

Les stratégies de mise en abyme et l'idéalisation du cinéma d'animation :
une étude sur l'autodéfinition

Zeynep Akçay

Mémoire

présenté

à

L'École de cinéma Mel Hoppenheim

comme exigence partielle au grade de
maîtrise des Arts (Études Cinématographiques)

Montréal, Québec, Canada

Mars 2011

©Zeynep Akçay, 2011

CONCORDIA UNIVERSITY

School of Graduate Studies

This is to certify that the thesis prepared

By: Zeynep Akcay

Entitled: Les stratégies de mise en abyme et l'idéalisation du
cinéma d'animation : une étude sur l'autodéfinition

And submitted in partial fulfillment of the requirement for the degree of

Master of Arts (Film Studies)

Complies with the regulations of the University and meets the accepted standards with
respects to originality and quality.

Read and approved by the following jury members:

_____ Jerry White _____ External Examiner

_____ Marc Steinberg _____ Examiner

_____ Martin Lefebvre _____ Supervisor

Approved by

Date

Date

Haidee Wasson

Graduate Programme Director

Catherine Wild

Dean of Faculty

RÉSUMÉ

Les stratégies de mise en abyme et l'idéalisation du cinéma d'animation :

une étude sur l'autodéfinition

Zeynep Akçay

Les tentatives de définition du cinéma d'animation d'André Martin et de ses contemporains cherchaient surtout à établir et prouver la spécificité de cette forme d'expression par rapport au cinéma de tournage en temps réel.

L'opposition entre la production manuelle du mouvement et sa captation mécanique, la puissance de l'imagination et la créativité de l'animateur dont témoignaient ces images fabriquées, figuraient les valeurs mises de l'avant par les écrits de l'époque.

Il appert que les efforts pour dégager et préciser les caractéristiques essentielles de l'animation sont inefficaces en raison de la confusion qui règne au sein des critères auxquels on fait appel mais également en raison de la multitude de ses usages.

Une description basée sur des caractéristiques essentielles et universelles de l'animation est donc incapable de définir le phénomène .

Le concept wittgensteinien de « jeux de langage » se révèle une perspective prometteuse pour une étude de l'animation car en la considérant comme l'ensemble de ses usages ce paradigme nous permet de repérer des réseaux de ressemblances (et des différences) dans

les usages de l'animation de rendre compte de différents « usages » de l'animation tout observant les « règles du jeu » et les divers « coups » ayant cours en ces usages.

En considérant la mise en abyme comme un usage pertinent du cinéma d'animation, on peut accéder à une « autodéfinition » de l'animation dans les films, autodéfinition qui en reproduit les « mythes », notamment : le don de vie à des matériaux ou à des dessins inertes, leur plasticité qui permet un façonnage conforme à la volonté du cinéaste et la préséance de la fantasmagorie sur les normes habituelles de la réalité.

ABSTRACT

Self Reflection Strategies and Idealisation of Animated Cinema : a Study of Self Definition

Zeynep Akçay

The definitions of animation in the writings of André Martin and his contemporaries focused on demonstrating the specificity of this form of expression in relation to live action film. The manual creation of movement versus its automatic capturing, the figurative expression of ideas and of creativity of the animator, and the power of the imagination were the key values advanced in these writings. However, efforts to identify and clarify the essential characteristics of animation are ineffective : they rest on a categorical confusion given the multitudinous uses of animation. A definition that would specify the universal characteristics is therefore incapable of explaining the phenomenon. The Wittgensteinian concept of “language games” is a promising prospect for a study of animation for it enables us to consider it as a series of usages all connected through a network of “family resemblances”. One can now consider various values (or “rules of the game”), various resemblances and differences within different contexts of use. By considering “*mise en abyme*” (a form of reflexivity) strategies as a relevant usage of animation one may be capable of investigating how animated cinema defines itself and how it reproduces certain “myths” about itself. Such “myths” include : the gift of life to materials or drawings that are normally inert; the plasticity that allows shaping them according to the will of the filmmaker; and the precedence of the phantasmagoria on the usual standards of reality.

Remerciements

J'exprime ma profonde gratitude à Martin Lefebvre, mon directeur de recherche qui ne m'a pas seulement accordé son temps précieux et partagé ses vastes connaissances, mais qui n'a eu de cesse de me supporter et de m'encourager même dans les moments les plus pressés et critiques. Sans lui, ce mémoire de recherche n'existerait tout simplement pas.

Ma gratitude également à Stefan Anastasiu qui a été mon inspiration et un des mes supporteurs principaux depuis l'amorce de ce travail. Ses connaissances en animation m'ont toujours aiguillée dans la bonne direction.

Je tiens à remercier également mes parents et mes frères qui étaient toujours prêts à tout faire pour m'aider à traverser les périodes difficiles.

Finalement, à tous ceux et celles qui m'ont encouragée, ont cru en moi et m'ont aimée :
Mustafa, Serap, Betul, Can, Jens...

merci d'être dans ma vie...

Table des matières

Table des figures	viii
Introduction	1
Chapitre 1 : L’Idée de l’animation	7
« Des mouvements dessinés ».....	15
Fantaisie – Contrôle / règne de l’imagination.....	20
L’enregistrement automatique contre la <i>création</i> des images..	24
« Jeux de langage ».....	31
Chapitre 2 : Le Monde Animé	38
La mise en abyme et la réflexivité.....	40
<i>Duck Amuck</i>	45
Mise en abyme dans <i>Duck Amuck</i> – idéalisation du médium...	50
<i>Tim Tom</i>	53
<i>Animator vs Animation</i>	59
<i>Rejected</i>	61
Chapitre 3 : La main de l’animateur	64
Spectacles de Dessins Express – l’animateur comme <i>showman</i> .66	
« Grand imagier délégué ».....	71
La main de l’animateur – l’animation indexée à l’imagination de l’animateur.....	74
La mystification de la technique.....	79
D’autres instances de figuration de l’animateur.....	81
Chapitre 4 : La métamorphose	86
Métamorphose de la forme.....	87
Métamorphose de la matière.....	93
Conclusion	105
Bibliographie	111
Filmographie	118

Table des figures

Figure 1 – 2- 3 Images de <i>Conte des Contes</i> (Norstein, 1979)	18
Figure 4 -5-6 Images de <i>The Band Concert</i> (Walt Disney, 1935)	19
Figure 7 – 8 - 9 Images de <i>Juranessic</i> (In-Ah Rodiger, Simon Pierre Andriveau, Yann Avenati, Hervé Barbereau et Louis Clichy, 2002)	38
Figure 10 – 11- 12 Images de <i>Duck Amuck</i> (Chuck Jones, 1953)	48
Figure 13 .. – 18 Images de <i>Tim Tom</i> (Romain Ségaud, 2002)	56
Figure 19 – 20 – 21 <i>Animator vs Animation</i> (Alan Becker , 2006 et 2007)	60
Figure 22 .. – 27 <i>Rejected</i> (Don Hertzfield, 2000)	63
Figure 28 – 29 – 30 Images de <i>Little Nemo</i> (Winsor Mc Cay, 1911)	69
Figure 31 – 32 – 33 Images de <i>Gertie The Dinosaur</i> (Winsor Mc Cay, 1914)	70
Figure 34 – 35 – 36 <i>Fantasmagorie</i> (Emile Cohl, 1908)	78
Figure 37 – 38 <i>Robes de Guerre</i> (Michèle Cournoyer, 2009)	90
Figure 39 <i>Muto</i> (Blu, 2009)	98
Figure 40 <i>Her Morning Elegance</i> (Yuval et Merav Nathan, Oren Lavie, 2010)	98
Figure 41 <i>Meatlove</i> (Jan Svankmayer, 1989)	98

INTRODUCTION

« Pour une race différente de cinéastes, le Septième Art est autre chose. L'œuvre doit être sentie, créée, déterminée, fixée sur le film image par image, à une image près.»

(Martin, «Pour une définition» 13)

Ce passage, rédigé après le premier Festival d'animation international du monde, date de plus de 50 ans. Depuis, ce cinéma « de race différente », produit image par image, s'est propagé, a su intégrer de nouvelles techniques et s'est découvert de nouvelles plateformes de production et de diffusion. Aujourd'hui, l'animation est omniprésente : sur Internet, dans le cinéma de prise de vue réelle, dans les interfaces de nos gadgets électroniques, sur les panneaux publicitaires, bref, partout. Alors que la transformation du cinéma par les technologies numériques a fait des hybrides à partir des genres et des médias traditionnels, le terme « cinéma d'animation » a été critiqué par nombre d'auteurs et de cinéastes. La polyvalence de l'animation s'est donc accrue en même temps que la confusion concernant son identité. Mais de quoi « l'animation » est-elle donc le nom? S'agit-il d'un corpus de films qui produit une tout autre forme de cinéma par rapport au cinéma « normal »? D'un ensemble de techniques et de procédés de création d'images allant à l'encontre de l'enregistrement automatique par la caméra? Ou encore de la création de mouvement à partir de choses « normalement inertes » (Arlaud 8), peu importe la technique ou le matériel employés?

Bien entendu, la quête ontologique des définitions de l'animation fondées sur des caractéristiques essentielles à cette discipline artistique a depuis longtemps été délaissée.

Toutefois, même dans ce panorama d'hybridité de genres et de médiums, il est possible de constater que les termes « animation » et « film d'animation » évoquent toujours certaines valeurs, sinon des régularités attribuées à certains usages.

Dans ce mémoire de maîtrise, nous dirigerons notre attention sur les différentes manières dont les films d'animation s'autodéfinissent. Pour ce faire, nous analyserons les stratégies de mise en abyme employées par ces films et postulerons qu'elles perpétuent certains « mythes » de l'animation tout en spéculant sur les diverses capacités « propres » à cette forme d'art : la possibilité d'un contrôle total sur les composantes d'un monde et l'expression de l'imagination subjective et de son pouvoir transformateur sur des matériaux normalement inertes.

Notre démarche suit deux pistes : dans la première partie, nous examinerons les principales descriptions et définitions du cinéma d'animation telles que proposées par les cinéastes ou les critiques qui ont participé à l'émergence d'une « idée de l'animation » et du terme « cinéma d'animation ». Ces descriptions et définitions, bien que souvent réductrices, nous sont néanmoins utiles eut égard à leurs efforts

pour préciser « les innombrables valeurs » (Martin, « Millésime » 26) de l'animation. Notre but toutefois n'est pas de choisir la meilleure définition, ni de les nier dans leur ensemble. Notre démarche vise plutôt à dénicher certaines « valeurs précises » exprimées par ces définitions tout en nous tenant à distance des démarches déterministes sur la question de ce qu'est l'animation.

L'époque choisie – celle de l'organisation des premières Journées internationales du cinéma d'animation (J.I.C.A.) et les années qui suivront – pour une telle analyse métadiscursive est importante : tout d'abord, c'est l'époque à laquelle les efforts systématiques de définition ont émergés pour la première fois. Selon Hervé Joubert-Laurencin, c'est de ces efforts, engendrés en grande partie par les écrits d'André Martin dans *Les Cahiers du cinéma*, que le concept même de « cinéma d'animation » est né (*La lettre volante* 293). Le terme étant déjà sans doute en vigueur alors, cette conception, à la différence des usages précédents, accentuait les qualités artistiques de ce cinéma.

Ensuite, les effets discursifs de ces descriptions sont encore saisissables, notamment dans la conception du cinéma numérique « comme un cas spécial de l'animation » (Manovich). Dans cette expression, nous retrouvons des échos des affirmations d'Alexeïeff qui avançait aussi que le cinéma « image par image » de Reynaud précédait et englobait le cinéma dit « normal » (9).

À notre compte, après avoir étudié différentes conceptions de l'animation, nous aborderons la question de la définition (ou de la nécessité de la définition) par l'entremise du concept wittgensteinien de « jeux de langage ». Issue de la philosophie tardive de Wittgenstein, ce concept offre une perspective prometteuse car, tout en nous libérant de l'obligation de « découvrir » des critères nécessaires et suffisants pour définir de façon universelle le cinéma d'animation, il nous permettra d'envisager ses usages en rendant compte des ressemblances et des différences (les « ressemblances de famille ») que recèle le corpus de films que nous analyserons par la suite. Nous proposons donc ce paradigme conceptuel dans le but d'étudier une série d'usages sans pour autant avoir à nous restreindre à des classifications rigides et essentialistes de l'animation et du cinéma.

Les trois chapitres qui suivront ensuite offriront une analyse des stratégies de mise en abyme employées dans différents films d'animation qui s'autodéfinissent. Autrement dit, tout en tenant en compte de l'animation comme d'une série d'usages, nous nous concentrerons sur les usages réflexifs de l'animation « comme animation ». Le corpus que nous avons choisi pour illustrer ces usages couvrent l'histoire entière de l'animation, depuis les premières tentatives expérimentales jusqu'aux films les plus contemporains diffusés sur Internet. Ce corpus présente par ailleurs une vaste gamme de genres allant du film d'auteur au vidéoclip en passant par le *cartoon*. Toutefois, cette sélection n'est pas utilisée dans une perspective

historique pour autant. C'est-à-dire qu'il ne s'agit pas ici de broser un portrait historique du cinéma d'animation mais plutôt de procéder à une sélection d'œuvres ciblées en vertu de leurs différents contextes et techniques de production ainsi que pour leurs modes de diffusion et ayant toutes en commun l'idée d'une autodéfinition du cinéma d'animation. Pour ce faire, nous utiliserons une analyse thématique et narrative des stratégies de mise en abyme trouvées dans ces films. Notre but sera de faire le lien entre ces stratégies et les descriptions du « cinéma d'animation » qui mettent en valeur les caractéristiques dites « propres » à cette forme d'expression. Les stratégies de mise en abyme que nous analyserons dans ce mémoire *reflètent* l'animation en reproduisant certaines des valeurs qui lui sont attribuées.

Le deuxième chapitre de ce mémoire, intitulé « Le monde animé », établira brièvement les modalités des stratégies de mise en abyme dans les domaines de l'art pour ensuite se concentrer sur la représentation des relations entre les personnages animés et les composantes plastiques et figuratives du « monde animé ». Les films dont nous traiterons dans ce chapitre illustrent les divers procédés de production, en déstabilisent différents éléments filmiques et montrent bien le désir des protagonistes animés pour le contrôle de ces éléments.

Dans le troisième chapitre, « La main de l'animateur », nous analyserons la « présence » de l'animateur dans les premiers films d'animation. Dans ces premiers films, l'animateur fait partie intégrante du récit comme agent de création et de

narration. Nous examinerons alors les différentes références à la présence de l'animateur ainsi qu'à un des motifs les plus anciens, soit l'inclusion de la main de l'animateur dans le cadre, lequel motif demeure à ce jour une importante stratégie de mise en abyme.

Enfin, notre dernier chapitre, « La métamorphose », examinera comment cette dernière peut indirectement servir le travail de mise en abyme dans les films d'animation. Pour ce faire, nous proposerons une distinction entre la « métamorphose de la forme » et la « métamorphose de la matière » et nous analyserons les « puissances » de l'animation soulignées par ces deux régimes de transformation. Nous suggérerons que la métamorphose dans les films d'animation, au-delà d'avoir plusieurs fonctions narratives, peut également créer un discours qui renforce non seulement le plaisir inné des plus surprenantes manifestations de l'imagination, mais aussi le plaisir d'*animer*, de triompher sur la matière en dépit des règles du monde physique et de la résistance des matériaux.

Chapitre 1

L'idée de l'animation

Il y a dans la simple expression « Cinéma d'animation », une sensation de pléonasme qui agace les dents. Le cinéma, pour le commun des spectateurs mortels – et ce commun va jusqu'au fond des chapelles, même les plus hermétiques –, le cinéma c'est forcément les inévitables 'images qui bougent!', donc c'est animé! (Arlaud 8)

Voilà ce qu'écrivait Rodolphe-Maurice Arlaud en 1957, un des rares intellectuels à s'être intéressé au film d'animation, dans son article sur les premières journées du cinéma d'animation (J.I.C.A.), dans le cadre du IXième Festival international du film à Cannes. Dans cet article, R.M. Arlaud avait reproché aux organisateurs de ces journées de ne pas essayer de « dépister les innombrables formes de l'incompréhension » (8) qui entouraient l'animation :

Le cinéma d'animation se trouvait cantonné au « dessin animé », terrain solide et bien connu, envoyé en quelque vague laboratoire d'expérience ou toléré comme une sorte de nature morte à côté du vrai cinéma, du grand, du-avec-des-vrais-gens-qui-parlent-et-des-décors-grandeur-nature. Nul, semble-t-il, parmi les orateurs officiels, ne sut simplement signaler que ce que nous nommons cinéma d'animation, correspondait à une réinvention du mouvement en partant des choses, de lignes, d'objets, de signes, normalement inertes, voire même de sons qui n'avaient jamais existé. (9)

L'angoisse de R.M Arlaud sur le besoin de clarifier ce que « le cinéma d'animation signifie réellement » est emblématique de cette période où les efforts de reconnaissance artistique de l'animation ont commencé à se faire entendre pour la première fois. André Martin, un des organisateurs de ces Journées annonçait ces rencontres sur un ton joyeux dans l'article qu'il avait écrit sur les films d'animation projetés lors du Festival de Cannes de 1955 :

Ces journées se proposent de réunir et de diffuser des informations concernant les équipes, les réalisateurs et les films qui ont déterminé l'évolution du cinéma d'animation, et de confronter les recherches et résultats obtenus dans les différentes nations productrices. ...une telle rencontre internationale peut enfin nous permettre de saisir les innombrables valeurs du cinéma d'animation, dont nous privent des habitudes et des paresse proprement cinématographiques. (« Millésime » 26)

Les efforts pour décrire « les innombrables valeurs du cinéma d'animation » étaient déjà amorcés depuis quelques temps, surtout par les écrits d'André Martin dans *Les Cahiers du Cinéma*. L'appellation « cinéma d'animation » — distincte du terme « dessin animé » — avait été introduite à cette époque, exprimant une révolte envers les conventions du cinéma de prise de vue réelle, envers ce qui devait être considéré comme du « cinéma », mais aussi envers les normes du dessin animé industrialisé. En fait, quasiment tous les articles parus dans le numéro spécial de la revue *Cinéma* sur les J.I.C.A. se plaignaient de la méprise et de l'incompréhension artistiques envers les films

d'animation et s'efforçaient d'expliquer les qualités de ce cinéma « pas comme les autres ». Les définitions et les descriptions proposées étaient axées sur les différences entre cette forme d'art et le cinéma dit « normal ». Selon Pierre Hébert, l'appellation exprimait une vision utopique des valeurs précises et le potentiel artistique de l'animation qu'il avait nommé « idée de l'animation » : « L'« idée de l'animation » repose sur la puissance de création image par image (l'animation au sens restreint) mais ne s'y limite pas. Elle n'est pas non plus particulièrement dessin, photographie, image, son ou musique, elle est tout ce qui la compose matériellement au moment où elle touche au cinéma, qui peut être tout et n'importe quoi » (« L'idée de l'animation »)

Dans la suite de ce chapitre, nous examinerons les principales descriptions et définitions du cinéma d'animation proposées par des cinéastes ou des critiques qui ont su, à cette époque, motiver l'émergence d'une « idée de l'animation ». Ce faisant, notre but n'est pas d'en choisir une comme la meilleure, pas plus que de nier leur pertinence dans leur ensemble. Notre thèse vise plutôt à soulever les « valeurs propres à l'animation » exprimées par ces définitions tout en gardant nos distances des approches déterministes.

À cet effet, après une étude des différentes conceptions de l'animation, nous aborderons la question même de la définition par le concept wittgensteinien de « jeux de langage ». Ce concept nous sera utile pour nous doter d'un vaste espace pour procéder à l'analyse des similitudes et des régularités dans notre corpus de

films sans avoir à les déclarer « caractéristiques essentielles et universelles » de l'animation.

En outre, les difficultés de parvenir à une définition « unifiée » de l'animation sont multiples : elles existent en nombre presque infini vu les techniques, genres et matériaux auxquels le cinéma d'animation peut faire appel, ce qui entraîne une certaine confusion à l'égard de la catégorisation. S'agit-il, comme l'A.S.I.F.A. (Association internationale du film d'animation) et Alexeieff le déclarent, d'un ensemble de techniques et de procédés de production à l'exception de l'enregistrement automatique de la caméra? Ou comme R.M. Arlaud et McLaren l'affirment, plus globalement de la création de mouvement, en partant des choses « normalement inertes », *peu importe la technique ou le matériel employé*? Ou encore, comme Eisenstein et Alexeieff le soulignent, s'agit-il plutôt de la représentation de l'imagination et des pensées, des fantaisies contre l'enregistrement de la réalité? De surcroît, à notre époque, alors que les technologies numériques ont altéré considérablement les modes de production du cinéma, des films comme *Avatar* (Cameron, 2009) ou *Valse avec Bashir* (Folman, 2008) rendent de plus en plus floues les distinctions techniques entre le cinéma d'animation et le cinéma de tournage en temps réel. Conséquemment, les efforts pour tracer des distinctions claires et absolues entre ce qu'est l'animation et ce qui n'en est pas nous paraissent peu efficaces, voire même non pertinents. On se réjouira donc de voir plusieurs auteurs contemporains (notamment Hervé Joubert Laurencin [1997],

Michael O'Pray [1998], Dick Tomasovic [2006] et Maureen Furniss [2007])
délaisser la quête ontologique et essentialiste de l'animation, dans la mesure où tous
ont souligné qu'il est impossible de fournir une définition qui soit à la fois
exhaustive et essentielle.

Toutefois, bien que nous avancions l'idée qu'il n'est pas plus nécessaire que
souhaitable d'établir des définitions qui mettraient en lumière la spécificité
intrinsèque, voire l'absolue singularité de l'animation par rapport au cinéma de
tournage en temps réel, nous reconnaissons que certains films d'animation
« ressemblent plus » à des films d'animation que d'autres. Il existe donc certaines
valeurs et certaines *normes* artistiques (les « règles du jeu ») liés à la forme
d'expression qui s'actualisent dans ces films. Notre but est donc de mettre au jour
les discours qui entourent cette forme d'expression en analysant les conceptions
défendues par les historiens, les théoriciens et les artistes de l'animation en regard
de ce qui doit être considéré comme de « l'animation ». Pour nous, ces discours, bien
que souvent réducteurs, sont néanmoins importants car ils représentent des
convictions et des attentes réelles et, parfois aussi, des mythes qui sont construits
autour des possibilités matérielles de cette forme d'expression. Ces mythes sont
d'ailleurs observables à travers les stratégies de mise en abyme que nous
exposerons dans les chapitres subséquents.

