Avignon (Les) (P. Picasso), 205
Den (R. Corben), 147
Dessin animé après Walt Disney (Le) (R. Benayoun), 251
Dessins qui bougent (Ces). Cent ans de cinéma d'animation (R. Laloux), 12, 19, 244, 290
Deux Tours (Les) (J. R. R. Tolkien), 137
Discobole (Le) (Myron), 279
Donkey Kong Country (Rareware), 161
Double Switch (Digital Pictures), 161
Drawing Hands (M. C. Escher), 277

E

Éloge de la simulation (P. Quéau), 7, 158
Émile Cohl. L'Inventeur du dessin animé (P. Courtet-Cohl et B. Génin), 31
Émile Reynaud et l'image s'anima (D. Auzel), 10, 25, 241
Entre cinéma et cinéma d'animation : la question de la réalité (G. Sifianos), 273
Épreuve du monde, entre réel et fiction (L') (F. Niney), 273, 284
Eros image par image (B. Edera), 272
Esthétique du cinéma d'animation (G. Sifianos), 9, 98, 133
Esthétique du montage (V. Amiel), 220

F

Face au drapeau (J. Verne), 226
Fantasmagories (Robertson), 24, 351
Félix le Chat. Folle Histoire du chat le plus célèbre au monde (La) (J. Canemaker), 47, 57, 94
Femme piège (La) (E. Bilal), 174
Final Fantasy VII (Square), 169
Final Fantasy VIII (Square), 169
Flash (Macromedia), 155, 350
Foire aux immortels (La) (E. Bilal), 174
Forbidden Animation. Censored Cartoons and Blacklisted Animators in America (K. F. Cohen), 129, 256
Frankenstein ou le Prométhée moderne (M. Shelley), 25

G

Gaulois mourant (Le), 279
Great Cartoon Directors (The) (J. Lenburg), 53

H

Histoire de la photographie (L') (série encyclopédique Glucq), 25
Histoires de l'Oncle Remus (Les) (J. C. Harris), 129
Homme de Vitruve (L') (L. de Vinci), 279

I

Idiotie (L') (M. Achard), 81

... il était une fois le dessin animé

(O. Cotte), 49, 56, 68

*Invention, réinvention et nouvelle
réinvention du cinéma* (A. Martin), 8

K

Krazy Kat (G. Herriman), 40, 47, 130

L

*Langage comique de Tex Avery (Le). 10
ans de création à la MGM (1942-1951)*

(P. Floquet), 64

Langage des lignes (Le) (M. Jean), 91,
93, 231, 257, 270

*Lanterne magique et film peint. 400 ans
de cinéma* (L. Mannoni et D. Pesenti
Campagnoni), 25

Leçon d'Émile Reynaud (La) (G. Turpin),
83

Lethal Enforcers (Konami), 161

*Lettre volante (La). Quatre essais sur le
cinéma d'animation* (H. Joubert-
Laurencin), 71

Little Nemo in Slumberland (W. McCay),
37, 40

M

Maîtres de la pâte (Les) (P. Moins), 275,
281

Manifestes du surréalisme (A. Breton),
51

Marionnette et le film d'animation (La)
(recueil colloque), 224

Masters of Animation (J. Grant), 171

Maybelline (C. Berry), 122

*Mondes imaginaires de Winsor McCay
(Les)* (Bach Films), 37

Mortal Kombat (Midway), 161

Mutt & Jeff (B. Fisher), 40

Mystère Tex Avery (Le) (R. Benayoun),
52

N

Neuromancien (W. Gibson), 167

Night Trap (Digital Pictures), 161

Nighthawks (E. Hopper), 127

Nu descendant un escalier

(M. Duchamp), 16, 279

Nu rose (Le) (H. Matisse), 279

O

*Of Mice and Magic. History of American
Animated Cartoons (A)* (L. Maltin), 41,
57

Ophélie (J. E. Millais), 181

Osamu Tezuka (E. Hercovitz), 262

P

Penguin (The) (R. Scott), 54

Penseur (Le) (A. Rodin), 279

Petite place de gare (P. Delvaux), 228

*Pionniers du dessin animé américain
(Les)* (C. Solomon), 40, 97, 247

Platon par lui-même (L. Guillermit), 19

Pourquoi votre critique est muette !
(A. Martin), 239

Powerhouse (R. Scott), 54

Prismes. Critique de la culture et société
(T. Adorno), 249

*Propagandes animées. Le Dessin animé
politique entre 1933 et 1945* (S. Roffat),
246, 249

Q

Qu'est-ce que le cinéma ? [1958]
(A. Bazin), 203

*Quand le cinéma d'animation rencontre
le vivant* (M. Jean), 10, 108, 256, 282

*Quand le dessin animé rencontre le
cinéma en prises de vues réelles.*

*Modalités historiques, théoriques et
esthétiques d'une scission-assimilation
entre deux régimes de représentation* (J-
B. Massuet), 10, 236

