

THÈSE / Université RENNES 2
sous le sceau de l'Université européenne de Bretagne
pour obtenir le titre de
DOCTEUR DE L'UNIVERSITÉ RENNES 2
Mention : Cinéma
Ecole doctorale ALL (ED 506 : Arts Lettres Langues)

présentée par
Jean-Baptiste MASSUET
Préparée dans le département des Arts du Spectacle
Équipe d'accueil APP (Arts : pratiques et poétiques, EA 3208)
Laboratoire d'études cinématographiques

Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles

Modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation

Thèse soutenue le 28 novembre 2013
devant le jury composé de :

Laurent LE FORESTIER
Professeur, Université Rennes 2 / *directeur de thèse*

Hervé JOUBERT-LAURENCIN
Professeur, Université Paris Ouest Nanterre La Défense / *rapporteur*

Sébastien DENIS
Maître de conférences, Université d'Aix-Marseille / *rapporteur*

Alain BOILLAT
Professeur, Université de Lausanne / *examinateur*

André GAUDREAULT
Professeur, Université de Montréal / *examinateur*

Philippe MARION
Professeur, Ecole de communication de la Faculté des sciences économiques, sociales, politiques et de communication de l'Université catholique de Louvain (UCL) / *examinateur*

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

REMERCIEMENTS

À l'issue de cette thèse, je tiens particulièrement à remercier tous ceux qui m'ont épaulé et soutenu depuis quatre ans, et qui, de près ou de loin, ont toujours su m'écouter et me conseiller : ma famille, Anouk Bellanger, Jérémie Bonheure, Frédéric Cavé, Simon Daniellou, Blandine Devieilhe, Erwan Floch'lay, Thomas Gombaud, Damien Keller, Jean-Philippe Lecomte, Pierre Lemétayer, Matthieu Menez, Romain Mullard, Audrey Perichon, ainsi que tous ceux que je pourrais oublier.

Mes remerciements s'adressent aussi à Laurent Le Forestier, qui a toujours su m'encourager à donner le meilleur de moi-même tout au long de cette recherche. Un grand merci également aux membres du jury qui ont accepté de lire cette thèse et parfois de venir de loin pour la soutenance : Alain Boillat, Sébastien Denis, André Gaudreault, Hervé Joubert-Laurencin et Philippe Marion.

Je souhaite de plus remercier tous les chercheurs, collectionneurs et conservateurs qui ont permis d'étayer ma réflexion, tout autant par leurs conseils avisés que par les documents qu'ils ont pu mettre à ma disposition : Thomas Stathes, qui m'a permis d'avoir en partie accès à son incroyable collection de *cartoons* des années 1910-1920, introuvables par ailleurs ; Jean-Pierre Berthomé, à la fois pour sa disponibilité et pour ses prêts de nombreux ouvrages et revues anglophones qui ont été essentiels à ma recherche ; Donald Crafton pour l'intérêt porté à mon sujet et pour avoir bien voulu me donner accès à son dernier ouvrage alors en cours d'écriture. Je remercie également Pierre Chemartin, Malcolm Cook, Alan Cholodenko, Philippe Gauthier, Corine Faugeron, Pierre Floquet, Yola Le Caïnec, Jessie Martin, Dominique Noujeim, Dick Tomasovic, et tous ceux qui, d'une manière ou d'une autre, ont participé à l'élaboration de ma réflexion.

Un grand merci également aux membres du laboratoire d'études cinématographique de Rennes 2 qui ont toujours été présents, du début à la fin : Antony Fiant, Roxane Hamery, Priska Morrissey, Gilles Mouëllic et Éric Thouvenel.

Surtout, c'est avec beaucoup d'émotion que je remercie celle qui me soutient et croit en moi depuis le début et à qui je dédie tout naturellement ce travail : Marjorie Portanguen.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION.....8

Prémices à la réflexion.....9
Termes du sujet.....18
Choix du corpus et méthodologie.....21
Problématisation.....27

1ère partie :
Pour une recontextualisation historique du processus de scission-assimilation entre dessin animé et prises de vues réelles.....31

Chapitre I : Le dessin animé et la prise de vues réelles à l'ère de la cinématographie-attraction.....33

1. L'appropriation des lightning sketches par le cinématographe, de la performance scénique au dessin animé.....39
1-a. Un héritage scénique.....39
1-b. Spécificité cinématographique du dessin animé ?.....44
1-c. Acte de création vs. tour de magie.....49

2. Émile Cohl : pour un dessin affranchi de la prise de vues réelles ?.....53
2-a. De Blackton à Cohl, un héritage détourné.....53
2-b. Une dépendance du dessin à la prise de vues réelles ?.....57
2-c. Conflits d'images.....62

3. La démystification de l'animation de dessins.....66
3-a. Le relais du film à trucs.....66
3-b. Winsor McCay, le chaînon manquant.....71
3-c. Le *cartoon* autonome.....75

Chapitre II : Une industrialisation complexe – Premiers doutes identitaires du dessin animé vis-à-vis du cinéma en prises de vues réelles.....82

1. La greffe du dessin de presse dans le domaine du cinéma.....87
1-a. Modalités d'une séparation institutionnelle : quelques précautions méthodologiques.87
1-b. Circulations et croisements entre cinéma et dessin de presse.....92
1-c. De l'inadaptabilité du dessin de presse à la prise de vues réelles.....96

2. Du studio de dessin au studio photographique – interrogations esthétiques et sociologiques sur une industrie professionnellement ambiguë.....100

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

2-a. La rencontre dessin animé/prises de vues réelles comme témoin d'un doute institutionnel ?.....100
2-b. L'*animated cartoon*, un espace institutionnel socialement intermédiaire. 104
2-c. Le modèle représentationnel du cartooniste dans le dessin animé.....109

3. Une transition mise en abyme 113
3-a. Le dépérissement d'une formule éprouvée ? 113
3-b. Un statut incertain du *cartoon*. 121
3-c. Filmer les personnages de *cartoons*. 126

Chapitre III : À la conquête d'Hollywood – Pour une intégration-marginalisation du cartoon vis-à-vis du cinéma de fiction hollywoodien 132

1. L'impact du système hollywoodien sur l'*animated cartoon* 137
1-a. De la côte Est à la côte Ouest.....137
1-b. De la star de *cartoon* à la star de cinéma. 142
1-c. De la sérialisation graphique à la reconnaissance actoriale. 146

2. L'intégration du *cartoon* à Hollywood.....149
2-a. Dessins starifiés. 149
2-b. La perception des "stars de *cartoon*" au cœur de l'industrie hollywoodienne. 154
2-c. Pour une intégration académique du *cartoon*. 157

3. Marginalisation du *cartoon* vis-à-vis de l'institution hollywoodienne..... 163
3-a. Une marginalisation académique.....163
3-b. Une production "ghettoïsée" ?.....170
3-c. Des images diamagnétiques.....176

2ème partie :
Contre-ontologie de l'image animée – L'inconciliabilité de la prise de vues réelles et du dessin animé comme problème théorique.....181

Chapitre IV : Entremêler le dessin animé et la prise de vues réelles – interrogations théoriques sur une hybridation technologique.....183

1. Une scission théorique fondée sur un obstacle technologique ?.....189
1-a. De l'indistinction entre l'animation et la prise de vues réelles. 189
1-b. L'interaction comme espace problématique. 193
1-c. Limitations et défis techniques. 196

2. L'entremêlement dessin animé/prises de vues réelles : un défi technologique203
2-a. Rotographe et simultanéité de mouvement. 203
2-b. Le risque d'une histoire technologique évolutionniste : les cas de la rétroprojection et du tournage à la vapeur de sodium.....207
2-c. La limite d'une histoire technique de l'assimilation dessin animé/prises de vues réelles : de *Roger Rabbit* à *Space Jam*. 213

3. Une assimilation scissionnelle.....220

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

3-a. *Space Jam* ou le point de non-retour du numérique. 220
3-b. Le discours scissionnel de la technique. 224
3-c. De la différence technique à la différence définitionnelle. 228

Chapitre V : Confusions générationnelles – la place du dessin animé et de la prise de vues réelles dans les théories de l'image animée 234

1. "L'œuf et la poule" – la question de l'origine 239
1-a. Le cinématographe, père du dessin animé ? 239
1-b. Le dessin animé, père du cinématographe ? 243
1-c. Un brouillage générationnel. 246

2. De l'ambivalence des discours sur l'origine de l'image animée 251
2-a. Pourquoi reposer la question de l'origine ? 251
2-b. Le pré-cinéma est-il du dessin animé ? 254
2-c. Une archéologie commune. 259

3. Les deux faces théoriques de l'image animée 263
3-a. Le paradoxe de la technique. 263
3-b. De l'animation au mouvement. 266
3-c. L'illusion de l'image-mouvement – commentaire de Deleuze. 270

Chapitre VI : Le fantasme syncrétique – dessin animé et prises de vues réelles peuvent-ils fusionner ? 278

1. Le Rotoscope, condition de l'interaction dessin animé/prises de vues réelles 283
1-a. L'attraction du mouvement rotoscopé. 283
1-b. Le décalque de la vie. 286
1-c. Une égalité de statut ? 291

2. Le fantasme de l'union amoureuse 294
2-a. Une relation impossible ? 294
2-b. Affinités cinétiques – les limites de la rotoscopie. 297
2-c. "L'illusion de la vie", ou la confusion des mondes. 302

3. Interfaces sexuelles 306
3-a. Le dessin animé est-il sexué ? 306
3-b. Passages à l'acte. 310
3-c. La fusion sexuelle : une impossibilité théorique ? 315

3ème partie :
Pour une esthétique de l'hybridation entre dessin animé et prises de vues réelles 321

Chapitre VII : De l'autre côté de la toile – Quand le dessin animé et la prise de vues réelles traversent leur frontière 323

1. Alberti à l'épreuve du dessin animé 328
1-a. Ouvrir le "dessin-fenêtre". 328

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

1-b. Mouvement encadré, mouvement décadré. 332
1-c. Un débordement interdit du dessin dans la prise de vues réelles ? 336

2. La guerre de la toile 340
2-a. Du surcadrage au méta-cadre. 340
2-b. La traversée du miroir et les corps dérangeants. 344
2-c. *Flatland* 349

3. Dessin animé et cinéma en prises de vues réelles partagent-ils le même "langage" ? 353
3-a. L'invention d'un hors-champ dessiné. 353
3-b. Pour un "devenir-cinéma" du dessin animé. 358
3-c. Un passage de relais entre prises de vues réelles et dessin animé. 362

Chapitre VIII : Esthétique du non-cinématographiable – le dessin animé comme au-delà de la prise de vues réelles 368

1. Hors-monde du dessin animé 375
1-a. Le dessin animé comme rejet du réel ? 375
1-b. Rencontres oniriques. 379
1-c. Suivre le chemin de l'imaginaire. 385

2. La confrontation du visible et du non-visualisable 390
2-a. L'impact du cinéma scientifique sur le dessin animé. 390
2-b. Invisibles à l'œil nu. 395
2-c. Rien n'est impossible au dessin animé. 400

3. Le dessin animé comme révélateur de la prise de vues réelles 406
3-a. Valeurs d'enseignement du dessin animé. 406
3-b. Sous la prise de vues réelles, le dessin animé. 410
3-c. "Réciprocité et ambiguïté intégrale de cet univers". 415

Chapitre IX : Vers la "cartoonisation" du réel – Contaminations et convergences entre dessin animé et prises de vues réelles 422

1. Dans quelle mesure la prise de vues réelles peut-elle se cartooniser ? 427
1-a. Le dessin animé, une maladie contagieuse ? 427
1-b. Trucages et cartoonisation. 431
1-c. L'épaisseur illusoire des images. 436

2. Jouer avec la suspension d'incrédulité du spectateur 443
2-a. De la toile à l'écran : la mise en scène de l'image. 443
2-b. Clins d'œil et prises à partie du public. 451
2-c. La mise en abyme du cinéma dans les films hybrides. 455

3. Le réel en question 462
3-a. En quoi *Qui veut la peau de Roger Rabbit* est-il un tournant ? 462
3-b. De Disneyland à Toonville. 467
3-c. En route vers les "nouvelles images". 471

CONCLUSION :
La scission-assimilation du dessin animé et de la prise de vues réelles à l'ère du numérique et de l'image de synthèse.....476

BIBLIOGRAPHIE.....485

I. Approche historique de la forme hybride. 485
II. Approche théorique de la forme hybride. 494
III. Approche technique de la forme hybride.....501
IV. Approche sociologique de la forme hybride.....505
V. Approche esthétique de la forme hybride... 508
VI. Divers. 512

INDEX DES NOMS.....485

INDEX DES FILMS.....565

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

INTRODUCTION

En 2004 sort en salles le film *Le Pôle Express* de Robert Zemeckis (*The Polar Express*), long métrage reposant sur un procédé technique hérité de la *motion capture* : la *performance capture*. Cette technologie permet de numériser la performance d'un acteur pour la greffer à un avatar de synthèse qui adopte dès lors les postures et les expressions interprétées par une personne réelle. Un tel dispositif a pour singularité de produire des objets qui n'appartiennent, ni totalement au cinéma d'animation – c'est un comédien qui impulse les mouvements aux personnages graphiques, et non un animateur – ni totalement au cinéma en prises de vues réelles – la réalité capturée est transfigurée par l'image de synthèse qui se substitue à la photographie. Nous y avons, au sein de plusieurs articles écrits en parallèle de cette recherche, perçu une mise à mal de la frontière entre cinéma d'animation et cinéma en prises de vues réelles, signe d'une crise identitaire évidente du média cinéma à l'ère du numérique[1]. Mais plus encore qu'une crise du média cinéma, cette technologie révèlerait surtout la crise d'une *certaine conception* du cinéma, reposant sur la différenciation entre deux territoires supposément bien marqués que seraient l'animation et la prise de vues réelles.

[1] Cf Jean-Baptiste Massuet, « L'impact de la *performance capture* sur les théories du cinéma d'animation », in Richard Bégin (dir.), *Écranosphère*, n° 1, « Écran : théories et innovations », à paraître fin 2013, http://www.ecranosphere.ca ; Jean-Baptiste Massuet, « Préparer la "seconde venue" du cinéma : l'aventure du studio ImageMovers de Robert Zemeckis – Pour une révolution de l'animation sans le cinéma d'animation », in Vanessa Besand et Victor-Arthur Piegay (dir.), « Révolutions de l'animation à l'ère postmoderne », actes du colloque des 16 et 17 février 2012, *Revue d'Études culturelles*, n° 6, Dijon, Abell, à paraître à l'automne 2013 ; ainsi que Jean-Baptiste Massuet, « La capture de mouvement contre la prise de vues réelles – de l'empirisme du point de vue photographique à l'idéalisme numérique du corps cinématographique », article à paraître début 2014 aux Presses Universitaires de Provence.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Prémices à la réflexion

Il conviendrait de s'interroger sur les origines de cette conception. On sait dorénavant, grâce aux nombreux travaux d'Hervé Joubert-Laurencin sur la question[2], que la séparation entre le cinéma "traditionnel" et le cinéma d'animation a été théorisée dans le courant des années 1950 par plusieurs de ses praticiens – au lot desquels Norman McLaren ou encore Alexandre Alexeïeff – et que le cinéma d'animation a également acquis sa nomination "officielle" à l'occasion des premières Journées Internationales du Cinéma d'Animation organisées en France sous l'égide du critique André Martin en 1956. Il s'agit donc, à partir de ce moment, de rassembler sous le vocable "cinéma d'animation" tous les "genres", "sous-genres" ou encore techniques qui seraient, selon ces théoriciens et praticiens, à distinguer d'un autre cinéma – le cinéma dit "traditionnel" ou encore dominant. Or, on devine à quel point cette sécession confère au vocable "cinéma" lui-même une identité ambiguë : puisqu'il désigne un ensemble dont fait partie le cinéma d'animation – d'où l'adjonction du terme "cinéma" à la notion "d'animation" – il ne peut plus simplement désigner la forme dont ce dernier est censé se distinguer, d'où la prolifération de dénominations censées qualifier ce cinéma "de référence" : photographique, naturel, direct, en prises de vues réelles, en prises de vues directes (au singulier ou au pluriel), etc. Les exemples ne manquent pas et témoignent d'ores et déjà d'une difficulté à nommer clairement ce qui n'est plus considéré comme un média à part entière, mais comme un territoire à l'intérieur d'un média artificiellement divisé en deux pôles, quand bien même ce territoire serait paradoxalement considéré comme le média de référence.

En effet, la notion de cinéma d'animation ne peut se concevoir que par rapport à un autre cinéma. Comme l'écrit Hervé Joubert-Laurencin, « parler du "cinéma d'animation" impose de parler sans cesse d'un cinéma qu'il ne serait pas, mais qui se distinguerait pourtant du "cinéma" en général, dont le "cinéma d'animation" fait partie intégrante[3] ». La relation entre ces deux cinémas est dès lors ambiguë : la notion de cinéma d'animation repose nécessairement sur un cinéma auquel on pourrait la comparer, mais cette dépendance se double dans un premier temps d'une nécessité de rejet, pour légitimer l'existence même de la notion séparatiste de cinéma *d'animation*. La définition de cette notion, donnée par l'ASIFA

[2] Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre Volante – Quatre Essais sur le Cinéma d'Animation*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, coll. « L'œil vivant », 1997 ; ou également, du même auteur, « Du bon usage des primitifs : Émile Cohl dans les écrits d'André Martin », in Valérie Vignaux (dir.), *1895*, n° 53, « Émile Cohl », AFRHC, décembre 2007 ; ainsi que « Le cinéma d'animation n'existe plus », in *Acmé – Revue de cinéma numérique*, n° 1, octobre 2008.

[3] Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante*, *op. cit.*, p. 9.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

(Association Internationale du Film d'Animation) en 1980, était en l'occurrence la suivante : « Par art de l'animation, il faut entendre la création d'images animées par l'utilisation de toutes sortes de techniques à l'exception de la prise de vue directe[4] ». Se fait clairement jour un besoin, pour les théoriciens et praticiens révisant ici la définition instituée à la fin des années 1950[5], de définir leur territoire : or, définir, c'est avant tout poser des limites, dessiner des frontières afin de circonscrire une notion, un objet ou un concept. La frontière est ici clairement affichée : le cinéma d'animation est défini *contre* le cinéma en prises de vues directes, officialisant dès lors une séparation au sein d'un média désormais partagé, le cinéma.

Or, on le conçoit, un tel processus définitionnel pose problème au sens où la notion contre laquelle se définit le cinéma d'animation – le cinéma dit traditionnel ou en prises de vues directes – n'a rien d'une forme clairement arrêtée et établie. Non seulement sa définition se voit modifiée au gré des innovations techniques dont elle fait constamment l'objet au cours de son histoire, mais sa perception même diffère forcément en fonction du groupe social qui cherche à l'appréhender, ou encore selon l'époque dans laquelle s'inscrit tel ou tel discours sur ses supposées caractéristiques intrinsèques. Comment définir un objet par rapport à un autre, si cet objet de référence n'a lui-même jamais été défini de manière stable et définitive ? La conséquence de ce problème a clairement été énoncée par Hervé Joubert-Laurencin : l'expression "cinéma d'animation" serait « elle-même provisoire au regard de l'histoire, quoiqu'indispensable et fondatrice[6] ». Il n'est d'ailleurs pas surprenant que l'auteur affirme, en 2008, que « le cinéma d'animation n'existe plus[7] », la frontière théoriquement établie entre les deux territoires étant, à l'ère du numérique, de plus en plus floue : comment une notion comme le "cinéma d'animation" pourrait-elle encore faire sens alors même que la notion de "cinéma" traverse à l'heure actuelle une évidente crise identitaire ? De ces constatations émerge le principal problème posé par "l'invention" d'une notion comme celle du cinéma d'animation : en dépit d'une définition exclusive comme celle donnée en 1980 (« toutes sortes de techniques *à l'exclusion de la prise de vue directe* »), le cinéma d'animation s'avère être un territoire nécessairement inclusif (« *toutes sortes de techniques* à l'exclusion de la prise de vue directe »). Ses frontières sont donc mouvantes : toute nouvelle technique se différenciant de la "prise de vue directe" – pour reprendre l'expression de l'ASIFA – se trouve incluse dans

[4] Brochure *What is ASIFA ?*, article 7, éditions ASIFA. Cf Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante*, *op. cit.*, p. 41.
[5] « Toute création cinématographique réalisée image par image ». Définition présente dans le préambule des statuts de l'ASIFA (Association Internationale du Film d'Animation), citée par Hervé Joubert-Laurencin in *La Lettre volante*, *op. cit.*, p. 40.
[6] Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante*, *op. cit.*, p. 9.
[7] Hervé Joubert-Laurencin, « Le cinéma d'animation n'existe plus », *op. cit*.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

un territoire qui s'étend à mesure que ces techniques voient le jour. Le bastion de la "prise de vue directe" est-il dès lors à l'abri de l'expansionnisme définitionnel du cinéma d'animation ? Si cette notion de "prise de vue directe" venait à être remise en cause, quelle conséquence cela aurait-il sur celle de "cinéma d'animation" ? Et plus largement, sur celle de "cinéma" tout court ?

De fait, là où l'expression "cinéma d'animation" a été inchangée depuis les années 1950, celle censée qualifier le cinéma "traditionnel" n'a jamais été clairement arrêtée, comme si cette notion était finalement la plus problématique et la plus instable. L'expression que nous choisissons de privilégier au sein de cette étude, "cinéma en prises de vues réelles", nous paraît être, pour le moment, la plus précise et la plus adéquate. Moins techniciste que l'expression "cinéma en prises de vues directes", elle pose néanmoins le même problème que celui soulevé par Joubert-Laurencin, celui d'une hésitation « sur la qualification de l'adjectif (est-ce la prise qui est directe, ou les vues ?)[8] ». Le fait d'opter pour l'adjectif "réelles" plutôt que "directes" résout à notre sens la confusion, puisque ce sont bien, pour nous, les vues qui sont soit directes, soit réelles ; seulement, l'adjectif "direct" pourrait aussi bien renvoyer à l'absence de médiation entre le geste enregistreur – tourner la manivelle, appuyer sur un bouton – et l'enregistrement de la scène mouvante. Il y aurait, en ce sens, immédiateté – d'où le terme "direct" – entre l'enregistrement et la création d'une vue mouvante, à l'inverse de la prise dans le cadre d'un film d'animation conçu "image par image" et non pas "en direct". À l'inverse, l'adjectif "réel" ne peut être attribué aux prises : que seraient en effet des prises irréelles ? Les prises sont aussi réelles dans le cinéma d'animation que dans le cinéma dit "traditionnel" puisqu'elles sont réellement effectuées par un opérateur. C'est en revanche la nature des vues qui fait ici la différence : les vues réelles renvoient à la réalité profilmique capturée par la caméra. Ce choix terminologique a un impact sur l'emploi d'une autre notion problématique, celle de "réel". En l'occurrence, sans être dupe de la complexité théorique de cette notion, nous emploierons régulièrement le terme dans une acception unique, comme un équivalent de la notion de réalité, renvoyant au monde dont tout un chacun peut faire l'expérience dans la vie de tous les jours – par opposition, par exemple, à un univers fantaisiste issu de la graphie et de l'imaginaire d'un artiste.

Ce qui paraît ainsi singulariser la prise de vues réelles par rapport à l'animation serait le principe de "captation/restitution" de l'appareil cinématographique, tel que défini par André Gaudreault et Philippe Marion. La dimension de curiosité qui émane, selon eux, du

[8] Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante*, *op. cit.*, p. 9.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

cinématographe dans ses premières années d'existence a en effet trait à « l'apparition d'une technologie, les "machines à vues". L'aspect *novelty* du dispositif domine alors. C'est lui qui semble occuper le poste de fabrication des vues, et qui mobilise surtout l'attention du public des spectateurs. Le paradigme de la captation/restitution est à l'honneur au cours des premières années d'exploitation du cinématographe, disons pour faire vite jusque vers 1898[9] ». Les deux auteurs précisent néanmoins que « le phénomène de la captation/restitution ne disparaîtra pas après cette date, puisqu'il constitue le "noyau dur" de la technologie du média (du moins dans les films qui supposent une forme quelconque de captation du profilmique, ce qui n'est pas le cas des images de synthèse par exemple)[10] ». Nous ne saurions que trop insister sur la notion de "noyau dur" invoquée par Gaudreault et Marion, mettant ainsi en valeur l'un des traits caractéristiques d'un cinéma *envisagé comme traditionnel*.