Notons pour commencer la nécessité même d'avoir recours à un mot différent pour

désigner « l'autre » du cinéma qu'est le cinéma d'animation, alors qu'en réfléchissant sur le cinéma « normal » nous ne faisons pas référence habituellement au cinéma d'animation. Cette réalité lexicographique et sémantique est significative à plusieurs égards : économiquement et historiquement, elle confirme que le film d'animation a occupé un espace plutôt marginal, tant du point de vue de l'art cinématographique que de celui de l'industrie du divertissement. On pourrait penser que cette situation est en grande partie reliée aux coûts de production des techniques d'animation dans les films longs métrages. Donald Crafton, dans son livre *Before Disney*, affirme que : « ...at the same time, the model of "regular" cinema elicited the need for longer and more narratively complicated films. But the tedious manual labor of drawing, modeling, and cutting (depending on which technique the animator chose) inhibited commercialization » (9). Même Walt Disney, qui pourtant a su mettre au point des méthodes efficaces pour assurer une production de qualité rapide et soutenue, n'a pu réaliser son premier long métrage qu'en 1938, soit environ 13 ans après la création de son studio. Or, « il comprit rapidement, comme Charlie Chaplin et Buster Keaton, que le seul échappatoire économique reposait sur le long métrage, le seul rentable » (Lambert 70). En outre, s'il faut distinguer le cinéma d'animation du cinéma tout court, on peut croire que cela est dû en partie à des raisons économiques. Ainsi, à défaut de produire des longs métrages à un coût rentable au sein du marché cinématographique, les films d'animation n'ont pu s'introduire dans les salles qu'à titre d'entractes, un peu comme les films d'actualités ou les bandes-annonces, c'est-à-dire en marge du programme « principal », à l'instar donc des divertissements burlesques. En dehors de ces genres, le seul autre refuge

pour le cinéma d'animation d'auteur devient alors le cinéma expérimental qui existe hors du circuit commercial. Cette situation pousse André Martin à écrire dans le numéro spécial sur l'animation de la revue *Cinéma* en 1957 :

Il faut par ailleurs accorder aux commentateurs défaillants que parler des films d'animation n'est pas facile. En principe, un véritable amateur de cinéma n'a pas de préférence, et goûte également un film court ou un film long, dessiné, peint ou tourné sous la mer : pourvu qu'il présente des qualités cinématographiques. Mais avec les films d'animation la difficulté est d'abord de « savoir ». Alors que pour chaque film rentable et exploitable, la critique reçoit un dépliant, une « prière d'insérer » et parfois même une invitation pour un cocktail, quand il s'agit d'un dessin animé, RIEN, absolument rien, ne vient jamais la renseigner. Je me souviens de l'étonnement d'un spécialiste réalisant que le seul moyen de dérouler le nom des réalisateurs d'un film d'animation était de dérouler la pellicule et d'y aller voir directement. (« Introduction » 4)

Les J.I.C.A. se sont donc organisées avec une réelle motivation de définir, de promouvoir et de mettre en valeur le cinéma d'animation d'auteur. En fait, avec les J.I.C.A. de 1956, quasiment toutes les figures importantes de l'animation (André Martin, Alexandre Alexeieff, Jiri Trnka, Lev Atamov, Karel Zeman, Paul Grimault, et autres) se sont réunies pour la première fois et un effort d'institutionnalisation du cinéma d'animation s'est fait jour: ces journées ont été suivies en 1961 par la fondation de la première association professionnelle consacrée au film d'animation : l'A.S.I.F.A. (Association internationale du film d'animation), dont le premier président fut le cinéaste canadien Norman McLaren. Curieusement, et peut-être conformément à son nom, lequel revendiquait un « autre » cinéma à côté du « vrai

cinéma », les J.I.C.A. mirent le cap sur Annecy afin d’y fonder un tout autre festival, consacré uniquement au film d’animation (Festival international du cinéma d’animation à Annecy, 1950). La raison de ce déménagement, selon Annick Teninge, directrice générale d’ *Animation World Network* et attachée de direction du Festival du film d’animation d’Annecy, est qu’« à Cannes, l’animation n’avait pas la vedette et les organisateurs des J.I.C.A. ne se sentaient pas très à l’aise dans l’univers pailleté de la Croisette » (« L’histoire d’Annecy » page?). Tandis que le festival d’Annecy est devenu l’un des plus grands dans le domaine de l’animation, il a fallu attendre près de 50 ans pour revoir des films d’animation au programme du Festival de Cannes.¹

Ce n’est donc pas par hasard que les écrits sur l’animation, très sûrement en réaction à cette situation, ont exprimé le besoin de préciser des valeurs « propres » à l’animation par rapport au cinéma dominant. Mais ce besoin de précision a certes d’autres motifs que le rythme et l’étendue de la production: conceptuellement, cela montre que l’on s’attendait à ce qu’un film d’animation accomplisse des choses essentiellement différentes d’un film de tournage en temps réel. Cette attente est le point de départ des définitions et descriptions que nous analyserons plus loin.²

¹Depuis les années 2000, les sélections officielles ont inclu des films d’animation à coté de films de “*live action*”: *Ghost in the Shell: Innocence*, (Oshii, 2004), *Shrek* 1 et 2 (Adamson et Jenson, 2001; Adamson et Asbury, 2004), *Persépolis* (Paronnaud, Satrapi, 2007), *Valse avec Bashir* (Ari Folman, 2008)... En 2009, le film d’ouverture n’était un autre que *Là-haut* (Docter et Peterson, 2009) des studios Pixar.

²Il est intéressant de remarquer que les problèmes apparaissent même au plan linguistique lorsque, par exemple, on tente de séparer « les deux cinémas » en langue française. On s’aperçoit que l’expression anglaise de « *live action* » n’a pas d’équivalent consacré en français. Par conséquent, auteurs francophones qui écrivent sur l’animation ont développé un vocabulaire qui lui est propre, lequel laisse toutefois transparaitre l’opinion des auteurs : le cinéma « naturel », le cinéma « photographique », le cinéma « direct », le cinéma « en temps réel », parmi d’autres.

Comme nous venons de l'énoncer brièvement, les écrits sur l'animation de cette époque se concentraient sur différents aspects de l'animation dans le but de prouver sa spécificité, et parfois même sa « supériorité » sur le cinéma « normal », toujours en se basant sur le mode de production « image par image ». La possibilité de créer le mouvement en se servant des intervalles entre les photogrammes est une des premières valeurs exprimées dans ces écrits.

« Des mouvements dessinés »

La fameuse définition de Norman McLaren, parue dans le numéro spécial consacré à l'animation par la revue *Cinéma* en 1957, semble à première vue offrir une approche techniciste en partant de la création de l'illusion de mouvement « dessin par dessin » : *«Animation is not the art of drawings-that-move but the art of MOVEMENTS-that-are-drawn. What happens between each frame is much more important than what exists on each frame. Animation is therefore the art of manipulating the invisible interstices that lie between frames.»* (12)

En tenant compte de la multitude de matériaux et de techniques employés par Norman McLaren dans ses films, il est difficile de croire qu'il considère les dessins animés, selon cette définition, comme la seule forme d'animation. D'ailleurs, le mot

“drawing” en anglais pourrait également signifier “extraire”, “trainer”, “ arracher” (Joubert-Laurencin, *La lettre volante* 53). Alors pour nous, en mettant l’accent sur « *movements that are drawn* » au lieu de « *drawings that move* », McLaren réfère à une activité mentale qui consiste à concevoir le mouvement en « se servant des intervalles invisibles entre les images » plutôt qu’aux procédés purement techniques. André Martin lui aussi valorisait cette préoccupation conceptuelle de créer le mouvement :

C’est en opposant à l’utilisation inconsciente de la succession automatique des images obtenues en prise de vue directe, les principes de construction du film image par image, que Norman McLaren obtient des résultats si différents qu’il semble inventer « un » cinéma pour chacun de ces films. En réalité, il réflète seulement la multiplicité d’un art que nous croyons connaître. (« Pour une définition » 13)

Selon Pierre Hébert, Martin voyait dans l’usage expressif et le contrôle du mouvement image par image une sorte de libération du « cinéma d’animation », une libération « qui constituait le cœur et le plus important de l’émergence de l’animation moderne, précisément parce qu’elle touchait à la nature profonde du cinéma. » (« L’Idée de l’animation »)

Alors l’usage des intervalles entre chacune des 24 images par seconde, cette possibilité que le cinéma de prise de vue en temps réel semblait négliger, est considéré comme la préoccupation essentielle de l’animation. De la même manière, Martin et ses collaborateurs semblent préférer l’expression individuelle des mouvements qui rendent palpables ces intervalles, qui cassent les conventions de continuité banale

au profit d'un registre maximum d'expression image par image, allant de l'éclatement radicalement discontinu et vibratoire des films dessinés directement sur pellicule (*Blinkity Blank* de Norman McLaren en étant l'exemple tutélaire) jusqu'à la quasi-immobilité (la rigidité hiératique des marionnettes de Trnka). (Hébert, « L'Idée de l'animation »)

La valeur principale de l'animation semblait donc à la base se fonder sur le mouvement.

Michel Boschet, un autre critique et cinéaste d'animation, dans un entretien qu'il réalisa avec André Martin, se plaignait d'une baisse d'intérêt à se servir du contrôle possible du mouvement dans les films d'animation :

Avec le dessin animé, brusquement, pour 8 ou 10 minutes, il se passait quelque chose d'inimitable, de sonore qui se déroulait aussi bien au niveau de l'œil que dans la tête (avant la dernière guerre) ... maintenant cela doit être plus difficile et je comprends que les animateurs pensent plus à faire exposition de style graphique qu'à user des possibilités de contrôle de mouvement. Les films de prise de vues réelles ont complètement changé de structure. Pastiches, composites ou discontinus, ils se sont mis à ressembler à des dessins animés ou à des pages de magazines. (*André Martin : Écrits* 12)

Il est vrai que la création du mouvement (dans le cadre) peut être une des préoccupations majeures des cinéastes d'animation tandis que dans un film de tournage en temps réel ce processus est plutôt délégué à l'enregistrement automatique de la caméra, sauf en ce qui a trait à certains effets de montage. Selon Hervé Joubert Laurencin, cette préoccupation « est un élément esthétique essentiel du film d'animation, alors qu'elle n'est pour le film naturel, qu'un processus extérieur au moment créatif » (*La lettre volante* 66). Dans de nombreux

films d'animation, la création du mouvement présente des choix essentiels à la structure esthétique de film : Yuri Norstein, par exemple, dans *Le Conte des Contes* (1979) se sert des lacunes entre les poses clés pour développer un style de mouvement subtil, mais bien articulé et expressif. Le résultat s'intègre avec le design pictural de personnages découpés pour créer une atmosphère poétique. Un bel exemple de ces mouvements expressifs se retrouve dans une scène où les voisins passent un après-midi dans le jardin : dans cette scène, nous apercevons les personnages dans des poses expressives, parfois presque statiques, et animés de façon un peu saccadée, dans un « timing » minutieusement calculé destiné à accentuer leurs expressions. Par exemple, l'« artiste » qui attend l'inspiration est d'abord présenté dans une pose quasi statique et qui, lorsqu'il la trouve, bouge d'une manière impatiente, est animé par des grands intervalles rapides entre les « poses » clefs. De la même façon, les mouvements de la mère qui fait sa lessive sont chorégraphiés en plus petits intervalles, ce qui a pour effet de leur donner un air las et fatigué.



figure 1



figure 2



figure 3

Par ailleurs, si nous prenons un film de Walt Disney, *The Band Concert* (1935) par exemple, on remarque que le mouvement est beaucoup plus fluide et exagéré d'une pose à l'autre, ce qui accentue «l'élasticité» des personnages: la chute du porc-clarinetiste est une bonne illustration de cette exagération et de cette élasticité.



figure 4



figure 5



figure 6

Il n'est pas certain, cependant, que la seule création du mouvement présente une différence essentielle entre le cinéma d'animation et le cinéma de prise de vue réelle.

Tandis que le mouvement dans ces derniers est investi pour ses valeurs expressives et que la création du mouvement est stylisée dans le but de communiquer certaines sensations, on trouve aussi des films d'animation où le mouvement est soit enregistré d'avance soit reproduit ou calqué, et ce, pas seulement depuis l'arrivée des technologies numériques mais déjà à l'époque de *Koko The Clown* dans les années 30. Dans le même sens, la création du mouvement peut être un élément essentiel au sein d'un film de prise de vue réelle comme c'est le cas pour *King Kong* (Cooper et Schoedsack, 1933). Paul Wells affirmait que la séquence d'animation dans ce film est un « extraordinaire moment d'animation. C'est néanmoins un

personnage central qui ne doit pas être pensé en termes de créature animée : mettre en avant l'acte d'animation lui-même revient [ici] à anéantir la base du film » (« Contrepoint » 223).

Toutefois, nous rappelons que le contrôle du mouvement semble impressionner beaucoup d'animateurs, notamment Len Lye qui se décrit comme un artiste qui « compose le mouvement » : « notre capacité à contrôler le mouvement et la liberté innée que nous avons de l'exercer, comme lorsque nous faisons passer le poids de notre corps d'un pied à l'autre, lorsque nous nous croisons les jambes, ou que nous passons d'une pièce à l'autre, sont la source organique de notre sentiment de liberté » (160).

Fantaisie – Contrôle / règne de l'imagination

Une autre facette que cette fascination pour le contrôle du mouvement peut mettre en évidence touche l'expression de l'imaginaire et des fantaisies, c'est-à-dire le sentiment d'un contrôle complet sur le monde que crée l'animateur, un monde unique et distinct du monde réel.

Émile Cohl, auteur de *Fantasmagories* (1907), fait partie de ces cinéastes qui ont exploité cet aspect de l'animation. En ce qui concerne sa démarche pour « donner la vie » à des êtres fantastiques, il s'expliquait de la façon suivante :

Puisqu'en somme le cinéma est la décomposition du mouvement en seize tranches pendant une seconde de temps, si, au lieu de cinématographier un personnage vivant en train, par exemple, de se trémousser, je remplaçais à la prise de vues ce personnage par seize dessins fantaisistes représentant un être fantastique, fantasmagorique, ayant deux têtes, six bras, dix jambes, j'obtiendrais, à la projection du film, le même résultat. (cité dans Willoughby, 77)

Cette fascination pour la vaste capacité d'expression de l'animation était un des motifs récurrents des écrits d'Alexeïeff. Il la reliait au travail manuel de l'animateur, qui consiste d'abord en la création d'images par « la main de l'artiste » et non (ou seulement de façon secondaire) par l'enregistrement automatique :

Au contraire du cinéma direct, la matière première dans laquelle l'animateur puise les éléments de son œuvre future se compose uniquement des idées humaines, d'idées que l'homme, les hommes différents, se font des choses, des êtres vivants, de leurs formes, de leurs mouvements, de leur signification. Ces idées, il les représente par des images faites de leurs mains. (11)

Il poursuit son éloge jusqu'au point où il énonce que: « le répertoire du cinéma photographique est limité et proche d'être épuisé » (*Ibid.*).

Il est intéressant de constater qu'Eisenstein avait une semblable fascination pour les possibilités de représentation offertes par l'animation. Dans un extrait d'un cours métrage qu'il présenta au V.G.I.K. en 1947, après avoir utilisé l'exemple d'un nuage

« pour lequel il faut quarante prises avant de trouver le contour nécessaire au film, il exprime son envie d'être animateur : ('Disney a de la chance. S'il a besoin d'un contour, il se le fabrique tel qu'il veut.')... La difficulté dans le cinéma naturel est qu'il faut extraire la ligne de composition des matériaux réels. » (cité dans Joubert-Laurencin, *La lettre volante* 59)

La liberté de l'artiste d'animation à exprimer ses idées, ses fantaisies et son imagination est donc un des points forts de l'animation selon Eisenstein. Dans ses notes sur Walt Disney, il exprime sa fascination devant le contrôle total de l'animateur sur les images : « Quelle magique restructuration du monde selon sa propre fantaisie et son propre arbitraire! D'un monde fictif. D'un monde de lignes et de couleurs. Auquel on commande de se soumettre, de changer de forme» (13). Comme nous le verrons plus tard, Eisenstein voit dans ces représentations une affirmation de l'omnipotence de la pensée et de l'imagination (*Ibid.*). La notion de « l'omnipotence de la pensée », que Freud avait développée pour définir le mécanisme primitif de défense contre l'anxiété, désigne une croyance ou une conviction qu'une chose peut se produire seulement en y pensant et en la souhaitant (*Totem et tabou* 100). Il faut souligner ici que les organisateurs des J.I.C.A. voyaient les films de Disney comme des procédés industrialisés issus d'un régime de production de mouvement et d'une esthétique standardisés et contraignants. Toutefois, la fascination d'Eisenstein devant les possibilités de représentation dans ces films nous semble similaire à la fascination d'Alexeieff.

Il est vrai qu'en regardant un film d'animation nous sommes prédisposés à voir certaines manifestations, parmi les plus inattendues et étranges, issues de l'imagination d'un auteur. En fait, ces « étrangetés » trouvent racine dans une longue tradition, allant par-delà l'invention cinématographique. Ce n'est peut-être pas par hasard qu'Émile Cohl a choisi le terme « *Fantasmagorie* » comme titre du « premier film d'animation » de l'histoire (1908). Dans son sens étymologique premier, en effet, ce terme signifie « l'apparition d'un fantôme au public » (Steinmetz). En 1798, ce mot était utilisé pour désigner un genre de spectacles de lanterne magique. Dans *Les arts de l'hallucination*, les auteurs décrivent ainsi ce qui distingue les spectacles de fantasmagorie des autres spectacles de lanterne magique : « Les images de la fantasmagorie symbolisent au contraire l'immatérialité d'un être surnaturel, son apparition magique, la vision irréaliste de celui qui perçoit ses images surgies soudainement du néant, dans une aura de mystère absolu » (Campagnoni *et al.* 121).

L'animation a certes hérité de la représentation surréelle, immatérielle et étrange de ces spectacles, ainsi que du genre fantastique en général. Mais on ne saurait néanmoins voir dans ces étrangetés ou dans la manifestation de l'imagination un point de repère suffisamment précis pour saisir l'essence des films d'animation. Car,

après tout, c'est bien le cinéma tout entier qui entretient des liens avec la « fantasmagorie »³.

L'enregistrement automatique contre la *création* des images

Seule organisation professionnelle dans un domaine méconnu l'A.S.I.F.A. s'engagea rapidement à proposer, et ce, dès le préambule de son énoncé de mission, une définition du film d'animation afin de clarifier certains malentendus qui perduraient depuis longtemps à son endroit. L'animation y est donc définie comme

« toute création cinématographique, réalisée image par image... Dans un film d'animation, les événements ont lieu pour la première fois à l'écran » (cité dans Bendazzi 15).

Toujours selon ce préambule, « le cinéma en réel procède d'une analyse mécanique, par le moyen de la photo, des événements semblables à ceux qui seront projetés sur l'écran, tandis que le cinéma d'animation crée les événements par l'intermédiaire d'éléments divers de l'enregistrement automatique» (*ibid.*).⁴

³ Le cinéma, en plus de s'établir comme un art de l'index (au sens sémiotique du terme), a toujours traité de l'imagination, des fantaisies et des rêves de l'humanité. Du *Voyage dans la lune* (Méliès, 1902) au *Chien andalou* (Bunuel et Dali, 1928), de *King Kong* (Cooper et Schoedsack, 1933) au *Seigneur des anneaux* (Jackson, 2002), ces films ont su porter à l'écran les manifestations les plus surprenantes de l'imagination humaine.

⁴ Le préambule et sa définition furent modifiés pendant « L'Assemblée générale extraordinaire » de l'A.S.I.F.A. le 19 juillet 1980 à Zagreb. Depuis, la définition officielle qui figure dans le préambule du statut mis en ligne sur le site de l'organisme est la suivante: “*The art of animation is the creation of moving images through the manipulation of all varieties of techniques apart from live action methods.*” Cette

Nous trouvons une semblable opposition dans les écrits d'Alexeieff, cinéaste et écrivain « partisan » du cinéma d'animation d'auteur. Dès ses écrits de l'époque des J.I.C.A., il accentue et idéalise l'importance des procédés et des techniques de création dans le cinéma d'animation. Dans une lettre qu'il écrit à l'historien Giannalberto Bendazzi, il utilise plusieurs termes, presque tous porteurs d'une connotation plus ou moins péjorative, pour désigner ce qui n'est pas un film d'animation : « Long-métrages photographiques du théâtre filmé », « film-photo », « cinéma direct » ou bien « cinéma photographique » (10). Ces termes soulignent une différence au plan de la « création ». Alexeieff affirme que l'animation, qui peut intégrer de nombreuses techniques de réalisation, est en fait une méthode de *création* du mouvement « image par image » quelle que soit la technique employée. En revanche, il propose que « le film-photo ... **se contente d'analyser photomécaniquement** des événements réels que la synthèse sur l'écran restitue en tant que du **déjà vu** ». La différence est que les animateurs représentent leurs idées « **par des images faites de leurs mains** » (11). Dans ce texte, Alexeieff révoque le rôle de « frère cadet » de l'animation à côté du cinéma « photographié » sur la base des procédés de production :

seconde définition, sans doute rédigée avec le souci d'inclure les plus récentes technologies d'animation qui ne procèdent pas « image par image », accentue davantage encore que la définition précédente, l'opposition entre le film de « prise de vue directe » et le film d'animation. Toutefois, on s'aperçoit que le seul critère de base proposé pour établir une distinction est la technique de « prise de vue directe », laquelle reste toujours à définir.

Cette confusion entre l'animation et le « cinéma » date de la première projection cinématographique des frères Lumière à Paris en 1895. Or, Emile Reynaud montrait son théâtre optique au musée Grévin déjà depuis 1892. Toutes les images de Reynaud étaient dessinées à la main. On assure que l'invention du 'cinéma' était couverte par des brevets de Reynaud, qui manqua d'argent pour faire procès aux frères Lumière – et le gagner. Quoiqu'il en soit, il est légitime de considérer le cinéma comme un cas particulier d'animation.

[...] Une fois que le dessin animé de Cohl fut considéré comme un cas particulier du 'cinéma', l'œuvre de Reynaud trouva une sorte de survie. De nombreux hommes de talents firent beaucoup de dessins animés, tout en se servant des salles de cinéma pour montrer leur dessins enregistrés sur de la pellicule 'standard', à la vitesse de 24 images-seconde, elle aussi 'standard'. En autre mot, le frère aîné du cinéma accepta le rôle du frère cadet. (9)

Curieusement, dans un des textes-clés analysant les nouveaux média, Lev Manovich, partant lui aussi de la tradition de la « construction manuelle des images » du 19ième siècle, affirme que le cinéma est devenu « un cas particulier de l'animation » après l'arrivée des nouvelles technologies numériques de création et de manipulation des images. Nous le citons en longueur pour illustrer sa perspective:

« Once cinema was stabilized as a technology, it cuts all references to its origins in artifice. Everything which characterized moving pictures before the twentieth century – the manual construction of images, loop actions, the discrete nature of space and movement – all of this was delegated to cinema's bastard relative, its supplement, its shadow – animation. Twentieth century animation became a depository for nineteenth century moving image techniques left behind by cinema. ... Seen in this context, (larger cultural history of the moving image) the manual construction of images in digital cinema represents a return to

nineteenth century pre-cinematic practices, when images were hand-painted and hand-animated. At the turn of the twentieth century, cinema was to delegate these manual techniques to animation and define itself as a recording medium. As cinema enters the digital age, these techniques are again becoming the commonplace in the filmmaking process. Consequently, cinema can no longer be clearly distinguished from animation. It is no longer an indexical media technology but, rather, a sub-genre of painting.... Digital cinema is a particular case of animation" which uses live action footage as one of its many elements. » (Manovich)

Alexeieff, nous l'avons vu, considère que le cinéma naturel est « moins créatif » et « plus industriel » que le cinéma d'animation. Ce point de vue découle de la prémisse selon laquelle l'animation exigerait un travail manuel de création d'images beaucoup plus laborieux que « l'enregistrement automatique de la réalité ». Il avance donc que le cinéma d'enregistrement automatique n'est qu'une possibilité, et ce, beaucoup plus « standardisée » de l'animation. De même, Manovich stipule que le cinéma est redevenu un cas particulier de l'animation, simplement à cause des techniques de « création et de manipulation d'images » offertes par les technologies numériques. Parce que, selon lui, dès que les images de la réalité sont numérisées, c'est-à-dire dès qu'elles deviennent manipulables, elles perdent leur rapport privilégié avec la réalité profilmique pour s'apparenter plutôt au cinéma d'animation.