R

Ralph Bakshi. Un rebelle du dessin animé
(J. M. Gibson et C. McDonnell), 112, 127

Reprise (La) (S. Kierkegaard), 211

Rise of the Robots (Mirage Studios), 161

Rock Around the Clock (M. C. Freedman
et J. De Knight), 277

*Roi et l'Oiseau (Le). Voyage au cœur du
chef-d'œuvre de Prévert et Grimault* (J-
P. Pagliano), 270

Rotoshop in Context : Computer

Rotoscoping and Animation

Aesthetics (P. Ward), 184

S

Seigneur des Anneaux (Le) (J. R. R.
Tolkien), 137

*Serious Business. The Art and Commerce
of Animation in America from Betty Boop
to "Toy Story"* (S. Kanfer), 56

Sims (The) (W. Wright), 162

Sinbad le marin (trad.), 261

Sorcière (La) (J. Michelet), 262

St. James Infirmary Blues (anonyme),
103-104

Substance mort (P. K. Dick), 214

*Surhomme virtuel : à la recherche de
l'homme perdu (Le)* (R. Hamus-Vallée),
217

Surréalisme au cinéma (Le) (A. Kyrou),
51

T

Tableaux de projection mouvementés
(Les) (H. Fourtier), 26

Take Five (D. Brubeck), 120, 143

Tex Avery. Folie du cartoon (La)

(Collection Fantasmagorie), 57, 109-110,
239

*That's Enough Folks. Black Images in
Animated Cartoons, 1900-1960*
(H. T. Sampson), 102

Third Reich'n Roll (The Residents), 137

Trahison des images (La) (R. Magritte),
173

Train de nuit (P. Delvaux), 228

Trains du soir (P. Delvaux), 228

Trois âges de la rotoscopie (Les) (P. Hébert), 108

V

Vénus de Willendorf, 92

Virtual ? (À. Quintana), 152

Vital II (McDonnell-Douglas), 152

W

Walt Disney (S. Eisenstein), 136

Walt Disney. Un Américain original
(B. Thomas), 93, 260

Watchmen (A. Moore et D. Gibbons), 84

We're in the Money (H. Warren), 54

Wirehead (The Code Monkeys), 160

Y

Yesterdays (B. Holiday), 111

Yvette Guilbert (H. de Toulouse-Lautrec),
279

Glossaire

animation en volume : technique d'animation d'objets déplacés image par image, qu'il s'agisse d'objets ordinaires, de marionnettes articulées ou de pâte à modeler. Voir **pixilation**.

animation par fondus jointifs : technique consistant à faire se succéder les images dessinées par le biais d'un fondu enchaîné. L'effet de traînée qui en résulte permet de rendre compte du mouvement en question avec un nombre réduit de dessins.

animation vectorielle : technique d'animation 2D par ordinateur utilisant des formes générées mathématiquement. L'avantage de cette technique est de pouvoir reconfigurer les formes sans perte de qualité et de multiplier les effets de couches, en opposition aux images générées en pixels. Ex : le logiciel *Flash*.

animatique : maquette d'un film présentée sous la forme du storyboard filmé et monté en synchronisation avec l'enregistrement des dialogues.

blurring : effet de flou, notamment utilisé pour rendre compte de la vitesse.

cartoon : désignant à l'origine les *comic strips* et les illustrations humoristiques des journaux, le terme **cartoon** renvoie par dérivation à un genre à part entière du **dessin animé** comique, de format court, dans lequel les personnages affichent des lignes dynamiques et une animation appliquant le principe du *squash'n'stretch* de manière exagérée. Le **cartoon** vise principalement un rythme frénétique et rejette la vraisemblance au profit de gags à l'humour absurde hérités du *slapstick*. Ex : les frères Fleischer, Tex Avery, Chuck Jones...

celluloïd (ou celluloid) : feuille transparente d'acétate de cellulose brevetée par Earl Hurd en 1914, utilisée en **dessin animé** comme support pour y peindre des éléments séparément.

cinématique (scène) (jeu vidéo) : passage scénaristique déclenché à un moment-clé durant lequel le joueur n'a aucune prise sur le déroulement des événements.

compositing : procédé consistant à créer une image à partir d'éléments graphiques issus de sources différentes.

dessin animé : technique d'animation 2D traditionnelle effectuée à partir de dessins photographiés image par image. Dérivé des *Pantomimes lumineuses* du **Théâtre-Optique**, le procédé s'est officialisé avec *Fantasmagorie* (1908) d'Émile Cohl. Son organisation à un niveau industriel, avec la subdivision des tâches par équipes d'animateurs, lui a permis de devenir le standard des productions animées jusqu'à ce que l'animation 3D en **images de synthèse** ne le supplante au début des années 2000. Ex : Walt Disney.

