

capricci

DESSINER LE RÉEL

RÉALISME
ET CINÉMA
D'ANIMATION

par

XAVIER
KAWA-TOPOR

« Le dessin, même animé, n'a rien qui l'apparente de près ou de loin au cinématographe, en tant qu'imprimerie de la vie. Il faut s'y résigner malgré qu'on en ait : il tourne résolument le dos au septième Art. »¹ Sur un point, Marcel L'Herbier avait raison : le cinéma d'animation n'a rien à voir avec un quelconque projet « d'imprimerie de la vie » qui postule une forme d'objectivation du rapport du cinéma au réel par les truchements conjugués de l'optique, de la chimie et de la mécanique. « Imprimer la vie », en réaliser une épreuve directe et en mouvement — ce que permet la combinaison de l'image photographique et de la captation du mouvement en temps réel par le cinématographe — ne correspond pas au projet esthétique du cinéma d'animation. Au contraire : en photographiant non pas la vie dans le déroulement d'un présent, mais des artefacts (dessins, poupées, objets, silhouettes découpées, etc.) dans le temps arrêté de la prise de vues image par image, l'animation diffère volontairement son rapport au réel. Elle n'imprime pas la vie. Elle en insuffle l'illusion, par le mouvement des images, à la matière inerte. Abdique-t-elle pour autant tout projet de rendre compte du réel ? Certainement pas. Mais elle le fait en empruntant des voies divergentes de celle de « l'œil caméra » : non par l'enregistrement direct de ce dont l'œil du cinéaste

1 - Cité par Lucie Merijeau et Sébastien Roffat, « L'animation à l'université française, un enseignement en quête d'identification », *in* *Mise au point* (en ligne), juillet 2015.

serait témoin mais par la double médiation du temps arrêté et de la main qui dessine, modèle, déplace, manipule, efface. Le cinéma d'animation, en ce qu'il est une combinaison d'un travail manuel et mécanique — et peut-être la subversion du second par le premier — entretient un rapport performatif au réel : il n'imprime pas, il (re)dessine même le temps dans son écoulement. Il ne donne rien pour authentique, tout ce qu'il propose est factice. Mais œuvrant ainsi, il recèle une franchise qu'on ne peut lui dénier. Le cinéma d'animation signe ce qu'il est : une représentation, non une captation du réel. Par corollaire, le réalisme est, pour lui, un paradigme essentiel, autour duquel il ne cesse de tourner, de se construire, dans ses aspirations les plus diverses, les plus opposées, les plus paradoxales parfois : de la caricature au merveilleux, du naturalisme à l'abstraction. Posons l'hypothèse que l'animation n'est pas un cinéma de « pure imagination » mais le cinéma de « l'outre-réal » qui pourrait trouver sa définition dans la perspective ouverte, en 1980, par Edgar Morin lorsqu'il écrivait : « Il y a deux façons de concevoir le cinéma du réel. La première est de prétendre donner à voir le réel. La seconde est de se poser le problème du réel [...] Or nous devons le savoir, le cinéma de fiction est dans son principe beaucoup moins illusoire, et beaucoup moins menteur que le cinéma dit documentaire, parce que l'auteur et le spectateur savent qu'il est fiction,

c'est-à-dire qu'il porte sa vérité dans son imaginaire. »² Si le cinéma d'animation peut se considérer à ce titre comme beaucoup moins illusoire encore que le cinéma en prises de vues directes, reste à montrer comment il s'est posé, dès l'origine, le problème du réel.

2 - Conférence d'Edgar Morin au Centre Pompidou sur le cinéma du réel, 1980. Cité par Isabelle Veyrat-Masson dans *Télévision et histoire, la confusion des genres - docudramas, docufictions et fictions du réel*, éditions De Boeck Université, 2008, p. 208.

ILLUSIONNISTES

Au « réalisme ontologique de l'image photographique », pierre de touche de la pensée critique d'André Bazin, le cinéma d'animation ne peut opposer qu'un illusionnisme ontologique qui procède à la fois de sa technique, de son esthétique et de son histoire.