Le plus grand problème avec ces affirmations (et en fait, avec toutes les autres que nous venons de résumer) est de négliger les *différents usages possibles* tant de

l'animation que de la prise de vue en temps réel. Or, toutes ces « possibilités » de l'animation *et* du cinéma numérique s'actualisent et se sont régulées en vertu des formes discursives déployées par les films, et non en fonction des technologies de création d'images. Certes, avec l'arrivée du numérique, l'image de la réalité se manipule plus aisément et s'intègre à des images de synthèse, comme c'est le cas pour les images d'archives du président Kennedy dans *Forrest Gump* (Zemeckis, 1994), auxquelles on a superposé des images de Tom Hanks. Comme l'a noté Manovich à propos du même film, les technologies numériques rendent possible de suivre le vol d'une plume qui se posant aux côtés de Tom Hanks dans une chorégraphie exceptionnellement longue et complexe. Inévitable, une question surgit : est-ce que le seul fait de la manipulation de ces séquences, qui autrement auraient été pratiquement impossible à filmer, constitue une raison suffisante pour les considérer comme des séquences « d'animation » ? Posons la question autrement : la différence entre la pelouse peinte à la main, dans *Zabriskie Point* (Antonioni 1970) et le gazon dessiné par ordinateur sur la piste d'atterrissage de Cap Canaveral dans *Apollo 13* (Howard 1995) est-elle si fondamentale qu'il nous faille attribuer au premier film le statut de « *live action* » et au second celui de film d'animation? Dans ces exemples, si l'on considère au premier chef la logique narrative (et la construction de la diégèse), il n'y a pas de différence fondamentale entre le « ré-arrangement de la réalité » afin d'être enregistrée par la caméra et le « ré-arrangement de ses images » employant les technologies numériques. D'ailleurs, le ré-arrangement des images de réalité n'est pas une nouvelle conception au cinéma et n'est pas réservée au seul domaine de l'animation. Dans

nombre de « *blockbusters* » (pensons aux séquences animées et aux arrière-plans peints du *Seigneur des anneaux* (Jackson, 2002), les méthodes numériques de manipulation d'images ne font que reproduire l'esprit des trucages les plus classiques – décors ou trompe-l'oeil, panoramas peints, usage de la transparence et costumes. De ce point de vue, qu'importe que les images de la réalité soient "emmagasiniées" ou fixées sur la pellicule au moyen de divers procédés chimiques, la logique gouvernant leur organisation au sein d'un récit demeure la même.

Pauls Wells, dans son article sur les modalités du cinéma numérique et de l'animation, explore la relation entre les séquences d'animation des films « directs » dans lesquelles ils sont utilisés. Il précise trois modes selon lesquels les séquences d'animation sont employées dans ces films : l'immersion, l'interface et le contrepoint.

Immersion : [...] animation traditionnelle ou par ordinateur ABSORBÉE dans la mise en scène directe, en tant qu'effet visuel, ou en tant que méthode de création d'une forme ou d'une créature alternative en phase avec l'environnement du cinéma direct, comme dans les films : *Jason et les Argonautes* [Chaffey 1963], *Jurassic Parc* [Spielberg 1993], *Le Seigneur des Anneaux* [Jackson 2001], *Spiderman* [Raimi 2002], *Hulk* [Lee 2003].

Interface : [...] animation traditionnelle ou par ordinateur utilisée dans la mise en scène de l'action directe pour souligner délibérément leur interaction, (l'interaction du monde « réel » et du monde « animé ») comme dans : *Mary Poppins* [Stevenson 1964], *Who*

Framed Roger Rabbit? [Zemeckis 1988], *Cool World* [Bakshi 1992], *Volere Volare* [Manuli et Nichetti 1991], *Dad's Dead* [Shepherd 2002].

Contrepoint : [...] animation traditionnelle ou par ordinateur utilisée, soit pour procéder ou suivre des séquences directes, soit pour souligner les différents éléments qui ne peuvent être explorés que par l'animation, ou bien pour faire un commentaire implicite sur l'action directe, comme dans *La charge de la brigade légère* [Richardson 1968], *Pink Floyd : The Wall* [Parker 1982], *Kill Bill vol. One* [Tarantino 2003], *Ryan* [Landreth 2004]. (« Contrepoint » 222)

De cette façon, Wells met en valeur la dimension discursive des séquences d'animation pour décider si celles-ci peuvent être identifiées à de l'animation ou non. Pour ce faire, il propose de préciser « quand elles exhibent leurs propres artifices et illusions » (*ibid.* 223). En effet, il est possible de retrouver plusieurs usages d'une même technique d'animation dans un large éventail de films, les plus traditionnelles comme les plus modernes. Tenter de cerner des critères communs dans tous ces usages pour ensuite décider en quoi ils sont essentiels à l'animation serait sans fondement, voire inutile.

Après avoir brièvement exposé la multitude de formes et de genres qui relèvent du cinéma animé, Michael O'Pray conclut qu'il est inadéquat d'amorcer une recherche sur l'animation à partir d'une définition. Aussi suggère-t-il plutôt de faire appel au concept wittgensteinien de « ressemblances de famille » :

« A film is often simply more than 'animated'; it bears a family resemblance to many other kinds of filmmaking and an analytical approach that is rigorous but broad minded is more likely to produce critical and theoretical analyses that escapes reductionism and do justice to the density of the work in hand. » (« The Animated Film » 54)

À ce point-ci de notre travail, nous nous proposons de faire appel à la notion de « jeux de langage » afin de conclure notre recherche sur les « valeurs » de l'animation.

« Jeux de langage »

Dans sa philosophie tardive, Wittgenstein développe la notion de « jeux de langage » pour pallier à l'incapacité des définitions d'expliquer la multitude des pratiques langagières. Or, la notion de « jeux de langage » introduit un nouveau paradigme qui peut aiguiller vers la compréhension de différentes activités humaines, pas nécessairement limité au domaine du langage naturel. Selon Richard Allen et Malcolm Turvey, cette notion offre une aire d'analyse également fertile dans le domaine des arts et de l'esthétique (34). Bien que la notion ne soit jamais explicitement définie par Wittgenstein, (qui lui-même questionne la nécessité d'une définition pour la comprendre), on en discerne les principaux enjeux théoriques à travers une multitude d'exemples donnés dans *Les Recherches philosophiques* et *De la certitude*, ainsi que dans la vaste littérature secondaire consacrée à la philosophie de Wittgenstein.

Dans *Les Recherches philosophiques*, en partant des préjugés ou des « superstitions » philosophiques qui portent sur les caractéristiques essentielles du langage, Wittgenstein démontre que lorsqu'on tente de parvenir à des définitions critérielles sur la « signification » et sur la « structure du langage », valables pour tous les cas, nous perdons de vue la diversité de nos usages langagiers, parce qu'une explication générale qui chercherait à trouver des caractéristiques essentielles cachées sous la surface de tous les phénomènes « recouvre le fonctionnement du langage d'un rideau de brume » (29). Ainsi, au § 92, Wittgenstein écrit : « L'essence nous est cachée' : telle est alors la forme que prend notre problème. Nous demandons : 'Qu'est-ce que la langage?', 'Qu'est-ce que la proposition?' et la réponse à ces questions doit être donnée une fois pour toutes, indépendamment de toute expérience à venir » (29). C'est là, selon lui, que réside le problème. La démarche du philosophe consistera plutôt à considérer que notre contact, voire notre apprentissage du langage procède par des « participations » au sein d'un jeu de langage et non des concepts et des définitions. Comme l'affirme Nicolas Xanthos, « nous ne voyons pas les échecs, mais bien une partie d'échecs; non pas la promesse mais bien une promesse spécifique; non pas le roman mais bien un roman; non pas l'analyse textuelle, mais bien une analyse textuelle » (« Les jeux de langage »)

Parler le langage, dit Wittgenstein, « fait partie d'une activité, ou d'une forme de vie » (Xanthos 39), c'est-à-dire l'environnement culturel dans lequel prend place un jeu de langage, ce qui inclut la « communauté dont la science et l'éducation assurent

le lien » (*Ibid.*). Selon Wittgenstein, contrairement à ce que l'on serait enclin à croire, nous n'avons pas besoin de connaître les caractéristiques essentielles communes à tous les usages d'un mot pour l'utiliser correctement et pour en faire sens. Nous pouvons même préciser les usages corrects et incorrects d'un mot, utilisé dans le contexte d'un « jeu de langage » particulier, et ce, sans faire référence à sa définition générale. C'est donc en concevant nos activités comme des « jeux de langages », « comme une activité dont l'exercice est conditionné par un ensemble de concepts discrets » (*Ibid.*) que, sans nous limiter à la recherche des concepts essentiels et universels, nous pouvons tout de même faire sens des choses en dirigeant notre attention sur le « fondement du comportement, qui n'est pas aléatoire, mais fonction de règles spécifiques » (*Ibid.*).

Il est important ici de préciser que ces règles, bien qu'essentielles pour faire sens des coups au sein d'un jeu de langage, ne sont pas des « lois » fixes et universelles mais plutôt des habitudes ou des règles culturelles et sociales. Elles prennent forme selon notre « forme de vie » et se différencient en cela des conventions qui feraient l'objet d'un accord ou d'une réflexion préalable.

Cela dit, il est malgré tout possible de classer ces règles d'après leurs fonctions dans les jeux de langage : selon la distinction proposée par Searle, les règles constitutives « créent le jeu, le définissent » (*Ibid.*) et sans elles le jeu n'existerait pas, alors que les règles normatives sont plutôt utilisées pour « réguler », modifier les actes qui se

déroulent dans l'aire créée par les règles constitutives. Pour reprendre l'exemple donné par Nicolas Xanthos, « jouer au poker en gardant quelques as dans sa manche, c'est contrevenir aux règles normatives ; par contre, jouer au poker en essayant d'accumuler le plus grand nombre de cartes de pique dans son jeu pour gagner, c'est contrevenir aux règles constitutives ». (*Ibid.*)

Ces règles ne sont pas définies explicitement et nous en prenons connaissance au fur et à mesure que nous jouons le jeu, comme ce serait le cas lors d'un « dressage » (Wittgenstein, §5, 15). En fait, notre apprentissage des règles se base sur notre connaissance d'autres jeux (ou même sur notre acceptation de la présence de règles). Donc, dans chaque interaction au sein d'un jeu de langage, dans chaque action distincte, on met à jour notre connaissance (notre « *feeling for the rules* » / intuition des règles) (Novitz 60).

En expliquant comment l'on fait sens des définitions ou explications ostensives, Wittgenstein donne l'exemple du jeu d'échec :

§ 31. Montrer à quelqu'un la pièce qui représente le roi aux échecs et lui dire : « c'est le roi » n'est pas lui expliquer l'emploi de cette pièce, sauf s'il connaît déjà les règles du jeu à l'exception de cette dernière détermination : la forme de la pièce qui représente le roi [...]

Mais on peut imaginer aussi que quelqu'un ait appris le jeu sans jamais en avoir appris à jouer en observant d'abord des jeux de pions très simples et

qu'il soit ensuite passé à des jeux de plus en plus compliqués. On pourrait aussi donner à cet homme-là l'explication « C'est le roi » – en lui montrant par exemple les pièces d'un jeu d'échecs qui ont une forme inhabituelle pour lui. Cette explication aussi ne lui enseigne l'emploi de la pièce que parce que sa place est pour ainsi dire déjà préparée. Ou encore : Nous ne dirons qu'elle lui enseigne l'emploi de la pièce que si sa place est déjà préparée. Et elle l'est ici, non parce que celui à qui nous donnons l'explication connaît déjà les règles, mais parce qu'en un autre sens, il maîtrise déjà un jeu.

Considère aussi les cas suivants : j'explique le jeu d'échecs à quelqu'un, et je commence par lui montrer une pièce en disant : « C'est le roi. Il peut se déplacer de telle et telle façon, etc, etc... » -- En ce cas, nous dirons que l'expression « C'est le roi » (ou Cela s'appelle « roi ») est une explication du mot seulement si l'élève « sait déjà ce qu'est une pièce du jeu ». [...]

Nous pouvons dire que seul quelqu'un qui sait déjà quoi faire du nom peut poser une question sensée sur la dénomination.

Donc, ces jeux ne sont pas isolés l'un de l'autre par des différences « essentielles cachées », mais existent plutôt selon en fonction d'une « ressemblance de famille », au sein de laquelle on trouve quelques régularités ou parentés ainsi que des différences et des divergences. Or, tant ces régularités que ces divergences relèvent d'une « forme de vie », c'est-à-dire de l'environnement où le jeu de langage se produit.

§ 66. Considère, par exemple, les processus que nous nommons « jeux ». je veux dire les jeux de pions, les jeux de cartes, les jeux de balle, les jeux de combat, etc. Qu'ont-ils tous de commun ? – ne dis pas : « Il doit y avoir quelque chose de commun à tous, sans quoi ils ne s'appelleraient pas des « jeux » – mais regarde s'il y a quelques chose de commun à tous. – Car si tu le fais, tu ne verras rien de commun à tous, mais tu verras des ressemblances, des parentés, et tu en verras toute une série. Comme je viens de le dire, ne pense pas, regarde plutôt ! – Regarde les jeux de pions par exemple, et leurs divers types de parentés. Passe ensuite aux jeux de cartes, tu trouveras bien des correspondances entre eux et les jeux de la première catégorie, mais tu verras aussi que de nombreux traits

communs aux premiers disparaissent, tandis que d'autres apparaissent [...]

[...] et le résultat de cet examen est que nous voyons un réseau complexe de ressemblances qui se chevauchent et s'entrecroisent. Des ressemblances à grande et à petite échelle.

Cette approche, nous croyons, est importante dans l'étude de l'animation car elle nous permet de considérer ce domaine comme un ensemble analogue aux jeux de langages, un ensemble dont les règles se forment selon les principes de ressemblances de famille, et grâce à quoi il est possible d'observer des régularités, des parentés, mais aussi des différences et ce, même si nous sommes incapables d'offrir des critères stricts pour le définir.

De cette manière, on évite les confusions qui résultent de la recherche d'un noyau *essentiel* à tous les usages et qui est incapable de rendre compte des différences esthétiques, techniques et surtout narratives qui distinguent les différents usages de l'animation. Il est vrai que de nos jours, nous devenons les témoins d'une hybridation croissante des genres et de choix esthétiques et narratifs qui précédemment étaient liés à des techniques spécifiques, de sorte qu'il devient de plus en plus difficile de tracer des frontières claires entre les genres ou même entre les médias.

Dans ce mémoire de maîtrise, nous nous accordons pour dire que ce qu'on nomme « animation » est, dans les faits, une vaste famille d'usages et nous nous concentrerons sur les usages réflexifs de l'animation. Pour ce faire, nous analyserons la manière dont les films d'animation autodéfinissent leur médium, ou s'autodéfinissent comme « animation » en accentuant les valeurs attribuées aux possibilités matérielles de cette forme d'art. À cette fin, nous examinerons les différentes stratégies de mise en abyme comme autant d'usages pertinents et chercherons ce qu'elles ont à nous dire à propos de l'animation.

Chapitre 2

Le monde animé



Figure 7



Figure 8



Figure 9

Réalisé par cinq étudiants en animation, le générique d'ouverture du Festival international du film d'animation d'Annecy de 2002 raconte l'histoire fictive du « premier film d'animation ». *Juranassic* (Rodiger *et al.* 2002) s'ouvre sur la figure archétypale d'un homme préhistorique qui dessine sur les murs de sa caverne. Cette fois, il ne s'agit pas d'un seul dessin, mais plutôt d'une série de dessins, alignés les uns derrière les autres, chacun légèrement différent du précédent. L'homme, enchanté par le résultat de son travail, se met à courir devant cette série en clignant des yeux. De son point de vue, nous voyons une femme nue « prendre vie » et danser de manière lascive pour son créateur. L'homme excité par la danse heurte une stalactite au moment de la « jouissance » et le spectacle se conclut sur sa chute. Apparaît ensuite le titre *Annecy 2002*. Ainsi débute notre spectacle.

On pourrait considérer ce petit générique d'ouverture, du moins au premier regard, comme une excellente illustration d'une définition bien connue de l'animation : la création d'une « illusion de mouvement en assemblant une séquence d'images fixes » (Taylor 7). En trente secondes à peine, ce film réussit à créer un univers dans lequel le personnage animé crée lui-même, de manière analogue, un autre univers. Le motif de sa création étant le pur plaisir, le personnage animé de *Juranessic* s'exalte de voir ses dessins prendre vie et danser pour lui, tandis que nous, nous observons non seulement la danse de ses dessins sur le mur de sa caverne, mais également son « extase » devant ce qui s'anime sous ses yeux. En ce sens, le film offre un dédoublement de spectacles; l'inanimé s'anime deux fois, le monde animé est mis en abyme par « l'acte » d'animation.

Nous analyserons dans le présent chapitre des films d'animation ayant pour sujet l'interaction d'un protagoniste avec les procédés de production et les composantes — plastiques et figuratives — du monde animé. Notre analyse portera sur le discours créé par les stratégies de mise en abyme de ces films et démontrera comment celles-ci renforcent les valeurs énoncées par certaines définitions de l'animation décrites au chapitre précédent. Nous visons à soutenir l'argument que le rôle des stratégies de mise en abyme dans ces films se situe sur le plan de la mystification plutôt que sur celui de l'aliénation puisqu'elles perçoivent les procédés de création de l'animation comme une sorte d'interaction simultanée entre l'animateur et les personnages animés. La plasticité des matériaux et le rôle de

l'imagination ayant cours durant ces procédés sont également accentués dans ces films.

La mise en abyme et la réflexivité

Le mot « abyme » ou « abîme » signifie « cavité profond ou sans fond ». Dans le domaine des arts, en littérature notamment, la locution « mise en abyme » renvoie à l'action de placer à l'intérieur d'un récit les éléments qui produisent ce même récit. Lucien Dallenbach la définit comme suit : « est mise en abyme toute enclave entretenant une relation de similitude avec l'œuvre qui la contient » (18). Et dans un passage du *Journal de 1893* d'André Gide on peut lire : « J'aime assez qu'en une œuvre d'art on retrouve ainsi transposé, à l'échelle des personnages, le sujet même de l'œuvre. Rien ne l'éclaire mieux et n'établit plus sûrement toutes les proportions de l'ensemble » (41). Similairement, Gide interprète les miroirs dans les tableaux de Memling et Metzys, ceux qui reflètent « l'intérieur de la pièce où se joue la scène peinte » comme une mise en abyme des sujets de ces tableaux (*Ibid.* 41). Savarese, Sprok *et al* affirment que de cette manière, les peintres créaient « des objets d'intérêt visuel et démontraient leur maîtrise technique ».

La mise en abyme est également le nom d'un effet optique précis : quand deux miroirs se font face, les objets placés entre eux sont réfléchis à l'infini, lequel exemple explique l'usage de ce terme dans la langue anglaise. Robert Stam affirme : « *mise en abyme refers to the infinite regress of mirror reflections to denote the*

literary, painterly, or filmic process by which a passage, a section, or a sequence plays out in miniature the processes of the text as a whole » (xiv). Alors que la « mise en abyme » souligne plutôt une répllication au sein du récit ou de la composition même, le terme « réflexivité » évoque une plus vaste capacité d'être réfléchi, d'attirer l'attention sur sa structure et sa construction. Comme le souligne Stam, il y a réflexivité aussitôt que « *language-using human beings 'talk about talk'* » (xiii). En art, la réflexivité se manifeste sous plusieurs formes et au moyen de plusieurs stratégies : de la fiction réflexive, en passant par l'intertextualité et par l'adresse directe aux spectateurs, ces stratégies ont pour rôle commun d'attirer l'attention sur la nature constituée et discursive d'une œuvre, de rendre palpable l'artifice et l'acte de création qui résident derrière l'illusion. Stam voit toutes ces stratégies comme des interventions au plan de la cohérence spatio-temporelle du récit :

« While illusionist art strives for an impression of spatio-temporal coherence, anti-illusionistic art calls attention to the gaps and holes and seams in the narrative tissue. To the suave continuities of illusionism, it opposes the rude shocks of rupture and discontinuity. Although the modalities of this discontinuity vary from era to era, from genre to genre, and from medium to medium, the discontinuity itself is omnipresent. » (xiii)

Ces discontinuités manifestent ainsi une tension entre illusionisme (« trompe-l'œil ») et la réflexivité (« clin d'œil »). Selon Stam, cette tension et les discontinuités étant toujours des motifs importants dans le domaine des arts, notamment dans la tradition de conte épique, pendant la Renaissance, « un conflit dialectique entre

l'imitation réaliste et *self-conscious artifice* » (3) en est surgit. Dans *Les Ménines* de Diego Velasquez, par exemple, le peintre et son canevas figurent sur un tiers de la composition de la toile. Le miroir en arrière-plan révèle le roi et la reine, sujets du tableau qu'on voit Velasquez en train de peindre. Si l'on se fie aux relations spatiales proposées par le tableau, le roi et la reine devraient se trouver à une grande proximité du « spectateur » qui observe le tableau. En outre, les sujets du tableau regardent le tableau que nous voyons, celui dans lequel figurent également les sujets de « l'autre tableau ». Selon Michel Foucault, *Les Ménines* offre « la représentation de la représentation classique » (31). Stam affirme que derrière cette préoccupation dialectique se dissimule une anxiété précocement moderniste, voulant valider la source du récit à une période où hiérarchie divine et ordre féodal s'écroulent.

Depuis le modernisme, les interruptions dans le récit illusionniste se sont faites plus agressives, au point où la discontinuité est devenue le corps même de l'œuvre. L'art moderne, et surtout l'avant-garde, ont su faire appel à la discontinuité pour provoquer et choquer les attentes d'un public bourgeois : « *Nothing so infuriates anti-modernist critics as the awareness that Picasso could have painted « normal » portraits, that Joyce could have delighted us with late Victorian prose, and that Beckett and Godard could have moved us in the conventional way if they only so desired* » (Stam 8)

Dans le théâtre épique de Bertolt Brecht, la discontinuité, les interruptions dans le bon déroulement du récit et l'exposition des éléments de production théâtrale sont employées pour susciter l'esprit critique des spectateurs. Au cinéma, Jean-Luc Godard se prête au jeu de cette tradition de réflexivité « didactique » en déconstruisant les normes narratives du cinéma « illusionniste » lequel efface normalement toute marque de manipulation, d'énonciation, parfois au détriment de la communication du contenu. Ainsi, dans *Masculin, Féminin* (1966), les bruits de fond ne nous permettent pas d'entendre le dialogue des protagonistes, ce qui a pour effet d'opacifier la bande-son pour le spectateur; dans *Le Mépris* (1963), il fait l'inverse en coupant brusquement la musique extradiégétique lorsque les personnages parlent. Ces interventions au plan de la soi-disant transparence du cinéma classique causent une aliénation de la « prémisses illusionniste » que Stam décrit ainsi : « *the premise of an antecedent anecdotal nucleus or substratum from which key blocks have been extracted. Illusionism pretends that stories preexist their telling, that the events of the story actually transpired and are therefore researchable, verifiable like the positivist's truth* » (138).