De fait, les deux auteurs décrivent bel et bien ici un

> « premier moment […] qui passe par la captation machinique de *scènes naturelles*, dans la composition desquelles le "machiniste" humain n'aurait eu que peu à voir. […] Cela suppose un seuil minimal, quasi zéro, d'intervention au niveau à la fois du profilmique (ce que capte la caméra) et du filmographique (l'ensemble des procédés cinématographiques). Le dispositif de prise de vues est considéré strictement comme un appareil captateur, enregistreur de scènes profilmiques pratiquement *non organisées par l'homme*[11] ».

On le voit, cette dimension technique fut, un temps, le seul trait définitionnel de ce qui n'était pas encore appelé le cinéma. Néanmoins, les deux auteurs décrivent par la suite deux autres temps dans l'avènement de ce qui prendra ce nom dans le courant des années 1908-1914 : à « l'apparition d'un dispositif technique, les *machines à vues* », succède « l'*émergence* d'un dispositif socioculturel, celui des *vues animées*, puis […] l'*avènement* d'une institution, celle du *cinéma*[12] ». Remarquons la continuité entre les deux premiers moments, faisant de la notion de "vues" un fil conducteur tissant le lien entre les deux périodes, puis la différence singulière entre les deux dernières notions : les vues animées et le cinéma. De fait, "l'institution cinéma" n'apparaît nullement dès l'invention de l'appareil des frères Lumière – ce fameux moment des "machines à vues" – ni même pendant la première moitié des années 1900 – le moment des "vues animées". Dès lors, si l'on adoptait un instant, sans recul, une conception du cinéma "animato-centrée", reposant sur la différenciation entre

[9] André Gaudreault et Philippe Marion, « Le cinéma naissant et ses dispositions narratives », *Cinéma & Cie. International Film Studies Journal*, n° 1, 2001, p. 35.
[10] *Idem.*
[11] *Idem.*
[12] *Ibid.*, p. 34.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

les deux territoires supposément bien marqués que seraient l'animation et le cinéma en prises de vues réelles, nous serions légitimement en droit de nous demander : comment distinguer cinéma en prises de vues réelles et cinéma d'animation à une époque où la notion de "cinéma" elle-même n'avait pas encore vu le jour, et où l'un des termes permettant de qualifier les objets cinématographiques était celui de "vues animées"[13] ? Notion ambiguë, la "vue animée" pourrait en effet aussi bien renvoyer, de notre point de vue contemporain, à la notion de prise de *vues* réelles qu'à celle de film *animé*, les deux étant pourtant, à l'aune de l'entreprise définitionnelle débutant dans les années 1950, clairement opposés… Mais on le conçoit, cette ambigüité ne fait sens que si l'on plaque des concepts contemporains sur une terminologie du passé. Seul un regard animato-centré peut expliquer une telle approche problématique du terme "vues animées".

Il n'en reste pas moins que l'on imagine de quelle manière la réflexion de Gaudreault et Marion pourrait être détournée par le biais d'un tel regard animato-centré. Lorsque les deux chercheurs décrivent, pour le principe de la captation/restitution, « un seuil minimal, quasi zéro, d'intervention au niveau à la fois du profilmique (ce que capte la caméra) et du filmographique (l'ensemble des procédés cinématographiques) », il serait aisé d'interpréter la chose comme la description d'un principe qui ne serait *pas de l'animation*, c'est-à-dire qui ne reposerait ni sur une intervention sur le profilmique (le déplacement image par image d'un objet ou d'un dessin ou l'acte même du dessin) ni sur le filmographique (l'usage du procédé de *stop-motion*, permettant la technique de l'enregistrement image par image). En d'autres termes, le principe privilégié durant les trois premières années d'existence du cinématographe, qui devient le "noyau dur" de la technologie du média – la captation/restitution – serait à l'opposé du dénominateur commun du cinéma d'animation – au moins jusqu'aux années 1980-1990 – à savoir l'image par image.

Dix ans après cet article, Gaudreault et Marion s'interrogent en l'occurrence, à l'occasion d'une conférence donnée à Newcastle[14] – presque un préambule à leur ouvrage à paraître fin 2013, *La Fin du cinéma – Un média en crise à l'ère du numérique* – sur ce fameux regard animato-centré et sur l'importance qui pourrait lui être conférée à l'heure d'une crise identitaire certaine du média cinéma. Les deux auteurs analysent une forme de discours débutant dans les années 1990 consistant à affirmer que tout cinéma serait du cinéma d'animation. L'hypothèse de base de cette orientation repose sur le fait que le cinéma n'a pas

[13] L'expression "photographies animées" était également très souvent utilisée.
[14] André Gaudreault et Philippe Marion, « Le Modèle de la double naissance à l'aune du numérique », conférence donnée à Newcastle en 2011, non paginée.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

toujours porté ce nom, et qu'il était, au départ, une forme d'animation d'images, héritière des jouets d'optique du XIXème siècle – zootrope, praxinoscope, etc. – ce qui se cristalliserait dans la notion de "vues animées" définissant les objets conçus à l'aide des machines à vues. C'est tout du moins la théorie de plusieurs chercheurs au lot desquels nous pourrions citer Alan Cholodenko, écrivant ainsi dans l'introduction de son important ouvrage paru en 1991, *The Illusion of Life – Essays on Animation*, que

> « la fascination qu'offrait le cinéma dans son "enfance" (que l'on pourrait également nommer sa "phase primitive" – 1895-1905), était la fascination pour l'animation, pour la réanimation du monde via ce nouveau dispositif. La plaque commémorative des frères Lumière à l'extérieur du Grand Café où eut lieu leur première projection publique à Paris stipule : "Ici le 28 décembre 1895 eurent lieu les premières projections publiques de photographie animée à l'aide du cinématographe appareil inventé par les frères Lumière". […] Ce qui fascinait autant les spectateurs était de regarder les images photographiques inanimées devenir animées, soudainement transformées en images mouvantes et vivantes de personnes elles-mêmes mouvantes et vivantes ainsi que d'objets inorganiques […][15] ».

On comprend, de ce point de vue, que la mise à jour d'une forme à laquelle on attribue désormais le nom de "cinéma d'animation" puisse être perçue comme la cristallisation de problématiques remontant aux origines du cinématographe.

En effet, les vues animées du cinématographe n'étant pas perçues comme autre chose que la continuation des diverses expériences d'animation qui lui précédent, on comprend que la notion de prise de vues réelles ne puisse dès lors pas faire sens à cette époque. Le "noyau dur" de la captation/restitution ne serait qu'une identité artificiellement conférée à une forme qui jusqu'ici était perçue comme un procédé d'animation d'images photographiques. Comme l'écrit Alan Cholodenko, « l'animation comprend tous les films, tout le cinéma, était (et est toujours) leur condition de possibilité […]. Dans ce sens, l'animation ne serait plus une forme de film ou de cinéma. Le film et le cinéma seraient des formes d'animation. N'oublions pas le fait que la caméra/projecteur de films permettait d'animer des images fixes appelées

[15] Alan Cholodenko, introduction à Alan Cholodenko (dir.), *The Illusion of Life – Essays on Animation*, Sydney, Powers Publications, 1991, p. 19 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « It is to suggest that the fascination which the cinema in its "childhood" (otherwise known as its "primitive phase" - 1895-1905) offered was the fascination with animation, with the reanimation of the world by this new apparatus. A commemorative plaque to the Lumière brothers outside the Grand Café, wherein they staged their first public screenings in Paris reads : "Ici le 28 décembre 1895 eurent lieu les premières projections publiques de photographie animée à l'aide du cinématographe appareil inventé par les frères Lumière" […] What so fascinated the spectators was watching the inanimate still photographic image become animate, suddenly turning into living moving image of living moving people and inorganic objects »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

"photographies"[16] ». Aussi intéressante cette hypothèse soit-elle, il faut remarquer qu'elle nécessite d'être repensée dans le cadre d'une histoire de la socialisation des images. Si au "début", les photographies sont animées au sein d'un dispositif conçu pour le dessin, par la suite – dans le cadre du "dessin animé cinématographique" – ce sont les dessins qui sont animés dans un dispositif conçu pour la photographie animée. De l'un à l'autre se dessine un changement de dispositif et des modes de socialisation face aux images, comme en témoigne la disparition, par exemple, du Théâtre Optique d'Émile Reynaud face au succès rencontré par le Cinématographe des frères Lumière. En fait de "base technique" supposément identitaire, nous pourrions avancer, pour décrire plus précisément ce changement dans les modes de socialisation des images au sein d'un dispositif, que le principe de captation/restitution a permis de substituer à la notion d'animation celle de mouvement – à l'origine du nom de l'appareil Cinématographe, et bien évidemment, de la notion de "cinéma", ne conservant de l'appareil des frères Lumière que le *kinèma* grec, le mouvement, en lui ôtant la dimension d'écriture.

Pourtant, pour filer l'idée de Cholodenko, ce sont bien des photographies animées que les spectateurs allaient voir dans les premières années d'émergence de ce qui allait bientôt prendre le nom de cinéma. Il n'est dès lors guère surprenant que les chercheurs adeptes de l'animato-centrisme s'interrogent sur cette transformation, sur ce passage de relais, ou – quitte à s'inscrire dans le sillon idéologique de ces recherches – sur cette mise sous tutelle de l'animation au profit du principe de la captation/restitution, désormais considéré comme dominant. Le fait même de parler de cinéma "traditionnel" trahit un présupposé qui consisterait à penser que le principe de la captation/restitution serait originel et qu'il aurait de tout temps défini le cinéma. Or, à l'ère du numérique, ce principe est clairement mis à mal, les procédés d'animation infiltrant de plus en plus souvent une grande partie de la production cinématographique, en particulier les superproductions à effets spéciaux. Si les films contemporains font de moins en moins la différence entre cinéma d'animation et cinéma en prises de vues réelles, cela ne voudrait-il pas dire que la séparation entre les deux, censée assurer l'identité du média cinéma, est en fait strictement artificielle, et que le cinéma n'a jamais été que de l'animation ? C'est ce qui incite en conséquence un chercheur comme Lev

[16] Alan Cholodenko, « *Who Framed Roger Rabbit*, or the framing of animation », in Alan Cholodenko (dir.), *The Illusion of Life : Essays on Animation*, *op. cit.*, p. 213 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Animation arguably comprehends all of film, all of cinema, was (and is) the very condition of their possibility […]. In this sense, animation would no longer be a form of film or cinema. Film and cinema would be forms of animation. Let us not forget the notion that the motion picture camera/projector *animated* still images called "photographs" »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Manovich à affirmer que « né de l'animation, le cinéma a poussé l'animation à sa périphérie, simplement pour devenir, *in fine*, un cas particulier d'animation[17] ».

Il ne s'agit ici que d'une orientation possible de la réflexion, mais elle offre une approche précise de la période de crise que traverse actuellement le média multi-identitaire qu'est le cinéma. Si l'on cherche, comme André Gaudreault et Philippe Marion, à « déterminer ce qui, à travers les commentaires de crise d'un média, résisterait et persisterait comme éventuel invariant dudit média, comme dernier carré de la *res cinematografica*[18] », la notion d'animation constitue sans nul doute une piste à ne pas négliger. Comme les deux chercheurs l'estiment, il serait « utile à la réflexion sur le cinéma de militer en faveur d'un retour de la série culturelle de l'animation comme cadre de référence et d'essayer de comprendre pourquoi celle-ci a été poussée à la périphérie du cinéma. On peut même avancer un tantinet dans cette direction, d'une certaine manière, en se disant que ce serait d'une manière relativement "dictatoriale" que le paradigme de la captation-restitution aurait été consacré comme principe structurant premier de cette série culturelle des *vues animées*, au point de faire ombrage à la série culturelle de l'animation[19] ». Et les deux auteurs d'ajouter : « tout se passe comme si, longtemps subjugué par l'effet *novelty* de la captation/restitution, que l'institutionnalisation a élu comme socle identitaire, le cinéma avait renié une part significative de ses origines et de sa "nature", comme s'il avait renié sa toute première série culturelle d'appartenance[20] ». Cette "nature", même si le terme mériterait d'être nuancé, correspondrait en l'occurrence à ce qui caractérisait les vues des premiers temps, à savoir le principe d'animation qui les sous-tendait.

Dans un numéro de la revue *Animation : An Interdisciplinary Journal* consacré à l'animation dans le cinéma des premiers temps, André Gaudreault coécrit un éditorial avec Philippe Gauthier, au sein duquel les deux auteurs proclament qu'à cette époque, il est possible d'affirmer que « l'animation est de la cinématographie et que la cinématographie est de l'animation ![21] ». En ce sens, l'animation serait, comme l'affirme par ailleurs Alan Cholodenko, le principe structurant premier des vues cinématographiques, et non plus un

[17] Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, MIT Press, 2001, p. 302 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Born from animation, cinema pushed animation to its periphery, only in the end to become one particular case of animation »).
[18] André Gaudreault et Philippe Marion, « Le Modèle de la double naissance à l'aune du numérique », *op. cit.*
[19] *Idem.*
[20] *Idem.*
[21] André Gaudreault et Philippe Gauthier, « Guest Editorial », in Philippe Gauthier (dir.), *Animation : An Interdisciplinary Journal*, « Special issue : animation, pre- and early cinema », vol. 6, n° 2, Juillet 2011, p. 88 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Animation is kinematography and kinematography is animation ! »).

« “genre” de la planète cinéma[22] » comme a pu l’écrire André Gaudreault. On en reviendrait, à l’ère du numérique, à l’état des vues animées “pré-institution”, ce qui amène Gaudreault et Marion à insister sur le retour dans le cinéma contemporain de la « dimension animation du cinéma, que l’institution avait si soigneusement déclarée hors identité ou au minimum para-identitaire[23] ». C’est en ce sens qu’un regard animato-centré permettrait de s’interroger sur l’hybridité manifeste d’une grande partie des films contemporains, en revenant aux sources de la notion d’animation – qui aurait laissé la place au principe structurant de la captation/restitution dans le courant des années 1908-1914, période d’institutionnalisation du média cinéma.

Ce que dessinent André Gaudreault, Philippe Marion ou encore Philippe Gauthier dans ces quelques textes récents, ne sont que des pistes de réflexion[24]. Mais, en dépit de leur justesse, nous ne pouvons aller uniformément dans le sens de ces pistes, et ce, pour deux raisons. La première tient à la dimension quelque peu généralisante des notions déployées, telle que “l’animation” ou encore “l’institution”. Cette dernière apparaît ici comme une sorte d’entité autonome dotée d’une volonté quasi dictatoriale – alors qu’on l’imagine, les facteurs d’exclusion à déceler sont multiples et ne participent peut-être pas tous d’une même origine institutionnelle. Mais surtout, la notion “d’animation” ne peut être traitée de manière aussi générale et unilatérale. D’ores et déjà, l’animation n’est pas un genre. Nous l’avons en effet déjà fait remarquer, l’animation recouvre un très grand nombre de formes, de genres et de techniques différentes, que l’entité “cinéma d’animation” permet de réunir sous l’égide d’une notion unificatrice. Cependant, le principe d’animation image par image à la base de tous ces films divers et variés ne peut suffire à faire de l’animation une notion générale – ou tout du moins, une telle approche limiterait très vite la réflexion. De fait, André Gaudreault et Philippe Gauthier écrivent dans leur éditorial que « l’une des préoccupations majeures des études sur le film d’animation a consisté à définir leur propre objet d’étude, […] [préoccupation qui] repose le plus souvent sur une opposition entre prises de vues réelles et film d’animation, et tend à négliger les dimensions ontologique et historique de l’animation en elle-même[25] ». Pourtant, avant même d’en venir à interroger l’animation en elle-même, il

[22] André Gaudreault, « Le cinéma dit des premiers temps : un bouillon de culture en pleine ébullition », texte écrit dans le cadre des travaux du GRAFICS (Groupe de recherche sur l’avènement et la formation des institutions cinématographique et scénique) de l’université de Montréal, p. 14.
[23] André Gaudreault et Philippe Marion, « Le Modèle de la double naissance à l’aune du numérique », *op. cit.*
[24] Nous n’avons, à l’heure nous écrivons ces lignes, pas pu prendre connaissance de l’ouvrage de Gaudreault et Marion, *La fin du cinéma, un média en crise à l’ère du numérique*, Paris, Colin, 2013 (à paraître en octobre). Ces pistes y sont évidemment peut-être davantage creusées.
[25] André Gaudreault et Philippe Gauthier, « Guest Editorial », *op. cit.*, p. 88 (traduction personnelle de l’anglais ; texte original : « It appears that this is why a major concern for animated film scholars has been to define their

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d’une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

serait selon nous judicieux de s'interroger sur certaines de ses formes précises, afin de mieux comprendre les enjeux qui lui sont rattachés. Un traitement de l'animation "en soi" n'est évidemment pas exclu, mais comme l'écrit Donald Crafton dans le même numéro de la revue *Animation*, cela n'aboutirait-il pas à un questionnement circulaire ? « Si la réponse à la question "qu'est-ce que le cinéma ?" est "de l'animation", alors, "qu'est-ce que l'animation ?"[26] ».

Cette thèse se voudrait dès lors être la contribution modeste à ce questionnement inauguré par les chercheurs précédemment cités, en s'attachant essentiellement à l'une des formes principales du cinéma d'animation qu'est le dessin animé. Il s'agirait d'interroger la relation entre le dessin animé et le cinéma en prises de vues réelles, afin de mettre à jour les raisons pour lesquelles le dessin animé – avant de parler d'animation au sens général – aurait été marginalisé vis-à-vis de l'institution cinématographique dominante. Le sujet est assurément large, d'où le choix de s'en tenir, pour le moment, à une forme précise de l'animation pour pouvoir donner un certain crédit à la réflexion.

Termes du sujet

Le choix du dessin animé n'est évidemment pas un hasard. Avant les premiers usages de la notion de cinéma d'animation dans les années 1950, le dessin animé en était l'équivalent manifeste, forme dominante parmi d'autres, à la visibilité moindre, telles que le film de marionnettes, le film de poupées, le film de silhouettes, la *clay-motion*, l'animation d'objets, etc. On pense en particulier à l'influence du modèle industriel de l'entreprise Disney sur laquelle nous reviendrons à de multiples reprises. Comme l'exprime un critique du numéro 14, « Spécial Animation », de la revue *Cinéma* paru en 1957, pour beaucoup de spectateurs, « 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-

---

own object of study, to distinguish between what should be considered "animation" and what should not. These attempts at definition rely mostly on an opposition between live-action and animated films and tend to neglect the ontological and historical dimensions of animation per se »).

[26] Donald Crafton, « The Veiled genealogies of animation and cinema », *Animation : An Interdisciplinary Journal, op. cit.*, p. 107 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « If the answer to "what is cinema" is "animation", then, "what is animation"? »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

nature[27] ». Le dessin animé était clairement le représentant privilégié, avant cette période, de ce qui allait prendre le nom de cinéma d'animation, tout du moins dans l'inconscient collectif. La dimension marginale de l'animation y trouve une illustration flagrante, le dessin animé étant bien souvent perçu comme un territoire à part, dans certains cas déprécié. Citons à cet égard Étienne Souriau qui, dans sa préface à l'ouvrage de Marie-Thérèse Poncet sur *L'Esthétique du dessin animé* paru en 1952, s'interroge : « Est-il le moins du monde esthétiquement justifiable, ce préjugé qui ferait du Dessin Animé une *province inférieure* de l'art filmique ; et une chose artistiquement peu sérieuse ?[28] ». La territorialité du dessin animé se trouve ici clairement énoncée, Souriau laissant entendre que ce territoire esthétique a jusqu'ici été considéré à tort comme inférieur au cinématographe « au matériel en chair et en os[29] », preuve de sa marginalisation, et illustration possible d'un supposé "rejet" de cette forme par l'institution cinéma.

D'autre part, le choix du dessin animé se justifie par le fait qu'avant les photographies, les dessins avaient le privilège d'être animés par les dispositifs tels que le zootrope, le praxinoscope, ou, plus tard, le théâtre optique d'Émile Reynaud[30]. Que ces expériences puissent ou non être affiliées à la notion de dessin animé est une question dont il s'agira de débattre. De fait, l'un des objectifs principaux de cette thèse, comme nous le verrons, sera de définir sur le long terme ses objets d'étude, ou, pour reprendre l'expression d'Hervé Joubert-Laurencin, de les « dé-finir », « en donnant au préfixe un sens adversatif, c'est-à-dire [en mettant en évidence leur] nomination interminable[31] ». Cette entreprise dé-finitionnelle a pour but de montrer que les notions de dessin animé et de cinéma en prises de vues réelles n'ont rien d'ontologique et s'avèrent être des constructions culturelles, régulièrement redéfinies et complexifiées en fonction de l'époque et du contexte dans lesquels elles s'inscrivent.

De fait, le dessin animé du cinéma des premiers temps n'a guère à voir avec le dessin animé de l'ère institutionnelle du cinéma. Nous nous rendrons d'ailleurs compte que le terme même de dessin animé s'avère dans divers cas fort problématique : non seulement il existe plusieurs façons de faire du dessin animé – sous un angle abstrait ou sous un angle figuratif, sous un angle réaliste ou sous un angle caricatural, etc. – mais de plus, la notion de dessin animé n'a pas existé de tout temps, exactement comme celle de cinéma en prises de vues

[27] R.-M. Arlaud, « Cannes 1956 – Le mouvement fut réinventé », *Cinéma 57*, n° 14, « Spécial Animation », janvier 1957, pp. 8-9.
[28] Étienne Souriau, préface à Marie-Thérèse Poncet, *L'Esthétique du dessin animé*, Paris, Nizet, 1952, p. 3 (je souligne).
[29] *Idem.*
[30] Même si ces dispositifs permettaient également d'animer des photographies.
[31] Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante, op. cit.*, p. 35.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

réelles. Nous nous apercevrons rapidement que le syntagme dessin animé a connu plusieurs étapes nominatives, et qu'il n'a de légitimité en tant que tel qu'à partir des années 1910, années durant lesquelles nous rencontrons les premières occurrences de l'expression. Pour qualifier les "dessins animés" produits avant cette décennie, nous choisirons de nous référer à l'expression "animation de dessins" renvoyant, non plus à un genre, mais bien à une technique – le syntagme "dessin animé" pourrait également être utilisé dans ce sens, mais l'aspect polysémique qui en résulterait risquerait de rendre la réflexion parfois confuse, d'où notre choix de différencier ces deux acceptions du terme par l'usage d'une autre expression.