epic comedy : sous-genre de la comédie hollywoodienne apparu dans les années 60. L'**epic comedy** se caractérise par la démesure de ses moyens techniques, sa durée plus longue qu'à l'accoutumée, ses castings prestigieux et ses scénarios prétextes à grand spectacle avec un sens de l'excès proche du **cartoon**. Ex : *Un monde fou, fou, fou, fou* (1963) de Stanley Kramer, *Ces merveilleux fous volants dans leurs drôles de machines* (1965) de Ken Annakin, *La Grande Course autour du monde* (1965) de Blake Edwards.

fantascope : projecteur d'images créé par Étienne-Gaspard Robert (dit Robertson) en 1798 se présentant sous la forme d'une **lanterne magique** améliorée. Monté sur roues, le dispositif permet d'effectuer des travellings et dispose d'un jeu de lentilles réglables, autorisant ainsi la création de fondus enchaînés ou d'effets de flou et de netteté. L'ensemble de ces effets s'inscrit dans le cadre de *fantasmagories*, spectacles illusionnistes à l'imagerie macabre incluant – outre la projection d'images mortuaires – écrans de fumées, diffusions d'odeurs et de sons tout en dissimulant le dispositif des yeux du public. *Nota bene* : **fantascope** fut également le nom sous lequel fut commercialisé le **phénakistiscope**.

flip book (ou folioscope) : jouet optique, présenté sous la forme d'un livret dont les feuillets, défilés rapidement avec le pouce, donne lieu à une animation. Le sujet peut être photographié ou dessiné. Inventé par le français Pierre-Hubert Desvignes en 1860, son brevet fut toutefois déposé par l'imprimeur anglais John Barnes Linnett en 1868.

hyperréel : réel reconstitué dont les effets sont dissimulés, cherchant à se faire plus vrai que le vrai. Ex : la publicité. Opposé à l'**infrarréel**.

image de synthèse : image générée par ordinateur. Également appelée image numérique. Ex : *Toy Story* (1995) de John Lasseter.

impossible plausible : dogme instauré par Walt Disney vers la fin des années 20 consistant à équilibrer dans un **dessin animé** le vraisemblable et l'imaginaire afin de restituer la vision fantasmagorique que le spectateur se fait des situations dépeintes et d'instaurer un rapport de familiarité qui ne doit être rompu à aucun moment.

infraréal : réel reconstitué dont on voit les effets. Ex : le cinéma de Karel Zeman, mêlant acteurs dans des décors tantôt réels, tantôt peints, le tout sur une photographie souvent décolorée. Opposé à l'**hyperréel**.

interpolation de mouvement : mouvement généré directement par ordinateur entre deux images.

intervalle : image chargée de faire le lien entre deux **poses-clés**.

kinétoscope : projecteur individuel d'images photographiques en mouvement créé par Thomas Edison en 1888, considéré comme l'ancêtre du cinématographe des frères Lumière.

lanterne magique : ancêtre des appareils de projection d'images composé d'une source lumineuse, d'un sujet peint sur plaque de verre et d'une lentille convergente. La **lanterne magique** se développe à partir du XVII^e siècle, notamment par l'intermédiaire du savant Athanasius Kircher, et constitue aussi bien un outil pédagogique qu'une forme de divertissement populaire qui débouchera par la suite sur les perfectionnements que constitueront le **fantascope** ou le **Théâtre-Optique**.

lightning sketch : numéro de music-hall populaire à la fin du XIX^e siècle mettant en scène un caricaturiste exécutant un dessin en quelques secondes.

ligne d'action : ligne désignant en dessin la force dynamique d'un sujet dont on souhaite restituer l'impression de mouvement. Ex : un personnage debout aura une ligne d'action allant des pieds à la tête dont la forme déterminera son attitude (droit et fier, courbé et déprimé, etc.).

limited animation : modèle économique de **dessin animé** consistant à simplifier l'animation pour réduire le nombre de dessins, notamment en isolant sur différents **cellulos** les parties fixes (ou du moins, dont la fixité ne nuit pas à la compréhension de l'action). Initiée par Paul Terry à la fin des années 20, la **limited animation** sera véritablement instaurée avec le studio Hanna-Barbera en 1957 pour la production télévisuelle.

line test : désigne dans le milieu du **dessin animé** l'étape d'enregistrement et de visionnement de l'animation au crayon pour d'éventuelles retouches avant de passer à l'encre sur **cellulo**.

mickeymousing : terme moqueur désignant un soulignement excessif de l'action par la musique.