Alors, Brecht, Godard et leurs semblables s'emparent de stratégies de réflexivité dans le but de *démystifier* le discours illusionniste, de déconstruire le réalisme

dramatique et de renvoyer le spectateur à une autre forme de réalisme plus sociopolitique (Polan).¹

Les modalités de mise en abyme

Malgré la tendance générale qui suppose une relation immédiate entre la mise en abyme et la démystification anti-illusionniste, les discontinuités et les interruptions narratives peuvent véhiculer différentes valeurs politiques, artistiques et narratives selon la prémisse du récit et le paradigme de réalisme dans lequel elles opèrent. Parfois, la mystification et la démystification peuvent co-exister au sein du même récit, sans interférer avec la complicité des spectateurs/lecteurs à s'investir dans les personnages et les événements du monde narré par ces récits. Dans les récits se rapprochant de ce que Stam nomme le « *self-conscious genre* », on trouve plusieurs stratégies de mise en abyme qui, bien qu'elles servent d'indicateurs de l'artifice du récit, n'empêchent pas pour autant la participation affective des spectateurs/lecteurs : « *the play Hamlet self-consciously exposes the processes of playmaking; yet, innumerable spectators have identified with the character Hamlet. Don Quixote is rendered as a purely textual entity, a verbal artifact, yet his imaginary self has served as a pole of identification for readers for centuries* » (138).

¹ Dana Polan explique ainsi la notion de réalisme chez Brecht : « *discovering the causal complexes of society/unmasking the prevailing view of things as the view of those who rule it.* » *Realism, thus, is a form of knowledge, a picturing of reality. To judge the efficacy of a particular realism, « one must compare the depiction of life in a work with the life that is being depicted.* »

Parfois, les stratégies de mise en abyme peuvent idéaliser et renforcer des discours qui se fondent sur les valeurs associées à un genre ou à une forme précise. Dans les films analysés à la fin de ce chapitre, nous verrons que les stratégies de réflexivité jouent un rôle « mystificateur » plutôt que démystificateur. Nous tenterons de démontrer que ces stratégies, bien qu'elles semblent dévoiler les procédés de production et attirer l'attention sur la construction de l'animation, offrent toutefois une image idéalisée de cette forme d'art, fondée sur la plasticité de ses matériaux et la manifestation spontanée de l'imagination.

Duck Amuck

Particulier au genre de film dit « *cartoon* », sans par contre s'y limiter, de nombreux films d'animation font référence aux procédés de production et montrent les interactions entre les protagonistes et les matériaux plastiques qui les composent ainsi que leur univers filmique. Dans ces films où défilent les outils de production (les ressources énonciatives du film d'animation), ceux-ci sont souvent dénaturés, détruits, ou plus simplement manipulés ouvertement. Par exemple, dans *Duck Amuck* de Chuck Jones (1953), on nous donne à voir une sorte de « plateau de tournage » où tous les composantes de production du film sont découpées, démontées, puis mises en scène. Daffy Duck, ainsi que le « décor » sont dessinés par un pinceau qui est manipulé à partir de l'espace hors cadre. Mais ce pinceau, qui est lui aussi dessiné (et manipulé par Bugs Bunny, autre personnage animé, comme le révèle la fin du film), ne renvoie pas à une réalité sociopolitique (par exemple, la

production de masse propre aux studios d'animation), ni même aux véritables procédés de production d'animation image par image. Bien au contraire, le film imite les normes de production des films de tournage en temps réel, notamment l'enregistrement automatique de la caméra, le jeu de l'« acteur » et la présence d'un plateau de tournage.

Le film traite du conflit entre un « acteur » de dessins animés (Daffy Duck) et « l'artiste/énonciateur » qui contrôle les éléments de la production. Le début du film présente une série de subversions des normes de la « réalité profilmique » et de l'enregistrement automatique de la caméra : le film débute sur Daffy Duck qui entre dans le cadre vêtu comme un mousquetaire. Il entame sa prestation tandis que la « caméra »² le suit. Dans sa marche, il franchit les limites du « décor » et l'on aperçoit un papier blanc en arrière-plan. Daffy, tout en essayant de demeurer fidèle à son rôle, n'en remarque pas moins l'absence du décor et quitte timidement le cadre, comme s'il s'agissait d'une véritable scène de théâtre. Il se penche ensuite vers le « hors cadre » et s'adresse à la caméra (ou à l'instance énonciative qui se trouve « derrière » elle) : « *Who is in charge here? Scenery, we need a scenery!* »

C'est alors qu'un pinceau (animé) apparaît pour dessiner le « décor » et Daffy reprend ensuite son « jeu ». Après de nombreux gags portant sur les divergences

² Bien entendu il s'agit d'un pur « effet » de simulation de mouvement d'appareil.

entre les décors et les costumes, Daffy se retrouve dans un vide total et, en colère, s'adresse à l'animateur : « *Buster, it may come as a complete surprise to you to find that this is an animated cartoon and that in animated cartoons they have sceneries!* »

Apparaît alors la main de l'animateur (elle-aussi animée) qui, en guise de riposte, efface entièrement Daffy : révélant sa véritable nature « dessinée » pour la première fois. Et bizarrement, bien que son existence sur le plan visuel est réduite à zéro, on continue tout de même à entendre Daffy, qui demande à son créateur, en voix-*off* : « *All right wise guy, where am I?* ». On témoigne cette fois-ci du vrai « hors cadre » de l'animation, c'est-à-dire là où Daffy n'est pas encore dessiné. Par la suite, l'animateur lui redonne son image mais lui retire la voix et dès lors le rapport image-son s'en trouve tout à fait brisé : quand Daffy essaye de jouer la guitare, ou de parler, il ne nous parvient que des sons incohérents: des bips, des cocoricos, des bruits de construction... De ce qui n'était au début qu'une simple divergence entre décors et costumes, le jeu devient plus grave, les composantes structurelles du film de plus en plus disséquées et le combat existentiel de Daffy Duck s'aggrave : à un certain moment, la pellicule elle-même lui cause des difficultés lorsque les cadres sont mal calibrés sur l'écran: on aperçoit alors deux Daffy Duck, un dans chaque cadre, et qui doivent se battre pour protéger leur singularité. Bref, Daffy est mis à l'épreuve à presque chacune des étapes de la production filmique : le graphisme de l'image (présenté comme un choix de costumes et de décors), l'enregistrement sonore et le montage son-image, le « tournage » (présenté ici comme l'enregistrement

automatique de la caméra) et finalement, la projection (représentée par le déroulement de la pellicule).

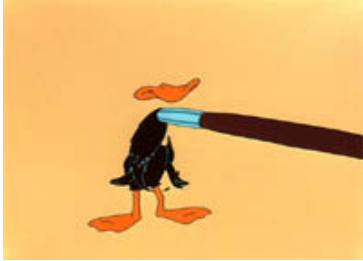


Figure 10

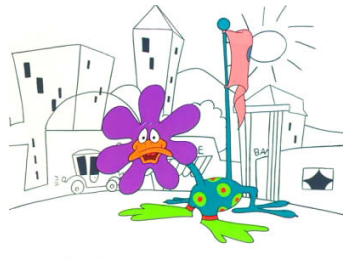


Figure 11

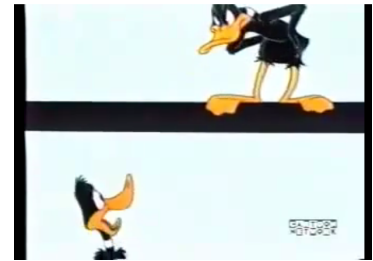


Figure 12

Dans ce film, le principal divertissement consiste à regarder ce personnage animé agir comme un « véritable » acteur professionnel qui, malgré les interventions de l'animateur, désire « tourner » un film cohérent. Quand Daffy retrouve sa propre voix, il crie : « *I've never been so humiliated in all my life!* » et se plaint que rien de cela n'était rédigé dans son « contrat ». À la fin, lorsque le noir envahit l'écran, il essaye d'y échapper, souhaitant que le film se poursuive (puisque'il n'existe que lorsque le film joue), et c'est peut-être alors le seul moment où son angoisse existentielle se manifeste explicitement. Auparavant, bien que l'animateur avait toujours le pouvoir de décider de tout ce qui apparaîtrait à l'écran, Daffy semblait revendiquer ce pouvoir et exigeait participer au travail de création. Le combat et la colère de Daffy renforcent l'impression qu'il existe sur le même plan ontologique (et spatio-temporel) que son créateur. En fait, les outils et la main de l'animateur, tout

aussi dessinés que Daffy, sont vraisemblablement des éléments qui appartiennent à ce monde animé : la « transgression » du monde réel n'est pas tout à fait accomplie jusqu'au moment où Daffy demande au créateur de se montrer et que le montage coupe pour montrer Bugs Bunny assis à la table à dessin. C'est à ce moment que l'on comprend les agissements de l'animateur : il est lui aussi une créature du monde animé, l'antagoniste de Daffy Duck, qui a réussi à « s'échapper vers le monde réel » derrière le papier et, donc, existe « au-delà » de Daffy, c'est-à-dire plus haut, dans la hiérarchie énonciative du contrôle et de la création. Mais puisque Bugs est également un personnage animé, lui aussi n'existe que pour la durée du film, tel un redoublement du spectacle de la mise en abyme. En somme, le monde animé semble se reproduire au plan de réalité et y réaffirmer sa présence.

Dans ce film, l'espace réel est présenté comme un prolongement du monde animé, un peu à la manière de la série *Out of the Inkwell* de Fleisher (1918- 1929). Rappelons que le l'intérêt principal de cette série était de voir Koko Le Clown, le personnage principal, s'échapper de son encier vers le monde réel (le plus souvent dans le studio d'animation) et d'y créer le chaos pour ensuite retourner à son lieu d'origine, soit dans la bouteille d'encre. Pareillement, Bugs Bunny doit ici retourner vers le monde animé; il n'est placé devant la table à dessin que pour la durée du film. En outre, la « caméra » qui, sous le contrôle de Bugs Bunny, « filmait » d'abord Daffy Duck, « filme » maintenant les deux protagonistes. Daffy sur le papier (peut-être réellement revenu à son état inerte puisqu'on n'entend plus sa voix et que l'animateur n'interagit plus avec lui) et Bugs, devant la table d'animation, agissant à titre d'animateur/énonciateur délégué.

Mise en abyme dans *Duck Amuck* – idéalisation du médium

Dana Polan dans « Brecht and the Politics of Self-Reflexive Cinema » affirme que les stratégies de mise en abyme dans *Duck Amuck* sont apolitiques parce que le conflit opposant Daffy Duck à l'animateur n'est qu'une « tautologie »:

« Indeed, the source of Daffy Duck's angst reveals itself to be none of the agents of social domination in the real world, but merely Bugs Bunny – another fictive character, whose power is tautological in origin. The film opens up a formal space and not a political one in viewer consciousness. DUCK AMUCK closes in on itself, fiction leads to and springs from fiction, the text becomes a loop which effaces social analysis. This is the project of all non-political art, realist or modernist. »

Pour nous, *Duck Amuck* (1952) est un éloge au genre du « *character animation* » et aux infinies possibilités de l'animation. Les « interruptions » du récit par le jeu de ces possibilités ne brisent pas l'illusion au profit de l'impression de « réel » mais recréent et renforcent plutôt l'ultime illusion de l'animation, soit de donner vie à un personnage constitué par des dessins inertes. Puisqu'il s'agit simplement d'animation, c'est-à-dire de la *construction* du mouvement et non de son *imitation*, l'enjeu principal et la prémisse narrative du film d'animation ne peuvent, en effet, se réduire à l'impression de réalisme dramatique propre au cinéma conventionnel. À ce propos, Robert Stam affirme :

« In the two-dimensional world of film, it might be said, some genres are more two-dimensional than others. Since the drawings of which cartoons are made begin as two-dimensional, unlike the profilmic 'reality' usually registered by a camera incorporating the code of perspective, the impression of depth depends entirely on tricks of design. » (95)

Lorsque le film d'animation imite les mouvements de caméra ou les mouvements optiques propres au cinéma de tournage en temps réel, nous avons l'impression que les images ont été produites par l'enregistrement d'un mouvement profilmique. Mais rappelons-nous que nous ne voyons jamais dans *Duck Amuck* la « vraie » caméra qui filme les images une par une, ni la main des « vrais animateurs », Chuck Jones et ses collaborateurs en train de dessiner : elles demeurent retranchées derrière l'imitation de l'enregistrement automatique et l'action simultanée. On voit donc les résultats des interventions de l'animateur sur l'écran instantanément, en opposition aux procédés réels d'animation lesquels, pour créer l'illusion de mouvement, requièrent l'enregistrement des images fixes, une à une. Nous ne voyons donc jamais un dessin fixe de Daffy Duck, et jamais celui-ci ne régresse à l'état « véritablement profilmique », ce qui signifierait pour le dessin animé l'immobilité! Or, même lorsque Daffy disparaît de l'image, nous continuons d'entendre sa voix.

Par conséquent, les références aux procédés de production de l'animation que nous retrouvons dans ce film sont plutôt idéalisées et elles appuient l'idée du mythe de l'animation comme « souffle de vie ». La mise en abyme dans *Duck Amuck* ne nous

renvoie ni aux réalités de la production d'un film d'animation, ni aux conditions socio-économiques des studios³, mais plutôt au pouvoir de l'animation à faire vivre un monde construit entièrement par l'agencement d'innombrables composantes. Dans ce monde, le personnage animé défie sa nature inerte par son interaction avec la matière expressive de l'animation et avec l'animateur. Tout comme Lindvall et Melton l'affirment :

« Woody Allen talking to us is unremarkable. But for Bugs and his ilk, the word and image become the miracle of new creation. He who has no being, whose presence in film is a veritable absence, now exists in a phenomenological encounter. We listen to him as he weaves his witty spells. He gets us to laugh, to join in his conspiracy. He gets us to believe in him and surrender to his magic or at least to appreciate his magical creators. »
(210)

Ainsi, lorsque Daffy Duck s'adresse à la « caméra », son adresse ne brise ni la fiction ni le spectacle mais au contraire les renforce. Dans d'autres cas, quand par exemple nous voyons Felix le Chat en train de regarder le film dans lequel il apparaît dans une salle de cinéma et que ses gamins disent « Regarde, c'est papa! » (*Film Flam Films*, Sullivan 1927), ce n'est pas l'artificialité de l'animation qui est alors soulignée mais plutôt le fait que les personnages – qui n'existent nulle part sauf à l'écran – font

³ Rappelons-nous le générique d'introduction du 3^{ème} épisode (*MoneyBart*) de la 22^{ème} saison des *Simpsons*, réalisée par Banksy en octobre 2010, et qui montrait des ouvriers chinois au travail, dessinant et coloriant les images de la série dans une usine remplie de liquides toxiques et d'ossements humains (restes d'anciens ouvriers?). Ce générique d'ouverture, lui-même animé, interrompt le défilement des scènes habituelles du générique pour leur substituer des scènes de travail qui, de manière thématique, renvoient cette fois le spectateur à de véritables enjeux sociaux (les affres du capitalisme) susceptibles de se cacher derrière l'industrie du divertissement, et ce, sans pour autant délaissé le ton sarcastique habituel de cette série animée.

partie du « showbiz » et partagent les mêmes conditions de vie que tout autre acteur. De la même façon, lorsqu'on voit des « acteurs » de films d'animation répondre à des questions à propos de leur « jeu » et de leurs expériences de « tournage » (par exemple, le reportage avec *Wall-E* à la cérémonie des Oscars en 2009), il s'agit en fait d'une invitation aux spectateurs que l'on convie à faire partie de la blague. Le plaisir réside dans le fait de voir ces personnages animés, dessinés, créés, construits, imiter la réalité et prétendre qu'ils « existent vraiment ».

TIM TOM

Se rapprochant de *Duck Amuck*, le monde animé de *TIM TOM* (Romain Ségaud 2002) se présente sous la forme d'un plateau de tournage en temps réel, voire d'une scène de théâtre, au décor minimaliste qui montre une rue et quelques immeubles et qui est éclairé par le haut. Considérant la « véritable technique » du film, consistant en images de synthèse, le choix de révéler cette scène de théâtre (qui « imite » des objets concrets) au tout début n'est pas sans rappeler la « fausse » mise en abyme de *Duck Amuck*. Dans le monde de *TIM TOM*, cependant, les personnages animés peuvent manipuler les composantes de l'univers animé en utilisant eux-mêmes certaines techniques d'animation : leur tête, par exemple, a la forme d'un petit calepin de notes sur chaque feuille duquel est dessinée une expression faciale. En en tournant les pages, les personnages semblent contrôler eux-mêmes leurs expressions en fonction de leurs émotions; ils communiquent ainsi leurs états d'âme et leurs pensées en tournant tour à tour les pages des cahiers, comme le font les

animateurs, et peuvent même influencer le montage afin de créer une illusion de mouvement et de continuité spatiale à la manière d'un thaumatrope (dont le principe est d'ailleurs utilisé pour le générique d'intro du film). Il s'agit là, en somme, d'un film sur l'art de l'animation et sur les différentes manières dont les animateurs usent de leur imagination pour contrôler et surmonter les obstacles qu'ils rencontrent dans leur profession.

Le récit se met en branle lorsqu'une main (image de synthèse d'aspect réaliste) positionne deux « poupées-calepins » dans le décor. Lorsque celles-ci prennent conscience d'elles-mêmes (en ouvrant à la première page leur calepin, sur laquelle leur nom est écrit), elles se voient mutuellement d'un bout à l'autre de la rue et se mettent alors à courir l'une vers l'autre. Mais la main du « réalisateur » interdit cette rencontre en jonchant leur parcours d'obstacles : elle allonge le trottoir pendant qu'ils courent, les coince derrière le décor (d'où la musique continue de nous parvenir, mais assourdie), déchire le cadre photogrammatique de la pellicule d'où ils tombent hors du cadre-image de la pellicule. Les personnages se tirent d'affaires en se servant des dispositions matérielles et conceptuelles propres au cinéma d'animation. Ainsi, lorsque Tim tombe en-deça du cadre, on l'aperçoit qui court sur la bande sonore pour tenter de continuer à suivre la musique du film et ainsi rattraper l'image; Tom l'aide en soufflant dans un sifflet afin de créer une haute fréquence sur ladite bande sonore, laquelle créera une élévation devant permettre à Tim de remonter jusqu'au photogramme. S'apercevant que la fréquence n'est pas

assez haute, Tom s’empare alors d’un mégaphone et Tim réussit enfin reprendre sa place dans le cadre. Plus tard, quand l’un d’eux se retrouve soudainement emprisonné, il n’a qu’à imaginer une porte (cette pensée nous est rendue sous la forme du dessin d’une ampoule électrique esquissé sur une feuille du calepin que le personnage tient par dessus sa « tête ») pour que celle-ci se matérialise devant lui et lui permette de s’échapper. Enfin, se trouvant toujours aux deux bouts du décor, Tim et Tom décident d’utiliser l’effet Phi qu’on a déjà vu à l’œuvre dans le générique du début (avec le thaumatrope).

Comme ce fut le cas plus tôt avec la matérialisation de la porte, c’est par la volonté que le désir des personnages devient « réalité », et ce, même si l’effet est moins « direct » car ne n’est pas par le dessin mais plutôt par le montage qu’il se réalise : Tim et Tom, chacun à leur extrémité de la rue, se mettent à marcher l’un vers l’autre. Un montage saccadé montre en alternance leurs deux images à un rythme quasi stroboscopique. La technique a pour effet de créer en quelque sorte un « second film » au sein du premier, et c’est là qu’ils se rejoignent. Dans cet univers, les personnages, capables de manipuler le montage à leur guise, l’utilisent pour créer littéralement « un autre monde ».



Figure 13



Figure 14

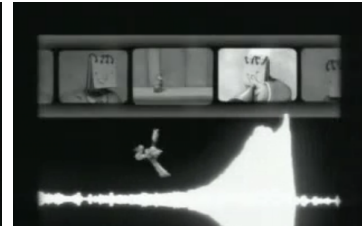


Figure 15

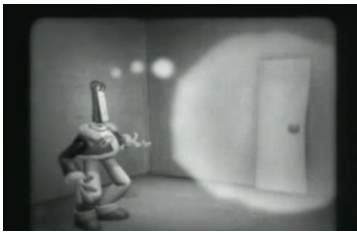


Figure 16



Figure 17



Figure 18

En disséquant certaines des caractéristiques du monde animé, ce film les rend accessibles tant aux personnages animés qu'à « l'animateur ». La métaphore est bien articulée : Tim et Tom, afin d'échapper aux restrictions du monde physique dans lequel « l'animateur » les a enfermés, inventent leur propre monde. Alors que l'animateur a le pouvoir de changer le décor, d'arrêter le déroulement du film et de couper la pellicule, Tim et Tom peuvent s'imaginer une porte et la faire apparaître à l'écran, peuvent créer des sons pour modifier les fréquences de la bande sonore et, finalement, peuvent interférer avec le montage afin de faire disparaître la distance qui les sépare. Ce film idéalise donc le rôle de l'imagination et de la flexibilité des règles du monde animé. On se souvient d'Alexeïeff, qui affirmait qu'en animation les « limites sont définies avec l'imagination » et qui donc considérait que le répertoire

du cinéma d'animation consistait en une idée de l'humain tandis que le répertoire du cinéma direct s'était presque épuisé (11). Norman McLaren affirmait aussi que, grâce à l'animation, il avait parfois l'impression de voir la pensée même sur l'écran : « Quand les débutants dessinent un plan à la main et que le résultat est projeté à la vitesse normale, le flux des images est si rapide qu'il donne l'impression de voir la pensée, si les pensées étaient visibles » (cité dans Willoughby, 90).

Les motifs de la mise en abyme accentuent donc une valorisation de l'omnipotence de la pensée et du pouvoir de l'imagination sur les contraintes imposées par le monde. C'est d'ailleurs ce que Michael O'Pray a fait ressortir des écrits d'Eisenstein et de Stokes sur Disney (« Eisenstein and Strokes » 198-199). Sigmund Freud, dans *Totem et Tabou* caractérisait ce « mode de pensée animiste » comme un mécanisme primitif de défense, enraciné dans la névrose obsessionnelle. Il l'expliquait comme la croyance ou la conviction qu'une chose peut se produire simplement en y pensant et en la souhaitant :

Comme la pensée, qui ne connaît pas les distances, réunit facilement dans le même acte de conscience les choses les plus éloignées dans l'espace et dans le temps, le monde magique franchira télépathiquement les distances spatiales et traitera les rapports passés comme s'ils étaient actuels. L'époque animiste, l'image du monde reflétée par le monde intérieur doit rendre visible cette autre image du monde que nous croyons connaître (*Ibid.* 100).