L'autre problème immédiatement rencontré consistait à qualifier ces deux notions que sont le dessin animé et le cinéma en prises de vues réelles, constamment pensées – comme le titre de la thèse le laisse présager – en parallèle. Ne pouvant être considérées comme de simples formes esthétiques, ou comme de simples types d'image – qualifications soit trop large, soit trop restreinte – nous avons finalement opté pour la notion de "régime de représentation". Par cette expression, nous entendons un ensemble de conditions générales définissant le processus de captation/restitution du mouvement cinématographique. Ces conditions générales ont principalement trait ici à deux choses : le traitement du mouvement et le traitement de la représentation. D'un côté, il s'agit de différencier le mouvement capté à même le corps des comédiens, par le biais de la prise de vues réelles, et le mouvement reconstitué image par image par un animateur ; de l'autre, il s'agit de différencier la dimension photographique de la représentation lorsqu'elle émane de la prise de vues réelles, et la dimension graphique de la représentation lorsqu'elle est dessinée, à la main, par un artiste. La différenciation entre ces deux régimes de représentation a en l'occurrence parfaitement été mise en évidence par Lo Duca dans l'ouvrage de référence *Le Dessin animé* paru en 1948 :

> « Le cinéma photographique, devant un piano, nous permettra de le *voir* : immobile, sonore, sous des lumières diverses, en flou comme dans un brouillard ; avec un truc, nous pourrons voir le clavier jouer sans trace de doigts humains, ou encore, par le plus simple des montages, nous pourrons voir l'instrument paraître et disparaître. Seul le dessin animé est capable de nous donner un piano qui secoue ses puces, qui bat la mesure avec sa queue, qui rit à pleines touches, qui mord le musicien imprudent à la moindre fausse note. Nous sommes donc en présence de deux mondes "visuels" qui n'ont rien d'autre en commun que le film impressionné et la piste sonore [32]».

[32] Lo Duca, *Le Dessin animé*, Paris, Prisma Editions, 1948, pp. 9-10.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

En d'autres termes, là où le cinéma en prises de vues réelles enregistre, capte le mouvement afin de le restituer, dans sa temporalité réelle, le dessin animé crée de toutes pièces le mouvement, le dessine afin de le reconstituer, image par image. Comme l'affirme un critique dans le numéro de *Cinéma* 57 « spécial animation », « le projet n'est plus d'enregistrer des mouvements provoqués […], mais celui d'une création totale du mouvement, à partir d'éléments déterminés séparément[33] ».

La notion de "régime de représentation" pose néanmoins le même problème que celles de dessin animé et de cinéma en prises de vues réelles : elle ne peut être appliquée à des objets contextuellement ancrés dans des périodes au sein desquelles ni le dessin animé ni la prise de vues réelles n'étaient encore définis. Pour faciliter la lecture et, encore une fois, clarifier la réflexion, nous avons décidé d'éviter au maximum l'usage de cette expression pour les films correspondant à la période dite du cinéma des premiers temps. Plus encore, nous avons fait de la justification de cette notion l'un des objets de la réflexion, consistant à nous demander à partir de quand le dessin animé et la prise de vues réelles ont-ils pu être considérés comme deux régimes de représentation différents ? Comment cette séparation définitionnelle s'est-elle construite dans l'histoire, et selon quelles modalités ? De fait, si nous avons préféré le dessin animé à d'autres formes et d'autres techniques du cinéma d'animation, c'est en raison de sa différenciation avec la prise de vues réelles sur deux tableaux. Les films animant des objets ou de la glaise, par exemple, ne se différencient de la prise de vues réelles que par le principe d'animation image par image, partageant avec l'autre régime de représentation la nature photographique des images. Le dessin animé serait *a priori* en tous points opposé à la prise de vues réelles, ce qui permet de creuser avec plus d'évidence leurs points communs comme leurs différences.

Choix du corpus et méthodologie

C'est ce qui nous amène à présenter la méthodologie ici choisie pour analyser la relation entre le dessin animé et la prise de vues réelles, du cinéma des premiers temps à nos jours. On le voit, le sujet est plus que large, et nous sommes conscients de prêter ainsi le flanc à la critique. C'est pourquoi nous avons opté pour une entrée très précise en choisissant de ne

[33] Anonyme, « Pour une définition », article issu de la revue *Cinéma 57*, n° 14, « Spécial Animation », janvier 1957, p. 13. Nous soupçonnons que l'auteur de cette définition soit André Martin, très impliqué dans la rédaction de ce numéro.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

traiter cette question que par le biais des films orchestrant une rencontre entre les deux régimes de représentation. Le terme de "rencontre" ici choisi n'est nullement fortuit. Nous l'entendons dans l'un des sens proposé par sa définition dans le dictionnaire : « Le fait, pour deux personnes, de se trouver en contact, d'abord par hasard, puis d'une manière concertée ou prévue[34] ». Mais il peut s'agir également d'un « engagement imprévu de deux forces ennemies[35] ». Dans les deux cas, ce qui nous semble ressurgir n'est autre que la dimension "personnifiante" inhérente à la notion. Notre corpus se limite ainsi aux films présentant une rencontre, quelle que soit sa nature, non pas seulement entre dessin animé et prises de vues réelles, mais plus précisément entre des *personnages* de dessin animé et des *acteurs* réels.

Paul Wells, dans un article paru dans un numéro spécial animation de la revue *CinémAction*, définit plusieurs modalités de « relation entre l'action directe et l'animation » que seraient, selon lui, l'immersion, l'interface et le contrepoint[36]. Dans le cas de l'immersion, « les modèles d'animation traditionnelle ou par ordinateur sont absorbés 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 ; par exemple : *Jason et les Argonautes, Jurassic Park, Le Seigneur des Anneaux : les deux tours, Spiderman, Hulk*[37] ». Dans le cas du contrepoint, l'animation est utilisée « par comparaison, ou en parallèle avec des séquences directes […]. Il y a une réelle volonté de séparation dans cette forme de représentation, puisqu'il s'agit de signaler sa différence comme contrepoint critique de l'action directe qu'elle précède ou qu'elle suit[38] ». Ces deux modalités de mise en relation du dessin animé et de la prise de vues réelles sont d'emblée exclues de notre corpus de travail. C'est en revanche la dimension d'interface qui nous semble la plus proche de notre approche : « elle représente les voies par lesquelles l'animation s'engage réellement aux formats et aux contraintes du cinéma direct en employant son propre vocabulaire dans une forme combinée, composite[39] ». Par composite, Wells entend ici un principe de plan au sein duquel apparaissent deux régimes de représentation différents, cohabitant l'un avec l'autre dans un même espace diégétique. C'est cette voie que nous cherchons ici à explorer à travers une forme que nous choisissons d'appeler, pour plus de commodité, "forme hybride".

[34] *Le Petit Robert – Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française* [1977], Paris, 1985, p. 1662.
[35] *Idem.*
[36] Paul Wells, « Contrepoint, interface, immersion : animation et cinéma direct revisités », *CinémAction* n°123, « CinémAnimationS », sous la direction de Pierre Floquet, Paris, Corlet, 2007, p. 221.
[37] *Ibid.*, pp. 221-222.
[38] *Ibid.*, p. 226.
[39] *Ibid.*, p. 224.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

En effet, la dimension composite pourrait renvoyer à une autre forme, proche de l'immersion, consistant à ancrer des personnages interprétés par des acteurs dans des décors en *matte painting*, ce qui peut prêter à confusion. Un plan composite peut être un plan truqué, en apparence homogène, volontairement illusionniste. La notion d'hybridité, en revanche, implique nécessairement l'idée d'une forme « composée de deux éléments de nature différente anormalement réunis[40] ». Les deux éléments restent disparates, malgré leur réunion au sein du même plan. C'est sur ce point que le choix des films de notre corpus s'est focalisé. Les films dont nous avons choisi de traiter exposent ostensiblement la différence entre leurs deux régimes de représentation, à la fois au sein de leur mise en scène et de leur récit. Les êtres dessinés y sont la plupart du temps diégétiquement présentés comme des êtres dessinés, ou bien comme des êtres fantastiques que l'on ne cherche pas à inscrire de manière invisible dans la fiction.

De fait, l'une des caractéristiques des films de notre corpus réside dans la dimension "méta-artistique" ou autoréflexive dont ils sont majoritairement dotés. Ils représentent bien souvent des dessinateurs aux prises avec leurs créations, ou encore le milieu de la création cinématographique. L'exemple le plus fameux serait évidemment *Qui veut la peau de Roger Rabbit* de Robert Zemeckis (*Who Framed Roger Rabbit*, 1988), présentant des personnages de dessin animé, considérés en tant que tels, dans un univers diégétique en prises de vues réelles – Hollywood – les acteurs réels côtoyant dans la vie de tous les jours ces êtres graphiques et animés. Mais il ne s'agit pas du seul exemple, et nombreux sont les films qui reposent sur ce parti-pris d'une diégétisation de leur propre hybridité.

Autre conséquence de ce choix, les films de notre corpus seront uniquement des films de fiction, orchestrant cette rencontre sur le mode du récit cinématographique, en laissant de côté les usages documentaires du mélange dessin animé/prises de vues réelles. Il s'agit en effet de mettre en évidence et d'interroger la fictionnalisation de la relation entre les deux régimes de représentation. Par ailleurs, notre réflexion privilégiera, à quelques exceptions près, le cinéma américain – en particulier hollywoodien – car nous constaterons que la forme hybride y trouve la plupart de ses usages les plus flagrants. Nous reviendrons évidemment en détail sur cette particularité de la forme à Hollywood, lieu essentiel dans le processus de définition du dessin animé, tout du moins dans sa forme industrielle. Nous nous permettrons cependant quelques écarts géographiques, en particulier au travers de la figure d'Émile Cohl, metteur en scène français de la fin des années 1900 et du début des années 1910, dont

[40] *Le Petit Robert – Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française*, *op. cit.*, p. 947.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

l'importance s'avère cruciale dans le cadre de l'avènement de la notion de dessin animé. De fait, Cohl travaille plusieurs années de sa vie aux Etats-Unis et y trace les grandes lignes du dessin animé que nous choisissons de qualifier ici d'industriel, terminologie sur laquelle nous reviendrons également.

En dépit de ce choix assez restreint et précisément orienté, nous n'avons pu que constater l'ampleur du corpus. Nous ne souhaitions cependant pas nous arrêter sur quatre ou cinq films spécifiquement choisis, pour la bonne et simple raison que cette forme hybride fait montre d'une évolution trop complexe au cours de l'histoire du cinéma pour qu'une poignée de films puisse suffire à en dépeindre tous les enjeux. Nous avons donc pris le parti de nous servir de ces films comme outils afin d'appuyer notre réflexion sur la relation entre dessin animé et prises de vues réelles, sans nullement chercher l'exhaustivité. Les films sont trop nombreux et l'exercice confinerait au panorama mécanique et sans guère d'intérêt. Nos choix sont en l'occurrence déterminés et permettent de témoigner de certains problèmes que nous souhaitons plus particulièrement mettre en évidence[41].

Il faut constater que cette forme hybride n'a, de façon surprenante, quasiment jamais été traitée en profondeur dans le cadre d'une réflexion universitaire, en tout cas de manière historique. Tout au plus fait-elle régulièrement l'objet d'un chapitre en particulier dans le cadre de tel ou tel ouvrage sur le cinéma d'animation. Citons néanmoins, en guise d'exception, les réflexions de Joubert-Laurencin et Cholodenko sur *Qui veut la peau de Roger Rabbit*, toutes deux aussi riches que précises, mais qui ne font qu'esquisser par ailleurs une réflexion potentielle sur le développement historique de cette forme hybride, qui nécessite clairement pour nous d'être étendu à l'échelle d'une thèse. Le choix de cette forme hybride pour appuyer notre réflexion n'a en effet rien de fortuit. Il se justifie selon nous pour trois raisons.

Tout d'abord, une raison historique : les premières expériences d'animation de dessins des années 1900 ne sont pas des formes d'animation "pures", c'est-à-dire uniquement constituées de dessins. Le dessin côtoie ainsi régulièrement la prise de vues réelles, ce qui nous incite à formuler l'hypothèse selon laquelle la forme qui prendra dans les années 1910 le nom de dessin animé est d'emblée, dès ses premières occurrences cinématographiques, une forme hybride.

[41] Nous nous permettrons, dans certains cas, quelques entorses à notre corpus en choisissant de nous intéresser à des films correspondant plutôt au modèle du contrepoint, c'est-à-dire, plus précisément, de la juxtaposition entre les deux régimes de représentation. D'abord dans le cas des films hybrides des premiers temps, ne proposant que rarement de véritables interactions dans le même cadre entre dessin animé et prises de vues réelles ; mais également, parfois, lorsque cela s'avèrera nécessaire dans le cadre de la réflexion, au sein de films plus contemporains. Ces exceptions seront néanmoins chaque fois annoncées et resteront très rares.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

La deuxième raison est d'ordre théorique : la promiscuité, au sein du même cadre, de deux régimes de représentation cohabitant l'un avec l'autre sans chercher à fusionner constitue un terrain de réflexion plus que fertile dans le cadre d'une comparaison entre ce qui a trait à l'animation et à la prise de vues réelles en termes de représentation du mouvement. Il est plus aisé de comparer les deux régimes de représentation lorsqu'ils sont accolés l'un à l'autre : leurs différences et leurs points communs ne peuvent qu'en surgir avec plus d'évidence.

La troisième et dernière raison est d'ordre esthétique : ces films proposent un univers fortement hétérogène qui mérite d'être questionné à l'aune de la relation historique et théorique entre dessin animé et prises de vues réelles que les deux premières raisons de notre choix mettent en jeu. Comme nous le mettions en évidence, le cinéma des premiers temps recèle un grand nombre de films usant à la fois du dessin et de la photographie animée : il s'agit presque à l'époque d'un *topos* esthétique. Cependant, l'entremêlement entre les deux régimes de représentation ne paraît pas perçu, tout au long du siècle, de la même manière. Soulevons par exemple le fait que le critique William Vaughn crée, dans les années 1940, une « Société pour l'Expulsion des Acteurs vivants hors des Films de Disney[42] ». Esthétiquement, la rencontre entre les deux régimes de représentation ne fait donc pas sens de la même manière selon l'époque dans laquelle elle se joue.

Notre orientation, on le voit, n'est pas sans poser problème en termes de positionnement épistémologique. Elle témoigne d'une pluralité disciplinaire dont nous ne pouvons nous départir, même si nous avons conscience des problèmes qu'elle sous-tend, en particulier à l'aune d'un émiettement certain de la réflexion historique sur le cinéma. Laurent Le Forestier remarque par exemple, à l'heure actuelle, une scission manifeste du « territoire de l'histoire du cinéma : d'un côté une histoire esthétique, qui utilise parcimonieusement le non-film, essentiellement pour documenter le film […] ; de l'autre une histoire socioculturelle, prompte à embrasser en son sein l'histoire économique et l'histoire technique du cinéma[43] ». Pourtant, Le Forestier envisage pour sa part une voie médiane, estimant qu'il y aurait « sans doute matière à faire une histoire esthétique avec du non-film, à tout le moins

[42] Cf Robert Benayoun, *Le Dessin animé après Walt Disney*, Paris, Jean-Jacques Pauvert, 1961, p. 11.
[43] Laurent Le Forestier, « Repenser les rapports entre histoire et théorie du cinéma : de quelques usages possibles du non-film », in Pierre Beylot, Isabelle Le Corff et Michel Marie (dir.), *Les Images en question – Cinéma, télévision, nouvelles images : les voies de la recherche*, Bordeaux, Presses Universitaires de Bordeaux, coll. « Cinéma(s) », 2011, p. 38.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

avec des sources non-film tenues pour aussi importantes que les sources film[44] ». Le chercheur stipule rapidement qu'il s'agit pourtant, avant toute chose, de s'entendre sur la notion d'histoire esthétique, recouvrant selon lui deux champs de recherche essentiels :

> « D'un côté l'histoire des films comme objets esthétiques – et là, déjà, les possibilités sont nombreuses, entre travailler sur un film, sur un corpus limité ou encore sur une vaste série de films, susceptible de mettre à jour l'existence de modes de représentations selon les périodes, les lieux, etc. – ; de l'autre, l'histoire de l'esthétique cinématographique presque comme discipline ou au moins comme ensemble d'idées sur le cinéma, d'idées de cinéma, voire comme théorie, au sens étymologique, c'est-à-dire comme un ensemble d'observations sur le cinéma[45] ».

De fait, au risque de paraître présomptueux et, encore une fois, de prêter le flanc à la critique, notre approche serait à la croisée de ces deux champs de recherche.

En effet, nous estimons que notre sujet ne peut être traité que selon une quadruple exigence : importance conférée aux films et à leur analyse ; importance conférée au non-film – en particulier les sources écrites liées à la réception desdits films – ; importance conférée à la dimension technique de ces films – jouant sur un entremêlement entre deux régimes de représentation différents qu'il s'agit d'interroger à la lumière des enjeux techniques de telle ou telle époque – ; et enfin, importance conférée aux théories du cinéma et de l'animation que l'on peut lier, à notre sens, à la relation entre dessin animé et prises de vues réelles dépeinte dans les films. En d'autres termes, si nous nous situons clairement dans le sillon d'une des approches décrites par Laurent Le Forestier, « l'histoire des films comme objets esthétiques » en choisissant de travailler « sur une vaste série de films, susceptible de mettre à jour l'existence de modes de représentations selon les périodes », cette histoire ne peut être totalement valable si elle ne s'inscrit pas, de surcroît, dans une histoire des idées sur le cinéma. Comment entendre l'esthétique et la réception de ces films hybrides à telle ou telle période si l'on ne prend pas en compte l'appréhension globale, par la théorie, de la relation entre cinéma en prises de vues réelles et cinéma d'animation ? Il ne s'agit pas tant, pour nous, de remettre en question l'émiettement de l'histoire du cinéma en pointant du doigt le choix de divers historiens du cinéma, travaillant soit sur les films, soit le non-film, ce qui serait évidemment fort présomptueux de notre part. Mais il s'agit plutôt de mettre en évidence que notre sujet – ce sujet précis – ne peut, lui, être traité autrement que selon l'approche croisée

[44] *Idem.*
[45] *Ibid.*, pp. 38-39.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

que nous nous proposons d'adopter. Approche risquée au demeurant puisque, l'on s'en rendra vite compte, la réflexion ici entamée ne se donne pas pour autre objectif que de défricher la question et de poser quelques bases afin que la réflexion puisse être par la suite reprise et perpétuée sous d'autres formes – ou en choisissant, pour le coup, de se focaliser par exemple sur quelques films précis, en profondeur et de manière systémique.

Nous nous proposons simplement ici d'analyser historiquement cette forme hybride, du cinéma des premiers temps à nos jours, et de mettre à jour la complexité de la relation entre dessin animé et prises de vues réelles, selon nous perceptible avec plus d'évidence dans ces films singuliers. Or, ce but ne peut être atteint qu'en conférant autant d'importance aux films qu'aux discours qui leur sont contemporains. Si le contexte de production et de diffusion de ces films est également un point d'approche essentiel, c'est qu'il permet de souligner que les films eux-mêmes peuvent constituer une source historique. Certes un film peut faire l'objet de plusieurs interprétations, ce qui complexifie son traitement en tant que source, c'est pourquoi nous chercherons toujours ici à analyser le film en l'inscrivant dans son contexte, à la fois de production, de diffusion et de réception. La place de l'interprétation sera ainsi fort restreinte, les films devant être pris de la manière la plus objective possible, uniquement sous l'angle de la relation entre les deux régimes de représentation. Ce que nous mettrons en l'occurrence en évidence, à l'aide de cette méthode, c'est que les metteurs en scène et techniciens se confrontent différemment à la forme hybride en fonction de l'époque à laquelle le film est conçu, mais également le fait que les spectateurs reçoivent eux-mêmes différemment ces films singuliers en fonction de l'époque à laquelle ceux-ci sont diffusés. C'est ce qui nous amène à questionner, à travers l'évolution de cette forme et de l'usage qu'en font les cinéastes, l'émergence de divers discours théoriques contextuels sur l'ontologie de l'animation, que les films nous incitent plutôt à ériger en contre-ontologie d'un domaine esthétique éminemment inessentiel.

Problématisation

Les films hybrides de notre corpus ne mettent pas en jeu n'importe quelle forme de dessin animé. Ces films à l'autoréflexivité manifeste présentent en l'occurrence une rencontre entre des acteurs réels et des personnages dessinés présentés sous un régime figuratif. Ces êtres graphiques n'ont donc que peu à voir avec le traitement abstrait parfois accordé au

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

dessin animé[46]. Or, c'est justement ce traitement, cette orientation esthétique du dessin animé, qui nous amène à envisager une seconde raison pour laquelle nous ne pouvons suivre uniformément les pistes de réflexion esquissées par André Gaudreault et Philippe Marion, présentées plus haut. La première tenait à l'aspect quelque peu général des notions déployées. La seconde aurait trait à l'unidimensionnalité du mouvement décrit par les deux chercheurs entre l'institution cinéma et l'animation, celle-ci étant selon eux intégralement marginalisée et déclarée « hors-identité » vis-à-vis de l'institution. De fait, l'exemple précis du dessin animé permet de nuancer cette hypothèse. Effectivement, la nomination même du dessin animé soulève l'intégration de cette forme à une institution différente de celle du cinéma : celle de la presse illustrée – nous reviendrons évidemment en détail sur ce point. En conséquence, le dessin animé trouve son identité au détour de sa marginalisation vis-à-vis des formes cinématographiques dominantes, que l'on pourrait effectivement nommer l'institution cinéma. Mais le problème est cependant plus complexe : parmi les diverses formes possibles de dessin animé, l'une d'entre elles – celle qui retient ici notre attention, la forme figurative – suit une évolution relativement claire, affichée en particulier par son représentant privilégié : l'entreprise Disney. Cette évolution porte un nom, émanant des propres animateurs du studio : « l'illusion de la vie[47] ». Il s'agirait, pour faire vite, d'imiter tant que faire se peut l'esthétique du cinéma en prises de vues réelles, de s'approprier ses codes, et d'en proposer une sorte d'équivalent graphique. L'ambition disneyenne est dès lors claire, même si nous tenterons de la travailler davantage dans le détail : le dessin animé disneyen assimile les modes de représentation de la prise de vues réelles et, de fait, tend à être absorbé dans le sillon de l'institution cinématographique. Davantage que l'animation, c'est un certain type de dessin animé qui pourrait ainsi être considéré comme un « genre de la planète cinéma ».

En d'autres termes, le rejet de l'animation par l'institution cinéma n'est pas le seul mouvement décelable au cœur de la relation entre les deux régimes de représentation. Un autre mouvement, contigu et simultané, doit nécessairement être pris en considération pour compléter la réflexion, à savoir un mouvement *d'assimilation*. D'où ce double-mouvement que nous percevons dans la relation dessin animé/prises de vues réelles, et que nous qualifierons ici de *scission-assimilation*. Tout en étant scindé vis-à-vis de la prise de vues réelles, le dessin animé – qui trouve son identité au cœur de cette scission – tend également, pour certaines de ses formes, à s'assimiler au cinéma dominant. Ce paradoxe constituera

[46] Quelques exceptions, encore une fois, dans le cas des films d'Émile Cohl, proposant une forme animée clairement métamorphique.
[47] Cf Frank Thomas et Ollie Johnston, *The Illusion of Life – Disney Animation*, New-York, Disney Editions, 1981.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

l'objet premier de notre réflexion, les films hybrides véhiculant, chacun à leur manière, cette double-relation d'attraction/répulsion entre les deux régimes de représentation. Allons même plus loin en affirmant que c'est au cœur de cette double-relation que peut être décelée l'origine même des notions de "régime de représentation", de "dessin animé" et de "prises de vues réelles". Sans ce double-mouvement paradoxal, ces trois notions qui feront ici l'objet d'une dé-finition n'auraient sans doute pas pu exister. D'où l'hypothèse qui sera la nôtre le temps de cette réflexion : la scission-assimilation entre le dessin animé et la prise de vues réelles est le signe extérieur du mouvement historique qui aboutira, dans les années 1950, à la séparation de l'institution cinéma en deux pôles : le cinéma d'animation d'un côté et le cinéma en prises de vues réelles de l'autre. Les films hybrides sont dès lors les représentants privilégiés de cette scission-assimilation, leur inscription dans telle ou telle période marquant quelques unes des grandes étapes de la relation historique entre animation et cinéma en prises de vues réelles.

Découle de ces considérations la problématique suivante : en quoi la mise en scène syncrétique des films mêlant dessin animé et cinéma en prises de vues réelles a-t-elle évolué au cours de l'histoire, créant les conditions d'émergence d'une opposition théorique entre deux régimes de représentation au sein d'une même institution cinématographique, tendant à s'assimiler l'un à l'autre tout en témoignant paradoxalement d'une inconciliabilité que les films donnent esthétiquement à interroger par leur évidente hétérogénéité visuelle ?