motion capture (ou mocap) : procédé d'enregistrement de mouvements d'acteurs, restitués sur ordinateur avant d'être traités numériquement. L'acteur porte sur lui un dispositif permettant de situer les différents points d'articulation de son corps tandis qu'un logiciel enregistre les données, rendues visibles sous tous les angles. Ex : *Final Fantasy : Les Créatures de l'esprit* (2001) de Hironobu Sakaguchi et Moto Sakakibara, *Renaissance* (2006) de Christian Volckman.

multiplane (caméra) : système créé par Bill Garity au sein des studios Disney en 1933 permettant de superposer plusieurs **cellulos** à différents niveaux afin de restituer un effet de profondeur. Ex : *The Old Mill* (1937) de Wilfred Jackson.

performance capture (ou perfcap) : méthode de travail dérivée des améliorations de la **motion capture** (notamment en matière de restitution du visage et d'application du mouvement sur tous types de morphologie), la **performance capture** consiste à penser la mise en scène après le tournage de manière à écarter le plus de contraintes physiques

possibles. Ex : *Avatar* (2009) de James Cameron, *Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne* (2011) de Steven Spielberg.

phénakistiscope : jouet optique créé par Joseph Plateau en 1833. Sur un disque de carton sont disposées en cercle les étapes d'un mouvement en boucle, étapes elles-mêmes séparées par des encoches à intervalles réguliers. L'utilisateur fait tourner le cercle, le côté dessiné faisant face à un miroir, pour observer l'animation qui en découle à travers les encoches du disque faisant office d'obturateurs. Le **phénakistiscope** fut également nommé **fantascope** pour des raisons commerciales (sans rapport aucun avec l'invention éponyme d'Étienne-Gaspard Robert).

phonoscope : système de projection de photographies en mouvement créé par Georges Demeny en 1892, reprenant le principe du **phénakistiscope**. Le projecteur comprend deux disques placés derrière l'objectif : le premier, en verre, comprend les épreuves d'une scène préalablement chronophographiée disposées en cercle ; le second, opaque, est pourvu d'encoches à intervalles réguliers faisant office d'obturateurs.

photo découpée : technique d'animation consistant à manipuler des photos découpées image par image. Ex : *Tachiguishi Retsuden* (2006) de Mamoru Oshii.

photo-peinture animée : bande de **Théâtre-Optique** conçue par Émile Reynaud à partir d'images filmées, reportées sur gélatine puis retouchées et repeintes à la main. Ex : *Guillaume Tell* (1896), *Le Premier cigare* (1897).

pixilation : technique consistant à filmer un acteur image par image. Ex : *Neighbours* (1952) de Norman McLaren, *Les Aventures secrètes de Tom Pouce* (1993) de Dave Borthwick. Pendant humain de l'**animation en volume**.

pose-clé : image présentant le début et la fin d'un mouvement préalablement chronométré. Voir **intervalle**.

praxinoscope : jouet optique créé par Émile Reynaud en 1877. Une bande de papier sur laquelle sont dessinées les étapes d'un mouvement en boucle est disposée au fond d'un tambour rotatif proche du **zootrope** de William George Horner. L'animation des images

est visible depuis un jeu de petits miroirs disposés autour de l'axe du tambour une fois ce dernier mis en rotation. Des décors viendront s'ajouter par la suite dans des déclinaisons à usage individuel (**praxinoscope-théâtre**, 1879) et collectif (**praxinoscope à projection**, 1880) qui constitueront les bases du **Théâtre-Optique**.

rotoscopie : technique créée par Max Fleischer en 1915 consistant à décalquer sur **cellulo** des images d'acteurs préalablement tournées. L'opération se fait par l'intermédiaire du rotoscope, dispositif permettant de projeter le photogramme sous la table lumineuse de l'animateur.

servaisgraphie : technique d'animation créée par Raoul Servais consistant à imprimer sur **cellulo** des images d'acteurs filmés sur fond blanc, images par la suite repeintes et incrustées dans de nouveaux décors. Les prémisses du procédé donnèrent lieu au court-métrage *Harpya* en 1979. Le film *Taxandria* était sensé donner pleine mesure à la technique avant que l'incrustation numérique ne la rende obsolète. Seul le court-métrage *Papillons de nuit* (1997) est considéré par son auteur comme étant le seul film conçu en **servaisgraphie**.

slash system : procédé d'animation traditionnelle créé par Raoul Barré, consistant à détourer aux ciseaux les éléments à animer pour éviter à l'animateur de redessiner les décors à chaque image. L'arrivée des premiers décors pré-imprimés et de l'invention du **cellulo** en 1914 mettra fin à cette technique.