L'animation fait son apparition à l'aube du XX^{ÈME} siècle, telle une nouvelle attraction de cinéma forain. Les premières bandes qui utilisent la technique du tournage image par image sont celles de Segundo de Chomón (*Le Théâtre de Petit Bob*, *Le Sculpteur moderne*, 1906) d'Arthur Melbourne-Cooper (*Dreams of Toyland*, 1908), Edwin S. Porter (*The Teddy Bears*, 1907) et James Stuart Blackton (*The Haunted Hotel*, 1907). Premières scènes loufoques et spiritées où l'on voit des jouets mécaniques et des objets prendre vie, ces films sont les héritiers du spectacle de prestidigitatation et des films à trucs de Georges Méliès. Mais ils poussent plus loin : non pas l'in vraisemblable mais sa crédibilité. Ce que permet en effet le tournage « image par image », c'est d'escamoter l'escamoteur. Autrement dit, la main qui manipule n'intervenant plus qu'entre les prises de vues, elle devient non seulement parfaitement et définitivement invisible à l'œil du spectateur mais elle n'existe même plus dans la continuité

de l'espace-temps cinématographique que la projection cadencée des images restituée à l'écran. Avec l'animation, nous entrons dans le domaine de l'illusion absolue. Vitesse et mécanisation ouvrent une dimension nouvelle, inédite, de l'imaginaire.

Face à cette perspective vertigineuse, le réflexe des premiers animateurs, conscient ou non, est de se raccrocher au cadre de la scène de spectacle délimitant conventionnellement les espaces du réel et de la fiction : James Stuart Blackton, dans son premier film *The Enchanted Drawing* (1900), prolonge ses performances scéniques des *lightning sketches* consistant à tracer un dessin sur un tableau à la vitesse de l'éclair. Sur ses traces, Émile Cohl, que l'on tient pour le véritable inventeur du cinéma d'animation en tant qu'art, réintroduit dès son premier dessin animé (*Fantasmagorie*, 1908) la main invisible du manipulateur.

Tout commence avec une simple ligne blanche horizontale sur un fond noir, avant que la main d'Émile Cohl n'entre dans le champ et n'y suspende la silhouette d'un petit clown, formé de quelques traits, à la manière stylisée d'un dessin d'enfant, dont les aventures abracadabrantes s'enchaînent alors à l'écran sous la forme d'un époustoufflant « marabout de ficelle » visuel. Le dispositif que met en place Cohl renoue avec la présentation d'un numéro d'illusionniste à ceci près que l'espace référentiel n'est

plus la scène de théâtre avec ses tréteaux, ses trappes et ses coulisses, mais une surface-écran, table du dessinateur ou tableau d'école que le dessin investit totalement. Une surface à deux dimensions mais aussi quasi-abstraite ne trouvant sa profondeur et ses contours qu'à la faveur du dessin. La baguette du prestidigitateur est devenue craie blanche à la pointe de laquelle Émile Cohl donne forme à ses visions fantasmagoriques dans la nuit de l'écran noir, qui accomplissent le prodige de se métamorphoser à vue d'œil. Mais là où le pouvoir du dessinateur outrepassé celui du prestidigitateur, c'est que ses visions ne sont pas des ectoplasmes du réel mais des idées-formes en mouvement qui s'offrent comme l'exploration d'un espace purement mental. Le dessin animé se révèle d'emblée apte à l'expression la plus libre de l'imagination où le conscient se mêle à l'inconscient. Il fait entrer de plain-pied le spectateur dans une nouvelle dimension du cinéma.

Quelques années plus tard, en 1911, Winsor McCay, pionnier de la bande dessinée passé au cinéma d'animation, se présente encore comme un *performer* et un illusionniste. *Little Nemo* (1911), son premier film, témoigne d'un assujettissement au modèle de l'attraction foraine par les métamorphoses qui affectent ses personnages dessinés, comme s'ils étaient placés devant le miroir déformant d'un palais des glaces. On le sait, Winsor McCay a produit

pendant une dizaine d'années, de 1886 à 1896, des milliers de dessins pour les parcs d'attraction (*Wonderland*) qui sont alors en vogue aux États-Unis et dont l'univers a profondément imprégné son propre imaginaire. Dans *Little Nemo*, Winsor McCay parvient à produire un effet d'illusion supplémentaire par le graphisme de ses personnages et la fluidité de leur animation qui confèrent à son dessin animé un rendu réaliste beaucoup plus prononcé que dans les films d'Émile Cohl, au point qu'il aurait semé le doute chez ses contemporains. L'occasion est fournie à McCay d'une nouvelle démonstration. Bateleur de son propre génie, McCay se fait fort, dans son dessin animé suivant, *Gertie the Dinosaur* (1913), d'animer un dinosaure, dont nul ne saurait prétendre qu'il puisse en personne se mouvoir à l'écran. Il opère pour cela selon le même processus fictionnel. Comme dans *Little Nemo*, le film s'ouvre sur une longue séquence d'exposition en prises de vues directes où Winsor McCay visite, en compagnie de ses collègues dessinateurs, le Musée d'histoire naturelle de New York dans lequel trône un squelette de dinosaure. L'occasion est belle pour McCay de lancer un nouveau défi en pariant qu'il peut, cette fois, par le moyen du dessin animé, ramener ce monstre antédiluvien à la vie. C'est dans la « version scénique » de *Gertie* — qui se passe de ce préambule — que Winsor McCay innove réellement. Le dispositif d'exhibition de la séquence animée prévoit que McCay lui-même

monte sur scène et invite sa créature, quelque peu timide et récalcitrante, à le rejoindre devant le public. L'imposant mastodonte répondant au nom de Gertie finit par obtempérer et, sortant de sa caverne, marchant depuis le fond du décor jusqu'à l'avant-scène, prend finalement place au premier plan, face aux spectateurs devant lesquels il exécute, tel un animal savant, les quelques « tours » attendus par son dompteur.