La réflexion se divisera en trois temps : une première partie, à l'orientation plutôt historique, consistera à remarquer la prolifération, dans les trente premières années du cinématographe, de films mêlant dessin animé et prises de vues réelles, puis leur raréfaction jusqu'à l'avènement du numérique. Un tel constat incite d'emblée à penser cette forme hybride comme un lieu de questionnement contextuellement mouvant. Ce premier temps de l'étude cherchera ainsi à interroger le mouvement de scission dont découle l'apparition de la notion même de "dessin animé", tout en questionnant simultanément les prémices du phénomène d'assimilation, lié à une institution cinématographique précise, à savoir Hollywood. Le dessin animé serait le lieu d'un double rapport à la prise de vues réelles : à la fois intégré et en marge, sa place s'avère dès lors problématique, et s'apparente à un territoire esthétique partiellement "autre".

C'est ce qui nous conduira, dans un second temps, à interroger la supposée différence ontologique entre dessin animé et prises de vues réelles. L'approche que nous proposerons ici

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

sera en conséquence plus théorique – sans évidemment que la dimension historique ne soit perdue de vue. Nous constaterons que cette différence n'a rien d'essentiel, et qu'elle dépend d'une construction socioculturelle de notions dont la définition change et se modifie selon les époques. Comment dès lors penser une différence théorique entre deux régimes de représentation aussi instables ? Chaque fois dépendante d'un contexte en particulier, cette différence nécessite d'être repensée contextuellement, ce que la promiscuité des deux régimes de représentation dans les films hybrides nous permettra de mettre en évidence. De fait, s'il n'y a pas de distinction d'ordre ontologique entre le dessin animé et la prise de vues réelles, pourquoi ne pourraient-ils pas clairement être assimilés au point de fusionner l'un avec l'autre ? Où se situerait dès lors la pierre d'achoppement entre les deux ?

C'est ce qui nous amènera au troisième et dernier temps de la réflexion, envisageant le questionnement sous un angle plus esthétique : l'objectif sera à ce moment de comprendre de quelle manière les productions hybrides révèlent quelque chose de la perception du dessin animé et de la prise de vues réelles au moment de leur conception, puisque l'on peut alors découvrir, chez l'un comme chez l'autre, autant de points communs que de différences essentielles à mesure qu'ils se côtoient. Selon l'approche des metteurs en scène, le dessin animé se voit conférer certaines caractéristiques expliquant sa perception dans tel ou tel contexte. Cette troisième partie a donc pour objectif de mettre en évidence le fait que le dessin animé est une notion qui ne se définit que par le biais de son traitement esthétique – tant qu'il se différencie de la prise de vues réelles. À ce titre, penser une fusion entre les deux régimes de représentation reviendrait selon nous à rendre obsolète leur nomination même. Définis l'un par rapport à l'autre, dessin animé et prises de vues réelles ne pourraient de fait exister l'un sans l'autre : plutôt que théorique, la définition de ces deux notions reposerait dès lors, selon nous, sur des considérations davantage esthétiques, idée que ce troisième temps de la réflexion a pour but de creuser afin de conclure la réflexion.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

1ère partie :

Pour une recontextualisation historique du processus de scission-assimilation entre dessin animé et prises de vues réelles

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Cette partie a pour ambition d'interroger une rupture historique opposant une première période de prolifération de "films hybrides", mêlant dessin animé et prises de vues réelles, durant les trente premières années d'existence du cinématographe, à une période de raréfaction manifeste courant jusqu'à l'ère numérique. Cette rupture, quoique progressive, est néanmoins aisément observable, compte tenu de la différence entre le nombre de ces productions entre 1900 et les années 1930 – plus de trois cent films – et leur nombre réduit des années 1930 aux années 2000 – à peine une cinquantaine. Pendant trente ans se succèdent ainsi de nombreuses réalisations d'Émile Cohl en France, quelques expériences animées de James Stuart Blackton ou Winsor McCay et plusieurs séries produites par John Randolph Bray, Max Fleischer, Earl Hurd, Walter Lantz ou Walt Disney aux États-Unis, les sept décennies suivantes égrenant irrégulièrement un petit nombre de films faisant plus ou moins événement, tels *Mary Poppins* de Robert Stevenson (1964), *Qui veut la peau de Roger Rabbit* de Robert Zemeckis (1988) ou encore *Les Looney Tunes passent à l'action* de Joe Dante (2002). Il convient de s'interroger sur cette différence notable et d'en déceler les enjeux, à la fois historiques, théoriques, et esthétiques. Ainsi, pour quelles raisons l'entremêlement du dessin et de la prise de vues réelles est-il devenu, presque soudainement, une forme problématique ? À partir de quel moment et selon quelles modalités ces deux modes de transcription du mouvement ont-ils pu tant se distinguer, au point d'apparaître, tout autant au sein des films hybrides que des discours contemporains de ceux-ci, comme deux régimes de représentation hétérogènes et théoriquement inconciliables ? À partir de quel moment et pour quelles raisons le ressenti d'hybridité se fait-il jour, témoignant d'une greffe qui, dans les toutes premières années du cinématographe, n'avait nullement lieu d'être pensée comme telle ? Comment, en effet, penser une quelconque "greffe" alors que ni le cinéma en prises de vues réelles, ni le dessin animé, n'étaient clairement définis ni même nommés ? Il s'agira donc ici d'apporter un certain nombre d'éléments de réponses à ces questions en s'intéressant, non seulement à l'évolution du contenu même de ces films hybrides, mais également à la manière dont le public pouvait les recevoir, à telle ou telle période historiquement marquée.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Chapitre I : *Le dessin animé et la prise de vues réelles à l'ère de la cinématographie-attraction*

Comme le 28 décembre 1895 pour le cinématographe, le 17 août 1908 constitue une date symbolique communément admise pour marquer la naissance officielle du dessin animé, à l'occasion de la première projection publique de *Fantasmagorie* d'Émile Cohl, au Théâtre du Gymnase à Paris. Cette datation inaugurale, proposée par un grand nombre d'ouvrages consacrés au cinéma d'animation[48], se révèle pourtant problématique lorsqu'elle est mise à l'épreuve d'un bilan historiographique, au moins pour deux raisons.

Tout d'abord, sa remise en question par certains auteurs, préférant mettre en lumière les productions antérieures de James Stuart Blackton que sont *The Enchanted Drawing* en 1900, ou *Humorous Phases of Funny Faces* en 1906[49], laisse entrevoir une querelle implicite quant à l'attribution historique de "l'invention" du dessin animé à tel ou tel cinématographiste. De fait, la date de baptême évoquée ici apparaît clairement chez ses partisans comme un choix, découlant d'une volonté de faire de Cohl un précurseur, et non pas un simple jalon dans l'évolution d'un domaine esthétique complexe, à la définition perpétuellement mouvante. En dépit de l'antériorité de Blackton, certains historiens cherchent donc à réinventer discursivement l'œuvre de Cohl pour lui conférer l'importance historique qui lui revient, non pas de droit, mais plutôt de fait. En conséquence de quoi, il est possible de constater la pluralité des approches offertes par ces auteurs, chacun proposant une démonstration factuelle, reposant sur une entrée hypothétique précisément cernée, sans pour autant chercher de concertation avec les autres. Tout en tendant à fragiliser l'évidence de cette potentielle date de naissance du dessin animé, cette construction historique *a posteriori* se

[48]Voir à ce titre Lo Duca, *Le Dessin animé*, *op. cit.* ; Dominique Willoughby, *Le Cinéma graphique – Une histoire des dessins animés : des jouets optiques au cinéma numérique*, Paris, Textuel, 2009 ; Sébastien Denis, *Le Cinéma d'animation*, Paris, Armand Colin, coll. « Cinéma », 2006 ; Valérie Vignaux (dir.), *1895*, n° 53, « Émile Cohl », AFRHC, décembre 2007 ; Giannalberto Bendazzi, *Le Film d'animation : du dessin animé à l'image de synthèse*, Grenoble, La Pensée Sauvage/JICA, 1985, vol. 1, etc.

[49]« Il est d'ailleurs assez étonnant de voir que dans l'historiographie du cinéma pas mal d'auteurs semblent se complaire dans des confusions de faits et de dates, surtout lorsqu'il s'agit de dire qui fut le "premier" à faire ceci ou cela. […] Les historiens français du cinéma sont […] enclins à considérer leur compatriote Émile Cohl comme le père du dessin animé. […] Cette thèse ne répond pas à la réalité. Le vrai père du dessin animé est le britannique James Stuart Blackton, émigré aux États-Unis », Robert Vrielynck, *Le Cinéma d'animation avant et après Walt Disney – Un panorama historique et artistique*, Bruxelles, Meddens, 1981, p. 25. « La première année de notre siècle peut être considérée comme l'année de naissance du dessin animé », Pierre Lambert, faisant référence à Blackton, dans *Le Cartoon à Hollywood*, Paris, Librairie Séguier, 1988, p. 20.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

manifeste par le cloisonnement de chacune des thèses évoquées – quand bien même celles-ci pourraient se compléter dans les faits. Nous pouvons ainsi remarquer que ces diverses recherches développent, au cas par cas, un point de vue technique[50], mais également un point de vue économique[51], esthétique[52], sociologique[53], voire politique ou idéologique[54]. Mais s'ajoute à ces considérations un autre problème, plus significatif encore.

Si cette datation est problématique, c'est en effet parce qu'elle se manifeste également par une certaine indétermination terminologique, faisant tour à tour de Cohl l'inventeur d'une pratique – l'animation[55] –, d'un domaine esthétique – le cinéma d'animation[56] –, d'une catégorie technique – les dessins animés cinématographiés[57] – ou encore d'un "genre" – le dessin animé[58]. Il convient alors de savoir clairement quelle invention attribuer historiquement à Cohl, si toutefois l'une d'entre elles peut légitimement lui être allouée. Pour commencer, la pratique de l'animation, indépendamment de son intégration mécanique par le cinématographe, préexiste évidemment à celui-ci par le biais de ce qui est dorénavant communément appelé le pré-cinéma, c'est-à-dire les expériences optiques et graphiques se

[50]« La paternité du film d'animation revient à [Émile Cohl] seul incontestablement, […] car il découvrit l'astuce qui consiste à photographier un objet (ici un dessin) en le déplaçant légèrement entre chaque prise, donc image par image », Dominique Auzel, *Émile Reynaud, et l'image s'anima*, Paris, Dreamland Éditeur, 1998, p. 160.

[51]« Dans l'histoire, un procédé ne "naît" pas quand il apparaît pour la première fois, mais quand il génère une ère nouvelle de production. Par conséquent, on peut dire que l'histoire du cinéma d'animation commence en 1908 avec les films du français Émile Cohl », Giannalberto Bendazzi, *Cartoons – Le Cinéma d'animation, 1892-1992*, Paris, Liana Levi, 1991, p. 33. L'auteur se base ici sur les propos de C.W. Ceram, dans *Archéologie du cinéma*, Paris, Plon, 1966.

[52]« Avant d'être déclaré "père du dessin animé", Cohl, en se mettant en scène personnellement dans le rôle d'Hector soulevant Astyanax, s'est donc figuré, avant tous les autres, père de son propre *toon* », Hervé Joubert-Laurencin, « Du bon usage des primitifs : Émile Cohl dans les écrits d'André Martin », in *1895*, n°53, « Émile Cohl », *op. cit.*, p. 231.

[53]« Les premiers films réalisés par Cohl marquent, sur le plan des représentations sociales (et seulement celui-là), une invention de l'animation », Alain Carou, « Les inventions animées, Émile Cohl au prisme d'une histoire culturelle des techniques », in *1895*, n° 53, « Émile Cohl », *op. cit.*, p. 153.

[54]Hervé Joubert-Laurencin parle bien de « motivation nationaliste » pour caractériser la réinvention des précurseurs cinématographiques français (cf. « Du bon usage des primitifs : Émile Cohl dans les écrits d'André Martin », *op. cit.*, p. 227) et il est également possible de se référer à certaines actualités d'époque. Par exemple, la « Chronique artistique » de France Actualités du 19 novembre 1943 évoque la date de 1907 et la ville de Paris pour commémorer la naissance du dessin animé, « création de chez nous » comme le rappelle le commentateur en insistant sur cette singularité française déterminante sous l'Occupation. Évoquons également le sujet « 40 ans de dessin animé » des Actualités Françaises du 8 mars 1946, consacré à Walt Disney, mais qui rappelle que « c'est le français Émile Cohl qui inventa le dessin animé », affirmant quelque part une résistance à la souveraineté économique américaine de l'époque, dont Walt Disney est clairement un symbole pour le cinéma (Sources INA France).

[55]« Les premiers films réalisés par Cohl marquent […] une invention de l'*animation* », Alain Carou, *op. cit.*, p. 153 (je souligne).

[56]Cf l'intégrale en DVD des films de Cohl, éditée par Gaumont Vidéo en 2008, dont le quatrième de couverture porte l'affirmation : « 20 ans avant Mickey, Émile Cohl invente le film d'animation ».

[57]« Cohl conçoit les outils véritablement spécialisés du dessin animé en mettant au point un système fiable permettant de photographier une seule image par tour de manivelle », Dominique Willoughby, *op. cit.*, p. 86.

[58]« *Fantasmagorie* représente de façon structurelle le dessinateur en "père du dessin animé" », Nicole Brenez, in Jacques Kermabon (dir.), *Du Praxinoscope au cellulo, un demi-siècle d'animation en France (1892-1948)*, Paris, CNC, 2007, p. 24.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

développant à travers divers jouets optiques et dispositifs techniques tels que le Thaumatrope, le Phénakistiscope breveté par Joseph Plateau en 1832, le Zootrope en 1834 par William George Horner, le Praxinoscope inventé par Émile Reynaud en 1876 et breveté en 1877, ou encore le Théâtre Optique du même Reynaud en 1888. À ce titre, il est possible, comme le préconise Alan Cholodenko, de relever les nombreuses occurrences du terme "animé" dans les affiches publicitaires de l'époque, consacrées aux inventions de Reynaud, preuve de l'antériorité de la pratique sur la technique des "photographies animées" désignant parfois les premières expériences cinématographiques[59].

S'il ne peut donc guère être l'inventeur d'une pratique historiquement indéterminable et protéiforme, Cohl peut-il alors être l'inventeur d'un domaine plus précis, celui du cinéma d'animation ? Cette fois-ci, comme nous l'avons souligné en introduction, le problème est d'ordre historiographique. Cohl ne peut avoir inventé un domaine qui n'est institutionnellement nommé que dans les années 1950, dans le sillon des premières JICA – Journées Internationales du Cinéma d'Animation – organisées entre autres par André Martin en 1956. Ce n'est qu'à l'aune de ce long développement théorique que sont alors relues les origines du cinématographe, afin d'y déceler les œuvres pionnières de l'animation, dont les films d'Émile Cohl constituent une matrice privilégiée[60]. Un second problème est de type technique, puisque le domaine du cinéma d'animation englobe plusieurs régimes de représentation qui n'ont que peu à voir les uns avec les autres et ne se limite ainsi pas au dessin. De ce point de vue, les expériences d'animation de dessins de Cohl sont par exemple précédées de films se réappropriant la pratique de l'animation image par image pour donner vie à des objets filmés en prises de vues réelles, comme dans *Matches : An Appeal* d'Arthur Melbourne-Cooper (1899), *The Haunted Hotel* de James Stuart Blackton (1907), ou encore *El Hotel Electrico* de Segundo de Chomón[61]. La consécration de Cohl comme inventeur du cinéma d'animation ne peut donc résister à ce double constat. Par ailleurs, dans le strict domaine technique des dessins animés cinématographiés, les réinventeurs de l'œuvre de Cohl ne peuvent occulter l'antériorité des films de James Stuart Blackton, enregistrant déjà une succession de dessins différant légèrement les uns des autres, par l'intermédiaire d'une caméra permettant d'enregistrer une seule image à chaque tour de manivelle.

[59]Cf Alan Cholodenko, « The Animation of Cinema », in *The Semiotic Review of Books*, vol. 18.2, 2008, pp. 4-5.
[60] Sur cette question, voir en particulier Hervé Joubert-Laurencin, « Le cinéma d'animation n'existe plus », *op. cit.*, p. 106, et, du même auteur, « Émile Cohl et le virus fantasmagorique » in Pascal Vimenet (dir.) *Émile Cohl*, Paris, Les Animés, 2008, pp. 139-143.
[61]Le film est attribué en 1905, mais selon Donald Crafton, il ne sera pas diffusé en France avant le film de Blackton, ni aux États-Unis avant décembre 1908. Cf Donald Crafton, *Before Mickey – The Animated Film, 1898-1928*, Chicago & London, The University of Chicago Press, 1993 [première éd. 1982], p. 24.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

En revanche, en ce qui concerne l'invention du dessin animé en tant que "genre", la situation se complique. En 1925, Cohl s'autoproclame en effet chef de file de ce dernier en affirmant qu'avec *Fantasmagorie*, *Le Cauchemar du Fantoche* (1908) ou encore *Un Drame chez les Fantoche* (1908), « le genre des dessins animés était lancé[62] ». Or, si la notion de "genre" nous interpelle, c'est qu'elle s'apparente, dans les propos du cinéaste, à une première tentative de relecture historique, la première apparition de l'expression "dessin animé" datant de 1911, et non pas de 1908, comme le stipulent Pierre Chemartin et Philippe Gauthier, avant d'ajouter que « la catégorie filmique dite des "dessins animés" n'apparaît pas avant au moins 1916[63] ». Ce processus définitionnel rétroactif empêche donc d'envisager contextuellement Cohl comme l'inventeur d'un genre cinématographique à proprement parler. Comme le souligne Philippe Gauthier, « le "dessin animé" entendu comme "genre" cinématographique, date des années 1920. Les dessins animés avec lesquels nous sommes le plus familier sont […] bien différents des premiers dessins qu'animaient Émile Cohl ou Winsor McCay par exemple[64] ». Le syntagme "dessin animé", tel que nous l'entendons aujourd'hui, pose donc problème puisqu'il désigne une catégorie cinématographique contemporaine bien spécifique que nous ne pouvons appliquer telle quelle sur les dessins animés cinématographiés des premiers temps. Nous sommes alors en droit de nous demander en quoi ces premières expériences d'animation de dessins diffèrent ainsi du dessin animé des années 1910-1920 que mentionne Gauthier.

De fait, si nous évoquions au moins deux raisons à l'inadéquation du 17 août 1908 comme date de "naissance" du dessin animé, nous en distinguions en réalité une troisième, dont l'importance est à nos yeux cruciale et pourtant ignorée par la majorité des textes théoriques et historiques consacrés à la question, alors qu'elle découle en partie du décalage que nous venons de relever entre la catégorisation contemporaine du dessin animé et ses

[62]J.B. de Tronquières [Émile Cohl], « Dessins Animés », *Larousse mensuel* n° 222, août 1925, Paris, Larousse, réédité dans *1895* n° 53, *op. cit.*, p. 308.

[63]Pierre Chemartin et Philippe Gauthier, « "Le dernier cri des dessins animés" : pérennité des attractions et nouveauté cinématographique », in *Domitor 2008 – Les Cinémas périphériques dans la période des premiers temps*, Perpignan, Presses Universitaires de Perpignan, Institut Jean Vigo Perpignan, 2010, p. 329. Ce mouvement de balancier terminologique entre le concept de "genre" et celui de "catégorie filmique" nous incite d'ailleurs à prendre une précaution supplémentaire puisqu'en 1908, le dessin animé n'était certainement pas un genre, encore moins une catégorie cinématographique, mais plutôt une manifestation technique innovante dans le domaine des "films à trucs" dont Georges Méliès constitue à l'époque le représentant privilégié.

[64]Philippe Gauthier, « A trick question : are early animated drawings a film genre or a special effect ? », in Philippe Gauthier (dir.), *Animation : An Interdisciplinary Journal*, "Special issue : animation, pre- and early cinema", vol. 6, n° 2, Juillet 2011, p. 164 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « "Animated cartoons", as a cinematic "genre", date from the 1920s. The animated cartoons we are most familiar with are thus quite different from the first animated drawings by Émile Cohl or Winsor McCay, for example »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

occurrences primitives. Anachroniquement accolée au concept de "naissance", la catégorie contemporaine dite du "dessin animé" présupposerait en effet selon nous une vision définitionnelle et téléologique visant à trouver dans son "premier" objet la forme canonique de la catégorie qu'il inaugure. Dans cette logique, ce premier objet devrait être constitutif d'une sorte d'idéal normatif, ce qui n'est pas le cas ici : *Fantasmagorie* n'est pas, au sens contemporain du terme, un dessin animé "pur", qui se limiterait à l'illusion de mouvement de dessins enregistrés image par image. Juxtaposant en effet dans le même cadre, et dès ses premières secondes, la main d'un dessinateur filmée en prises de vues réelles et sa création graphique sur le point de s'animer, le film de Cohl repose bien, toujours à l'aune de notre regard contemporain, sur un double régime d'image. Si *Fantasmagorie* ne peut donc être considéré comme le premier de sa lignée, c'est simplement parce qu'il est, avant même l'invention de sa propre catégorie filmique, un objet en apparence hybride, mêlant prises de vues réelles et dessins, c'est-à-dire une forme *impure* de dessin animé. Le film de Cohl se trouve ainsi destitué de toute pureté originelle idéale, celle d'un régime de représentation qui ne contiendrait aucune trace d'un autre régime de représentation.

La présence de la prise de vues réelles au sein du "premier" dessin animé de l'Histoire du Cinéma pourrait alors paraître éminemment questionnable, mais uniquement du point de vue de la relecture historique qu'impose le statut conféré au film de Cohl. Si ce régime de représentation est, à l'aune de notre regard contemporain, à ce point dérangeant dans ce "premier dessin animé" considéré comme canonique, c'est parce qu'il contredit, toujours rétrospectivement, l'un des aspects essentiels du cinéma d'animation – auquel s'adjoint évidemment la catégorie nous concernant – qui est justement de s'institutionnaliser *contre* la prise de vues réelles[65]. Comment le "premier dessin animé" pourrait-il alors, si l'on s'en tient à la logique de définition rétroactive entamée dans le courant des années 1950, occulter son hybridité essentielle qui devrait justement poser problème à sa canonisation ? Pourtant, et c'est ceci qu'il convient de mettre en évidence en ré-historicisant le film, durant les premières années d'existence des photographies animées, cette cohabitation se fait sans heurt, la distinction ne se faisant pas encore entre différents types d'images animées – constat logique puisque ni le dessin animé ni le cinéma en prises de vues réelles n'étaient à cette époque clairement définis. Cette volonté de faire à tout prix de *Fantasmagorie* le premier dessin animé de l'histoire du cinéma tend donc à masquer ce qui fait pourtant la singularité

[65] Rappelons le, la définition du cinéma d'animation donnée par l'ASIFA (Association Internationale du Film d'Animation) en 1980 était en effet la suivante : « Par art de l'animation, il faut entendre la création d'images animées par l'utilisation de toutes sortes de techniques à l'exception de la prise de vue directe » (Brochure *What is ASIFA ?*, article 7, éditions ASIFA). Cf Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante*, *op. cit.*, p. 41.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

historique du film – à l'image des autres expériences d'animation de dessins de la période concernée – à savoir le fait que son mélange de dessins et de prises de vues réelles ne semble poser à ce moment aucun problème, de quelque ordre que ce soit. C'est ce constat que ce chapitre se donne pour but de mettre en évidence et d'interroger. Ce qui est en jeu dans cette cohabitation visuelle, c'est en effet le lien qui unit l'héritage de pratiques culturelles ayant trait au dessin et à l'animation avec le cinématographe, et la façon dont celui-ci se les réapproprie pour leur offrir un sens nouveau. C'est ce qui nous amène à nous demander en quoi l'hybridité des premiers dessins animés cinématographiés peut permettre de repenser le "dessin animé" comme une catégorie généalogiquement ambiguë, qui ne peut s'envisager et se définir qu'en lien avec la prise de vues réelles dont elle tend paradoxalement à s'émanciper par un processus d'institutionnalisation menant à sa nomination progressive.