slapstick : humour basé sur une exagération de l'action, popularisé au cinéma à travers les œuvres de Charlie Chaplin, Buster Keaton ou Harold Lloyd ; autant d'artistes ayant inspiré les créateurs de **dessins animés** à partir des années 10.

squash'n'stretch : principe d'animation traditionnelle selon lequel un objet animé conserve le même volume et doit donc être traité comme une matière que l'animateur étire et écrase (d'où le nom) pour en traduire la sensation de poids. Ex : une balle qui tombe est attirée vers le sol (gravitation), s'écrase lors du contact puis rebondit en s'étirant (tension élastique) avant de reprendre sa forme initiale au fil de son ascension.

thaumatrope : jouet optique créé par le docteur John Ayrton Paris en 1826. L'objet se présente sous la forme d'un disque comportant un dessin sur chaque face qui, une fois mis en rotation avec son diamètre comme axe (par le biais de deux ficelles placées de part et d'autre du disque), donne l'impression de former un troisième dessin mêlant les deux éléments.

Théâtre-Optique : système de projection d'images animées créé par Émile Reynaud en 1892. Reprenant le principe du jeu de miroirs du **praxinoscope**, l'appareil comprend un châssis autour duquel défile la bande-image peinte sur gélatine perforée (actionnée à la main en faisant tourner les bobines) et un système de rétroprojection en direction d'un écran blanc. L'invention donna lieu à des séances de projection au Musée Grévin appelées *Pantomimes lumineuses* considérées comme annonciatrices de ce que sera le cinéma d'animation. Ex : *Pauvre Pierrot* (1892).

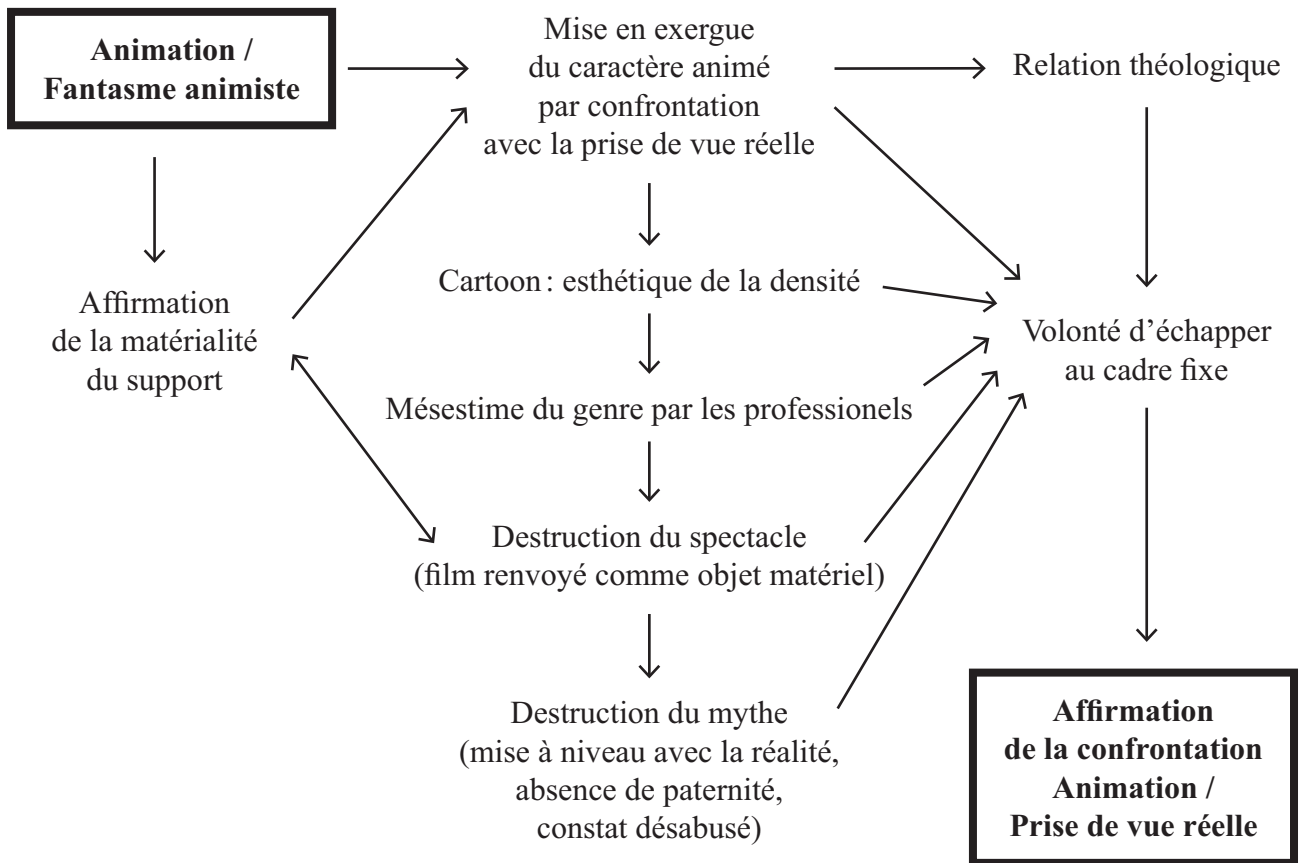
tuyaux de caoutchouc (esthétique des) : canon graphique initié par l'animateur Bill Nolan durant la moitié des années 10. Cette esthétique consiste à concevoir des personnages de **cartoon** à partir de cercles, eux-mêmes reliés par des membres souples. Le style tomba en désuétude vers la fin des années 20. Ex : *Félix le Chat* (1919-1928) d'Otto Messmer et Pat Sullivan.