TIM TOM illustre donc le sentiment de contrôle sur les éléments du monde animé, ce qu'exprimait aussi Eisenstein dans les écrits qu'il consacre à Disney :

Quelle magique restructuration du monde selon sa propre fantaisie et son propre arbitraire! D'un monde fictif, d'un monde de lignes et de couleurs. Auquel on commande de se soumettre, de changer de forme. Tu dis à la montagne: « Déplace-toi », et elle se déplace. Tu dis à la pieuvre d'être un éléphant, et elle devient éléphant. Tu dis au soleil: « stop! » et il stoppe. (13)

Mais les motifs de la mise en abyme dans *TIM TOM* ne renvoient pas seulement au plaisir que l'animation fournit aux spectateurs en leur offrant les manifestations les plus surprenantes de l'imagination; ils renvoient aussi au plaisir même d'*animer*, de triompher sur un monde physique en passant au-delà de ses restrictions et de la résistance de ses matériaux. C'est que, contrairement à l'illusion créée sur l'écran, l'animation, du moins selon la pratique classique d'une création image par image, repose d'abord sur la nécessité de *fixer* l'image, l'objet, ou le matériel, et ce, pour chacun des cadres et dans des positions parfois impossibles. Il s'agit donc d'un conflit entre l'animateur et le matériel, visant à faire surgir ce qui n'est pas là en arrangeant, en manipulant, en renversant les fonctions premières du matériau. De ce point de vue, nous jugeons les conflits entre l'animateur et les personnages animés significatifs : la résistance des matériaux à être manipulés, à être métamorphosés, soit à être animés, se manifeste à l'écran sous forme d'un « excès d'animation ». Les personnages animés, tantôt métaphore tantôt métonymie du

matériau lui-même, deviennent indépendants et revendiquent un statut alors égal à celui du créateur.

Animator vs Animation

Dans les deux films *Animator vs Animation* d'Alan Becker (2006 et 2007), le conflit entre la création et le créateur est transporté d'un plateau de production à l'interface d'un logiciel d'animation. Utilisé surtout pour la création de petites animations pour le web, le logiciel en question permet d'interpoler entre les poses « clefs » des figures appelées « symboles ». Le premier film débute sur le démarrage du logiciel et le curseur qui trace à l'écran un bonhomme-allumettes. Le bonhomme est ensuite nommé « victime » par l'animateur. (Dans le second film, il est nommé *The Chosen One*, clin d'œil à *The Matrix*?). Mais dès que le bonhomme reçoit son nom et devient « animable » dans le logiciel, il amorce son combat contre son créateur. Dans le film, le personnage a accès aux mêmes outils de création du monde animé que l'animateur, c'est-à-dire l'interface du logiciel, et ce dernier en perd donc le contrôle : les boutons deviennent des outils de combat, parfois par leur seule présence physique (comme les signes de « poses clefs » en guise de projectiles, par exemple) et parfois, aussi, au moyen de leurs véritables fonctions : à un certain moment, le personnage se clône en utilisant la commande « *copy* » dans le but de constituer une armée contre l'animateur. Dans le deuxième film, le personnage animé est doté davantage de pouvoirs encore. Ce personnage, « *The Chosen One* », capable cette fois de lancer des boules de feu de ses propres mains et de projeter

des rayons laser par les orbites de ses yeux, s'échappe vers le « bureau » de l'ordinateur en détruisant une partie de l'interface du logiciel. Le monde animé de ces films est donc représenté comme un « champ de bataille » (ou plutôt un « champ de jeu »). Dans ce monde, les boutons, les « *shortcuts* » (raccourcis) et les icônes deviennent des armes dès que le personnage animé les manipule. Ici, la puissance créatrice est réellement « partagée » entre l'animateur et l'animation, les deux ayant le même accès aux moyens de production. La mise en abyme s'établit toutefois en renversant les fonctions de l'interface numérique et du logiciel d'animation. L'animateur est représenté par le curseur de la souris à l'écran et acquiert dès lors le même statut que les images animées. Comme dans un jeu vidéo, l'icône de la souris devient son « avatar » dans ce monde. L'incertitude des « règles du jeu », qui peuvent changer en tout temps, est accentuée lorsque les signes graphiques de l'interface prennent corps.

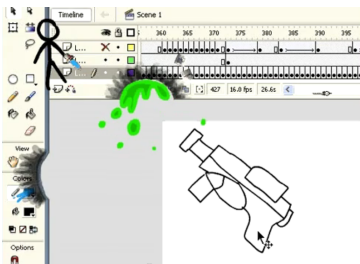


Figure 19

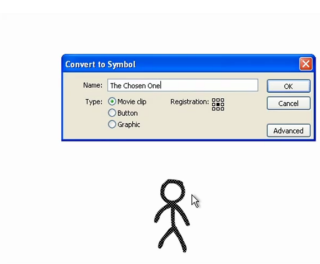


Figure 20

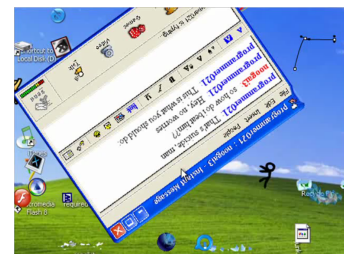


Figure 21

Rejected

Dans *Rejected* (Hetzfield, 2000), la relation conflictuelle de l'animateur avec les matériaux de création est représentée par l'effondrement des composantes du monde animé. Les matériaux du film se déstabilisent et commencent à s'écrouler « à cause de la faible cohérence du récit » comme l'indique d'ailleurs un intertitre. Les petits sketches et segments de promotion qui forment ce court métrage sont « apparemment » commandés par une chaîne télé fictive du nom de *Family Learning Channel* et par une compagnie de produits de consommation. Ces sketches ont véritablement l'allure de vidéos de « série B », à petit budget, amateurs et dont la « mauvaise qualité » est perceptible dans tous ses éléments : le graphisme des bonhommes-allumettes, les lignes frissonnantes mal assurées, le non-sens des dialogues et autres. Dans un des segments, deux bonhommes conversent et la bande sonore correspondante est délibérément désynchronisée :

- *Tuesday's coming, did you bring your coat?*

- *I live in a giant bucket.*

L'échange est interrompu lorsque la tête d'un extra-terrestre émerge de celle du premier bonhomme. Dans un autre segment, on aperçoit des nuages en train de célébrer qui dansent sur une musique enfantine tandis que l'un d'eux se met à saigner; des gags absurdes et grotesques qui mettent en scène la violence

corporelle et des dialogues incohérents se succèdent ensuite. Bien que l'intervention de l'animateur dans le déroulement des actions n'est pas figurativement représentée dans le cadre, il nous apparaît clair que ces situations émanent de l'imaginaire « malade » de ce dernier. Vers la fin, un intertitre nous annonce : « *Don's clear and steady downhill continued. Soon he was completing commercial segments entirely with his left hand* » et nous apercevons des personnages frissonnants et tremblants dont les dialogues sont entendus à l'envers. Le dernier carton annonce « la catastrophe »: « *Perhaps it was the animator's creative stagnation in the commercial world, or a deeper loss of individuality therein... without meaningful input and lacking any remaining reason or coherent narrative structure, the rejected cartoons grew unstable. They began to fall apart.* »

C'est alors que les composantes de ce monde animé commencent littéralement à s'effondrer, comme s'il s'agissait d'un tremblement de terre ou d'un quelconque autre désastre naturel et les personnages se retrouvent « piégés » sur le papier : des dessins de nuages et même les mentions écrites tombent du « ciel » (comme s'il s'agissait des décors d'un plateau qui s'effondrent); le papier se déchire et se froisse et piège les personnages dessinés, des trous noirs apparaissent et les aspirent. Les matériaux se déstabilisent et le monde se détruit, à cause de la piètre qualité du récit et d'un manque d'imagination. C'est comme si l'animateur, tentant de satisfaire aux exigences du marché, négligeait la créativité et l'originalité qui sont pourtant les éléments essentiels de tout film. Ce qu'il est intéressant de constater c'est que cette

idée se manifeste ici par la destruction physique et la désintégration du monde animé. Cela confirme, à notre avis, le rôle de l'animateur comme agent ultime de contrôle et de création : son manque de contrôle sur les matériaux du monde animé conduit celui-ci à sa désintégration totale. Car il est important de se souvenir que c'est le travail manuel et l'imagination de l'animateur qui assurent la cohérence et la cohésion du film d'animation, et non pas un monde pré-existant. C'est d'ailleurs cela qui nous conduit maintenant vers notre prochain chapitre dont le propos s'articule autour de la main de l'animateur.



Figure 22

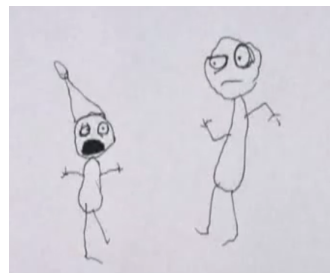


Figure 23



Figure 24

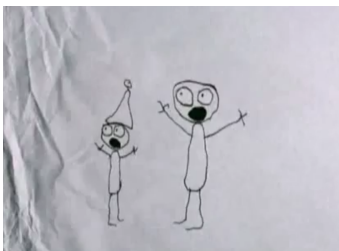


Figure 25

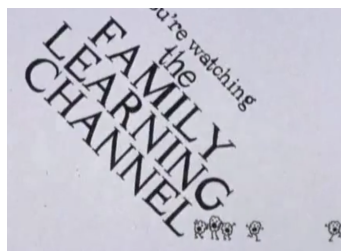


Figure 26

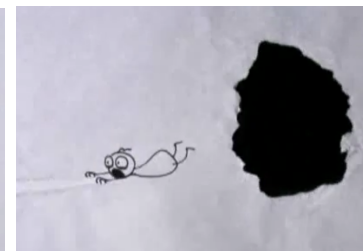


Figure 27

Chapitre 3

La main de l'animateur

Le statut et la relation de l'animateur vis-à-vis ses créations sont parmi les thèmes les plus fréquemment utilisés dans les films d'animation. Ce chapitre se penchera sur la question de la présence de l'animateur dans les films d'animation et sur les moyens déployés pour réussir son intégration, ainsi que sur les rôles narratifs qui lui sont attribués. Pour ce faire, nous nous servirons des premiers essais et films d'animation, deux films de Winsor McCay et *Fantasmagorie* d'Émile Cohl (1908), dans lesquels l'animateur occupe un rôle prédominant au sein du récit. Encore perçu comme un « phénomène de foire » à l'époque de leur production, le cinéma voyait ses spécificités matérielles explorées et intégrées aux récits à titre d'« attractions ». Il appert que la présence de l'animateur comme agent de création faisait partie intégrante du récit animé, particulièrement dans les dessins animés. En fait, dans les films de W. McCay, le travail de l'animateur est ouvertement montré, et celui-ci utilise des prologues de tournages en temps réel pour expliquer à ses amis (et donc, aux spectateurs) les tâches à effectuer pour créer l'illusion du mouvement avant de présenter le « résultat » de son travail. Notre but n'est pas de tracer des liens déterminants entre ces représentations et les spécificités du médium, mais plutôt de démontrer quelles valeurs étaient attribuées à la présence de l'animateur à l'époque. Il est aussi important de souligner que les motifs narratifs qui visent à monter le talent et le degré de contrôle de l'animateur sur les éléments du monde animé demeurent en vigueur aujourd'hui, et ce, même si

les stratégies de mise en abyme, elles, sont différentes. Il est donc possible d'observer les différentes façons de figurer le rôle de l'animateur dans ces premiers films et d'y voir une réflexion sur les valeurs de l'animation en tant que manifestation de l'imagination et résultat de la dextérité de l'artiste. Nous allons soutenir que les stratégies de mise en abyme qui opèrent spécifiquement autour de la figure de l'animateur idéalisent l'animation comme le résultat de procédés spéciaux que seul l'animateur peut manipuler et contrôler à sa guise.

Selon André Gaudreault, le divertissement qu'apportait au public le cinéma des premiers temps était non seulement lié à ce que montrait l'image, mais également aux caractéristiques techniques du médium :

Le Cinématographe s'exhibait, se montrait tout autant qu'il exhibait et montrait. Les qualités 'attractionnelles' du 'hardware', du dispositif (du signifiant en un sens) étaient alors tout aussi opérationnelles que celles du 'software', du contenu de l'image (du signifié). Le seul fait que 'ça' bouge constituait déjà, en soi, une attraction, qui pouvait elle-même être surdéterminée par les éventuelles qualités attractionnelles du train qui arrive, du bébé qui déjeune ou du jardinier qui se fait arroser... (Gaudreault *Du Littéraire au filmique* 23-24)

De même, il ne serait pas faux d'affirmer que dans les films d'animation, l'attraction consistait également à apprécier la capacité et le talent de l'animateur à maîtriser (et même à créer) les techniques précises nécessaires à ses exploits – et ce, au-delà d'apercevoir des objets et dessins normalement inertes en état de mouvement, donc

animés. Autrement dit, le divertissement que procurait un film d'animation était en quelque sorte un témoignage du « génie » technique et artisanal de l'animateur.

S'il faut prendre en considération la diversité des traditions artistiques dont hérite l'animation (la bande dessinée, la caricature, les dessins express, les jouets optiques, le vaudeville, et autres), le choix de référer dans l'image à l'instance énonciative, même chargée de la gestion des matériaux d'expression, nous semble significatif. De ce point de vue, la main de l'animateur, au-delà d'accentuer le lien entre les dessins qui bougent et la personne qui les crée, peut aussi être vue comme un motif « nécessaire » à la bonne compréhension d'un médium nouveau en pleine évolution.

Selon David Clark, l'insertion de la main de l'animateur dans le même espace écranique que les dessins – une stratégie courante dans les premiers films d'animation – témoigne d'une négociation avec « l'étrangeté de ce nouveau médium ». Il affirme que : « *Through the hand of animator, we are able to imagine our body inside the strange and foreign parallel world created by a new technology. It is part of the formal exploration of the medium that accompanies shifts in visual culture* » (144).

Spectacles de Dessins Express – l'animateur comme *showman*

Dans plusieurs films et essais des débuts de l'animation, l'animateur avait pour rôle de créer, de présenter, mais aussi d'interagir avec ses créations et ce parfois pour la durée entière du film. Ce rôle d'« administrateur » s'est manifesté de plusieurs

façons en fonction de la technique d'animation utilisée. Le mode des spectacles de dessins express, lequel montre les animateurs à l'œuvre sur un tableau noir ou au chevalet, était l'un des plus populaires pour mettre en contexte ces dessins en mouvement. Lors de ces spectacles, l'animateur-artiste surprenait par des transformations « en direct » de ses dessins. Ces artistes ont donc expérimenté avec la possibilité d'enregistrement à intervalle de la caméra pour extraire, ou du moins, raccourcir le processus visant à créer l'illusion de mouvement à partir de dessins. Toutefois, la présence de l'animateur n'est pas réduite à zéro : au contraire, il s'est intégré au spectacle, de manière à entretenir l'illusion qu'il s'interagit avec ses créations. Par exemple, dans *Enchanted Drawings* (1900), Blackton partage à l'écran une bouteille de vin avec le bonhomme qu'il vient de dessiner. Winsor McCay construit même des spectacles sur scène où il se présente comme dompteur d'animaux animés. Ses spectacles de Vaudeville (intitulés *Vaudeville Act*) projetaient l'image animée de *Gertie The Dinosaur* (1914) sur un tableau à ses côtés sur la scène. McCay « interagissait » alors avec Gertie dont la chorégraphie et la synchronisation avaient été préalablement conçues afin qu'elle suive bien les questions et les ordres en temps réel de McCay, comme si cette interaction était spontanée.¹

¹ À ce sujet, Crafton cite le témoignage d'Émile Cohl au sujet de ces spectacles: "McCay performed with it in New York, where Emile Cohl watched it avidly just before departing for Europe. As Cohl later recalled: 'Winsor McCay's films were admirably drawn, but one of the principal causes of their success was the manner in which they were presented to the public. I remember one of the first public presentations at the Hammerstein Theater in New York. The principal, in fact, the only performer in the film was an antediluvian beast, a kind of monstrously large diplodocus. In the beginning the picture showed a tree and some rocks. On the stage, before the screen, stood the elegant Winsor McCay, armed with a whip and pronouncing a speech as though he were the ringmaster of the circus. He called the animal who loomed up from behind the rocks. Then it was like exercises in horsemanship, with the artist always in control. The

D'ailleurs, il y avait presque toujours un prologue au début des films de Winsor McCay au cours duquel l'artiste expliquait sa démarche avec humour, à un point tel d'ailleurs qu'on pourrait croire que le sujet principal de *Little Nemo* (1911) est en fait le travail et le talent extraordinaires de l'artiste. Le prologue, filmé en direct, d'une durée de huit minutes (rappelons que le film entier n'en dure que dix!), explique de manière humoristique et exagérée comment McCay parvient à « faire les dessins qui pourront bouger » (l'intertitre exact : « *the first artist to attempt drawing pictures that will move* »). À la suite d'un pari entre lui et ses amis, on voit McCay déclarer qu'il produira des « dessins qui bougent » en dessinant 4 000 dessins en un mois. Ses amis parient contre lui et il se met au travail. Dans son atelier, on l'aperçoit faire des croquis des personnages de sa bande dessinée et refuser tout alcool (ce qui est, d'après Donald Crafton, une blague en aparté puisque le penchant de McCay pour les soirées arrosées était bien connu, *Before Mickey* 101). On aperçoit aussi des ouvriers lui livrant des tonneaux d'encre et des quantités énormes de papier tandis qu'il devient complètement submergé par ses travaux. Un mois plus tard, il invite ses amis pour enfin leur montrer ses « dessins qui bougent », s'en suit sur l'écran le produit de tout ce travail, le « vrai » film. La caméra fixe alors son objectif sur les dessins posés sur le chevalet et on voit aussitôt le personnage dessiné « s'éveiller ». Le plan « s'agrandit » jusqu'à ce que l'image du personnage remplisse le cadre et

animal danced, turned, and finished by swallowing the trees and rocks then curtsying to the audience which applauded the work of art and the artist at the same time. It was lucrative for McCay who never left the theater without stopping by the cashier to be laden with a few banknotes on the way out". (Before Mickey 111)

communiqué avec les spectateurs à l'aide d'un texte: « *Watch me move!* ». Le reste du film est une exploration des mouvements possibles de ce personnage « nouveau-né ». Non seulement le film de McCay montre-t-il des dessins qui se meuvent, mais il explique également comment l'artiste s'y est pris pour les faire bouger tout en illustrant le niveau de difficulté que l'exploit implique.

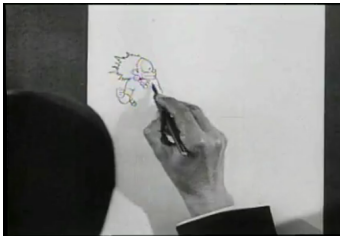


Figure 28



Figure 29

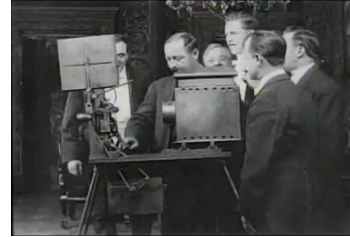


Figure 30

Dans *Gertie The Dinosaur* (1914), un prologue semblable est suivi d'une démonstration des capacités de Gertie.² Quand ses spectacles de vaudeville lui étaient défendus par son employeur Hearst, qui considérait que McCay « enfreignait » son contrat de dessinateur pour le journal *The American* (Crafton 111-112), McCay a filmé cette performance une dernière fois, tout en y ajoutant un de ses fameux prologues au cours duquel le processus et le travail est filmé et expliqué. On voit McCay raconter à un ami qui lui rend visite : « *I made ten thousand cartoons, each one a little bit different from the one preceding it* ». Il lui

² Selon Willoughby, « cette première instance de l'animal humanisé, acteur en dessin animé, dont le comportement est d'abord mimé par le cinéaste lui-même, qui se prend comme modèle, et qui joue ensuite sur scène avec cette représentation animée, est le prototype du personnage de cartoon du dessin animé industriel américain. » (98)

montre ensuite les dessins exécutés sur papier. (On retrouve la même approche « documentariste » dans l'introduction de *The Sinking of Lusitania* (1918) lorsque McCay annonce qu'il s'agit du seul « enregistrement » de l'événement). Ce n'est qu'après ce long prologue que McCay présente le fruit de son labeur lors d'un dîner auquel il a convié plusieurs amis. C'est là que le cinéaste reprend son identité de « *showman* » et se place devant son tableau de dessins express. Il dessine Gertie dans sa caverne et annonce alors : « *Gertie, yes her name is Gertie, will come out of that cave and do everything I tell her to do* ». Il s'éloigne ensuite du cadre pour que le personnage animé puisse « prendre vie » et offrir sa prestation. Désormais, la présence de McCay est réduite à des ordres et des commentaires qu'on peut lire sur des intertitres tandis que Gertie s'empare de l'image. À l'instar d'une bête bien élevée, elle obéit aux ordres de McCay. À la fin, McCay entre dans le cadre, mais à titre de personnage animé, sur le tableau. L'intertitre annonce : « *Gertie will now show that she isn't afraid of me and take me for a ride* » et il alors quitte la scène en chevauchant son dinosaure. L'animation cède ici sa place au « vrai monde », à savoir la salle où le chevalet se trouvait parmi les invités et McCay reçoit les éloges de ses amis pour sa performance « en direct » ...



Figure 30

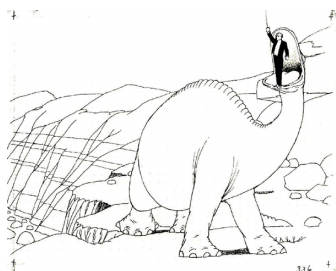


Figure 31



Figure 32

« Grand imagier délégué »

Dans ces deux films, la présence de l'animateur, en plus de servir une stratégie de mise en abyme, et ce, de manière presque clairement avouée, serait du point de vue narratologique comparable au rôle de « narrateur délégué » au sein du système du récit filmique. André Gaudreault, dans *Du littéraire au filmique : système du récit* compare le narrateur délégué du récit scriptural à celui du récit filmique et souligne que le narrateur délégué du premier « occupe *intégralement*, au moment qu'il raconte, toute la perspective narrative » (178), due au caractère « monophonique » de la matière d'expression. Autrement dit, quand le déléguant cède la parole au délégué dans un roman, la délégation consiste en une « intradiégéticité homogène » (Gaudreault, *ibid.* 177). Quant au narrateur délégué filmique, il n'est en contrôle que d'une seule des matières d'expression parce qu'il s'agit d'une intradiégéticité hétérogène. Il s'agit d'une délégation partielle car l'objet de la délégation ne porte *que* sur la parole, alors que les bruits, la musique, les textes et les images demeurent la responsabilité des autres instances d'énonciation, particulièrement celle du « grand imagier » (ou méga-narrateur). Il importe de préciser ici que ce que Gaudreault nomme « narrateur délégué » est l'instance qui raconte littéralement les événements. Cette instance est parfois intégrée à l'image et, parfois, prétend être à l'origine des images et textes que nous voyons : « Alors que le narrateur délégué du filmique, en raison de son intradiégéticité hétérogène (et partielle), loin de se substituer au méga-narrateur, n'est lui-même que partie du discours d'une substance fondamentale qui n'accepte de lui donner que le premier plan ». (*Du littéraire* 178)

Dans les deux films que nous venons de résumer, si nous acceptons, la figuration de l'animateur et celle de l'acte de création ou de manipulation des éléments du monde animé comme les activités d'un narrateur délégué, nous pouvons dès lors discerner plus clairement le rôle de l'animateur. En effet, dans ces films, l'animateur appartient au discours du grand imagier, alors qu'il se présente en pleine interaction avec ses créations. Nous savons déjà que c'est lui qui a créé et animé le monde au moyen de procédés techniques précis; il se présente alors comme l'instance énonciatrice qui fabrique tout ce que nous voyons dans l'image et il est montré en train d'organiser la matière expressive du film, d'animer un monde et de le manipuler « en temps réel ». En d'autres mots, ce narrateur délégué « imite » les activités du grand imagier sur le plan discursif. Il faut bien préciser ici que nous ne suggérons pas que cela fasse partie des activités du grand imagier, lesquelles consistent également, dans cet exemple, à organiser les images de l'animateur lui-même avec ses créations. Il s'agit plutôt d'une figuration et d'une représentation discursives de ses activités.