Il nous semble qu'au-delà des perspectives narratives élaborées, ou parfois à peine esquissées, par ces premières expériences d'animation graphique, c'est la notion d'acte de création qui ressurgit constamment, ce que nous allons mettre en évidence par le lien qui unit originellement ces productions aux *lightning sketches* ou dessins éclair, pratique scénique en vogue dans la seconde moitié du XIXème siècle. C'est dans le sillon de cette série culturelle que se dessine le lien, particulièrement tissé par Émile Cohl, entre l'artiste filmé en prises de vues réelles et sa création animée image par image, dont la cohabitation nécessaire est source d'une incohésion visuelle à la base de la plupart de ses films hybrides. Cette incohésion sera source d'une réflexion sur le statut de ces films à cette époque, et la manière dont ils étaient distribués ; nous constaterons ainsi que se dessinent dès 1908 les prémices de l'inconciliation esthétique qui tend à séparer, à partir des années 1910, le dessin animé du cinéma en prises de vues réelles. Nous analyserons alors les modalités de cette séparation, au travers de l'œuvre de Winsor McCay, charnière à bien des égards.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

1. L'appropriation des lightning sketches par le cinématographe, de la performance scénique au dessin animé.

1-a. Un héritage scénique.

La période qu'André Gaudreault nomme « cinématographie-attraction » au sein de son ouvrage *Cinéma et Attraction – Pour une nouvelle histoire du cinématographe*[66], repose selon lui sur le constat suivant : le cinéma ne serait pas né le 28 décembre 1895 avec la projection au Grand Café de Paris des premiers films Lumière. En effet, le cinéma tel que nous l'entendons à l'heure actuelle, en tant que processus esthétique, économique, sociologique et culturel, ne peut guère "s'inventer" à une date précise, mais tend plutôt à s'institutionnaliser de manière progressive. Cette transition d'une cinématographie-attraction vers ce que l'auteur appelle le « cinéma-institution », s'opère ainsi de 1907, date des débuts de la sédentarisation des salles de cinéma[67], jusqu'au milieu des années 1910. Il est alors selon lui possible d'observer durant cette période un radical changement de paradigme, le phénomène de l'attraction propre au divertissement forain que constitue le cinématographe dans ses premières années d'existence[68] s'estompant au profit d'un cinéma plus narratif qui « suppose […] que c'est en fonction de l'*histoire-à-raconter* que le spectateur est amené à interpréter les différentes figures du discours filmique[69] ». Durant la première période, courant de 1895 à 1907, le cinématographe est encore dénué de toute singularité artistique, et n'apparaît que comme un appareil d'enregistrement que se réapproprie un certain nombre de personnalités ayant œuvré jusqu'alors dans d'autres domaines culturels.

Pour André Gaudreault, la cinématographie-attraction est donc le témoin d'un processus de réappropriation par les cinématographistes de diverses séries culturelles dont ils étaient jusqu'alors les représentants privilégiés, et qu'ils réinvestissent par le biais d'un nouveau médium de représentation dénué pour le moment de singularité "culturelle". Les premières expériences cinématographiques se développent ainsi au carrefour d'un certain

[66]André Gaudreault, *Cinéma et Attraction – Pour une nouvelle histoire du cinématographe*, Paris, Éditions CNRS, coll. « Cinéma et Audiovisuel », 2008.
[67]Cf Jean-Jacques Meusy, *Paris-Palaces ou le temps des cinémas (1894-1918)* [1ère édition : 1995], Paris, CNRS Éditions / AFRHC, 2002.
[68]Sur cette question, voir en particulier Jean-Baptiste Hennion, « Éclairage sur l'année 1896. Éléments chronologiques relatifs à l'introduction du spectacle cinématographique sur les champs de foire français », in *1895*, n° 54, AFRHC, février 2008.
[69]André Gaudreault, *Cinéma et Attraction*, *op. cit.*, p. 101.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

nombre d'influences dont elles héritent de diverses manières, de la lanterne magique au théâtre, en passant par les expériences de jouets optiques, la photographie, le music-hall, les spectacles de prestidigitation et bien d'autres, mais également par des pratiques culturelles moins évidentes ou plus ignorées ayant trait à l'illustration ou au graphisme, comme la caricature, le dessin de presse[70], ou encore les *lightning sketches*. C'est cet « art oublié », pour emprunter l'expression du journaliste Dan Nadel[71], qui nous intéresse ici directement, et en particulier la façon dont le cinématographe permet d'en transcender les caractéristiques initiales tout en lui donnant un sens nouveau, sens dont il aurait peut-être été dénué sans ce nouvel éclairage. Si l'on en croit en effet Donald Crafton, cette pratique de music-hall représenterait le « lieu de naissance du dessin animé[72] » en ce qu'elle est à la source d'une iconographie propre à ses premières occurrences cinématographiques. Cependant, cette affirmation peut selon nous s'envisager de manière encore plus profonde, en liant le dessin animé au principe même de performance qui est aux fondements du *lightning sketch*.

Portés par des caricaturistes comme Thomas Nast et John T. McCutcheon aux États-Unis, Francis Carruthers Gould en Angleterre, ou encore J.W. Bengough au Canada[73], et également connus sous le nom de *chalk talks*, les *lightning sketches* désignent à l'origine une pratique scénique consistant à lier performance graphique et performance orale. Elle repose sur la réalisation en temps réel sur un tableau ou une grande feuille de papier d'un dessin plus ou moins improvisé face à un public, que commente simultanément la parole de l'artiste. Néanmoins, plus que la parole, c'est bien le dessin qui constitue l'intérêt premier de ces performances scéniques. Le 17 septembre 1895, le quotidien *Deseret News* publie un entretien de Frank G. Carpenter avec Frank Beard, décrit par le journaliste comme le créateur des *chalk talks*[74], dans lequel le cartooniste évoque les origines de cette pratique, consistant d'abord en une simple commande de dessins réalisés en temps réel. Ce n'est qu'en second lieu que la parole se donne comme une évidence, lorsque l'artiste se rend compte « que simplement se tenir debout devant le public et dessiner sans rien dire pour illustrer les images serait quelque

[70]Voir à titre d'exemple les croisements et réminiscences possibles entre *L'Arroseur arrosé* des frères Lumière (1895) et plusieurs dessins de presse humoristiques publiés de 1887 à 1889 exploitant ce *topos* comique. À titre d'exemple, citons la courte bande-dessinée de Christophe intitulée « Histoire sans paroles – Un arroseur public » publiée dans *Le Petit Français illustré*, le 3 août 1889.

[71] Dan Nadel, « Quick on the Draw – The Lost Art of "Chalk Talks" », in *Frieze Magazine*, n° 73, mars 2003.

[72] Donald Crafton, *Before Mickey*, *op. cit.*, p. 48 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Here, in a sense, was the birthplace of the animated cartoon »).

[73] Cf J.W. Bengough, *Bengough's Chalk-Talks*, Toronto, The Musson Book Company, 1922.

[74] « Il y a aujourd'hui une vingtaine des ces amuseurs publics aux États-Unis, ou plus. Frank Beard, cependant, était le créateur de ce business ». Frank G. Carpenter, « Chalk Talk – an Interview with Frank Beard on American Caricature, Illustrated by Himself », in *Deseret News*, vol. XXX, n° 62, 17 septembre 1895, p. 8. (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « There are today a score or more of this kind of entertainers in the United States. Frank Beard, however, was the author of the business »)

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

chose de très idiot[75] ». La performance graphique constitue donc l'attraction première que la parole vient combler, sans pour autant être essentielle. Ce qui importe principalement, c'est bien l'acte de création en temps réel, ce que les premières réappropriations cinématographiques de cette pratique scénique mettent en évidence par leur parti-pris lumiériste ou édisonien, consistant à simplement enregistrer la performance des dessinateurs cinématographiés, et à en graver la trace sur pellicule.

Birt Acres réalise ainsi en Angleterre une série de films mettant en scène le *lightning sketcher* Tom Merry réalisant plusieurs portraits en temps réel[76] ; Georges Méliès réalise en France quatre films dévoilant ses aptitudes de « dessinateur express[77] » comme il se nomme lui-même dans ses titres ; et surtout, aux États-Unis, James Stuart Blackton fait ses premiers pas cinématographiques en dessinant Edison pour la Vitascope Company en 1896[78] avant d'apparaître à nouveau dans deux autres films, produits sans doute la même année[79]. Ces productions, présentant l'artiste filmé en prises de vues réelles et son dessin, s'inscrivent bien dans une logique d'appropriation cinématographique d'une pratique culturelle préexistante, et sont ainsi pensées dans la lignée des films de Lumière ou d'Edison, sans se distinguer d'autres enregistrements de performances par l'appareil de prises de vues. Nous serions néanmoins tentés de nuancer ce constat à l'aune de l'œuvre spécifique de James Stuart Blackton, dont l'évolution nous paraît ouvrir le *lightning sketch* filmé vers une nouvelle voie, qui n'est pas sans tisser de liens avec sa performativité intrinsèque. Les premières expériences de cinématographie édisonienne du metteur en scène s'orientent en effet dès 1900 vers un autre type de cinématographie que l'on pourrait qualifier de mélièsienne. Cette évolution pourrait paraître surprenante, le principe d'enregistrement de la performance en temps réel se trouvant complété par un principe d'altération truquiste de la prise de vue, mais nous allons cependant chercher à montrer que ce changement peut être analysé en lien avec l'idée de performance présidant à la pratique scénique que Blackton adapte pour le cinématographe. Selon nous, un déplacement de la performance s'opère entre l'exhibition scénique et sa captation

[75] *Ibid* (texte original : « I felt that the standing-up before an audience and sketching without saying anything in illustration of the pictures would be a very silly thing »).
[76] La série se constitue de quatre films : *Tom Merry Lightning Cartoonist, Sketching Bismark* (1895), *Tom Merry Lightning Cartoonist, Sketching Kaiser Wilhelm II* (1895), *Tom Merry Lightning Cartoonist, Sketching Lord Salisbury* (1896), et *Tom Merry Lightning Cartoonist Sketching William Gladstone* (1896).
[77] Les dessins filmés sont des caricatures d'Adolphe Thiers, Chamberlain, la Reine Victoria, et Von Bismark, tous datant de 1896. Les films sont perdus. Voir Méliès, *Star Film catalogue*, n°37, 57, 61, 73, consultable sur l'url http://filmjournal.net/melies/star-films-catalogue (dernière consultation le 10/06/2012).
[78] Les circonstances peu précises de cet enregistrement concourent par ailleurs au mythe entourant les deux hommes. Sur cette question, voir Charles Musser, « The American Vitagraph, 1897-1901 : Survival and Success in a Competitive Industry » in John L. Fell, *Film Before Griffith*, Berkeley, University of California Press, 1983, p. 25.
[79] Blackton y caricature McKinley et le président Cleveland, puis une femme qui reste sans nom.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

cinématographique, éclairant le *lightning sketch* sous un angle nouveau et nous permettant d'y déceler le principe même de l'animation de dessins. La performance édisonienne s'y trouve en effet complétée par la mise en mouvement truquiste des figures tracées par le dessinateur, les deux étant, nous allons le comprendre, intrinsèquement liées.

À la lecture de certaines critiques journalistiques des programmes de son duo de music-hall avec le prestidigitateur Albert E. Smith[80], il est possible de remarquer l'attraction évidente produite par l'acte de création graphique en temps réel que nous venons de décrire, comme en témoigne l'exemple suivant : « Le *merveilleux crayon* [de James Stuart Blackton] *volait quasiment* sur les grandes feuilles de papier, et les dessins étaient aussi précisément achevés en apparence que les illustrations d'un journal humoristique[81] ». L'intérêt du critique porté au crayon et à son mouvement montre bien que c'est l'acte en lui-même, plus que le résultat final, qui compte aux yeux du public. Par ailleurs, le critique ne décrit pas une seule fois les dessins réalisés par l'artiste. Cependant, il est possible de noter une évolution du propos en ce qui concerne l'acte de création de l'artiste, non plus sur scène, mais dans ses premiers films. Le compte rendu de sa troisième apparition cinématographique, publié dans le premier numéro de *The Phonoscope*, nous semble à ce titre révélateur : « N° 3 est une sélection humoristique, montrant l'artiste dessinant un portrait grandeur nature d'un visage féminin, au sein duquel les expressions faciales *évoluent rapidement*[82] ». Cette description met à nouveau parfaitement en évidence la performativité du trait du dessinateur, donnant vie à ses caricatures à mesure qu'il les trace sur le papier. Mais au-delà du trait, ce sont bien ici les "expressions" du visage qui évoluent aux yeux du critique, comme si le dessin était littéralement animé, doté d'une vie propre. Ne pourrait-on alors y voir un axe de compréhension des premières expériences de dessins animés cinématographiés, trouvant leurs occurrences primitives au sein de films mettant en scène des dessinateurs-éclair ?

La première expérience répertoriée d'animation de dessins date du 16 novembre 1900[83], et s'intitule *The Enchanted Drawing*. Produit par Edison et interprété par James Stuart Blackton, le film met en scène le réalisateur lui-même, debout face à une toile, en plein acte

[80] Cf Anthony Slide, *The Big V : A History of the Vitagraph Company*, Metuchen, Scarecrow Press, 1987, et également Charles Musser, *op. cit.*, p. 22.
[81] *Evening World*, 27 juin 1896, cité par Charles Musser, *op. cit.*, p. 26 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « [James Stuart Blackton's] wonderful pencil fairly flew over the large sheets of paper, and the drawings were as finely finished in appearance as the illustrations in a comic paper »).
[82] *The Phonoscope*, n° 1, novembre 1896, p. 16, cité par Charles Musser, *op. cit*, p. 28 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « No. 3 is a humorous selection, showing the artist drawing a life-size picture of a female figure, in which the expressions of the countenance are rapidly changing »).
[83] Source IMDB, vérifiable sur l'url http://www.imdb.com/title/tt0000300, consultée le 25/11/2011. Cependant, le film a sans doute conçu plus tôt. Cf Donald Crafton, *Before Mickey*, *op. cit.*, p. 52.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

de création graphique – celle d'un visage caricatural – et se compose de deux parties distinctes : l'une présente le travail de l'artiste, la dextérité et la précision de son trait ; l'autre repose sur un principe de "truc" mélièsien. Le dessin réalisé s'anime en effet sommairement – le visage neutre sourit avant de se renfrogner à la faveur de quelques arrêts de caméra – et quelques-uns des accessoires dessinés – une bouteille, un verre, un chapeau – sont magiquement transférés dans le domaine de la prise de vues réelles. Ces deux parties sont révélatrices du phénomène de réappropriation que nous évoquions, les deux temps renvoyant ouvertement à des pratiques préexistantes, reconnaissables, la première reposant sur le principe du *lightning sketch* et la seconde sur celui de l'animation de dessins, déjà décelable chez Émile Reynaud par exemple[84], mais qui repose ici sur un principe technique propre à l'appareil cinématographique. Il s'agit de comprendre que dans le cas présent, ces deux temps ne peuvent pas aller l'un sans l'autre, illustration concrète de l'absence d'inconciliabilité à cette époque entre deux régimes de représentation qui n'ont par ailleurs pas encore ce statut.

Si un héritage est clairement perceptible dans les premières secondes du film, c'est parce qu'elles réinvestissent une « formule archétypale » présupposant selon Donald Crafton « trois irréductibles composantes : un artiste, en apparence le protagoniste du film, invariablement interprété par le réalisateur lui-même [et comme le précise plus loin l'auteur, « souvent représenté par sa main » (p. 57)] ; une surface de dessin […], toujours initialement vierge ; et les dessins, dont on voit l'exécution par l'artiste avec les instruments appropriés, crayons, pinceaux ou craies[85] ». Cette formule archétypale du *lightning sketch* édisonien ouvre pourtant ici sur autre forme, lorgnant vers la magie, et donnant littéralement à voir un dessin "animé", ou plus précisément un dessin "s'animant". En quoi ces deux moments peuvent-ils alors se compléter au point de ne faire, à l'époque, qu'une seule et même forme ?

Le mouvement presque dialectique entre deux orientations différentes est par ailleurs bien perceptible dans le descriptif du film présent dans le catalogue des productions d'Edison. Selon le résumé :

> « Sur une grande feuille de papier blanc, un cartooniste est présenté au travail, crayonnant le portrait d'un gentleman âgé aux traits et à l'expression comiques. Après avoir complété le visage, l'artiste trace rapidement sur le papier un adroit croquis d'une bouteille de vin et d'un

[84] Nous reviendrons sur Émile Reynaud et sur ces questionnements dans notre chapitre 5.
[85] Donald Crafton, *Before Mickey*, *op. cit.*, pp. 48-50 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « There were three irreducible components : an artist, ostensibly the protagonist of the film and invariably played by the filmmaker himself ; a drawing surface (sketch pad, blackboard, or canvas), always initially blank ; and the drawings, shown being executed by the artist with the appropriate implements, such as pens, brushes, and chalks »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

> verre, *et alors* [*and then*], à la surprise générale, les retire littéralement du papier sur lesquels ils ont été dessinés et verse du véritable vin issu de la bouteille dans un vrai verre. Plusieurs effets surprenants *suivent* rapidement *après cela* ; et les nombreux changements d'expression qui traversent le visage sur le croquis provoquent quantité d'amusement, tout en donnant *en même temps* une splendide illustration de l'art du caricaturiste[86] ».

On le voit, la forme même de ce résumé met en évidence la progression d'un film en deux parties, séparant les deux orientations par des adverbes de connexion temporelle, tout en donnant pourtant, à la fois dans la dernière phrase et dans l'équilibre de la description, autant d'importance au travail du dessinateur qu'aux trucages variés qui s'ensuivent. "L'art du caricaturiste" y est aussi important que l'animation truquiste du visage, comme en témoigne la dernière phrase qui, loin d'oublier la première partie au profit de la seconde éminemment attractionnelle, conclut le descriptif par un rappel de la dimension édisonienne de l'objet. Ce qui pourrait somme toute paraître logique, en particulier dans le cadre d'une production Edison, nous semble en l'occurrence poser un problème. La dimension mélièsienne du métrage n'est-elle finalement pas prépondérante ? L'animation sommaire du dessin ne fait-elle pas tendre le film vers une catégorisation particulière ? En quoi ces deux orientations du film, comme le sous-tend le résumé, peuvent s'avérer aussi indissociables et fonctionner de concert ? Encore une fois, l'évolution du travail de Blackton nous paraît fort éclairante sur cette question. Selon nous, le décalage entre cette première expérience truquiste et le traitement du dessin dans deux de ses films suivants permet de mettre en évidence le statut trouble de l'animation dans ses premières occurrences cinématographiques.

1-b. Spécificité cinématographique du dessin animé ?

En 1906, Blackton réalise un nouveau film encore une fois hérité de la pratique scénique des *lightning sketches*, intitulé *Humorous Phases of Funny Faces*. Cette production dévoile dans ses premières images, non plus le réalisateur en personne, mais uniquement sa

[86] *Edison Films*, juillet 1901, p. 81 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « Upon a large sheet of white paper a cartoonist is seen at work rapidly sketching the portrait of an elderly gentleman of most comical feature and expression. After completing the likeness the artist rapidly draws on the paper a clever sketch of a bottle of wine and a goblet, and then, to the surprise of all, actually removes them from the paper on which they were drawn and pours actual wine out of the bottle into a real glass. Surprising effects quickly follow after this ; and the numerous changes of expression which flit over the face in the sketch cause a vast amount of amusement and at the same time give a splendid illustration of the caricaturist's art »). Cf Charles Musser, *Edison Motion Pictures, 1890-1900 : An Annotated Filmography*, New-York, Smithsonian Institution Press, 1997, p. 641.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

main[87], filmée en prises de vues réelles, traçant d'abord un visage masculin sur un tableau noir, avant qu'un visage féminin ne se trace comme par magie à ses côtés. Ces deux personnages se sourient, se font un clin d'œil, mais la fumée du cigare de l'homme envahit le visage de la femme, et la main du dessinateur intervient à nouveau, pour effacer cette première scène[88].

Cette courte description de la première moitié du film nous permet de l'envisager en écho au troisième épisode de la série d'Edison consacrée à Blackton, en particulier dans son traitement des expressions faciales. Passant graduellement et avec fluidité de la neutralité au sourire, puis du clin d'œil à la stupéfaction, le visage de la femme pourrait bien évoquer le compte rendu du *Phonoscope* cité plus tôt. Ce principe "d'évolution" constitue sans doute la différence majeure que nous pouvons déceler en comparant le portrait féminin de *Humorous Phases of Funny Faces* au visage masculin du film qui le précède, dont les changements d'expression se font de manière beaucoup plus brutale et surprenante. Se situant dans la lignée de *The Enchanted Drawing*, cette nouvelle production en constitue donc une autre forme, en particulier par son usage de l'arrêt caméra. En délaissant le principe de ce que nous pourrions nommer le "truc par substitution", qui consiste à faire apparaître ou disparaître un objet ou encore à le remplacer magiquement par un autre, Blackton contribue à transposer la technique de l'arrêt caméra – *stop-motion* – en technique d'image par image – *frame-by-frame*[89]. Ce glissement permet en l'occurrence de dépasser un principe attractionnel connu, jouant sur la rupture partielle de continuité dans la "même" vue, en un "truc" d'un genre nouveau, l'animation cinématographique de dessins ; en conséquence, deux modalités magiques se confrontent : l'apparition d'un côté, et la transformation de l'autre.

Dans les deux cas, cependant, la "formule archétypale" de départ reste immuable, les deux films débutant par une réalisation de dessins en temps réel par Blackton. Aussi truquistes soient-ils, ces films restent donc bien avant tout des *lightning sketches* cinématographiés, édisoniens, sans que l'animation de dessins ne tende pour le moment à se constituer en genre en soi – l'hésitation que nous venons de soulever entre deux modalités d'animation confirme en effet à nos yeux qu'il n'y ait pas encore lieu d'utiliser le syntagme de "dessin animé" pour qualifier ces objets. Comme l'explique Charles Musser, « à travers l'usage de techniques d'animation d'objets et de diverses substitutions en *stop-motion*, Blackton a *étendu* la forme

[87] Il s'agit ici d'une supposition que nous basons sur le style du visage dessiné, quasiment identique à celui de son prédécesseur de 1900.
[88] Le film se poursuit par le traçage magique d'un personnage bedonnant, de deux nouveaux visages se faisant face, puis d'un clown qui, à moitié effacé par son propre créateur, est encore doté de mouvement.
[89] Sur cette transition, voir Philippe Gauthier, *op. cit.*, p. 165.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

de ses performances de vaudeville tout en gardant intacts plusieurs de leurs éléments de présentation[90] ». Si ces films apparaissent bien dotés d'un double statut – enregistrement édisonien d'une performance / animation des dessins réalisés – et donc d'une hybridité qui pourrait opposer les premiers instants en prises de vues réelles et la seconde partie jouant sur l'animation de dessins, il y a vraisemblablement une continuité manifeste entre les deux, ce que nous souhaitons ici mettre en évidence et analyser.

Le troisième film à truc réalisé par Blackton en 1907 se présente comme la synthèse de ses deux précédentes expériences. Sobrement – et significativement – intitulé *Lightning Sketches*, cette nouvelle production réintroduit le réalisateur en personne, et non plus seulement sa main, dans le cadre d'un film optimisant encore le principe d'image par image exploré par son prédécesseur un an plus tôt. Sa structure hybride nous semble ainsi hautement révélatrice, le film étant encore une fois divisé en deux moments bien distincts, liés par une partie centrale de transition. Le premier nous dévoile un stéréotype du *lightning sketch*, filmé en prises de vues réelles, tandis que le second propose un numéro animé sans lien apparent avec ce qui précède : une bouteille dessinée se déversant magiquement dans un verre.