uncanny valley (« *vallée dérangement* ») : théorie émise par le roboticien japonais Masahiro Mori en 1970 selon laquelle plus un être artificiel cherche à ressembler à un être humain, plus notre empathie pour cet être augmente jusqu'à ce que celui-ci atteigne un niveau de ressemblance tel que sa nature artificielle apparaît de manière criante et suscite le malaise. La question a été relancée avec l'arrivée des premiers êtres humains réalisés en **images de synthèse**. Ex : *Le Pôle Express* (2004) de Robert Zemeckis.

zootrope : jouet optique créé par William George Horner en 1835. L'objet est un tambour rotatif pourvu d'encoches à intervalles réguliers ; une bande de papier sur laquelle sont dessinées les étapes d'un mouvement en boucle est disposée au fond du tambour qui, une fois mis en rotation, permet de voir le mouvement du sujet reconstitué à travers les encoches faisant office d'obturateurs.

ANNEXES

La confrontation créateur/créature



Descriptif séquentiel du film *Les Temps Morts* (1964) de René Laloux

Texte original de Jacques Sternberg

(travelling avant sur la Terre)

« Quelque part, dans une galaxie peu fréquentée, une planète comme une autre.

(images d'enfants jouant à se tirer dessus)

Sur ce monde vivent des êtres pourvus de quatre membres : deux pour avancer et reculer (les inférieurs), deux pour tuer (les supérieurs).

L'homme. Principale ressource : la mort. Il en vit, il en meurt aussi. Dès son plus jeune âge, il s'entraîne ; il est généralement borné, mais doué. Et presque aussitôt, il passe à la pratique.

(images d'archives de bombardements)

(dessin de Topor : le charnier)

Quand l'homme s'est éteint, il allume la flamme. Puis, hébété, il regarde autour de lui, il médite, il regrette.

(dessin de Topor : le mémorial)

Ce n'est pas tout d'accumuler des morts, encore faut-il savoir les honorer. L'homme, en effet, est un être respectueux, respectable même. Il se découvre, il salue, il défile. Il donne aux morts, il prête aux vivants. Étrange, il reste toujours des vivants ; il en faut pour pouvoir recommencer. Que faire pour ce cadavre du futur ? Leur donner l'oubli, donc des loisirs.

(images d'archives de loisirs : pêche sous-marine, tir aux pigeons, corrida)

Et que fait l'homme quand il ne tue pas ses semblables ? Il tue ce qui lui ressemble le plus. L'homme pense, donc il vise bien. Il tue tout ce qui mord, rue, fonce et souffle... tout ce qui est agressif. Vainqueur, on l'acclame, vaincu, on le pleure.

(reconstitutions dessinées de meurtres)

Entre deux guerres, entre deux chasses, il y a les temps morts. On les remplit comme on peut, à la sauvette, en humble bricoleur. Ciel ma femme, mon mari, ma cousine, mon invité... tous les prétextes sont bons pour se faire la main. Chacun pour soi et les gros titres pour tous. Le crime ne paît pas, mais il rapporte.

Parfois aussi, il mène loin. Ce qu'il faut, c'est soigner les détails, travailler dans le gros, oublier l'artisanat. Le troisième homme, le quatrième bras du décapité vivant, la septième victime, le treizième crime du sadique, le quarante-deuxième barbu...

(dessin de Topor : la femme aux valises de barbus)

(photos d'exécutions publiques)

Mais tant va l'homme au meurtre que la justice finit par s'en mêler. Les tueurs jugent les tueurs et les morts se lèvent pour offrir la tête de leur bourreau à d'autres bourreaux. Le monde en effet est un cercle vicieux.

Je m'accuse, mon père, d'avoir été un homme.