Lindvall et Melton, dans leur article sur la mise en abyme dans les *cartoons*, décrivent trois modes selon lesquels les films d'animation peuvent faire allusion à

leur artificialité.³ Le troisième mode concerne la présence de l'animateur dans le film :

animated films reflect their relationship to their creators. The animators themselves enter their cartoons and become deconstructive agents of their own artifice. Animated film is a genre in which the auteur is not only dominant, but able to speak directly to her or his audience. As Steve Schneider notes, 'animation is probably the ultimate auteurist cinema'.

(204-205)

Bien que nous soyons d'accord sur le fait que la présence de l'animateur dans le cadre (et, surtout, comme nous le verrons, lorsqu'il s'adresse directement aux spectateurs) renforce le statut de l'animateur à titre d'agent narratif ou énonciatif dominant (ce qui demeure malgré tout le rôle du grand imagier) et que cela accentue l'aspect « fabriqué » de l'animation, il n'en résulte pourtant pas une réelle destruction de l'artifice. Comme nous venons de le voir au chapitre précédent, cela contribue plutôt au renforcement du rôle du « grand imagier délégué » que l'on voit interagir en toute spontanéité avec ses créations. Chez McCay, l'animateur n'est pas seulement présenté comme la « raison d'être » de l'animation, mais il dirige également le spectacle en marge des dessins qui prennent vie. Bien que la quantité de travail pour préparer l'illusion du mouvement soit « déchiffrée » (voire même exagérée) lors des prologues, le résultat de ce travail est intégré à un discours

³ Les deux premiers modes sont: 1- *by commenting on filmmaking and the film industry and by unveiling the raw materials and methods of filmmaking process, cartoons reveal their own textuality.* 2- *Animated films possess the ability to function as discourse, speaking directly to their audiences.*

d'apparente spontanéité entre les actions de l'animateur et la fiction d'une animation « présumément » enregistrée par la caméra au même moment. Dans ces films, la « spectacularisation » du nouveau médium passe ainsi par l'idéalisation du travail (excessif) et, dans le cas de *Gertie the Dinosaur*, par le contrôle de l'animateur qui ne joue pas seulement le rôle du narrateur délégué, mais se présente aussi comme « grand imagier ».

La main de l'animateur – l'animation indexée à l'imagination de l'animateur

Alors que McCay entre lui-même dans l'image comme s'il voulait occuper le même espace que ses dessins si « bien exécutés », la présence physique d'Émile Cohl dans *Fantasmagorie* (1908) est réduite à deux apparitions de sa seule main, laissant ainsi la place aux transformations anarchiques des personnages du monde qu'il crée. Si ce choix du cinéaste de limiter sa présence à l'écran à sa main peut s'expliquer par les limites physiques du dispositif utilisé (on a affaire ici au plan horizontal d'une table plutôt qu'à la verticalité du chevalet de McCay), il n'en demeure pas moins significatif à d'autres égards. Willoughby affirme, par exemple, que c'est de cette façon que Cohl :

invente ainsi une forme cinématographique particulière qui n'est plus présentée sur le mode magique du truc, mais basée sur des jeux de figures linéaires qui se tracent progressivement, s'animent et se métamorphosent avec une virtuosité et une inventivité inégalée, appréciée du public et de la presse. (86)

D'ailleurs, les arguments qui comparent ce film à ceux de ses contemporains soulignent que le principal succès de *Fantasmagorie* avait été de créer un discours narratif fondé expressément sur l'animation. Selon Nicole Brenez qui compare le film de Cohl à d'autres films de l'époque, notamment à *Humorous Phases of Funny Faces* (Blackton 1906), *Fantasmagorie* constitue à la fois un aboutissement et une redéfinition du dessin animé, car tandis que : « le monde graphique de Blackton développe une logique de décomposition des mouvements dans un univers encore indexé sur une mimesis réaliste, Cohl conçoit le dessin animé comme composition de mouvements impossibles, dans un monde sans lois et accueillant aux puissances de l'aléa. » (26-27)

Émile Cohl était un des « incohérents », un de ces artistes qui valorisaient l'inconscient et la désorganisation, le chaotique au détriment de la logique. Avant d'avoir produit ce film, il publiait déjà, vers la fin du 19^e siècle, des caricatures qui illustraient des métamorphoses surprenantes. L'animation lui donna alors l'occasion d'opérer des métamorphoses en mouvement, et ce, dans un ordre sans logique autre que celle de la pure fantaisie. L'abstraction linéaire et les formes « ouvertes » supportent ce discours libre. Contrairement à Gertie le dinosaure, le « personnage » principal de *Fantasmagorie* n'a pas de poids, est volatile et transformable et change de forme à tout moment. Pour cette raison, bien que la présence physique de Cohl dans le cadre soit minime si on la compare à celle de ses contemporains américains,

il est clair que ce que nous voyons à l'écran est intimement lié à son imagination.

Crafton affirme :

[...] dans la plupart des films de Cohl, on sent nettement la présence invisible de l'animateur au travail, juste hors du cadre, derrière la caméra. On sait qu'entre chaque cadre, les mains de Cohl ont pénétré la mise en scène pour faire un dessin, pour disposer les poupées, couper le papier ou arranger des objets. On perçoit donc deux performances : le « jeu » des dessins et des objets dans leurs rôles à l'écran, et la chorégraphie de Cohl qui arrange et réarrange ses sujets entre chaque prise de vue. Bien qu'on ne voie pas cette seconde performance, le film en est la preuve même de l'existence. Les sujets filmés sont des images et des histoires issues de l'imagination du réalisateur, exprimées par son travail manuel. Il y a la partie visible (les cadres filmés) et le substrat invisible, implicite, nécessaire (les arrangements entre les cadres). Naturellement tous les films sont basés sur le procédé mécanique de projection intermittente pour créer l'illusion de mouvement. Mais, comme tant d'animateurs après lui, Cohl exploitait cette précondition technologique qui crée une relation entre montrer le résultat et dévoiler le procédé. Ou, si l'on veut, il démontrait que le produit de l'animation est, dans une certaine mesure, la mise en scène du procédé. » (« Émile Cohl » 20)

Pierre Hébert se questionne dans *Corps, Language, Technologie* au sujet de la présence corporelle de l'animateur dans les films d'animation. Prenant en compte « l'hiatus entre l'énergie physique déployée par l'artiste lorsqu'il anime et le cinétisme observable sur l'écran lors de la projection du film » (54), il affirme que le corps de l'animateur est effacé par le procédé de conceptualisation et de fabrication technique du mouvement. Il peut cependant subsister des « résidus perceptuels ineffaçables » de celui-ci, comme la gravure sur pellicule de Len Lye ou de Norman McLaren en contraste avec l'approche technique classique « disneyenne,

qui, en standardisant autant que possible les rapports entre dessins successifs, fait tout pour gommer ce résidu et donner l'illusion d'une durée homogène » (55).

Dans *Fantasmagorie*, le « résidu » du procédé de production n'apparaît pas comme une longue introduction mettant en scène le travail de l'animateur : nous avons plutôt affaire à une sorte de concentré, à savoir la main de l'animateur qui dessine et crée d'abord et intervient ensuite, au moment où le personnage se « casse ». De cette façon, et bien qu'elle nous rappelle que les dessins qui se métamorphosent sur l'écran sont bel et bien construits par quelqu'un, cette main n'est plus la main du « showman » mais bien plutôt celle de l'artiste qui exprime librement ses propres idées fantaisistes. Dans *Fantasmagorie*, l'animation n'est pas seulement un spectacle de variété dans lequel le mouvement des dessins constitue le divertissement principal, non plus qu'une simple démonstration des habiletés techniques de l'animateur : elle est plutôt un authentique moyen d'expression artistique dans lequel l'enjeu principal réside dans les métamorphoses enchaînées issues de l'imagination d'un cinéaste. Dans ce film, malgré une intrigue extrêmement relâchée et une histoire qui semble improvisée d'un dessin à l'autre, on retrouve néanmoins un personnage principal, un clown, qui prend vie dès que Cohl achève de le dessiner. Ce personnage, délégué des pouvoirs de l'animateur-homme de spectacle du film, est à la fois le déclencheur et la « victime » d'une série d'événements; il peut fort bien se transformer, voler, sortir de la tête des autres personnages, tout cela nous est présenté sur un rythme qui rappelle celui des comptines enfantines. Bien qu'il

soit capable de se séparer de sa tête et de reconstituer son corps, la main de l'animateur intervient une seconde fois lorsqu'il tombe et se « brise » en morceaux vers la fin du film. Cette intervention « du monde réel », qui n'était pas absolument « nécessaire » si l'on considère la capacité transformationnelle inhérente aux personnages animés, doit être vue comme un ultime rappel de la présence du génie derrière toutes les transformations. D'ailleurs, le personnage principal, tout juste après avoir été « réparé », reprend le fil des événements et enfourche un cheval afin conclure cette comptine à sa guise, en saluant les spectateurs.

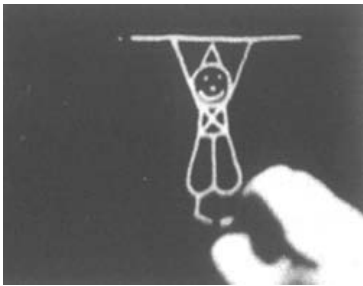


Figure 34



Figure 35



Figure 36

« La main de l'animateur » demeure un des motifs les plus utilisés dans les films d'animation. Son rôle et ses pouvoirs dans la diégèse animée sont nombreux. Nous avons vu plus tôt comment, dans *Duck Amuck*, la main, dessinée, de l'animateur est l'instance qui crée et contrôle les éléments du monde animé; c'est elle qui, tout au long du film, dessine ou efface, qui opère la « caméra » et règle le son, qui décide, également, du moment de la fin du film. Dans *TIM TOM*, la main de l'animateur peut

transformer un décor de « plateau » et entraver la volonté des personnages en semant des embûches sur leur chemin, mais elle ne peut pour autant les empêcher de manipuler les éléments physiques du film à leur avantage. Dans *Animator vs Animation*, c'est le curseur d'une souris informatique qui tient lieu de la main de l'animateur et existe alors sur le même plan ontologique que le personnage, à savoir, un écran et le bureau de l'ordinateur : la créature animée et son créateur jouissant dès lors des mêmes pouvoirs offerts par un logiciel.

La mystification de la technique

Bien que la présence de l'animateur ne figure pas de façon explicite dans plusieurs autres films de l'époque, notamment *L'hôtel hanté* de Blackton (1906), ce dernier n'est cependant jamais très éloigné, comme en témoigne le discours promotionnel du film qui misait sur la maîtrise technique du cinéaste. Ce film, qui visait à surprendre les spectateurs avec des effets spéciaux invraisemblables, avait fait l'objet d'une campagne publicitaire soulignant les « techniques spéciales » qui avaient insufflé une mystérieuse forme de vie aux objets meublant l'hôtel. Vitagraph, la compagnie de production, avait présenté le film comme suit :

[...] impressionnant, inexplicable, insoluble, assurément le film le plus étonnant jamais créé. Voici certains des moments les plus mystérieux du film : une maison qui se transforma en une orgue, une table meublée par des mains invisibles, un couteau qui coupe réellement des tranches de saucisses et de pain, du vin, du thé et du lait qui se versent par eux-mêmes, tous sans l'aide d'aucune main... une réelle innovation! (cité dans Crafton, *Before Mickey* 16)

En considérant ce film dans son contexte, on peut entrevoir le personnage de l'animateur : c'est le technicien-artiste remplacé ici par la campagne publicitaire qui souligne ses prouesses techniques. Ce film a suscité beaucoup d'intérêt et sa mystification technique a poussé de nombreuses autres compagnies de production à le « décoder » afin de produire de films semblables. Par la suite, on verra Émile Cohl réaliser *Mobiliers Fidèles* en 1910; pour Segundo de Chomon ce sera *El Hotel Electrico* en 1908⁴ et, pour Walter R. Booth, (qui a également réalisé *The Hand of Artist* en 1906) ce sera *Haunted Bedroom* en 1907, chacun mettant en vedette des meubles ou des objets « animés » de ce mystérieux souffle de vie. Ces films font appel à la technique de prise de vues image par image ou animation en volume (*stop motion*) ainsi qu'à d'autres trucages (tel l'usage de fils transparents) souhaitant ainsi accentuer la matérialité des objets dans le but de rendre davantage intéressant leur sujet. On constate d'ailleurs que le secret derrière cette « grande innovation » en était un bien connu des autres compagnies de production. Dans un entretien accordé depuis le Studio Gaumont en 1908, Anatole Thiberville, caméraman important, prétendait être le « découvreur » de la technique novatrice employée dans *L'Hotel hanté*, mais refusait de la divulguer puisqu'il s'agissait, disait-il, d'un « secret de métier ». La « découverte » de ce secret fut plus tard attribuée à Émile Cohl, au moment de son embauche par le Studio Gaumont pour réaliser des films d'animation de même facture. Crafton affirme qu'il est difficile d'imaginer que les caméramen n'avaient pas déjà eux-mêmes « mis au jour » cette technique d'enregistrement image par image et que la question du secret était, dans les faits,

une stratégie publicitaire ayant pour but de mystifier la technique d'animation (*Before Mickey* 20). Outre qu'ils démontrent un effort de systématisation et de développement d'une idée mise au point par Méliès quelques années plus tôt, ces exemples constituent également pour nous la démonstration d'une volonté de développement économique et artistique des connaissances techniques des animateurs. Il est donc pas étonnant que plus tard Winsor McCay ait voulu glorifier non seulement les dessins qui bougent sur l'écran, mais également son travail passionné et le processus laborieux nécessaire à la production du mouvement animé. Le « mystère » de la technique spéciale de *L'hôtel hanté* sera donc divulgué dans *Little Nemo* par McCay qui en explique alors le fonctionnement.

D'autres instances de figuration de l'animateur

Bien que la présence physique de l'animateur à l'écran demeure monnaie courante, elle a fait néanmoins l'objet d'une évolution et s'est transformée au contact des modalités narratives et discursives sophistiquées ou indirectes qui ont accompagné l'industrialisation de la production des dessins animés. Selon Crafton, cela a donné lieu à des manières plus nombreuses d'assurer l'autofiguration de l'animateur (*Before Mickey* 347). C'est ainsi qu'on voit apparaître des personnages animés qui dessinent, créent des objets et manipulent les éléments du monde animé, comme cela est le cas, comme on l'a vu, dans des films comme *TIM TOM* ou *Animator vs Animation*. Dans l'épisode *Oceantics* (Sullivan 1930), Félix le chat décide de tenter de s'enrichir en procédant à des modifications des éléments graphiques des images

dans lesquelles il évolue : il utilise sa queue pour effacer une porte en arrière-plan (transgressant les règles de la perspective) et la faire réapparaître sur un mur de l'avant-plan; puis, après avoir reçu un coup sur la tête qui lui fait voir des petits oiseaux, il s'empare de ces oiseaux « symboliques » dans le but de les revendre. Ce degré de contrôle sur les éléments graphiques du monde animé les « dépouille » de leur fonction narrative et les fait « régresser » à l'état profilmique en tant que simples dessins sur papiers. En déplaçant une porte située à l'arrière-plan de l'image pour la ramener au premier plan (sans en modifier toutefois le caractère graphique), Félix accomplit ce qui normalement n'est réservé qu'à l'animateur. Autrement dit, la capacité de manipuler les éléments graphiques de l'image est temporairement transférée au personnage animé et cet acte de manipulation devient l'objet même du spectacle. Pour que Félix triomphe des obstacles qui jalonnent son parcours, Crafton affirme : « *The solution is to become a kind of animator, to use a pencil to make a representation which then becomes 'real'* » (*Before Mickey* 343).

Crafton considère qu'avec Félix, « *the quest of self-figuration reaches its end. Messmer no longer feels obliged to physically enter the image (although in Comicalities he did briefly toy with the « hand of the artist » convention). Instead, he enters the film through total identification with the character.* » (*Ibid.* 338)

La chaîne de production établie par les Studios Sullivan se prête bien à ce point de vue : contrairement aux systèmes « taylorisés » des autres studios de l'époque (Fleischer's ou Bray), *Sullivan Studio* ne produisait qu'une série à la fois afin de permettre à Otto Messmer, directeur de l'animation et premier animateur-chef, de se concentrer sur chacun des aspects de la production. Selon Crafton, les gags et les développements narratifs ne se s'élaboraient qu'au fur et à mesure que les animateurs chefs dessinaient tandis que Messmer contrôlait les étapes de production. Autrement dit, et toujours selon Crafton; « *the assembly line was essentially an extension of Messmer. It was linear so that he could control the operation completely and efficiently* » (*Ibid.* 317).

Dans les séries *Out of the Inkwell*, la présence de l'animateur se manifeste de plusieurs façons : d'abord, les épisodes ouvrent tous sur la main de l'animateur procédant au dessin à l'encre du personnage de Koko le Clown. Dans l'épisode *Modeling* (1921), sitôt que les taches d'encre touchent le papier, elles acquièrent une autonomie propre qui a pour résultat de permettre à Koko de se constituer lui-même à partir de ces taches; ensuite, lorsque l'animateur voit son aide sollicitée par son collègue pour sculpter un buste, il dessine des patins à glace afin d'« occuper » Koko pendant son absence. Koko parvient tout de même à s'échapper de la toile où il est confiné et à s'immiscer dans le studio pour se mêler de la sculpture et créer un réel désordre pour les animateurs. Au-delà donc de sa capacité à s'autoconstituer à partir de taches d'encre et à intervenir sur le monde animé, Koko est également

capable de manipuler de la pâte à modeler dans l'espace réel. Aussitôt qu'il craint pour sa sécurité, il peut également retourner à sa bouteille d'encre et redevenir « matière première ». Koko le Clown n'est donc pas uniquement un personnage créé et animé par quelqu'un, il est également, en soi, un agent de création et une source d'anarchie en conflit avec le désir des animateurs. Selon Frierson, dans cette série, le désordre que Koko le Clown génère au plan physique est très souvent exploité comme sujet principal du film puisque la créativité de Koko permet aux Studios Fleischer de faire preuve d'inventivité en matière de techniques d'animation (Frierson 82). Crafton affirme d'ailleurs: « En dépit de la présence de la main du créateur, peut-être à cause d'elle, l'animation met en avant l'inventivité et la prouesse technique à l'œuvre au cours de la fabrication ainsi qu'au moment de tournage » (*Before Mickey* 217).

La troisième stratégie pour rendre sensible la figure de l'animateur dans ces séries fait appel à une technique moins directe nommée « rotoscopie », développée par les frères Fleischer dans un but d'économie de temps. Le premier design du personnage avait été produit en le calquant directement sur des images de Dave Fleischer – lequel avait toujours rêvé d'être clown (Crafton, *Ibid.*172). Pour cette raison le graphisme et les mouvements de Koko le Clown ressemblent un peu à ceux de son créateur, même si ce fait n'est pas directement divulgué aux spectateurs par l'image ou par le récit. L'empreinte de cette genèse se matérialise pourtant dans le réalisme des mouvements du personnage qui semble tout à fait approprié à

l'illustration des transgressions de Koko entre les différents espaces filmiques qui marquent son incessant combat existentiel sur le plan physique.

Ce chapitre a brièvement exposé différentes façons qu'ont les animateurs de se manifester dans leurs films et d'aborder leurs fonctions énonciative et narrative. Nous avons expliqué comment la présence de la main de l'animateur peut jouer un rôle d'un narrateur délégué, lequel n'est pas seulement responsable d'assurer la gestion des matières d'expression mais est également chargé de l'exploiter. Or, ce pouvoir est parfois prêté aux personnages animés qui à leur tour créent et modifient les éléments graphiques de même que la diégèse. Dans les films que nous avons commentés, l'animation semble s'autodéfinir à partir de la dextérité et de la subjectivité d'un individu particulier. Puisque la capacité de créer et la maîtrise, (sinon, l'innovation) d'une technique font l'objet d'une grande curiosité, tant chez les spectateurs que chez les animateurs, de telles stratégies de mise en abyme présentent l'animation comme une forme d'expression tirant profit du travail manuel et l'imagination de l'animateur. Alexeieff affirme dans sa préface du livre de Giannalberto Bendazzi, que contrairement au film direct, les animateurs présentent leurs idées « par des images faites de leurs mains » (11). L'éloge du « travail manuel » s'oppose à l'automatisme de l'enregistrement propre au cinéma conventionnel (*live action*) et constitue dès lors un des mythes les plus puissants dans l'autodéfinition de l'animation.

Chapitre 4

Métamorphose

Depuis toujours, les métamorphoses fascinent et il n'est donc pas étonnant qu'elles aient figuré comme sujet principal dans nombre de disciplines artistiques et spectacles populaires. Dans *L'Odyssée*, Circé change en porcs les marins, une métamorphose servant de métaphore pour des hommes devenus esclaves de leur instinct animal. Dans les *Métamorphoses*, un des plus importants textes occidentaux sur l'imaginaire, le poète romain Ovide narre à travers plus de 200 fables, des transformations extraordinaires endurées par les humains au nom de l'amour. Au moyen d'illusions optiques, les lanternes magiques et les jouets optiques ont fait un spectacle de la transformation. La métamorphose est également un des motifs narratifs essentiels des films d'animation. En ne considérant que les premiers films d'animation, il est possible d'observer que la métamorphose était vraisemblablement un des premiers «gags» servis aux personnages animés : rappelons le héros de *Fantasmagorie* qui aussitôt dessiné par son créateur se transforme et devient autre. Dans *Little Nemo* on a semblablement recours à la métamorphose: les personnages y font la démonstration de leurs capacités à s'étirer et s'aplatir dans le but de marquer leur indépendance aux lois physiques de notre monde et d'illustrer leur nature « fabriquée ». Selon Erwin Panofsky, « *the very virtue of the animated cartoon is to animate; that is to say, endow lifeless things with*

life or living things with a different kind of life. It effects a metamorphosis » (Panofsky 212).

Dans ce chapitre, nous procéderons à l'analyse de la métamorphose dans les films d'animation comme élément indirect de mise en abyme, c'est-à-dire comme discours soulignant le pouvoir transformationnel de l'animation. Pour ce faire, nous proposerons une distinction entre la « métamorphose de la forme » et la « métamorphose de la matière » et examinerons leurs rôles dans la configuration narrative du film d'animation.

Métamorphose de la forme

Selon Hervé Joubert-Laurencin, la métamorphose n'est pas seulement une forme, mais *la* forme de l'animation (*La lettre volante* 211). En observant les métamorphoses enchaînées qu'offre l'animation, qu'il qualifie de métamorphoses « engendrées sur le plan », ce par quoi il envisage des substitutions des formes et de métamorphose de la ligne (*Ibid.* 212), il affirme :

Il se pourrait que dans le genre court et fortement imaginaire du film d'animation, le génie proprement narratif soit plus présent dans l'image que dans le scénario; l'apparition d'un palais, là où il n'y avait qu'un bois profond essayant des poses, – le charme neuf de cette métamorphose ne durerait-elle qu'un instant –, est peut-être une aventure du regard, donc de l'imaginaire, plus proche de l'esprit du

conte qu'une solide adaptation animée dont les personnages sont fermement tenus à leurs rôles manichéens d'actants. (*Ibid.* 210)

De cette façon, selon Joubert-Laurencin, les métamorphoses que l'on trouve dans un film d'animation offrent un discours se rapprochant de celui des contes et du ressort « du travail du rêve, qui forme aussi une *histoire*, fut-elle sous forme de rébus » (*Ibid.* 210).