Ces deux temps permettent en fait, chacun à leur manière, de réinvestir les acquis cinématographiques de Blackton tout en nous permettant d'interroger les liens que le mélange "prises de vues réelles / animation de dessins" tisse avec la spécialisation scénique de l'artiste. Les premières secondes du film présentent ainsi le dessinateur écrivant deux mots sur sa toile (« coon » et « cohen »), à partir desquels il trace rapidement deux dessins caricaturaux représentant un noir et un juif.

Cet inattendu de la graphie en action apparaît comme un *topos* des *lightning sketches*, comme en témoigne la majorité des manuels qui lui sont consacrés dans les années 1920. Dans *Chalk Talk and Crayon Presentation*, Charles L. Bartholomew propose en effet un classement des différents types de *lightning sketches*, parmi lesquels nous trouvons les *trick drawings*, ou « dessins pièges » qui « cherchent à surprendre [le spectateur] par d'inattendus développements[91] ». Ce jeu sur le dessin "en mouvement" paraît donc pleinement réexploité par Blackton dans la première partie de son film. Or, en dépit de l'usage d'un "truc" propre à

[90]Charles Musser, *The Emergence of Cinema : the American Screen to 1907*, Berkeley & Los Angeles, University of California Press, 1990, p. 471 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « Through the use of object-animation techniques and various stop-motion substitutions, Blackton extended the form while keeping many presentational elements intact from his days as a vaudeville performer »).

[91] Charles L. Bartholomew, *Chalk Talks and Crayon Presentation*, Chicago, Frederick J. Drake and Co. Publishers, 1922, p. 87 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Trick Drawings, which are planned to surprise by unexpected development »). Les autres types de dessins de la classification sont les « dessins de dextérité », les « accessoires sentimentaux », les « illustrations et portraits » et les « cartoons crayonnés » (« Dexterous Drawings, Sentiment Stunts, Illustrations and Portrayals, Crayon Cartoons »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

certaines productions cinématographiques de l'époque, c'est également le cas, d'une certaine manière, dans *The Enchanted Drawing*, ce qui nous incite à penser le film comme un *lightning sketch* archétypal, simplement revisité par le biais de l'appareil de prises de vues.

En effet, le truc par substitution qui préside à son fonctionnement permet déjà le réinvestissement ou le remploi du topos de l'inattendu propre aux *trick drawings*. En arrêtant sa caméra pour transformer le visage neutre de la toile en personnage souriant, puis en y substituant une mine renfrognée et un sourire démentiel, Blackton rompt en effet par trois fois la continuité de la vue, et instaure par là même pour le spectateur un effet de saisissement. Les changements brutaux, et donc surprenants, du visage dessiné deviennent alors clairement des vecteurs attractionnels, si l'on en croit la définition de l'attraction proposée par Tom Gunning décrivant un « élément qui surgit, attire l'attention, puis disparaît sans développer de trajectoire narrative ni d'univers diégétique cohérent[92] ». De ce point de vue, la surprise constitutive des *lightning sketches* se trouve bien cinématographiquement réinvestie. Le metteur en scène cherche toujours à provoquer l'étonnement du spectateur par les changements d'attitude subits d'un personnage dessiné, même si ce n'est plus par leur réalisation en temps réel comme dans une performance, mais plutôt par leur trucage *a posteriori*, après que la prestation du dessinateur a été filmée.

De la même manière, *Humorous Phases of Funny Faces*, auquel pourrait renvoyer la seconde partie "animée" du film *Lightning Sketches*, ne se détache pas non plus pleinement de son héritage de music-hall. Même si le performeur n'est plus présent que sous l'apparence métonymique de sa main, la fluidité et la précision de sa graphie en temps réel restent pour le film un aspect attractionnel essentiel, d'autant que l'usage de la craie et du tableau noir renvoie sans détour aux *chalk talks*, dont les *lightning sketches* dérivent. L'animation de dessins conserve d'ailleurs au départ la logique du trait créateur, en faisant apparaître image par image le tracé du visage féminin, l'animation mimant la performance graphique qui a donné naissance au premier visage. On le voit, si un regard contemporain sur le film pourrait aisément y distinguer deux modes de transcription cinématographique du mouvement, il n'y a en fait à l'époque pas vraiment d'opposition entre les deux, mais plutôt une continuité, voire une identité. Puisque le dessin qui s'anime imite et transpose les effets de saisissement du *lightning sketch* dans une forme plus proche de la magie que de l'acte de création en temps réel, sa mise en mouvement illusionniste se doit bien de ne pas dépareiller avec le mouvement en prises de vues réelles perceptible dans la première partie du film. La similitude perceptive

[92] Tom Gunning, « Cinéma des attractions et modernité », *Cinémathèque*, n° 5, printemps 1994, p. 132.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

entre les deux types de retranscription du mouvement conditionne ainsi l'effet de surprise du truc, le spectateur ne devant pas percevoir la différence entre les deux types de mouvement pour pouvoir accepter la dimension magique de la scène filmée. De ce constat découle une hypothèse : la surprise spectatorielle que le *lightning sketch* truquiste pouvait engendrer à l'époque semble essentiellement reposer sur la dimension magique et illusionniste de l'animation, et pas forcément sur le fait que l'animation concerne précisément un dessin. Encore une fois, il n'y a pas encore, à cette époque, de différenciation théorique ou spectatorielle entre deux régimes de représentation.

Constatons à ce titre que les dix premières années d'existence du cinématographe font de l'animation un principe généralisé, le propre de l'attraction cinématographique étant bien le mouvement des images, sans que la notion de prise de vues réelles n'ait à s'opposer à nul autre régime de représentation. En témoigne par exemple cet extrait d'une chronique de Luis Gonzaga Urbina datant de 1896 et décrivant l'effet visuel produit par l'invention des frères Lumière : « Imaginez que vous êtes en train de contempler une jolie gravure, et qu'absorbés par l'attention, vous voyez le dessin se mettre en mouvement, le fond s'agrandir, l'air se remplir, les personnages prendre corps et se déplacer à leur guise, avec une existence propre. […] Eh bien le Cinématographe, c'est cela[93] ». La comparaison avec le domaine du dessin nous paraît ici révélatrice : ce qui importe, c'est bien l'animation des images, indépendamment de leur statut. Quelle que soit la forme inanimée de départ, photographie, dessin, gravure, l'animation pourrait finalement leur conférer le même statut au moment de la projection. Si le cinématographe paraît bien dériver à cette époque d'une multitude de séries culturelles, il tend à les indifférencier au profit de la restitution attractionnelle du mouvement, prévalant finalement sur l'origine picturale de ses images. Les commentateurs n'ont par ailleurs aucune distinction à envisager entre ces diverses formes visuelles dont hérite l'invention des frères Lumière, celle-ci n'étant en effet déterminée à cette époque que par l'animation d'images photographiques. Ainsi en est-il probablement pour le cas particulier de Blackton, juxtaposant ses scènes en prises de vues réelles et ses images truquées, l'animation de dessins se justifiant à la lumière de la performance cinématographiée qui lui précède. Le dessin n'est alors pas gênant en soi, son animation l'inscrivant finalement dans une perspective de truc "réaliste" hérité de Méliès. Mais quelle place accorder alors au passage dépeignant la création dudit dessin ?

[93] Luis Gonzaga Urbina, « Le sentiment de la réalité » [1896], rééd. in Daniel Banda et José Moure (dir.), *Le Cinéma : naissance d'un art – 1895-1920*, Paris, Flammarion, coll. « Champs arts », 2008, p. 46.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

De fait, s'il est difficile à l'heure actuelle de savoir comment qualifier ces films et sous quel angle les envisager – du côté d'Edison ? Du côté de Méliès ? – notre intuition serait plutôt de penser les deux aspects conjointement. Nous pourrions en effet déceler dans ces films la réappropriation de deux aspects essentiels des spectacles de music-hall de Blackton : la performance graphique et la magie – qui était orchestrée, elle, par son acolyte Albert E. Smith. Cette intuition trouve significativement un écho dans la structure hybride du film de 1907. Si ses deux parties principales paraissent sans rapport l'une avec l'autre, comme si elles tendaient à séparer le principe du *lightning sketch* de la technique de l'animation de dessins par une hétérogénéité des sujets, elles sont malgré tout reliées par une intéressante partie centrale. Blackton y introduit justement devant sa toile son comparse Albert E. Smith, l'assoit sur une chaise et en tire un portrait extrêmement virtuose et fidèle. Une fois ce dessin terminé, et alors qu'ils viennent de sortir du cadre cinématographique, la création graphique s'anime soudain légèrement, souriant, alors que son cigare se consume sous nos yeux.

Ce passage fait le lien entre la retranscription édisonienne du *lightning sketch* et son animation truquiste en se réappropriant l'un des principes fondateurs de la pratique scénique – le portrait d'un membre du public en temps réel[94] – pour l'appliquer à un modèle bien spécifique : Albert E. Smith. Ce n'est en effet pas n'importe quel portrait qui s'anime ici, mais bien celui d'un magicien, que le public peut reconnaître puisqu'il accompagnait auparavant Blackton sur scène. Le modèle paraît ainsi transférer ses talents de prestidigitateur à son avatar dessiné, comme si ce dernier faisait le pont entre la performance graphique de Blackton et la magie de Smith. Le Smith dessiné, par son animation fantastique, rappelle bien la spécialisation scénique de son référent, et peut justifier de cette manière le lien entre le dessin et sa mise en mouvement magique, comme consubstantielle à sa création héritée du music-hall. Ce dernier constat nous permet d'envisager le principe d'animation à l'œuvre dans ces premiers films comme un héritage direct de l'acte de création, envisagé sous forme de performance.

1-c. Acte de création vs. tour de magie.

L'emploi du terme de performance pour désigner la pratique du *lightning sketch* repose sur la conception, au présent, d'une œuvre éphémère, qui n'a de sens que parce qu'elle est réalisée face à un public, à un moment donné. La capacité à renouveler ses créations-éclair

[94] Ce principe fait en l'occurrence partie du classement proposé par Bartholomew.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

à chaque prestation, dans un perpétuel oubli de la précédente, amène le *lightning sketcher* à ne penser son art qu'en lien avec ses spectateurs contextuellement présents dans la salle de spectacle. Sa création graphique est donc plus de l'ordre du geste que d'une réalisation en vue d'un produit fini, c'est-à-dire que ce n'est pas tant le résultat final qui importe en premier lieu pour le public – auquel cas il peut se contenter des dessins humoristiques de ces mêmes artistes, publiés dans les journaux de l'époque[95] – mais bien l'acte de création en tant que tel, le processus à l'œuvre dans la gestation d'une image dessinée. Le principe du « dessin piège » nous paraît révélateur de cette idée par son fonctionnement même. En effet, à en croire le dessinateur William Allen Bixler, « le secret principal du *chalk talk* réside dans le fait que le public voit le dessin grandir ligne après ligne, sa curiosité est suscitée et il est constamment tenu dans l'attente jusqu'au résultat final[96] ». En d'autres termes, le spectateur ne peut pas deviner ce que l'artiste dessine, celui-ci jouant sur l'imprévisibilité de son tracé. Il se trouve donc captivé par l'acte créateur lui-même, par le travail du trait, entendu au sens de force, d'énergie, de principe d'action, de mouvement créateur impliquant un changement.

Or, s'il grandit, et tient le spectateur dans l'attente, c'est que ce dessin se constitue au présent, c'est-à-dire qu'il "s'anime" aux yeux du public par sa performativité même. Les premières performances de Frank Beard, inventeur du *chalk talk*, donnent ainsi parfois lieu à d'étonnantes réactions de spectatrices, telle la suivante, datant de 1876 : « Il y avait tellement d'images amusantes ! Juste quelques coups de crayon magique et le personnage… *semblait se mettre à vivre* devant vous, et vous aviez l'impression que vous pouviez presque connaître les pensées qui traversaient les cœurs de ces créatures faites de craie…[97] ». L'idée de dessin "animé" est peut-être ainsi déjà en germe dans le principe des *lightning sketches*, non seulement par le biais de la présentation d'un *work in progress*, d'un dessin en train de se faire sous les yeux du spectateur, mais également au sens latin du terme *animare* qui signifie « donner la vie » ou *anima* qui renvoie à l'âme. Le fait que les premiers *chalk talks* se tiennent dans une église[98] n'est à cet égard sans doute pas anodin, le dessinateur se voyant à l'évidence

[95] James Stuart Blackton publiait par exemple ses dessins dans le *New York Evening World*, Tom Merry dans le *St Stephen's Review* ou dans *Puck Magazine*, ou encore Méliès dans le journal satirique *La Griffe*.

[96] William Allen Bixler, *Chalk Talk Made Easy*, Anderson, Indiana, The Warner Press, 1958, p. 13 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « The main secret in chalk talk lies in the fact that the audience sees the picture grow by every line, their curiosity is aroused and they are constantly held in expectation till the final result »).

[97] Pansy, *Four Girls At Chautauqua*, D. Lothrop & Co, 1876, p. 371 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « They were such funny pictures ! Just a few strokes of the magic crayon and the character… would seem to start into life before you, and you would feel that you could almost know what thoughts were passing in the hearts of the creature made of chalk… »).

[98] Les premiers *chalk talks* de Frank Beard sont réalisés pour aider financièrement son église, et présentent des thématiques religieuses. Cf Frank G. Carpenter, *op. cit.*, p. 8.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

octroyer aux yeux de son public un pouvoir quasi-divin. La spectatrice de 1896 continue d'ailleurs dans ces termes : « Comment Frank Beard fait-il avec un simple crayon coloré et une demi-douzaine de mouvements d'un bras adroit ? Que puis-je répondre, sinon que c'est Dieu qui a donné à son bras cette merveilleuse aptitude[99] ».

Ce "don de vie" à la ligne tracée par l'artiste en temps réel se retrouve de fait au cœur de sa réappropriation cinématographique, mais dans une perspective différente. Le passage de la scène au cinématographe s'accompagne ainsi d'un déplacement des enjeux de la performance : si la première repose sur le geste créateur, la seconde s'articule autour de l'animation "magique" des dessins. Comme le précise Lynda Nead, « les films à trucs allaient bien au-delà des illusions des *lightning sketchers* […]. Ils commençaient là où la performance de music-hall s'achevait nécessairement, en donnant à l'artiste le pouvoir magique de l'animation[100] ». Ce décalage entre deux configurations spectacularisantes similaires, mais ne se développant pas dans le même espace de représentation, est également parfaitement mis en évidence par Donald Crafton qui soulève ainsi le problème, dans des termes assez similaires à ceux de Lynda Nead : « Ce qu'il est important de noter concernant ces films de *lightning sketches*, c'est que l'on rappelait sans cesse au spectateur qu'il observait une performance théâtrale. […] Pourtant, il n'y avait pas d'enregistrement réel d'une performance ; chacune était altérée par des trucs de caméra pour créer une illusion magique[101] ». Soulignée par Lynda Nead comme par Crafton, la dichotomie performance / tour de magie, nous semble primordiale pour comprendre le fossé théorique se dessinant entre le *lightning sketcher* sur scène et celui devant la caméra, à travers le lien que chacun peut établir vis-à-vis de ses créations graphiques.

Il y a en fait, dans les trois films de Blackton que nous avons décrits, un véritable passage de relais entre le performeur de music-hall et le dessinateur-animateur cinématographié. Celui-ci fait moins reposer le spectacle sur l'acte de création en tant que tel que sur le mystère entourant celui-ci, retranscrit par la manipulation "magique" permise par la caméra, la magie impliquant l'art de produire, par quelque procédé que ce soit, des

[99] Pansy, *op. cit.*, p. 371 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « How did Frank Beard do it with a dull colored crayon and a half-dozen movements of his skillful arm? How can I tell, except that God has given to the arm wondrous skill »).
[100] Lynda Nead, *The Haunted Gallery : Painting, Photography, Film c.1900*, Londres, Yale University Press, 2007, p. 94 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Trick films went far beyond the illusions of the lightning sketcher […]. They took off from where the music-hall performance necessarily concluded, giving the artist the magical power of animation »).
[101] Donald Crafton, *Before Mickey, op. cit.*, pp. 55-57 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « The important thing to note about these lightning-sketch films is that the spectator was never allowed to forget that he was observing a theatrical performance. […] Yet there were no straight recordings of a performance ; each was altered by camera tricks to create a magical illusion »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

phénomènes en apparence inexplicables. Le terme de magie n'est d'ailleurs pas utilisé par hasard, Donald Crafton faisant bien remarquer que « le costume choisi par Merry, Méliès, et Blackton était un habit de soirée formel – le même que celui du prestidigitateur de scène. Le décor théâtral et les costumes sont des codes ne visant qu'à une chose : mettre en avant l'illusion selon laquelle l'animateur est un magicien[102] ». Par ailleurs, soulignons avec Charles Musser que bien que produit pour Edison, *The Enchanted Drawing* a été conçu, non seulement par Blackton, mais également par Albert E. Smith, non seulement crédité en tant que producteur, mais également en tant que caméraman[103], en charge, donc, du truc mélièsien mis en scène dans le film. Le magicien filme ainsi le performeur. Il est en conséquence possible d'affirmer que l'attraction scénique du dessin-éclair trouve un nouvel intérêt lorsqu'elle s'adapte à la singularité du dispositif cinématographique, déplaçant l'acte de création en magie cinématographique. Le tour présenté fonctionne à partir des deux positions arrêtées dans le temps que représentent la feuille blanche et le dessin final, comme si le dessinateur nous montrait un chapeau vide avant d'en tirer un lapin. S'entend ainsi l'absence d'inconciliabilité entre la création du dessin en prises de vues réelles et du dessin s'animant, la présence du dessinateur étant essentielle pour donner l'illusion que le tour de magie est réalisé "sans trucage". La présence de la main ou du créateur en personne a alors une double utilité. Elle agit comme un transfert du pouvoir "animant" de la performance graphique au trait se mouvant désormais librement et magiquement, et elle constitue dans le même temps un *topos* de la prestidigitation, consistant à accréditer la magie à l'œuvre à l'image en donnant vie à un dessin qui a incontestablement été tracé sous nos yeux.

Cependant, de ce point de vue, l'intérêt strictement performatif du *lightning sketch* serait en apparence délaissé lors de son adaptation au cinématographe, l'acte de création perdant de son intérêt spectatoriel à la faveur du dessin achevé, illusoirement mis en mouvement. Pourtant, ce parti-pris filmique permet de réinvestir, d'une autre manière, la dimension de performance qui préside à la série culturelle qui détermine ces premières expériences. Étant admis que la performance se conçoit dans le présent de son effectuation, que l'œuvre qui en résulte se présente sous la forme d'un "évènement" singulier et de fait unique, les premiers dessins animés cinématographiés peuvent s'envisager sous un angle relativement similaire en interrogeant leur fonctionnement technique. En effet, la première définition du film d'animation, datant de la fin des années 1950, mais que l'on peut attribuer

[102] *Ibid*, p. 57 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Significantly, the costume chosen by Merry, Méliès, and Blackton was formal evening wear – also the costume of the stage conjurer. The theatrical setting and the costumes are codes with one purpose : to promote the illusion that the animator is a magician »).
[103] Cf Charles Musser, *Edison Motion Pictures, 1890-1900 : An Annotated Filmography*, *op. cit.*, p. 641.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

rétroactivement aux pionniers de ce domaine, stipule que « dans un film d'animation, les évènements ont lieu *pour la première fois* sur l'écran[104] ». Autrement dit, le mouvement des images ne préexiste pas à leur diffusion, puisqu'elles ne sont encore que des étapes enregistrées l'une après l'autre par l'appareil de prises de vues. Cette idée que la mise en mouvement des dessins ne puisse s'envisager que dans le défilement des images, et non pas en amont, lorsque les dessins fixes sont encore indépendants les uns des autres, réactualise le principe de performance à la source des *lightning sketches*. Si la logique qui préside à la réalisation de ces films est celle d'un tour de magie, le résultat même de ce tour, celui que le spectateur contemple à l'écran, représente la première condition d'émergence du dessin animé tel que nous le connaissons, c'est-à-dire le mouvement des dessins comme étant tributaire de sa diffusion à un public. Du même coup, la coprésence de la prise de vues réelles et de l'animation de dessins, crédibilisant le tour de magie aux yeux des spectateurs, n'est autre que la condition de l'animation par rapport à l'héritage performatif des *lightning sketches*. Là où Donald Crafton n'envisage ces premières expériences que sous l'angle de la magie, c'est-à-dire d'une illusion librement consentie de la part du spectateur, nous n'hésiterions pas à aller plus loin. Le *lightning sketcher* cinématographié est à nos yeux avant tout un performeur, non plus par son acte de création en tant que tel, mais par son ambition d'inventer des dessins qui bougent, chose qui ne peut s'envisager que dans le présent de la diffusion cinématographique, c'est-à-dire dans l'usage performatif de l'appareil de projection. La mise en route de celui-ci rejoue dans le cas présent le principe aux fondements du dessin-éclair scénique : « Que le dessin s'anime ; et le dessin s'anima ! »

2. Émile Cohl : pour un dessin affranchi de la prise de vues réelles ?

2-a. De Blackton à Cohl, un héritage détourné.

Il est très compliqué, historiquement, de démêler le vrai du faux en ce qui concerne les "découvertes" du principe de l'animation image par image, principalement en raison de la tendance de ses principaux artisans à privilégier la légende au détriment d'une réalité souvent moins spectaculaire. Alors que Méliès a plusieurs fois prétendu avoir "découvert" le principe

[104] Définition présente dans le préambule des statuts de l'ASIFA (Association Internationale du Film d'Animation), citée par Hervé Joubert-Laurencin in *La Lettre volante, op. cit.*, p. 40 (je souligne).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

du truc par substitution par hasard[105], Cohl aurait de son côté "eu l'idée" du dessin animé, *ex nihilo*, en débutant ses tournages chez Gaumont, comme en témoigne cet entretien avec le cinématographiste :

> « J'écris, je tourne, je fais tourner, j'apprends mon métier. *Et une idée me vient* : puisque le mouvement cinématographique résulte d'une duperie de l'œil au moyen d'un certain nombre d'images successives, puisque le nombre de ces images est fixe et que la pellicule peut garder n'importe quelle impression, il doit être possible de remplacer la photographie par du dessin, d'obtenir le même résultat physique mais en créant par le crayon des êtres de rêves. […] J'ai vécu, je vis encore mais je proteste de toutes mes forces contre ceux qui n'ont pas souci de la vérité. J'ai été le premier c'est net[106] ».

Cette soudaine inspiration paraît bien difficile à envisager lorsqu'on la remet dans le contexte de l'époque, celui de la découverte, dès 1907 en France, de James Stuart Blackton. Selon Dominique Willoughby, Léon Gaumont aurait particulièrement été frappé par *The Haunted Hotel*[107], film à trucs n'animant pas de dessins comme dans ses précédents opus, mais des objets réels, comme dotés d'une vie surnaturelle. Sa sortie en France en 1907, par le biais de la branche française de la Vitagraph, fut un tel succès que la firme à la marguerite en aurait acheté plusieurs copies afin de les distribuer par elle-même[108]. Surtout, le film aurait fasciné nombre de producteurs cherchant en vain à percer le secret présidant au trucage du film. Comme le met par exemple en évidence Étienne Arnaud, réalisateur chez Gaumont : « Nous étions trois "metteurs en scène" qui avions reçu de notre grand patron la mission d'aller comprendre par quels moyens vraiment diaboliques les objets pouvaient apparaître ainsi sur l'écran, animés sans aucune intervention humaine[109] ! ». Remarquons qu'Arnaud attribue dans ce même texte à Émile Cohl la résolution du mystère. À défaut d'une inspiration subite, peut-être pourrions-nous plus entrevoir une réappropriation consciente d'un truc cinématographique et son application à peine détournée au domaine du dessin[110].