Je vous pardonne, mon fils. »

Monologue de Michael dans *Heavy Traffic* (1973) de Ralph Bakshi

Texte original de Ralph Bakshi – version française tirée des sous-titres de l'édition DVD chez MGM Home Entertainment

Qu'est-ce qui te rend heureux ? Qu'est-ce qui te rend heureux ?

Où tu vas ? Où tu vas ?

Où tu te caches ? Où tu te caches ?

Qui tu vois ? Qui tu vois ?

À qui tu fais confiance ? À qui tu fais confiance ?

Qui tu baises ? Qui tu baises ?

Qu'est-ce qui tue la douleur ? Qu'est-ce qui tue la douleur ?

Début de la partie, partie gagnante. Enquiquine, accroche-toi. Transaction. Joue de tout ton cœur. Ça fait si mal. Il faut que je gagne. Tout le monde perd. Tout perd. Il me faut gagner gros. J'en ai assez de perdre.

Où on va ? Où on va ?

Où tout ça nous conduit ? Où tout ça nous conduit ?

Ville tilt, le flipper règne, lumières clignotantes, coup d'enfer...

Et merde.

Ville tilt, allée flipper, lumières clignotantes, coup d'enfer...

Et merde.

Tables des matières

Introduction	7
I. DU GRAPHIQUE AU RÉEL :	
LA CONFRONTATION CRÉATEUR-CRÉATURE	15
1. Les prémices de la matière animée	16
1.1) Le non-vivant en action	18
1.2) La vie selon Pinocchio	20
2. L'image fixe comme base du mouvement	23
3. Premiers mouvements dessinés au cinéma	28
3.1) James Stuart Blackton et l'héritage du music-hall.....	29
3.2) Émile Cohl et le triomphe du dessin	32
4. Deux univers cloisonnés	35
4.1) L'écran divisé chez les Locataires d'à côté	35
4.2) Winsor McCay et la mise en scène du dessin animé	37
5. <i>Out of the Inkwell</i> : et le dialogue fut... ..	40
6. Le cartoon : une esthétique de l'amplification.....	46
6.1) Les limites du comic strip	46
6.2) Le corps élastique du toon	48
6.3) Enclumes et dynamites	50
6.4) Musiques et bruitages	52
7. Le dessin animé en marge des studios	56
8. La créature en tant qu'individu	61
8.1) Ceci est un film : le cas de Duck Amuck.....	62
8.2) La figure du Dieu dessinateur	66
9. <i>Roger Rabbit</i> : la mort du créateur	70
10. Le réel cartoonisé.....	75
10.1) Le cinéma de Frank Tashlin.....	77
10.2) Hellzapoppin et le sabotage du cadre	78
10.3) De l'épic comedy à la fusion des genres.....	80
Conclusion pour deux inconciliables	84
II. DU RÉEL AU GRAPHIQUE :	
LA PLACE DU CORPS HUMAIN DANS L'ANIMATION	88
1. L'humain comme parasite de l'animation	89
2. <i>Alice Comedies</i> : un pied sur le sol illusoire.....	93
3. L'arrivée de la rotoscopie	97
4. Le monstre animé	101
4.1) Betty Boop et le fantôme de Calloway	101
4.2) Glissements progressifs vers le corps réaliste.....	104
5. Ralph Bakshi, l'anatomiste de l'animation	109
5.1) Fritz the Cat	110
5.2) Heavy Traffic	113
5.3) Coonskin	128
5.4) Les Sorciers de la guerre.....	131
5.5) Le Seigneur des Anneaux	137
5.6) American Pop	142
5.7) Tygra, la Glace et le Feu	146
6. Les mutations du milieu	149
6.1) La fin du monopole disneyen.....	150

6.2) Les débuts de l'animation numérique	152
7. Le corps humain : la vanité ?	157
7.1) Le virtuel et la vie artificielle.....	157
7.2) Jeux vidéo et acteurs filmés	160
7.3) De Tony de Peltrie à Max Headroom : le fantôme de l'être virtuel	162
7.4) Final Fantasy et la question de l'hyperréalisme.....	169
7.5) Immortel Ad Vitam et le corps malade.....	173
8. Le retour au pictural ?	178
8.1) Renaissance et la construction par le clair-obscur	180
8.2) Waking Life vu séquence par séquence	182
8.3) A Scanner Darkly et la chape de plomb graphique	214
9. La performance capture : vers la quête de l'image pure	218
10. Le corps altéré : de la fixité à la manipulation	222
10.1) Images gelées	222
10.2) Figurines de bois et de chair	223
10.3) Esthétisation du mouvement filmé	226
10.4) Clichés remaniés	228
Le voyage sans fin	230