Cela produit une sorte de déplacement de l'activité narrative vers le travail graphique de la métamorphose, c'est-à-dire « à l'intérieur même de la forme » (*Ibid.* 211).

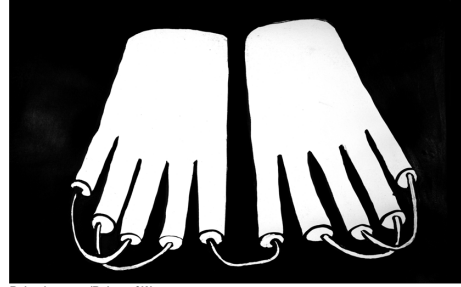
Si nous acceptons que la métamorphose figurative soit un important moyen narratif et poétique en animation, nous ne croyons toutefois pas que ce type de métamorphose soit fondamentalement différente d'une métamorphose qui serait narrée oralement, comme c'est par exemple le cas dans les *Métamorphoses* d'Ovide. Le fait que « l'apparition d'un palais, là où il n'y avait qu'un bois » soit représenté par des images (même si cette représentation est implicite dans la combinaison des formes ambiguës ou peu figuratives) et non par des « énoncés linguistiques », ne constitue pas pour nous une raison pour l'exclure du « scénario » d'un film. De la même manière, « apercevoir du narratif à l'intérieur même de la forme » serait un exploit considérable pour toute forme de cinéma, pas seulement pour les films d'animation. Cela dit, il nous semble néanmoins important de souligner *le discours narratif créé par des métamorphoses*, car nous croyons qu'il s'agit d'une pratique qui a servi à l'autodéfinition du cinéma d'animation. Dans *Robes de Guerre* (2009) de Michèle Cournoyer, nous apercevons des métamorphoses enchaînées qui évoquent

la transformation circulaire de douleurs causées par la guerre qui ensuite causent de nouveau la terreur et la guerre. En employant des images en noir et blanc en métamorphose continue, le film ouvre sur un point blanc dans lequel un point noir se transforme en avion de guerre, devient le visage d'une femme voilée, se change en armée, pour redevenir le visage d'une femme voilée ayant perdu son fils ou son époux... Les métamorphoses enchaînées, liées l'une à l'autre par des lignes et des taches noires et blanches qui ne cessent d'évoluer ou de changer, suggèrent une relation thématique et poétique entre la douleur, la rage et la guerre. On pourrait bien qualifier ces métamorphoses enchaînées de « montage intellectuel » par fondus enchaînés, mais ce ne sont pas toutes les métamorphoses qui peuvent être expliquées par l'usage d'un « fondu » : par exemple, lors d'une métamorphose, les doigts d'une femme voilée deviennent des soldats qui s'entretuent, mais ils sont pas entièrement transformés et ne cessent pas complètement d'être les doigts de la femme. On y trouve donc une image polyvalente, ce que Norman Klein appelle un « *lapse* » (« Animation as Baroque » 41-42), c'est-à-dire le moment de passage entre deux formes, une forme « protoplasmique » qui possède le potentiel de devenir autre chose, mais ne l'a pas encore fait.



Robe de guerre/Robes of War
 Directed by / Réalisé par Michèle
 Courmyer
 Produced by / Produit par Michèle
 Bélanger, René Chénier, Marcel Jean
 © 2008, National Film Board of Canada /
 Office national du film du Canada. All
 rights reserved / Tous droits réservés.

Figure 37



Robe de guerre/Robes of War
 Directed by / Réalisé par Michèle
 Courmyer
 Produced by / Produit par Michèle
 Bélanger, René Chénier, Marcel Jean
 © 2008, National Film Board of Canada /
 Office national du film du Canada. All
 rights reserved / Tous droits réservés.

Figure 38

Cette forme de polyvalence protoplasmique est importante à notre analyse, car elle présente un moment de suspense où l'inattendu et l'éventualité de la transformation sont valorisés au détriment de l'intrigue. Le film devient une déclaration de la liberté de l'animation, de sa capacité de faire naître les choses les plus inattendues à partir des simples lignes. Rappelons que la métaphore du protoplasme nous vient d'Eisenstein qui, devant la « plasmaticité » disneyenne voyait le pouvoir du protoplasme, organisme cellulaire dont l'être réside dans sa puissance à devenir autre chose :

Et la pensée vient involontairement qu'à travers tous ces exemples se dégage une prémisse commune de l'attractivité, le refus de la forme figée une fois pour toutes – la liberté par rapport à la routine, la faculté dynamique de prendre n'importe quelle forme. Une faculté que je nommerais « plasmaticité », puisque, ici, l'être reproduit dans le dessin, l'être de forme déterminée, l'être ayant atteint une certaine apparence se comporte à l'instar du protoplasme originel qui n'avait pas encore de forme « stabilisée », mais était apte à en prendre une, n'importe quelles – dans toutes les – formes d'existence animale. (*Walt Disney 28*)

Nous avons déjà élaboré le concept d'omnipotence de l'imagination dans les films d'animation et la façon dont celui-ci est accentué par certaines stratégies de mise en abyme. Pour nous, la métamorphose de la forme peut également créer un discours qui renforce ces valeurs, en présentant des formes suggestives, non figées, en transformation continue ou en état « protoplasmatique ». Le discours créé par les métamorphoses enchaînées et les formes transformées peut donc être considéré comme une sorte de mise en valeur de l'improbable, de l'illogique et de la fantasmagorie, bref, tous des « points forts » de l'animation. En outre, il est généralement accepté que la métamorphose figurative est l'une des forces motrices du récit d'animation, alors que son rôle est moins important dans les films tournés en temps réel. Ceci motive même certains écrivains à y voir comme une « spécificité narrative du médium d'animation ». Norman Klein affirme :

« From linear to computer graphics and back again, however one classifies its variations, metamorphosis remains crucial. I have to admit that I use metamorphosis as one way to determine whether the animator is using the medium more fully and more effectively. Too often, under the impact of full animation the possibilities of metamorphosis are forgotten. The characters become actors too completely, and a whole range of eye-popping continuities and happy brutalities are lost. » (Seven Minutes 67)

Il faut noter ici que par le terme « *full animation* », Klein réfère à un style d'animation qui valorise la production de mouvement de « bonne qualité », grâce à

des images qui imitent les règles de la perspective et qui valorisent l'établissement du poids et du volume des objets de même que la cohérence figurative des personnages animés au détriment de l'animation « limitée ». Cette dernière comprend des solutions narratives plus graphiques, des figures métamorphiques et un régime cinétique « moins fluide ». En liant les premiers films d'animation à la tradition burlesque, Klein valorise « l'incohérence ballétique » (« Animation as Baroque » 29) dans les composantes graphique d'un récit plus qu'il ne valorise les films qui imitent les normes de production en temps réel. Selon cette distinction, la *Fantasmagorie* de Cohl offre un bon exemple de fonctionnement narratif par voie de métamorphose. Dominique Willoughby, après avoir positionné les caractéristiques du « Salon des Incohérents » dont Émile Cohl faisait partie, précise :

Le sujet de ses films, sous des prétextes divers, devient le jeu même des images, qui se transforment et se transmutent dans le mouvement du film, sur le fil de l'incohérence, du coq à l'âne ludique, de l'association de formes et d'idées. Cette 'pensée animée' par métamorphoses et passages d'une figure à l'autre dans le glissement des lignes, la vitesse des transformations, stupéfient la perception, ou plus exactement l'entendement, en déjouant l'anticipation. (Willoughby 90)

Dans *Fantasmagorie*, les métamorphoses enchaînées mettent en jeu l'improbabilité de la figuration et, par conséquent, la subversion de toutes les attentes de « vraisemblance » au plan de la cohérence formelle et matérielle. Nous y trouvons aussi une seconde manifestation qui, même indirectement, illustre la capacité de l'animation à créer des mouvements et, plus spécifiquement, à représenter des

pensées, des sensations et des impressions tout en transformant des lignes inertes en une sorte de métabolisme bougeant. Ce sentiment, proposerons-nous, est fermement relié à la construction esthétique de l'image et à la reconnaissance de « matériaux premiers » de l'animation dans l'image, ce qui accentue la transformation des matières inertes en « entités vivantes ».

La métamorphose de la matière

Nous avons vu dans la première partie que l'une des valeurs ou qu'un des mythes de l'animation est « d'animer », c'est-à-dire faire venir quelque chose d'inerte à la vie, de donner un esprit. La racine étymologique du mot « animation » est « *animare* », ce qui signifie précisément « donner la vie ». À cet égard, on notera que le mot « animation », fait déjà allusion à une métamorphose, c'est-à-dire une transformation de matière « inanimée » en matière « animée ». Dans son *Corps en abîme*, Dick Tomasovic renverse cet entendement général basé sur le don de la vie et se penche sur la relation ambiguë entre la figurine animée et la simulation de la vie et de la mort. L'inerte étant une condition du mouvement (14), il examine comment le discours du « don de vie » est privilégié dans de nombreux écrits et films, notamment au sein de l'école disneyenne et dans la plupart des films produits aujourd'hui par les studios d'animation 3D où l'on se doit de ne jamais briser l'illusion de vie. Tomasovic propose alors de distinguer entre « le vivant » et « la figurine », le premier s'inscrivant à « l'ordre du mouvement » (le mouvement étant

la capacité, ou non, de bouger) et la deuxième relevant du « mouvant ». Les figurines, écrit-il :

[...] sont condamnées à être mues continuellement, à être bougées sans cesse pour dissimiler l'inertie totale qui les fige. La vie c'est le mouvement; l'illusion de la vie, c'est le mouvant. Contrairement au mouvement qui permet facilement l'identification au personnage et l'impression d'authenticité, le mouvant révèle l'artificialité et œuvre sur la métamorphose. (31-32)

Plusieurs films d'animation soulignent donc cette métamorphose en intégrant la matière première de l'animation à leur esthétique. Hervé Joubert-Laurencin nomme « métamorphose engendrée dans le plan » ce deuxième régime. Il s'agit de métamorphoses engendrées dans « l'épaisseur » du plan, « sur et sous ses lignes, ses couleurs, ses matières ou ses textures : dans le feuilletage et dans le temps » :

Au-delà d'une simple combinaison linéaire de formes substitutives (la métamorphose « de la ligne ») on accède alors, parfois, à un véritable auto-engendrement des images par les textures, par les surfaces dans leur matérialité.[...]Le travail sur les textures de certains films d'animation, est tout à fait passionnant : il s'agit, au cinéma, non pas de jouer du rapport support-surface, mais des qualités des textures. Ce travail produit une espèce de métamorphose lente et continue de l'univers projetée sur un écran de cinéma. (*La lettre volante* 222)

Selon Joubert-Laurencin, ce type de métamorphose diffère des métamorphoses figuratives traditionnelles dans la mesure où elle n'est pas ouvertement narrative. Le « secouement de la texture » ou « de la ligne » est un trait stylistique fort répandu

dans les films d'animation, surtout dans les films « d'auteur ». Nous considérons que ces films déclarent leur nature animée en intégrant plusieurs stratégies esthétiques et narratives à même leurs matériaux de base, qu'il s'agisse de l'exposition de la matière « profilmique » à son état inerte, du « tremblement », du « secouement » de la texture de l'image, ou bien du mouvement saccadé créé par le filmage en intervalle.

Pour notre part, nous envisageons tous ces indices de « l'inertie originale » des matériaux de base de l'animation sous l'appellation de « métamorphose de la matière ». Il s'agit de la transformation du matériau profilmique en matière d'expression filmique, c'est-à-dire de passage de l'inanimé à l'animé. À cet égard, les films d'animation reproduisent le « vieux mythe précurseur du cinéma selon lequel l'homme réussit à insuffler de la vie à un objet inanimé, le plus souvent de sa propre création, que ce soit en argile, en bois ou en toute autre matière » (Starfield 214).

Dans de nombreux films réalisés image par image, il n'est pas rare que ce qui va bientôt prendre vie soit d'abord montré dans son état inerte au début du film. Dans *Muto* (Blu 2008), ce sont des graffitis dessinés sur des murs qui prendront vie. Dans *Her Morning Elegance* (Nathans et Lavie 2010) ce sont des draps, des oreillers, et... une personne endormie, tandis que dans *Meatlove* (1989) de Svankmayer, ce sont deux morceaux de viande qui finiront par s'animer. Le poids narratif des matériaux et le discours qu'ils servent varient d'un cas à l'autre, mais ces matériaux sont tous

délibérément exposés dans leur état « normal » afin d'accentuer leur métamorphose et ce moment où le « pré-cinématographique fusionne avec le proprement cinématographique » (Hébert, « Cinema, Animation » 185)

Muto (2008), un film de « Blu », artiste de graffiti, est réalisé sur les murs de Buenos Aires en Argentine et de Baden-Baden en Allemagne. Ce film débute sur une vue générale d'une « vraie » rue.

Utilisant la technique de chronophotographie, apparemment sans soucis pour la stabilisation de la caméra, la vue que nous avons de la rue est extrêmement saccadée. L'impression de continuité et de fluidité a été consciemment détruite par l'instabilité de la caméra, de manière à souligner la technique utilisée. La « caméra » se tourne alors vers un mur, sur lequel par animation d'un dessin, on peut voir une brique tomber. De cette brèche dans le mur sort un être animé possédant six bras. Celui-ci subira une série de transformations et le fond « réel » contre lequel il interagit acquiert la valeur graphique d'une toile. Le paradoxe est que cette « toile », constituée de vues urbaines « réelles » (des murs de bâtiments industriels sur lesquels s'agitent des « graffitis » animés), permet à l'artiste de commenter les tensions créées par la mutation de l'homme dans un monde industrialisé. La créature se transforme, meurt, se scinde, se recompose, mais ne semble pas avoir de fonction ou de visée précise. L'important néanmoins est que Blu ne camoufle pas les murs où se meurt la créature; celle-ci n'est pas entièrement autonome. Pour le dire

autrement : la présence de la toile (les murs) s'impose autant que les dessins qui s'animent « sur » elle. Puis, en se scindant, la créature génère d'autres créatures qui s'échappent sur le sol et vont « contaminer » d'autres murs alors qu'en arrière-plan on peut voir de véritables voitures et des piétons qui passent à toute vitesse devant les surfaces animées. Sans jamais cesser d'être des « graffitis », les dessins, grâce à l'animation, interagissent avec des éléments du monde réel (fenêtres, troncs d'arbres, papiers collés sur les murs, etc.) : ils existent dans l'espace urbain, une existence à travers laquelle ils sont intimement liés à celle de l'artiste graffeur.

Dans le clip vidéo de la chanson *Her Morning Elegance* (2009) par Yuval – Merav, Nathan et Oren Lavie qui utilise l'animation en volume des matériaux photographiques, on trouve le même genre d'effet « toile ». Cette fois la toile de fond est un lit; il s'agit alors d'animer une femme qui semble dormir ainsi que différents objets (oreillers, vêtements et autres) de façon à représenter des moments de la vie quotidienne ou encore les rêves de la jeune femme. Ce qui tient lieu de « toile » n'est pas caché, pas plus que ne le sont les matériaux animés. Au contraire, on souligne leur présence et les transformations que leur fait subir l'animation de façon à rendre celle-ci encore plus saisissante. Le corps de la femme endormie est animé selon le principe de la « *walking loop* », c'est-à-dire que ses jambes et ses bras sont animés (les mouvements simulent la marche) sans que le corps entier ne se déplace. Des oreillers, les draps, des petites chaussettes et d'autres vêtements sont aussi animés et créent l'impression d'un mouvement dans l'espace. La « toile » – le lit aux draps blancs – est filmée en plongée au centre de l'image et occupe une fonction analogue

à la feuille de papier du dessinateur. Sur ce « fond », les oreillers deviennent de fenêtres qui défilent, les coussins deviennent des marches d'escalier, etc., mais sans jamais qu'il n'y ait de véritable transformation figurative. Il s'agit plutôt des métamorphoses qui rappellent les jeux d'enfant qui fonctionnent par analogies et re-contextualisations. C'est là que réside le plaisir du film.

Le but n'est évidemment de convaincre les spectateurs de la « réalité » de ce que crée l'animation mais de démontrer comment ces objets sont utilisés hors de leurs fonction initiale. Nous sommes bien conscients que ce qui devrait être un autobus ou un train est en réalité un drap, et que ce qui devrait être des fenêtres sont des oreillers... Même s'il ne s'agit pas de transformation figurative, la « métamorphose » est créée par le mouvement et vient souligner l'imagination derrière leur production. En employant des « matières premières » réelles, le film invite néanmoins les spectateurs à admirer et à participer, à cette imagination.



Figure 39

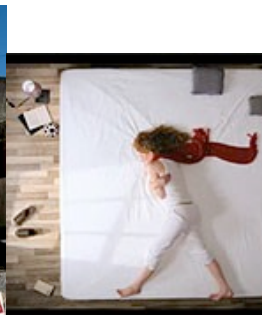


Figure 40



Figure 41

Ce jeu de transformation et de recontextualisation d'objets est préfiguré dans la prémisse même de l'art d'avant-garde, notamment dans la *Tête de taureau*, célèbre sculpture de Picasso (1942). Constituée d'une selle et d'un guidon de vélo, la sculpture investit dans la forme des objets pour figurer, comme son titre l'indique, une tête de taureau. Le bulletin du Musée national Picasso Paris attribue le génie propre à Picasso à l'action même d'assemblage surprenant de ces objets. Picasso lui-même déclarait que la selle et le guidon s'associaient « en un éclair dans son esprit ». La métamorphose, telle qu'on la trouve exploitée dans *Her Morning Elegance* illustre de ce type d'inspiration "par la forme" mais démontre aussi, et surtout, l'acte de transformation "par le mouvement".

Parfois, en plus d'inviter le spectateur à simplement admirer l'imagination à l'oeuvre derrière l'usage inédit des matériaux, les objets qu'on anime peuvent endosser un rôle métaphorique en rapport avec le monde « réel ». C'est le cas chez Jan Svankmajer qui se sert de la métamorphose pour élaborer dans ses films de puissantes métaphores politiques et sociales. Dans *Meatlove* (1989), les « protagonistes » sont deux pièces de viande crue. Ce court métrage d'une durée d'une minute traite d'une relation amoureuse dans son état le plus « brut ». Le film ouvre sur un gros plan d'une pièce de viande sur une table de cuisine. Un couteau prend vie et sectionne le morceau en deux tranches de *beefsteak* (s'agirait-il d'un hommage à *L'Hôtel hanté?*). Les deux tranches aux veines bleues figurent en gros

plan afin sûrement de mieux exposer leur matérialité (et donc, leur état inerte). Une première tranche prend vie et se dresse, puis découvre son « corps » dans le reflet d'une cuillère. L'autre tranche (à voix masculine) s' « éveille » à son tour, se « lève » et s'approche la tranche féminine pour lui donner une claque sur les cuisses. Celle-ci se couvre rapidement à l'aide d'une serviette, tandis que la tranche masculine insiste pour lui faire la cour, allume une radio et l'invite à danser. Par la suite, les tranches s'allongent dans une assiette pleine de farine où elles « font l'amour ». Mais avant que leurs ébats amoureux ne prennent fin, des fourchettes piquent les deux pièces de viande et les déposent dans une poêle à frire.

Dans ce film, la matérialité de la viande et le fait même que « ce ne sont que des morceaux de viande » renvoie ironiquement à notre nature biologique d'êtres humains, projetés dans le monde où nous sommes destinés à nous animer et mourir dans un monde de consommation. Le « matériau premier » (la viande) est aussi importante que l'enchaînement événementiel. D'ailleurs, dans ses films, Svankmayer utilise des matériaux aliénant pour les fonctions « naturelles » du corp et établit de nouvelles relations instrumentales afin d'énoncer un commentaire de type socio-économique ou politique. Svankmayer utilise l'animation comme « une forme irrationnelle » (Wells , « *Body Consciousness* » 182) qui permet de faire ressortir les tensions de la vie moderne, la métamorphose servant à illustrer, parfois littéralement, la nature des relations humaines.

Dans la première partie de *Dimensions of Dialogue* (1982), Svankmayer anime des têtes humaines construites de différentes matières dans le style d'Arcimboldo. Les matériaux utilisés donnent à chaque tête une allure qui stylise leur appartenance sociale. Une des têtes est fabriquée à partir de fruits et de légumes, une autre à partir d'outils, une troisième à partir de papiers et de fournitures de bureau. Ces têtes représentent, tour à tour, la nature, l'industrie et la bureaucratie. Quand les trois têtes se croisent, les matières se mêlent et se consomment : la tête faite de fruits est dévorée par la tête à outils, ses ciseaux coupent une pomme, un rasoir épluche les carottes, une pince écrase les sucres en cubes, cela jusqu'à ce qu'enfin la tête restitue ce qu'elle a dévoré et que les fruits et légumes reprennent la forme d'une tête, constituée cette fois d'un assemblage de morceaux plus petits ressemblant davantage à un visage humain. Lorsque la tête à outils affronte à son tour la tête à fournitures de bureau, la même dévastation se produit mais, cette fois, c'est la tête de bureau qui prend le dessus sur son adversaire . Puis, à son tour, la tête à fruits dévore la tête à bureau et ainsi de suite. Et chaque fois, les contours des visages se reconstituent mais en se raffinant davantage d'une fois à l'autre. Tant et si bien qu'à la fin du film, nous sommes en présence de représentations humaines « parfaites », fabriquées en pâte à modeler.

Dans ce film, les objets qui constituent le corps humain s'affichent de manière explicite et participent de la configuration narrativo-transformationnelle en tant que matières d'expression. Les trois têtes sont chacune l'indice d'un registre social. Leur

métamorphose ne s'effectue pas seulement au plan des visages mais déborde sur leur matérialité propre. De cette façon, Svankmayer établit des relations de force explicites et matérialistes; la matière animée apporte une couche de sens supplémentaire au film (ce que Michael O'Pray appelle la « troisième couche » (« The Animated Film » 51). Dans *Dimensions of Dialogues*, la métamorphose n'est pas le résultat d'une force illogique et anarchique d'auto-engendrement qui signalerait en même temps les talents extraordinaires de l'animateur, mais est en fait le résultat de l'interaction des matières. Contrairement à sa représentation dans ce que Klein nomme « *full animation* », le corps dans les films de Svankmajer est réduit à une matière, à une sorte d'automate qui réincarne des tensions dans les relations et dans les structures sociopolitiques du monde contemporain.

Il est clair qu'une des préoccupations principales du cinéma d'animation, préoccupation qui traverse toute son histoire, est d'offrir des transformations inattendues, de donner vie, d'animer des matériaux surprenants et incroyables. Dans ce chapitre, nous avons illustré différents usages de la métamorphose de manière à mettre l'accent sur le « pouvoir de transformation » de l'animation.