---

[105] Cf Laurent Le Forestier, « L'Enregistrement fantastique, ou quelques réflexions sur la nature et l'utilisation des trucages méliésiens », in Jacques Malthête et Laurent Mannoni (dir.), *Méliès, magie et cinéma*, Paris, Paris Musées, Fondation Electricité de France, 2002, p. 212.

[106] Jean-Pierre Liausu, « Comment un plagiat permit à M. Émile Cohl d'inventer chez Gaumont les dessins animés », entretien avec Émile Cohl, *Comœdia*, 24 janvier 1936 (je souligne). Cité par Valérie Vignaux, dans « Le créateur en personne : archives et biographie », in *1895*, n° 53, « Émile Cohl », *op. cit.*, p. 33.

[107] Cf Dominique Willoughby, *op. cit.*, p. 86.

[108] Cf Donald Crafton, *Before Mickey, op. cit.*, p. 14. La branche française de la Vitagraph a été ouverte à Paris, au 15 rue Sainte-Cécile en février 1907.

[109] Étienne Arnaud et Boisyvon, *Le Cinéma pour tous*, Paris, Librairie Garnier Frères, 1922, p. 72.

[110] En l'occurrence, rien ne permet d'affirmer avec certitude en l'état que les précédentes expériences dessinées de Blackton fussent connues en France dès 1907-1908, même si nous pouvons malgré tout le soupçonner.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Là où le doute se creuse, c'est en faisant le constat, dès *Fantasmagorie*, d'une filiation possible avec les films de Blackton, en particulier avec ses *lightning sketches* cinématographiés. Outre le titre du film, empruntant peut-être involontairement à la traduction française de *The Haunted Hotel* (*L'Hôtel hanté, fantasmagorie épouvantable*[111]), la première expérience de "dessin animé" de Cohl repose sur un *topos* déjà à l'œuvre principalement dans *Humorous Phases of Funny Faces*, celui de la main du dessinateur filmée en prises de vues réelles, créant la figure graphique destinée à s'animer. Ce qui pourrait passer pour un héritage ou une influence est pourtant d'emblée détourné, au sens où le personnage dessiné par Cohl s'éloigne très clairement de la perfection formelle des figures de Blackton, dont la rondeur et la précision n'ont d'égales que la rapidité d'exécution. Ici, Cohl ne fait pas montre d'une dextérité de "dessinateur express", préférant mettre en forme un personnage proche des dessins d'enfants simplifiés, le traçant à partir de bâtons. La main en prises de vues réelles ne vient donc pas faire la démonstration d'un savoir-faire à l'image de celui que l'on peut apprécier chez Blackton. En revanche, elle confirme et accentue à nos yeux ce que ces films sous-tendaient déjà, c'est-à-dire la dépendance des figures dessinées à l'instance créatrice qui les a informées sur le papier ou sur le tableau.

Comme nous l'avons montré, du côté de Blackton, il n'y a pas vraiment lieu de différencier le dessin qui s'anime de la performance de l'artiste qui lui précède, au sens où les deux fonctionnent selon la même logique de présentation en temps réel d'une création en mouvement, avec ou sans trucage. Le dessin "animé" par la projection cinématographique n'est finalement rien d'autre qu'un *lightning sketch* amélioré. Du côté de Cohl, cependant, les choses se compliquent. Délaissant la performance et la démonstration graphique, *Fantasmagorie* se détache d'un simple *lightning sketch* revisité, et révèle un décalage entre la prise de vues réelles et l'animation de dessins. De fait, il est assez étonnant de constater la volonté évidente chez certains historiens d'envisager les premiers essais cinématographiques de Cohl en rupture radicale avec les premières expériences blacktoniennes. Roland Cosandey affirme par exemple que le réalisateur « anime d'emblée [le dessin] en supprimant l'artiste ou la main, qui figurent encore dans les *lightning sketches* de Stuart Blackton ou ses *Humorous Phases* (Vitagraph, 1907)[112] » ; Giannalberto Bendazzi, pour sa part, appuie encore cette idée : « Dans son souci de vraisemblance, le cinéaste d'outre-Atlantique avait toujours

[111] *Phono-Ciné-Gazette*, 15 avril 1907. Il est d'ailleurs intéressant, en parallèle, de repérer les titres de productions Gaumont et Pathé de l'année suivante, comme *L'Hôtel du Silence* d'Émile Cohl le 12 octobre ou *L'Hôtel Électrique* de Segundo de Chomón le 14 novembre, soulevant l'évidente influence du film de Blackton, sans doute due à son succès (source Gaumont Pathé Archives).

[112] Roland Cosandey, « Émile Cohl : animation, dessins animés, ou film à trucs ? », in *Positif*, n°371, dossier animation, janvier 1992, p. 87.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

prudemment introduit la présence d'un monde dessiné à côté d'un monde réel. Le Français, au contraire, plongea immédiatement dans un univers graphique et donna vie à des aventures de figurines qui avaient déjà l'autonomie de personnages véritables[113] ». Sébastien Denis va également dans le même sens en écrivant que « l'univers graphique vaut désormais pour lui-même, et non plus seulement à côté du monde réel comme dans les tours de magie[114] ». Ces propos pourraient se tenir si Cohl avait entamé sa filmographie par des œuvres telles que *Le Cauchemar du Fantoche* ou *Un drame chez les Fantoches*, tous deux réalisés en 1908, ces films ne représentant pas la main de l'artiste, et proposant un univers intégralement composé de dessins, du début à la fin du métrage. On voit donc à quel point cette idéalisation de l'œuvre de Cohl, comme acte de naissance du dessin animé moderne, nécessite de passer sous silence la nature hybride de sa première expérience d'animation de dessins.

Cosandey, Bendazzi ou Denis n'ont pourtant paradoxalement pas tout à fait tort dans le fond de leur propos, mais l'angle mort que constitue pour eux *Fantasmagorie* les amène à un oubli fondamental, à savoir la manière dont se joue pour Cohl la « tendance vers [cette] autonomie de la technique de l'animation[115] » décrite par les trois auteurs. À nos yeux, l'hybridité de ce premier film conditionne en effet l'existence même des deux suivants, et ce pour des raisons à la fois économiques et esthétiques. En effet, le principe des dessins animés image par image n'a pas encore été imaginé par Cohl lorsqu'il entre chez Gaumont en 1908. Le metteur en scène présente alors son idée à Léon Gaumont sous la forme d'une courte expérience qui doit encore faire ses preuves auprès du public. Il y a donc peut-être quelque chose de l'ordre de la précaution visuelle dans cette juxtaposition de la main analogique et du dessin animé, une garantie que le film s'inscrive dans une tradition : placer *Fantasmagorie* dans la lignée de Blackton ou Méliès[116], en en faisant un film à trucs traditionnel, était sans doute un moyen adéquat pour introduire la nouveauté technique de l'image par image auprès du public français. De ce point de vue, le dessin animé et son évolution dépendraient donc de la prise de vues réelles, y seraient économiquement et concrètement liés.

---

[113] Giannalberto Bendazzi, *Cartoons – Le Cinéma d'animation, 1892-1992*, *op. cit.*, p. 35.

[114] Sébastien Denis, *op. cit.*, p. 52. (Cette citation a été relevée dans le texte d'Hervé Joubert-Laurencin, « Émile Cohl et le virus fantasmagorique », *op. cit.*, p. 140, lequel met en évidence à sa manière le problème que nous soulevons ici).

[115] Roland Cosandey, *op. cit.*, p. 87.

[116] Si Méliès n'a pas, à proprement parler, pratiqué l'animation image par image, ses films à trucs se consacraient parfois au sujet de la création artistique, comme *Le Portrait mystérieux* (1899), *Rêve d'artiste* (1898), mais aussi un grand nombre d'autres de ses films, comme *Pygmalion et Galathée* (1903), *Le Peintre Barbouillard et le tableau diabolique* (1905), *Ali Barbouyou et Ali Bouf à l'huile* (1907) ou encore *Le Tambourin fantastique* (1908), qui reposent tous sur un principe de trucage similaire. Citons également, plus troublant encore dans son lien à *Fantasmagorie*, *La Lune à un mètre* (ou *Le Rêve d'un astronome*, 1898), dans lequel le personnage du titre trace sur un tableau noir une mappemonde, puis un cercle qui tout à coup s'anime pour venir rejoindre la première et se mêler à elle pour créer un personnage caricatural dont les membres s'agitent dans tous les sens.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Il faut en effet attendre la seconde moitié des années 1900 pour que les deux méthodes de retranscription du mouvement cessent d'être présentées sur un pied d'égalité, et soient, sinon opposées, tout du moins comparées. Henri Bergson écrit par exemple en 1907 dans *L'évolution Créatrice* :

> « Supposons qu'on veuille reproduire sur un écran une scène animée, le défilé d'un régiment par exemple. Il y aurait une première manière de s'y prendre. Ce serait de découper des figures articulées représentant les soldats, d'imprimer à chacune d'elles le mouvement de la marche, […] et de projeter le tout sur un écran. Il faudrait dépenser à ce petit jeu une somme de travail formidable […] [*l'auteur décrit ici précisément une méthode renvoyant aux principes d'image par image de l'animation*]. Maintenant il y a une seconde manière de procéder […]. C'est de prendre sur le régiment qui passe une série d'instantanés, et de projeter ces instantanés sur l'écran, de manière qu'ils se remplacent très vite les uns les autres. Ainsi fait le Cinématographe[117] ».

Au-delà des objectifs de la démonstration de Bergson, la comparaison différencie bien ici deux méthodes possédant en définitive la même finalité, l'animation d'images, mais celles-ci peuvent bien être dessinées *ou* photographiques. En regard de ce contexte théorique, il est ainsi possible de mieux entendre la volonté chez les chercheurs déjà évoqués de constater dans plusieurs films de Cohl – *Fantasmagorie* en tête – la première étape d'une autonomisation institutionnelle de l'animation. Cette thèse nous paraît cependant nécessiter quelques précautions historiques supplémentaires.

2-b. Une dépendance du dessin à la prise de vues réelles ?

Loin de toute volonté d'hétérogénéité visuelle, de séparation entre deux modalités différentes d'animation d'images, la présence de la main de Cohl au début de *Fantasmagorie* nous paraît à l'inverse jouer sur l'illusion d'une similitude entre les deux méthodes de retranscription du mouvement présentées dans le film. Il s'agit de faire croire à la réalité – illusionniste – du dessin qui s'anime, dans une perspective clairement truquiste. Rappelons à cet égard l'impératif mélièsien visant à « donner l'apparence de la réalité aux rêves les plus chimériques ». Comme il le précise également, « c'est le truc intelligemment appliqué qui permet aujourd'hui de rendre le surnaturel, l'imaginaire, l'impossible même, visibles[118] ». Le

[117] Henri Bergson, *L'Évolution créatrice* [1907], Paris, PUF, 2013, p. 304.
[118] Georges Méliès, « Les Vues Cinématographiques » [1907], rééd. in André Gaudreault, *Cinéma et Attraction, op. cit.*, p. 217.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

précepte de Méliès consiste bien à faire croire à la "réalité" de ce qu'il montre et à l'inscription de son truc dans cette réalité pour que la manipulation des images ait le plus grand impact possible sur le spectateur. La mise en scène du film de Cohl paraît bien l'inscrire dans cette logique en faisant débuter son film, comme Blackton, par la création du personnage destiné à s'animer, parti-pris permettant de crédibiliser le truc, à savoir la vie conférée à un dessin concrètement réalisé sous nos yeux. C'est en effet un véritable dessin qui paraît s'animer pour le spectateur, celui-ci ayant pu être convaincu de son authenticité par le tracé qui a précédé.

Pourtant, tout en témoignant d'un héritage truquiste, *Fantasmagorie* s'en éloigne singulièrement : il ne s'agit en effet pas simplement de faire s'animer des dessins, de saisir le spectateur en mettant en avant l'attraction d'un procédé nouveau – s'ajoutant à ceux déjà éprouvés par Méliès – mais également de produire une courte narration possédant, malgré son relatif désordre métamorphique, la cohérence d'un récit. En ce sens, il est possible de s'interroger sur la manière dont ce film a pu être qualifié à l'époque de sa diffusion. De manière surprenante, Raymond Chirat affirme par exemple dans son catalogue répertoriant les films de fiction français de 1908 à 1918 que *Fantasmagorie* n'aurait pas été apparenté, en 1908, à une forme de "film à truc", mais aurait intégré une autre catégorie qui ne serait autre que celle des "dessins animés[119]" – information supposément tirée du *Phono-Ciné-Gazette* du 1er septembre 1908[120]. Or, après vérification au sein du numéro lui-même, consultable à la Cinémathèque Française, nous nous sommes aperçus que cette dénomination est en fait de l'ordre de l'interprétation, l'évocation de *Fantasmagorie* se faisant en réalité en ces termes précis : « Scène tirée de dessins humoristiques, et du plus drôle effet[121] ». En l'occurrence, le genre relevé dans les carnets de Cohl répertoriant ses différentes créations classe simplement son film de 1908 dans la catégorie "dessin[122]". Ces deux qualifications mettant en évidence le terme de "dessin", sans pour autant donner naissance à une quelconque nomination de "dessin animé" ne témoignent-elles pas déjà d'une hésitation terminologique ? La périphrase de *Phono-Ciné-Gazette*, censée décrire *Fantasmagorie*, prouverait selon nous que ce film n'intègre pas vraiment les catégories habituelles de l'époque. Ni "film à trucs" (ce que son titre aurait pu donner à entendre), ni vraiment "scène comique" (simplement scène "du plus

[119] Cf Raymond Chirat, *Catalogue des films français de fiction de 1908 à 1918*, Paris, Cinémathèque française, Musée du cinéma, 1995. L'auteur précise bien que les classifications proposées dans son catalogue sont les termes d'époque.
[120] Renseignements fournis par Corine Faugeron, conservatrice du Musée Gaumont.
[121] Anonyme, « Fantasmagorie », *Phono-Ciné-Gazette*, n° 83, 1er septembre 1908, p. 712.
[122] Voir la filmographie de Cohl, réalisée à partir des carnets du cinématographiste lui-même, réunis par Isabelle Vanini et Valérie Vignaux pour *1895*, « Émile Cohl », *op. cit.*, p. 327.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

drôle effet") et pas encore "dessins animés" (contrairement à ce qu'affirme Chirat), *Fantasmagorie* paraît clairement ouvrir sur une catégorisation à part, ambiguë en termes de qualification, ne semblant appartenir pleinement à aucune des catégories d'époque.

Cette idée est d'autant plus justifiable que l'imprécision terminologique concernant les films de Cohl ne s'arrête pas à *Fantasmagorie* ; il est intéressant d'étendre notre comparaison réception d'époque/carnets de Cohl à l'ensemble des films du metteur en scène incluant à la fois des vues réelles et des dessins animés, témoignant cette fois-ci d'une forte résurgence de la catégorie du "film à trucs". Pour donner quelques exemples représentatifs : *Clair de lune espagnol* (1909) apparaît sous l'appellation "Féérie coloriée" (*Ciné-Journal* n° 36, 23-28 avril 1909), et en tant que "truc" chez Cohl ; à l'inverse, le film *Génération spontanée* (1909) apparaît comme une scène "comique à trucs" dans *Ciné-Journal* (n° 52, 16-22 août 1909) et se trouve qualifié de "dessin" chez Cohl ; autre exemple, *Les Beaux-arts mystérieux* est à l'époque qualifié de "scène à trucs entièrement teintée et virée" (*Ciné-Journal* n° 102, 6 août 1910), tandis que chez Cohl, le film est répertorié en tant que "dessin". Si *La Musicomanie* (1910), s'apparentant à une scène "comique à trucs" dans le *Ciné-Journal* n° 122 du 24 décembre 1910, est qualifié de la même manière chez Cohl, *Le Binettoscope* (1909) ou encore pour *Rien n'est impossible à l'homme* (1910) sont tous deux qualifiés de scènes "comiques à trucs" (*Ciné-Journal* n° 73, 10 janvier 1910 ; *Ciné-Journal*, n° 111, 8 octobre 1910) tandis que Cohl les répertorie sous l'appellation "dessin"[123].

Valérie Vignaux a déjà noté cette différenciation entre films à trucs et dessins animés chez Cohl, mais sa distinction séparait assez clairement l'année 1909 et l'année 1910, la première étant selon elle « majoritairement constituée de films à trucs, tandis que [durant la seconde], les dessins animés dominent[124] ». On le voit, cette affirmation est un peu trop généralisante, l'hésitation terminologique étant ici bien flagrante sur une grande partie des films du metteur en scène, témoignant de l'impensé, à l'époque, d'une classification permettant de déterminer une quelconque forme liant l'animation de dessins et la prise de vues réelles – et en conséquence de les distinguer. Il est d'ailleurs instructif de se référer à l'avant-propos du catalogue de Raymond Chirat, donnant quelques indications sur son contenu et précisant ainsi : « Ne sont répertoriés que les films de fiction […]. Les documentaires et les films d'animation sont donc exclus. *Les films comprenant images réelles*

[123] Plus éloigné de cette catégorie, *Le Peintre néo-impressionniste* (1910) n'est qualifié que de film "teinté" dans *Ciné-Journal* (n° 94, 11 juin 1910), alors qu'il s'agit de "dessin" pou Cohl.
[124] Valérie Vignaux, « Les carnets filmographiques d'Émile Cohl ou le mouvement d'une œuvre : l'image par image de Gaumont à Éclair », in *1895*, « Émile Cohl », *op. cit.*, p. 157.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

de fiction et animation ont toutefois été retenus[125] ». On le voit, cette prise de précaution méthodologique découle bien d'une nécessité face à une forme encore assez inclassable. Balançant entre "films à trucs" et "scènes tirées de dessins", ces films sont donc bien problématiques pour le chercheur. Ceci pourrait s'expliquer par les débuts d'une prise de conscience, à travers les objets hybrides de Cohl, d'une séparation entre la prise de vues réelles – introduisant régulièrement des récits constitués comme des scènes à trucs – et l'animation de dessins, racontant ses propres histoires métamorphiques, parfois sans rapport avec la ligne narrative de départ. Au final, comme pour les films de Blackton, il est alors possible de s'interroger sur la place de la prise de vues réelles dans ces expériences truquistes de "dessins animés". La main en prises de vues réelles apparaît à cet égard pour *Fantasmagorie* comme un élément tout aussi nécessaire que superflu, ce que sa classification incertaine donne à sous-entendre.

Ce rapport ambivalent se retrouve dans une grande partie de la période Gaumont du metteur en scène. Après *Fantasmagorie*, la coprésence de la prise de vues réelles et de l'animation de dessins n'est en effet plus vraiment synonyme d'homogénéité ou de crédibilité chez Cohl, ces films mixtes se manifestant bien souvent par le cloisonnement de l'un et de l'autre[126]. Lorsque les dessins ne sont pas visuellement séparés des acteurs dans le cadre, comme dans *Clair de lune espagnol* ou *Les Locataires d'à-côté* (1909), ils s'intercalent au milieu d'une diégèse en prises de vues réelles, tendant à rendre ces fictions fortement hétérogènes pour notre regard contemporain – sans que cela ne pose par ailleurs problème à l'époque. Cette alternance entre les régimes d'images étant le signe apparent d'une mixité que plusieurs commentateurs ont assimilée à l'œuvre de Cohl[127], d'aucuns ont cherché à y voir la manifestation filmique de la liberté anarchique qui caractérise déjà ses créations antérieures[128]. Nous souhaiterions tempérer cette vision qui, si elle n'est pas dénuée de pertinence esthétique, nécessite une recontextualisation pour rendre compte du relatif contre-sens auquel elle s'expose.

L'hybridité évidente des films de Cohl n'est en l'occurrence pas tant la résultante d'une liberté artistique totale du metteur en scène que d'une contrainte, imposée par le désir de rendement des producteurs avec lesquels il travaille. Comme l'explique Valérie Vignaux,

[125] Raymond Chirat, *op. cit.*, p. 7 (je souligne).
[126] À titre d'exception, notons la réalisation en 1911 de *La Vengeance des esprits* (chez Pathé), film perdu mais dont les quelques images conservées donnent à voir un personnage en prises de vues réelles en interaction directe avec un personnage dessiné et animé, sans doute gratté sur la pellicule.
[127] Parmi lesquels, principalement, Donald Crafton.
[128] Voir par exemple Cyril Béghin, « Inactualité d'Émile Cohl », *Cahiers du Cinéma*, n° 471-472, mai 2008, p. 89.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

« puisqu'il était payé en fonction de la longueur du métrage – c'est-à-dire de la durée du film – et que les séquences animées étaient aussi chronophages que difficiles à réaliser en raison de leur création image par image, ses séquences dessinées et ses objets animés étaient habituellement intégrés dans un métrage en prises de vues réelles[129] ». Autrement dit, cette prétendue signature esthétique de Cohl n'est peut-être pas simplement le choix d'un artiste cherchant à transposer sa vision poétique à un nouveau domaine ; il s'agit en un sens du compromis d'un créateur se confrontant à la nécessité d'une production en série afin de pouvoir vivre de ses créations. Plus encore que de compromis, Cohl parle même de sacrifice, déplorant ce désir d'efficacité au détriment de la qualité dans son article du Larousse mensuel d'août 1925 sur les dessins animés : « les dessins de ces premières bandes avaient le mérite d'être extrêmement souples à la vision […] ; il se dégageait de l'ensemble un moelleux qu'on dut *sacrifier* un peu plus tard, lorsqu'on voulut économiser le temps nécessaire à la confection des dessins[130] ». Entendue en ce sens, la prise de vues réelles se révèle être un moyen de concilier la confection de passages animés de qualité avec une rapidité d'exécution permise par la division du temps de travail. Cohl ne pourrait-il alors être envisagé comme un pionnier de l'animation cinématographique prisonnier des contraintes de production du cinématographe – *ergo* de la prise de vues réelles ?

À ce titre, au-delà de l'évolution relevée par Valérie Vignaux, témoignant de l'abandon progressif des films à trucs au profit de la production de dessins animés – en particulier aux États-Unis[131] – il est possible de soulever à nouveau un décalage entre le nombre de films apparentés dans les carnets de Cohl au genre du "dessin" et ceux qualifiés de scènes à trucs pour Gaumont et Pathé. Vingt-et-un films mêlant prises de vues réelles et animation de dessins sont ainsi répertoriés dans la catégorie "dessin" dans les carnets de Cohl, contre cinq strictement qualifiés de "dessins animés" chez Gaumont et Pathé – sans l'ajout d'une autre catégorie. Cette différence est peut-être révélatrice d'une tendance de Cohl à plutôt considérer ses productions du côté de l'animation de dessins que du côté du film à truc, ce que ce retranchement terminologique de la prise de vues réelles tendrait à confirmer. Du même coup, ce constat permet de relire l'interprétation auteuriste des films de Cohl pour en

[129] Valérie Vignaux, « Entertainment and instruction as models in the early years of animated film : new perspectives on filmmaking in France », in Philippe Gauthier (dir.), *Animation : An Interdisciplinary Journal*, *op. cit.*, p. 178 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Because he was paid according to the length of the footage – that is, the duration of the film – and the animated sequences were particularly time-consuming and tricky to achieve since they were created one image at a time, his drawing sequences and animated objects were usually integrated into live-action footage »).
[130] J.B. de Tronquières [Émile Cohl], « Dessins animés », *op. cit.*, p. 309.
[131] Voir à ce titre la filmographie de Cohl, réalisée à partir des carnets du cinématographiste lui-même, réunis par Isabelle Vanini et Valérie Vignaux pour *1895*, « Émile Cohl », *op. cit.*, pp. 327-341.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

réinventer le désir libertaire et anarchiste censé les constituer. La mixité contrainte de ses films laisserait entrevoir, non plus l'affirmation d'un amalgame entre deux types d'images hétérogènes – comme chez Blackton en quelque sorte – mais plutôt le lieu d'une tension conflictuelle, faisant de la prise de vues réelles un emprisonnant carcan cinématographique dont le dessin chercherait à se libérer.