III. EXAMEN DES BRÈCHES :

LA PRÉGNANCE DU RÉEL DANS L'IMAGE ANIMÉE.....	234
1. L'animation comme verre grossissant	235
1.1) Confrontations des registres d'image	235
1.2) Les vertus de l'abstraction	238
2. La mise en place du simulacre.....	241
2.1) Les machines du pré-cinéma.....	242
2.2) L'émergence de l'image par image	244
3. Visages du dessin animé moderne.....	247
3.1) Winsor McCay et son Naufrage.....	247
3.2) L'alternative UPA.....	250
4. Les Temps morts : une image parmi les autres	252
5. L'enfant et le tabou du sexe	255
5.1) La sexualité et le détournement par l'humour	256
5.2) La trilogie Animerama	261
5.3) Érotisme animé	264
5.4) Princesse : meurtre et pornographie.....	266
5.5) Pâte à modeler et fantasmes.....	269
6. La part biographique	273
6.1) Infiltrations du réel chez Aardman	274
6.2) I Move So I Am : l'artiste-sujet	276
6.3) Ryan et le filtre psycho-réaliste	280
6.4) Persepolis et la pudeur du dessin	282
6.5) Le cheminement mental dans Valse avec Bachir	284
Les nouveaux visages.....	287
BIBLIOGRAPHIE.....	292
1. Ouvrages de référence	293
2. Études	295
3. Monographies	297
4. Autres ouvrages	298
5. Articles.....	298
FILMOGRAPHIE	302
INDEX.....	323
Index des films	324

Index des noms	336
Index des titres	345
Glossaire	350
ANNEXES	357

LE CINÉMA D'ANIMATION ET L'INTERROGATION DU RÉEL

Hybridations et enchevêtrements du domaine de l'humain et de l'image par image

Le cinéma d'animation et la prise de vues réelles ont souvent été opposés – avec raison – en matière d'enjeux narratifs, esthétiques et thématiques. Cette opposition instaurée par leurs techniques respectives est toutefois de plus en plus maltraitée à l'heure où le numérique continue d'entretenir la confusion entre le film d'animation et le film dit « à effets spéciaux ». Parallèlement, un cliché particulièrement tenace a voulu que l'animation soit entièrement dévolue à l'imaginaire pur, au rêve et au merveilleux, à destination du jeune public (en opposition à une prise de vues réelles infiniment plus sérieuse, traitant de sujets réalistes). À ceci près que l'animation a très tôt partie liée avec le réel, expérimentant presque dès sa création le mélange d'images et de régimes différents dont *Persepolis* ou *Valse avec Bachir* seraient les héritiers. Cette étude se veut une analyse des rapports entretenus entre l'image animée et le réel par leur enchevêtrement du point de vue technique, thématique et esthétique. La confrontation entre le créateur humain et la créature animée, la question du corps humain dans l'animation et la prégnance du réel dans l'image animée seront examinées à travers les œuvres les plus représentatives de ce caractère hybride où se jouent la métaphore de l'acte de création, la définition même de l'être à l'écran et l'effet de réel retranscrit par l'image animée. Cette remise en perspective, entre histoire et théorie esthétique, aura pour but de démontrer les capacités qu'a l'animation d'interroger notre regard et notre rapport au monde.

2D, 3D, animation, cadre, cartoon, cinéma, cinétique, conflit, corps, démiurge, dessin animé, documentaire, empreinte visuelle, esthétique, filtre, graphisme, histoire, hybridation, icône, jouet optique, motion capture, performance capture, projection, réel, rotoscopie, vallée dérangeante, virtuel

Animation and live-action in cinema have often been opposed – with reason – in terms of narrative, aesthetic and thematic stakes. However, this opposition established by their respective techniques is more and more disrupted meanwhile the digital technology continues to maintain the confusion between animated feature and movie with special effects. In parallel, a particularly tenacious cliché has wanted that animation was entirely devoted to pure imaginary, dreams and marvels, addressed to young audience (opposed to an infinitely more serious live action, more able to deal with realistic subjects). Except that animation has been very early linked with reality and experimented almost from its creation the mixing of different types of pictures whose *Persepolis* and *Waltz With Bachir* would be the heirs. This study aims to be an analysis of the connections between animated picture and reality by their tangle on a technical, thematical and aesthetic point of view. The confrontation between the human creator and the animated creature, the matter of the human body in animation and the strength of the reality in animated picture will be examined through the most representative movies of this hybrid nature where the metaphor of the act of creation, the very human being's definition on screen and the effect of real retranscribed by animated pictures are at stake.

This challenging, between history and easthetic theory, will aim to demonstrate the capacities of animation for questioning our look and relationship with the world.

2D, 3D, animation, frame, animated cartoon, cinema, kinetic, conflict, body, demiurge, documentary, visual print, aesthetic, filter, graphics, history, hybridization, icon, optical toy, motion capture, performance capture, projection, reality, rotoscopy, uncanny valley, virtual