La démonstration de *Gertie the Dinosaur* est celle du réalisme au service de l'illusionnisme. La science de la perspective permet à McCay de rendre parfaitement les effets en 3D. Mais plus encore, McCay a l'intuition que ce qui emportera l'adhésion du spectateur à la fiction invraisemblable qu'il lui propose, c'est la composition du personnage animé, dont l'existence fictionnelle est rendue convaincante par sa présence à la fois psychologique et corporelle. McCay fait se mouvoir Gertie telle une jeune pachyderme de cirque, d'une manière qui révèle à la fois le poids considérable de la bête, la gloutonnerie et la gaucherie folâtre propres à son âge. Gertie est bien plus qu'un spécimen anonyme de musée : c'est une individualité, un personnage en soi, propre à susciter l'empathie par l'authenticité de son comportement, lequel ne prétend pas être scientifiquement reconstitué mais apparaît simplement inspiré par l'observation bienveillante et amusée de la vie. La performance qu'offre à voir le film n'est plus tant celle du « dessinateur dessinant » que celle de « l'acteur dessiné ». Par l'*acting* de son personnage éponyme, *Gertie* ouvre une première voie vers le réalisme en animation.

INSTANTANÉ

Au moment où naît le cinéma d'animation, la mécanisation et la vitesse modifient la perception de l'espace-temps et font du mouvement un nouveau système de représentation du réel. Parmi d'autres, Gaston de Pawlowski, improbable précurseur de la science-fiction avec son *Voyage au pays de la quatrième dimension*, en a l'intuition prémonitoire. Dans ses courtes nouvelles réunies sous le titre de *Paysages animés*, cette figure haute en couleur du Montmartre de la Belle Époque, qui fréquente les mêmes milieux qu'Émile Cohl, donne à la réalité qu'il observe les contours d'un spectacle d'ombres de Rodolphe Salis au cabaret du Chat noir. Mais il l'observe aussi, à travers la vitre d'une automobile ou d'un train en mouvement, à la cadence d'images successives, comme celles du cinématographe. Si l'écriture de Pawlowski donne l'impression qu'il regarde le monde dans un clignotement perpétuel, c'est que la vitesse donne désormais à l'image le statut d'instantané. Il y a, écrivent Éric Walbecq et Jacques Damade, « une sorte de vision de l'instantané, d'un instantané qui bouge et on se demande si nous ne sommes pas tout simplement dans un rêve animé, tout droit sorti d'une planche de Winsor McCay. »³

3 - Éric Walbecq et Jacques Damade, « Gaston de Pawlowski, l'animé », préface à *Paysages Animés*, éditions La Bibliothèque, 2003, p. 9.

INVISIBLE

En 1929, Jean Comandon⁴, pionnier du cinéma scientifique qui a déjà abondamment filmé la vie microscopique et coréalisé quelques dessins animés pédagogiques avec Marius O'Galop pour prévenir des maladies contagieuses, de la tuberculose ou des dangers de l'alcoolisme, entreprend de filmer les végétaux en vues accélérées afin d'en observer la croissance et les mouvements très lents. Produit par le laboratoire de biologie du centre de documentation Albert-Kahn, *Mouvements des végétaux* est tourné avec le concours de Pierre de Fonbrune selon un procédé d'accélération réalisé image par image. Le *time-lapse* avait déjà été employé en 1902 par Frederick S. Armitage pour rendre compte, de façon sensationnelle, en à peine deux minutes, de la destruction et de la reconstruction du Star Theatre à New York. L'objectif de *Mouvements des végétaux* est bien plus ambitieux. De même que le ralenti scientifique avait permis — depuis les images chronophotographiques d'Étienne-Jules Marey et d'Eadweard Muybridge — d'analyser le déroulement de phénomènes trop rapides pour être observés à l'œil nu, l'accélération montre avec Jean Comandon son utilité pour comprendre

4 - Sur Jean Comandon : Béatrice De Pastre, *Filmer la science, comprendre la vie: le cinéma de Jean Comandon*, éditions CNC, 2012.