Nous avons vu que la métamorphose de la forme, c'est-à-dire la transformation de la figure dans l'image, est souvent considérée comme l'une des grandes forces motrices du récit animé. Norman Klein et Hervé Joubert-Laurencin ne sont que deux des auteurs qui prétendent que la métamorphose constitue la forme narrative

propre à l'animation. De fait, les films d'animation s'en servent pour combler plusieurs fonctions narratives qui seraient attribuées au montage dans un film de tournage en temps réel. Ainsi, les métamorphoses enchaînées peuvent accentuer la nature « protoplasmique » de la forme animée, tel que l'envisageait Eisenstein. Ce dernier y voyait la puissance des protoplasme, soit l'affirmation de l'omnipotence de l'imagination.

Pour Panosfky, la vertu principale de l'animation consiste à « doter les choses inertes d'une vie et les choses vivantes d'une autre forme de vie ». À ses yeux, « cela constitue une métamorphose » (212). Cette affirmation, qui appuie le discours « animiste » de l'animation que nous avons exposé, est renforcée de manière ambiguë par l'exposition de matières, de textures et d'objets « de base » et « inertes ». Tout comme l'affirme Tomasovic, l'état inerte est la condition même du mouvement. (14) C'est ce que démontre à leur manière les films dont il a été question dans ce chapitre et qui nous rappellent l'inertie des matériaux, des objets qu'ils animent (les murs de *Muto*, le lit, les draps et les oreillers de *Her Morning Elegance*, la viande de *Meatlove*). Dans ces exemples ou dans d'autres qui font appel au « secouement » de la texture ou de la ligne, la métamorphose de la matière, son passage d'un état inanimé à un état animé insiste constamment sur la nature même de cette matière. Ce faisant, ces films soulignent l'imagination des créateurs, leur capacité à donner vie à des objets de façon surprenante dans des usages qui les détournent de leur fonction initiale. En cela le cinéma d'animation peut poursuivre

un mouvement lancé par les avant-gardes et l'œuvre d'artistes comme Duchamp, Picasso, Breton, Lemaître, Armand et plusieurs autres.

CONCLUSION

Dans ce mémoire, nous avons analysé les différentes manières dont les films d'animation s'autodéfinissent en reproduisant les « mythes » du cinéma d'animation, notamment : le don de vie à des matériaux ou à des dessins inertes, leur plasticité qui permet un façonnage conforme à la volonté du cinéaste et la présence de la fantasmagorie sur les normes habituelles de la réalité.

Pour ce faire, nous avons dans un premier temps analysé brièvement les discours portant sur l'identité du cinéma d'animation, lesquels se sont multipliés depuis les premières Journées internationales du cinéma d'animation (JICA), moment où ce dernier a été reconnu officiellement comme forme d'art à part entière, puis nous avons procédé à des analyses filmiques dans le but d'observer comment différentes stratégies de mise en abyme soulignent les « valeurs » attachées à l'animation.

Les écrits sur l'animation révèlent un malaise à définir, à décrire, voire à dégager des critères essentiels pour définir l'animation en opposition au cinéma dominant en temps réel. Les compte rendus et les descriptions de l'animation proposés par de nombreux auteurs ont permis d'établir une image idéalisée de l'animation que Pierre Hébert nomme « idée de l'animation ». Bien que cette dernière trouve sa caution dans la pratique d'enregistrement image par image, les effets discursifs de

telles affirmations sur l'identité du cinéma d'animation sont toujours prégnants et font même pression sur des pratiques dominées par le cinéma numérique conçu alors comme un cas particulier d'animation.

Tout en critiquant la nécessité d'une définition extensive de l'animation pour rendre compte du phénomène de l'animation (et en précisant que la quête de définition de même que les efforts pour distinguer entre les deux « cinémas » sont, dans un contexte d'hybridation des médias, depuis longtemps périmés), nous avons soutenu que ces efforts conservent malgré tout un certain intérêt car ils soulignent les « attentes » et les « valeurs » rattachées historiquement à cette forme d'expression.

Nous avons conséquemment proposé d'élaborer le sujet par le concept de « jeux de langage » tel qu'élaboré par Wittgenstein dans sa philosophie tardive. Ce paradigme nous permet de repérer des réseaux de ressemblances (et des différences) dans les usages de l'animation mais en nous libérant de la quête de critères essentiels qui se dissimuleraient sous les apparences. Il est ainsi possible de rendre compte de différents « usages » de l'animation tout observant les « règles du jeu » et les divers « coups » ayant cours en ces usages.

Les chapitres 2 à 4 de ce mémoire ont porté sur les usages de l'animation « en tant qu'animation » en précisant différentes stratégies de mise en abyme qui accentuent des valeurs importantes eu égard à cette forme d'expression.

Dans le chapitre intitulé « Le monde animé », nous nous sommes intéressés aux interactions des protagonistes avec des composantes énonciatives du « monde animé ». Mais il s'agit d'une énonciation « énoncée », d'un mirage d'énonciation car les véritables signes de fabrication restent, quant à eux, prudemment camouflés sous l'apparente spontanéité de l'action (d'où un « excès d'animation »). Les stratégies de mise en abyme qui interrompent la cohérence du récit, notamment le discours direct à la caméra, la démonstration et la déstabilisation des moyens de production, tout comme l'intervention du réalisateur, sont finalement subvertis et récupérés par la forme discursive afin d'accentuer la capacité de l'animation à « donner vie ». Dans ces films, les personnages animés entrent fréquemment en conflit avec l'animateur au sujet du contrôle des matériaux de production, ce qui fait émerger chez le spectateur l'idée d'une « résistance » de la part du matériel qu'il faut « animer », lequel s'oppose même à la volonté de l'animateur (ou « énonciateur énoncé », tel Bugs Bunny dans *Duck Amuck*).

La figure de l'animateur est d'ailleurs un des motifs narratifs les plus fréquemment utilisés depuis les premiers films d'animation. L'analyse des premiers essais et films d'animation (à l'époque où le cinéma était encore considéré comme un phénomène

de foire) a révélé l'attribution de différents rôles narratifs à cette figure et qui sont encore d'actualité aujourd'hui. Dans ces films, l'animateur endosse parfois les responsabilités de « grand imagier », celui en charge de l'organisation et de la création du matériau filmique et profilmique. C'est une figure qui apparaît quelques fois sous les traits d'un homme de spectacle (*showman*) orchestrant les dessins qu'il vient de créer. À l'écran, sa main, un des motif narratifs archétypaux de l'animation, schématise son corps et son imagination autrement dissimulés derrière les lignes et les personnages qui se meuvent à l'écran. En certaines occasions, ses pouvoirs de création ou de manipulation peuvent être détournés au profit des protagonistes, ce qui a pour effet de nous faire prendre conscience à quel point les images qui défilent sous nos yeux sont redevables de la maîtrise technique et de la subjectivité d'un individu particulier. La capacité de créer et la technique d'animation offrent depuis toujours une source intarissable de curiosité, tant chez les spectateurs que chez les animateurs eux-mêmes. Lorsque les stratégies de mise en abyme y font appel, elles donnent à voir l'animation comme le fruit d'un labeur à la fois manuel et imaginaire.

Enfin, dans le dernier chapitre, nous avons considéré les différents rôles discursifs et narratifs de la métamorphose dans l'animation et nous nous sommes interrogés sur l'usage de motif – souvent considéré comme « spécifique » à l'animation – comme stratégie de mise en abyme. La distinction entre la métamorphose de la forme et la métamorphose de la matière nous a servi de point de départ pour envisager différents discours. En outre, nous avons examiné

comment la « métamorphose de la forme », c'est-à-dire passage d'une figure à une autre, manifeste la capacité des personnages et composantes du monde animé à prendre potentiellement n'importe quelle forme, un pouvoir analogue à celui du protoplasme – une métaphore suggérée par nul autre qu'Eisenstein. Quant à la « métamorphose de la matière », elle accentue le processus de transformation de ce qui est inerte en ce qui est animé : la texture de l'image et la présentation des matières premières inertes avant toute transformation et la présence d'une « toile » de fond contre laquelle se déroule l'action illustrent bien le tour de force de l'animation et qui consiste à « donner vie » à des objets inertes de manière souvent étonnante en les détournant de leur fonction première. De cette façon, les films d'animation réitèrent le « vieux mythe précurseur du cinéma voulant que l'homme réussisse à insuffler vie à un objet inanimé, le plus souvent fruit de sa propre création, qu'il soit façonné dans l'argile, le bois ou dans toute autre matière » (Starfield 214).

Les films que nous avons analysés sont tous assez différents et ont été produits dans des conditions différentes à des époques diverses. Il s'agissait de valider nos observations sur l'autodéfinition du phénomène de l'animation à travers un large spectre du cinéma d'animation. Certaines récurrences sont toutefois observables et il nous a été possible de dégager que ce sont les films d'auteurs et les vidéos clips qui intègrent le mieux la recherche de l'expression personnelle au sein d'une esthétique novatrice. Pour des raisons qui relèvent des limites imposées par le cadre

d'un mémoire de maîtrise, nous n'avons pas élargi notre étude à la comparaison entre ces films et d'autres films d'animation qui par exemple intégreraient une logique narrative plus proche des normes typiques du film conventionnel en temps réel (on pense par exemple à *Wall-E*, [Stanton 2009]). Toujours fondée sur le paradigme des « jeux de langage », une telle analyse serait utile pour nous éclairer sur la multitude d'usages que les techniques d'animation rendent aujourd'hui possibles pour le cinéma. Une autre avenue de développement serait d'étendre l'analyse des stratégies de mise en abyme au phénomène de l'intertextualité à partir duquel les films d'animation font souvent la démonstration de leur positionnement culturel dans le panorama de la production cinématographique.

BIBLIOGRAPHIE

Alexeieff, Alexandre. « Préface: Éloge du film d'animation », *Le film d'animation vol 1*.

Giannalberto Bendazzi. Grenoble Cedex : Pensée Sauvage/J.I.C.A., 1985. 7-13.

Imprimé

Allen, Richard, and Malcolm Turvey. « Wittgenstein's Later Philosophy : a prophylaxis

against theory. » *Wittgenstein, Theory and the Arts*. Éd. Richard Allen et Malcolm

Turvey. New York et Londres : Routledge, 2001. 1-36. Imprimé.

Arlaud, R. M. « Cannes 1956 : Le mouvement fut réinventé. » *Cinéma 57 no. spécial*

d'animation, 14 Jan 1957. Imprimé.

Bendazzi, Giannalberto. *Le film d'animation vol 1*. Grenoble Cedex : Pensée

Sauvage/J.I.C.A., 1985. Imprimé

Boschet, Michel. *André Martin, écrits sur l'animation*. Tome 1. Éd. Bernard Clarens.

Paris : Dreamland, 2000. Imprimé.

Brenez, Nicole. « Fantasmagorie », *Du praxinoscope au cellulo : un demi-siècle de*

cinéma d'animation en France (1892-1948). 1^{ère} éd. Paris : Centre National de la

Cinématographie, 2007. 111-140. Imprimé.

Campagnoni, Donata Pesenti. « Les machines d'optiques comme métaphore d'esprit »,

Les arts de l'hallucination. Éd. Paolo Tortonese et Donata Pesenti Campagnoni.

Paris : Presses de la Sorbonne Nouvelle, 2001. Imprimé.

- Clark, David. “The Discrete Charm of the Digital Image: Animation and New Media.”
The Sharpest Point: Animation at the End of Cinema. Éd. Chris Gehman et Steve Reinke. Canada : YYZ Books, Ottawa International Animation Festival, Images Festival, 2005. 138-151. Imprimé.
- Crafton, Donald. *Before Mickey: The Animated Film, 1898-1928*. Vol. 1. Londres : University of Chicago Press, 1993. Imprimé.
- . « Emile Cohl, acteur du cinéma d’animation », *CinémAnimationS* no 123. 3^e ed. Éd. Pierre Floquet. Condé-sur-Noireau : Corlet Publications, 2007. 227-239. Imprimé.
- Dällenbach, Lucien. *Le Récit Spéculaire : Essai Sur La Mise En Abyme*. Paris : Seuil, 1977. Imprimé.
- Eisenstein, Serguei M. *Walt Disney*. Strasbourg : Circé, 1991. Imprimé.
- Eisenstein, Sergei, and Jay Leyda. *Film Form; Essays in Film Theory*. 1st éd. New York : Harcourt, Brace, 1949. Imprimé.
- Freud, Sigmund. *Totem and Taboo : interprétation par la psychanalyse de la vie sociale des peuples primitifs*. trad.. Dr. S. Jankélévitch. Paris : Petite Bibliothèque Payot, 1965. Imprimé.
- Frierson, Michael. « Clay Animation Comes Out of the Inkwell : The Fleischer Brothers and Clay Animation. » *A Reader in Animation Studies*. Éd. Jayne Pilling. Bloomington : Indiana University Press, 1998. 82-93. Imprimé.

Gaudreault, André, et François Jost. *Le récit cinématographique: cinéma et récit 2*.

Poitiers : Nathan, 1990. Imprimé.

Gaudreault, André. *Du littéraire au filmique : système du récit*. Paris : Méridiens

Klincksieck, 1988. Imprimé.

Gide, André. *Journal de 1893*. Paris : Gallimard, Pléiade, 1948. Imprimé.

Hébert, Pierre. *Corps, Langage, Technologie : textes 1985-2004*. Montréal : Les 400

Coups, 2006. Imprimé.

---. « L'idée de l'animation et l'expression instrumentale », 13 Mars 2009. Web. 25 Fév.

2011. <<http://pierrehebert.com/index.php/2009/03/13/115-l-idee-de-l-animation-et-l-expression-instrumentale>>

---. « Cinema, Animation and the Other Arts. » *The Sharpest Point: Animation at the End*

of Cinema. Éd. Chris Gehman et Steve Reinke. Canada : YYZ Books, Ottawa

International Animation Festival, Images Festival, 2005. 179-188. Imprimé.

Joubert-Laurencin, Hervé. « Du bon usage des primitifs : Émile Cohl dans les écrits

d'André Martin ». *1895 Mille huit cent quatre-vingt-quinze* no : 53 Décembre 2007.

227-239. Imprimé.

---. *La lettre volante: quatre essais sur le cinéma d'animation*. Paris : Presse de la

Sorbonne Nouvelle, 1997. Imprimé.

Klein, Norman. *Seven Minutes : The Life and Death of the American Animated Cartoon*.

Londres : Verso, 1998. Imprimé.

---. « Animation as Baroque: Fleischer Morphs Harlem; Tangos to Crocodiles ». Éd.

Chris Gehman et Steve Reinke. Canada: YYZ Books, Ottawa International

Animation Festival, Images Festival, 2005. 27-47. Imprimé.

Lambert, Pierre. « Walt Disney, démiurge du dessin animé ». *Il était une fois Walt*

Disney; aux sources de l'art des Studios Disney. Paris : Réunion Des Musées

Nationaux, 2006. 62-79. Imprimé.

Lindvall, Terry, and Matthew Melton. « Towards a Postmodern Animated Discourse :

Bakhtin, Intertextuality and the Cartoon Carnival ». *A Reader in Animation Studies*.

Éd. Jayne Pilling. Bloomington : Indiana University Press, 1998. 203-220. Imprimé.

Lye, Len. *Len Lye (Cinéma Quinze x Vingt & Un)*. Éd. Roger Horrocks, Jean-Michel

Bouhours. Paris : Éditions du Centre Pompidou, 2000. Imprimé.

Manovich, Lev. « What is digital cinema? » 1995. Web. 06 Jan 2011.

<<http://www.manovich.net/TEXT/digital-cinema.html>>

Martin, André. « Cinéma d'animation Millésime 54 et 55 » *Cahiers du cinéma* no : 49,

juillet 1955. 16-26. Imprimé.

---. « Introduction ». *Cinéma 57 Numéro spécial d'animation*. 14 Jan 1957. 3-7.

Imprimé.

---. « Pour une définition ». *Cinéma 57 Numéro spécial d'animation*. 14 Jan 1957. 12-13
Imprimé.

McLaren, Norman, cité par André Martin « Pour une définition ». *Cinéma 57 Numéro
spécial d'animation*. 14 Jan 1957. Imprimé.

Novitz, David. « Rules, Creativity and Pictures : Wittgenstein's Lectures on Aesthetics ». *Wittgenstein, Aesthetics, and Philosophy*. Éd. Peter B. Lewis. Burlington : Ashgate
Publishing, 2004. 55-71. Imprimé.

O'Pray, Michael. « The Animated Film ». *World Cinema : Critical Approaches*. Éd. John
Hill et Pamela Church Gibson. New York : Oxford University Press, 2000. 50-56.
Imprimé.

---. « Eisenstein and Stokes on Disney. » *A Reader in Animation Studies*. Éd. Jayne
Pilling. Bloomington : Indiana University Press, 1998. 195-201. Imprimé.

Panofsky, Erwin, Irving Lavin, and William S. Heckscher. *Three Essays on Style*.
Cambridge, Mass. : MIT Press, 1995. Imprimé.

Polan, Dana. « Brecht and the Politics of Self-Reflexive Cinema ». *Jump Cut, a Review
of Contemporary Media*. No : 1, 1974. Web. 25 Fév. 2011

Propp, Vladimir. *Morphologie Du Conte : suivi de Les transformations des contes
merveilleux, et de E Mélétski : L'étude structurale et typologique du conte*. Paris :
Poetique/Seuil, 1970. Imprimé.

Russett, Robert, and Cecile Starr. *Experimental Animation : An Illustrated Anthology*.
New York : Van Nostrand Reinhold Co., 1976. Imprimé.

Savarese, S., R. Spronk, D. G. Stork, and A. DelPozo. Presentation : « Reflections on
Praxis and Facture in a Devotional Portrait Diptych: A Computer Analysis of the
Mirror in Hans Memling's Virgin and Child and Maarten Van Nieuwenhove ».
S&T/SPIE 20th Annual Symposium Electronic Imaging. San Jose, California, 29-31
Janv. 2008. Web. <<http://rii.ricoh.com/~stork/SavareseetalSPIE08.pdf>. >

Stam, Robert. *Reflexivity in Film and Literature: From Don Quixote to Jean-Luc
Godard*. 2^e éd. New York : Columbia University Press Morningside Edition, 1992.
Imprimé.

Starfield, Penny. « Paradoxes du monde animé ». *CinémAnimationS* no 123. 3^e ed. Éd.
Pierre Floquet. Condé-sur-Noireau : Corlet Publications, 2007. 213-220. Imprimé.

Steinmetz, Jean-Luc. « La lanterne magique ». *Ciné-club de Caen*. 28 Oct. 2010. Web. 25
Fév. 2011.
<<http://www.cineclubdecaen.com/analyse/technique/lanternemagique.htm>>

Taylor, Richard. *Encyclopedia of Animation Techniques*. Oxford : Focal Press, 1996.
Imprimé.

Teninge, Annick. « L'Histoire d'Annecy : 40 ans de célébration de l'art de l'animation ».
Animation World Magazine no 5, 4 Juillet 2000. Web. 25 Fév. 2011.
<<http://www.awn.com/mag/issue5.04/5.04pages/teningeannecyfr3.php3>>

- Tomasovic, Dick. *Corps en abîme : sur la figurine et le cinéma d'animation*. 1^{ère} éd.
Paris : Rouge Profond, 2006. Imprimé.
- Wells, Paul. « Body Consciousness in the Films of Jan Svankmajer. » *A Reader in Animation Studies*. Éd. Jayne Pilling. Bloomington : Indiana University Press, 1998.
177-194. Imprimé.
- . « Contrepoint, Interface, Immersion: animation et cinéma direct revisités ». *CinémAnimationS* no 123. 3^e ed. Éd. Pierre Floquet. Condé-sur-Noireau : Corlet Publications, 2007. 221-227. Imprimé.
- Willoughby, Dominique. *Le Cinéma Graphique; une histoire des dessins animés : des jouets d'optique au cinéma numérique*. Paris : Textuel, 2009. Imprimé.
- Wittgenstein, Ludwig. *Recherches Philosophiques*. trad. Maurice Elie Françoise Dastur.
Paris : Editions Gallimard, 2005 Imprimé.
- Xanthos, Nicolas. « Les jeux de langage chez Wittgenstein ». Dans Louis Hébert (dir.), *Signo [en ligne] Site d'internet des théories sémiotiques*. 2006. Web. 25 fév. 2011.
<<http://www.signosemio.com/wittgenstein/jeux.asp>>

Filmographie

Animator vs Animation v2. Dir. Alan Becker, 2007

Animator vs Animation. Dir. Alan Becker, 2006

Apollo 13. Dir. Ron Howard. Tom Hanks, Bill Paxton, Kevin Bacon. Universal

Entertainment, 1995

Le Conte des Contes. Dir. Yuri Norstein. Soyuzmult Film, 1979.

Dimensions of Dialogue. Dir. Jan Svankmayer. Krátký Film Praha, 1982

Dinosaur Gertie. Dir. Winsor McCay. 1914.

Duck Amuck. Dir. Chuck Jones. Warner Bros Films, 1953

Enchanted Drawings. Dir. J. Stuart Blackton. Vitagraph, 1900

Fantasmagories. Dir. Emile Cohl. Gaumont, 1907

Felix le chat : Flim Flam Films. Dir. Otto Messmer. Pat Sullivan Cartoons, 1927

Felix le chat : Oceanics. Dir. Otto Messmer. Pat Sullivan Cartoons, 1930

Forrest Gump. Dir. Robert Zemeckis. Perf. Tom Hanks, Robin Wright, Gary Sinise.

Paramount Pictures, 1994

Her Morning Elegance. Dir. Oren Lavie, Yuval & Merav Nathan. One Wing Fly, 2010

Humorous Phases of Funny Faces. Dir. J. Stuart Blackton. Vitagraph, 1906

Jurassic Dir. In-Ah Rodiger, Simon Pierre Andriveau, Yann Avenati, Hervé

Barbereau et Louis Clichy, 2002

King Kong. Dir. Cooper, Schoedsack. Perf. Fay Wray, Robert Armstrong. Bruce Cabot.

RKO Radio Pictures, 1933

L'Hôtel hanté. Dir. J. Stuart Blackton. Vitagraph, 1907

Little Nemo. Dir. Winsor McCay. 1911

Lord of the Rings : The Fellowship of the Ring. Dir. Peter Jackson. Perf. Elijah Wood, Ian

McKellen, Orlando Bloom. New Line Cinema, WingNut Films, The Saul Zaentz

Company, 2002

Masculin, Féminin. Dir. Jean-Luc Godard. Perf. Jean-Pierre Léaud, Chantal Goya,

Marlène Jobert. Anouchka Films, Argos Films, 1966

Meatlove. Dir. Jan Svankmayer. Koninck Studios, MTV Productions, Nomad See, 1989

Le Mépris. Dir. Jean-Luc Godard. Perf. Brigitte Bardot, Jack Palance, Micel Piccoli. Les

Films Concordia, Rome Paris Films, Compagnia Cinematografica Champion, 1963

Muto. Dir. Blu. Mercurio Film, 2008

Out of the Inkwell: Modeling. Dir. Dave Fleischer. Perf. Max Fleischer. Out of the

Inkwell Films, 1921

Rejected. Dir. Don Hetzfield Bitter Films, 2000

Robes de Guerre. Dir. Michèle Cournoyer. ONF, 2009

The Band Concert. Dir. Wilfried Jackson. Walt Disney Productions, 1935.

The Sinking of Lusitania. Dir. Winsor McCay. 1918

Tim Tom. Dir. Romain Ségaud, 2002

Zabriskie Point. Dir. Michelangelo Antonioni. Perf. Mark Frechette, Daria Halprin, Paul

Fix. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), Trianon Prod