2-c. Conflits d'images.

Comme le signalent à raison André Gaudreault et Philippe Gauthier, « pour la période dominée par la cinématographie-attraction, il n'est absolument pas nécessaire ni fondé de distinguer l'animation et les séries culturelles correspondant à ce que nous pourrions appeler "cinématographie"[132] », au sens où les "dessins animés" des débuts n'étaient rien d'autre que des films à trucs améliorés. Débutant cependant dans les premières années du processus d'institutionnalisation du cinéma décrit par André Gaudreault[133], Cohl inscrit sa production dans un mouvement particulier de l'industrie cinématographique. La perception d'une différenciation naissante entre le dessin animé et la prise de vues réelles, si anachronique soit-elle, doit donc historiquement être resituée au sein du discours de Cohl lui-même. De fait, celui-ci n'a sans doute pris conscience de la signification de cette différence que bien plus tard, dans les années 1910-1920, lui permettant de réinventer discursivement sa propre invention en lui offrant la cohérence que l'on peut aujourd'hui y déceler.

Notre objectif est donc à présent de proposer une typologie des films hybrides de Cohl, afin d'y déceler les traces esthétiques d'une séparation qui se dessine entre le film de fiction réalisé avec des acteurs et le nouveau genre inauguré par Cohl, encore innommé, animant des dessins. Ces films peuvent s'envisager, nous l'avons déjà remarqué, selon deux grands groupes : ceux confrontant dans le même cadre animation et prises de vues réelles ; et ceux alternant les deux formes visuelles, sans chercher à les confondre. Il est de fait étonnant de constater que dans la majorité des cas, en dépit du lien paradoxalement indéfectible qui paraît s'établir entre les deux pour certains films[134], c'est l'incohésion qui ressort en premier lieu de leur rapprochement, c'est-à-dire une impossible conciliation menant, soit au conflit, soit au décalage entre les images.

---

[132] André Gaudreault et Philippe Gauthier, « Guest Editorial », in Philippe Gauthier (dir.), *Animation : An Interdisciplinary Journal*, *op. cit.*, p. 87.
[133] Cf *Cinéma et Attraction, op. cit.*
[134] Au titre desquels, évidemment, *Fantasmagorie*, mais également quelques autres films jouant sur la mise en abyme de la création ou du cinématographe lui-même, comme *Le Binettoscope*, *Rien n'est impossible à l'homme* ou encore *Les Beaux-arts mystérieux* (1910).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Parmi ses films appartenant à la première catégorie, trois retiennent principalement notre attention par leur juxtaposition conflictuelle du dessin et de la prise de vues réelles : *Clair de lune espagnol*, *Les Locataires d'à-côté* (1909) et *La Vengeance des esprits* (1911). Les autres films juxtaposant dans le même cadre les deux types d'image jouent plutôt sur des registres méta-artistiques, en particulier *Le Binettoscope, Rien n'est impossible à l'homme* ou *Les Beaux-arts mystérieux*, tous trois réalisés en 1910, reposant, soit sur la création artistique, soit sur la mise en abyme de la projection cinématographique[135]. *Clair de lune espagnol* présente pour sa part dans le même cadre le personnage de Pedro, filmé en prises de vues réelles, et la lune, dotée d'un visage en dessin animé, se moquant de lui et de sa jalousie envers sa bien-aimée.

Si l'un et l'autre sont bien séparés visuellement, situés chacun aux bords droit et gauche de l'écran, ils n'en interagissent pas moins, le personnage humain se battant littéralement avec l'astre fantasmatique, l'agressant à coups de pierre, de fusil ou de hachette. La prouesse attractionnelle du film repose ainsi sur le *timing* des actions, la pierre, la chevrotine ou la hachette atteignant la lune au moment précis où elles sont projetées par le personnage. Or, ce que nous percevons, c'est que cette première expérience de cohabitation simultanée est totalement conflictuelle, les deux êtres dépeints se battant littéralement, qui plus est à distance. Le conflit est donc double, à la fois narratif, comme nous venons de le voir, mais également visuel, puisqu'il se joue entre deux figures qui ne peuvent entrer en contact direct, l'un usant de projectiles pour parvenir à atteindre l'autre.

Réalisé quasiment au même moment[136], *Les Locataires d'à-côté* permet de tirer une conclusion similaire. Conçu à l'aide d'un système de cache, le film repose sur la contigüité de deux espaces distincts, séparés à l'écran par une barre verticale représentant un mur. Nous sont ainsi présentés deux couples, habitant deux appartements voisins, dont la proximité incite les personnages de droite à épier ceux de gauche par un trou qu'ils percent dans la cloison. La situation évoque une tradition vaudevillesque, invitant au départ à percevoir le dispositif scénique comme un décor de théâtre véritable. Mais au premier coup d'œil jeté par les personnages à travers le mur, un procédé magique déclenché par le mari du premier couple substitue au décor réel de la partie gauche du cadre un décor dénudé, dans lequel des figurines animées se déploient spontanément. Les personnages de droite, alarmés par le tour diabolique

[135] Ces exceptions ne seront pas traitées dans ce chapitre, mais feront l'objet d'une réflexion sous un angle différent dans la deuxième partie de la présente thèse.
[136] Cf filmographie de Cohl dans *1895*, « Émile Cohl », *op. cit.*, p. 329.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

dont ils sont les témoins, appellent le concierge, qui lorsqu'il regarde à travers l'orifice du mur, ne voit que le couple d'origine, ayant repris *in extremis* son apparence de départ.

Au-delà du dispositif vaudevillesque classique, que le spectateur peut reconnaître et donc pleinement accepter sans être surpris par la forme proposée, Cohl détourne les enjeux de la tradition théâtrale, tout en s'y adaptant paradoxalement avec une grande déférence. Si ce cadre divisé permet au départ d'envisager une contiguïté entre deux espaces, la métamorphose du cadre de gauche engendre clairement une tension entre les deux espaces, cloisonnés dans leur régime de représentation respectif. Nous observons à nouveau un conflit, cette fois-ci entre les voisins en prises de vues réelles et leurs homologues animés, les uns étant rendus fous par la présence inexplicable et dérangeante des autres. Ajoutons à cela la contamination d'un cadre à l'autre, à trois reprises, par des éléments animés glissés à travers le trou de la cloison par les figures de gauche, provoquant plusieurs situations chaotiques à droite : poussière et balai, jet d'eau et feu d'artifice se répandent alors chez les voisins, saturant chaque fois leur espace confiné. Cette fois encore, l'animation – de dessins ou d'objets – est perçue comme un corps dérangeant, avec lequel la prise de vues réelles entre en conflit.

Pour finir, en dépit de son invisibilité, il est possible de revenir sur l'exemple de *La Vengeance des esprits*, dont les images retrouvées permettent de deviner une situation similaire de conflit entre un esprit gratté sur la pellicule et le personnage interprété par Lucien Cazalis. Le descriptif du catalogue Pathé parle d'ailleurs de lui-même : « Pour être resté sceptique devant les talents spirites de sa femme et de sa fille, Monsieur ne va pas tarder à essuyer les foudres du terrible esprit casseur d'assiettes[137] ». Cet exemple nous permet de confirmer à nouveau, dans le cadre d'une cohabitation simultanée entre le dessin animé et la prise de vues réelles, l'antagonisme qui les sépare et tend à les faire s'affronter.

Par ailleurs, le second grand groupe de ces films hybrides, alternant passages dessinés et séquences en prises de vues réelles, ne joue pas moins du choc entre les deux, en particulier par la propension offensante – offensive ? – du dessin animé à révéler une sorte d'inconscient inavouable de la prise de vues réelles. Sur ce principe, par exemple, *Transfigurations* (1909), *Les Joyeux microbes* (1909), *Le Retapeur de cervelles* (1910), ou encore *Le Cheveu délateur* (1911), mettent en scène des dessins permettant de dévoiler la face cachée des personnages, souvent indésirable pour ceux-ci, ou encore un non-visible qui pose problème à ceux qui le découvrent – à l'image des *Locataires d'à-côté*. Les personnages du premier film, invités à découvrir par l'œilleton d'une machine le vrai visage des êtres qui leur sont chers, et, révoltés

[137] Source Gaumont Pathé Archives, référence n° 1911PFIC 00094.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

par les déformations dessinées suggestives qu'ils y voient, partent tous en colère contre le bonimenteur leur ayant proposé ce service, pour sa part hilare.

Le patient du deuxième film, découvrant les microbes animés dont il est infesté, en vient à briser inexplicablement un cadre sur la tête du médecin qui lui a fait prendre conscience de son mal-être. Le retapeur de cervelles découvre de son côté que ce qui gêne son patient n'est autre que le fil qu'il a extrait de sa tête pour y lire sa pensée par l'intermédiaire de métamorphoses dessinées. Enfin, le cheveu délateur à travers lequel un voyant décèle la malhonnêteté d'un futur gendre provoque le courroux de son beau-père, l'expulsant de sa maison à coups de pied. Il semble bien que la plupart des personnages de Cohl confrontés au dessin animé ne supportent pas ce qu'il leur donne à voir, comme si le dessin les gênait par sa faculté à percer à jour un réel non-visible, que la prise de vues réelles ne parvient justement pas à filmer ou à révéler[138].

Dans tous les cas que nous venons d'évoquer, l'animation de dessins apparaît comme une forme décalée, dérangeante, brisant l'harmonie du film, en lutte symbolique avec le référent que constitue la fiction en prises de vues réelles. L'hétérogénéité des films hybrides de Cohl est à nos yeux la marque de cette dissension, en particulier dans le décalage observable entre la fiction encadrant le film et l'animation de dessins tendant à se constituer en récit métamorphique interne à la narration principale. Ce que nous choisissons de percevoir dans ces films, c'est un conflit entre la conception attractionnelle de l'animation de dessins et son intégration narrative au cœur des fictions concernées. L'animation de dessins est une attraction cinématographique qui jure en un sens avec les nouvelles perspectives du cinématographe en voie d'institutionnalisation[139] : par leur forme même, ces films posent la question de la place des dessins animés dans les films de fiction, et inversement.

Ce serait à nos yeux dans cette perspective que s'inaugureraient les premiers questionnements sur le statut de ces catégories cinématographiques entremêlées, qui amèneront progressivement à la question de la séparation institutionnelle entre deux régimes de représentation, et donc à la disparition, dans les films concernés, soit de la prise de vues réelles soit de l'animation de dessins. Or, significativement, cette disparition s'articule autour d'un autre effacement, celui, progressif de la catégorie des films à trucs, dont l'attractivité décline dans la seconde moitié des années 1900[140]. Peu à peu déliée de son référent en prises

[138] Nous reviendrons en détail sur ce point dans le chapitre VIII de la présente thèse.
[139] Les premières salles commencent à naître, le Film d'Art est créé, un nouveau public plus érudit fait son apparition, le cinématographe se mue progressivement en cinéma.
[140] Voir Laurent Le Forestier, « Une disparition instructive – Quelques hypothèses sur l'évolution des "scènes à trucs" chez Pathé », in *1895*, n° 27, « Pour une Histoire des Trucages », 1999, pp. 61-73 ; Pierre Chemartin et

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

de vues réelles, l'animation de dessins peut donc échapper à sa dépendance terminologique pour inventer ses propres codes. C'est finalement tout l'enjeu de l'institutionnalisation du dessin animé comme forme autonome que d'esquisser ses conditions d'émergence à mesure que les cinématographistes le pratiquent. Émile Cohl n'a ainsi pas "inventé" le dessin animé, au sens où, pour pasticher l'expression d'André Gaudreault et Philippe Marion, « le dessin animé, ça ne s'*invente* tout simplement pas, ça se *constitue*, ça s'*institue*, et, éventuellement, ça s'*institutionnalise*[141] ». En revanche, Cohl a sans nul doute posé de nouveaux jalons à ceux déjà établis par Blackton dans le cadre de la scission progressive entre dessin animé et prises de vues réelles. Celle-ci est, comme nous l'avons souligné en introduction, définitionnelle de cette catégorie cinématographique échappée des films à trucs, pérennisant sa nomination française en 1911, lorsque sort sur les écrans un film américain, *Little Nemo*, réalisé par Winsor McCay, distribué sous un titre aussi peu précis que programmatique : *Le Dernier cri des dessins animés*.

3. La démystification de l'animation de dessins.

3-a. Le relais du film à trucs.

Il est difficile d'envisager l'institutionnalisation du dessin animé comme un processus simultané à l'institutionnalisation cinématographique naissante. Ses premières occurrences tardives, mais surtout sa médiation originelle par la prise de vues réelles nous donnent à comprendre sa dépendance à un modèle technique dominant qui le conditionne. De fait, comme nous venons de l'évoquer, sa nomination en tant que forme autonome est loin d'être concomitante à ses premières apparitions, ce qui nous incite à penser, à l'instar de Pierre Chemartin et Philippe Gauthier, que ses premiers usages hybrides, visant à faire croire à la

---

Philippe Gauthier, « "Le dernier cri des dessins animés" : pérennité des attractions et nouveauté cinématographique », *op. cit.*, pp. 329-335 ; Philippe Gauthier, « A Trick Question : Are Early Animated Drawings a Film Genre or a Special Effect ? », *op. cit.*, pp. 163-175.

[141] André Gaudreault, « Le cinéma dit des premiers temps : un bouillon de culture en pleine ébullition », texte écrit dans le cadre des travaux du GRAFICS (Groupe de recherche sur l'avènement et la formation des institutions cinématographique et scénique) de l'université de Montréal, p. 2. L'expression est également utilisée par Philippe Marion à propos d'un autre espace culturel qui ne sera pas sans nous intéresser dans la suite de notre réflexion, à savoir la bande dessinée : « La BD est un phénomène socio-culturel *qui ne s'"invente" pas*. […] La BD, ça se *constitue*, ça s'*institue*, et éventuellement, ça s'*institutionnalise* ». Philippe Marion, « Emprise graphique et jeux de l'oie – Fragments d'une poétique de la bande dessinée », in Éric Maigret et Matteo Stefanelli, *La Bande dessinée : une médiaculture*, Paris, Armand Colin, Ina Éditions, coll. « Médiacultures », 2012, p. 184.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

réalité photographique du mouvement de ses dessins, sont essentiellement truquistes[142]. Malgré son indéniable nouveauté, l'animation de dessins reste en effet cantonnée au domaine des films à trucs, dont elle systématise simplement au départ l'un des principes fondateurs, l'arrêt caméra.

Dès 1920, Émile Cohl avait déjà mis en évidence la proximité du dessin animé et de cette catégorie cinématographique lors d'une conférence donnée au Ciné-club de la Pépinière, reproduite dans *Le Journal du Ciné-club* sous le titre évocateur : « Les dessins animés et à trucs ». Introduisant sa présentation par l'affirmation « les dessins animés font partie des bandes de cinéma constituées au moyen de trucs[143] », Cohl ne révèle pas tant un héritage technique qu'un problème identitaire. Alors que cette catégorie tend à disparaître entre 1909 et 1911[144], il semble que sa survie dépende, en dernier recours, d'une forme innovante apte à capter à nouveau la curiosité de spectateurs de moins en moins dupes de trucages dont la répétition routinière émousse peu à peu le mystère censé en constituer l'intérêt premier. Philippe Gauthier a ainsi déjà largement commenté l'indétermination terminologique du dessin animé à l'ère de la cinématographie-attraction[145], clairement considéré comme une occurrence singulière et novatrice du film à trucs, ce que l'hésitation classificatrice des films hybrides de Cohl que nous avons soulevée plus tôt confirme également. Gauthier relève ainsi de nombreux exemples puisés dans les discours des commentateurs ou "critiques" de ces premières années d'émergence, décrivant entre autres *Un drame chez les Fantoches* de Cohl comme une « scène à truc comique[146] », ou également les *Métamorphoses comiques* du même metteur en scène comme une « scène de trucages tout à fait sensationnels et inédits[147] ».

Dénuées de nomination propre, ces premières expériences ne peuvent donc se singulariser au départ en tant que catégorie autonome : elles ne représentent qu'un nouveau procédé technique attractionnel, permettant la survivance d'une forme s'amenuisant à mesure que son public s'en désintéresse[148]. Ainsi, comme l'expriment très clairement Chemartin et

[142] Voir Pierre Chemartin et Philippe Gauthier, *op. cit.*, pp. 329-336.
[143] Émile Cohl, « Les dessins animés et à trucs », in *Le Journal du Ciné-club,* 18 juin 1920. Le texte est réédité dans *1895*, n° 53, « Émile Cohl », *op. cit.*, pp. 301-305.
[144] Voir Laurent Le Forestier, « Une disparition instructive – Quelques hypothèses sur l'évolution des "scènes à trucs" chez Pathé », *op. cit.*, pp. 61-62.
[145] Philippe Gauthier, *op. cit.*
[146] Commentaire trouvé par Philippe Gauthier dans le *Kinematograph and Lantern Weekly* du 29 octobre 1908 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « A Comical trick subject »).
[147] Commentaire trouvé par Philippe Gauthier dans *L'Écho du cinéma* du 31 mai 1912.
[148] D'autant que l'année 1907 marque les débuts de la sédentarisation des salles et l'arrivée d'un nouveau public, plus lettré, venu du théâtre, en demande d'un nouveau type de films plus "narratifs", au détriment des formes populaires que représentaient, entre autres, les films à trucs, mais également, à titre d'exemple, les scènes grivoises, qui disparaissent rapidement des catalogues. Sur cette question, voir entre autres Noël Burch, *La*

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Gauthier, « les vues de dessins animés prolongent, en pleine période d'institutionnalisation, une esthétique des attractions devenue, dans l'univers cinématographique, périphérique et marginale[149] ». Dans ce contexte, la nomination progressive du dessin animé et sa singularisation institutionnelle ne peuvent s'envisager que comme une évolution parallèle au modèle dominant en prises de vues réelles, comme en témoigne encore une fois Émile Cohl en 1920 dans la même conférence : « Après avoir joui du dédain réservé aux jalons devenus inutiles, ils ont tout d'un coup repris leur place dans le mouvement [du cinéma] mais une toute petite place, car ils ne peuvent raisonnablement lutter avec la photographie… Ce sont les parents pauvres, ceux qui bouchent les coins d'un salon… ou d'un programme[150] ».

Or, ce court extrait nous intéresse pour autre chose que pour le combat qu'il dessine entre les deux formes visuelles. Cohl y décrit en effet clairement deux temps précis dans son analyse, qui paraissent nous renseigner sur le point de passage menant du dessin animé comme procédé technique propre aux films à trucs, au dessin animé comme forme autonome affranchie de cette catégorie. Les deux temps sont les suivants : un premier moment de « dédain » vis-à-vis d'une forme « devenue inutile » – qui correspondrait à nos yeux à la catégorie du film à trucs – et un second moment, plus imprécis, mais pourtant marqué par la réintégration soudaine (« tout d'un coup ») de l'animation de dessins dans le processus institutionnalisant du cinéma. Notre hypothèse est la suivante : cet affranchissement nouveau du dessin animé pourrait trouver son origine dans une rupture radicale, ayant trait au lien qu'il entretient avec la prise de vues réelles ; celle-ci ne servirait plus à introduire l'animation ou à se servir d'elle à des fins truquistes, purement attractionnelles, mais plutôt à la "documenter", à la démystifier pour en briser la dimension magique, afin de lui offrir une certaine indépendance cinématographique. Il convient à présent de déceler cette rupture et d'en analyser les enjeux.

L'usage de l'animation de dessins dans les derniers films à trucs de la cinématographie-attraction n'est pas dénué d'intérêt. Ce procédé novateur a ceci d'intéressant qu'il réinstaure, par le secret dont tentent de l'entourer ses producteurs, le mystère constitutif des films à trucs. Qu'on en juge par ces quelques commentaires ou publicités de l'époque, faisant par exemple de l'image par image du *Haunted Hotel* de Blackton un procédé

Lucarne de l'infini, Paris, Nathan, « Fac Cinéma », 1991, pp. 47-48, ou encore Laurent Le Forestier, « Une disparition instructive – Quelques hypothèses sur l'évolution des "scènes à trucs" chez Pathé », *op. cit.*

[149] Pierre Chemartin et Philippe Gauthier, *op. cit.*, p. 335.

[150] Émile Cohl, « Les dessins animés et à trucs », *op. cit.*, p. 302.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

« impressionnant, indéfinissable, *insoluble*[151] » ou encore de ses *Humorous Phases of Funny Faces* un film « plein de surprises et d'effets *extraordinaires* […], extrêmement *bizarre* et *unique*[152] », jusqu'au *Fantasmagorie* de Cohl, similairement qualifié de « mystérieux […] et [d'] original[153] ». On le voit, ce second souffle du film à trucs dépend, en toute logique, de ce qui a toujours conditionné cette catégorie : l'illusionnisme et la duperie consentie du spectateur. Les premières expériences d'animation de dessins trouvent ainsi leur succès dans la fascination et le secret qui les entourent, garants du bon fonctionnement des films en faisant usage. Notons d'ailleurs le choix de titres évocateurs comme *The Enchanted Drawing* pour Blackton, mais également *Le Cerceau magique*, *L'Omelette fantastique*, *Le Miroir magique*, *Les Lunettes féériques*, *Les Beaux-arts mystérieux* ou *La Chambre ensorcelée* pour Cohl, chacun soulignant à sa manière le mystère inexplicable aux sources de ce mouvement magique des dessins ou des objets.

Cependant, ces premières expériences animées se bâtissent dans un contexte particulier, au sein duquel le regard spectatoriel sur les trucs à l'œuvre dans les films subit plusieurs changements. Ne valant à l'origine que pour lui-même, en tant que phénomène attractif ne se justifiant que par sa friction mystérieuse avec la vue photographique, le truc doit en effet nécessairement évoluer pour intégrer le processus d'institutionnalisation du cinéma reposant dorénavant sur la narration. Deux positions se confrontent alors, l'une visant à destituer le truc de son secret de fabrication afin de le démystifier et ainsi s'en servir afin de créer « des effets narratifs nouveaux[154] » ; l'autre cherchant à défendre ce qui constitue l'essence même du "truc", à savoir, justement, le secret qui préside à son bon fonctionnement. C'est évidemment la position de Méliès, réagissant par exemple en 1908 à l'un de ces articles démystificateurs que nous venons d'évoquer :

> « Je trouve que la divulgation des procédés secrets de fabrication à un public de profanes est la plus lourde faute qu'il soit possible de commettre […]. Le *truc* lui-même n'est pas chose

[151] Publicité pour *The Haunted Hotel* dans le *Phono-Ciné-Gazette* du 15 avril 1907 (je souligne). Cf Donald Crafton, *Before Mickey, op. cit.*, p. 16.
[152] Commentaire trouvé par Philippe Gauthier dans le *Views and Films Index* du 30 juin 1906 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « It is full of surprises and extraordinary effects. […] The whole film [is] extremely odd and unique »).
[153] Commentaire trouvé par Philippe Gauthier dans le *Kinematograph and Lantern Weekly* du 30 juillet 1908 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Mysterious and Humorous. Clever and original »).
[154] C'est l'optique d'un article publié au printemps 1908 dans la revue à grande diffusion *L'Illustration.* Cf Roland Cosandey, « Cinéma 1908, films à trucs et Film d'Art : une campagne de *l'Illustration* », *Cinémathèque*, n° 3, 1993, pp. 58-71. Alain Carou (*op. cit.*, p. 151) signale qu'André Gaudreault et Jean-Pierre Sirois-Trahan ont retrouvé l'iconographie de ce numéro largement reprise dans le journal québécois *la Patrie* du 31 juillet 1909, témoignant de son écho considérable (*la Vie ou du moins ses apparences*, Montréal, Cinémathèque québécoise/Grafics, 2002, p. 80).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

> surnaturelle, toute la valeur est dans l'adresse avec laquelle le *moyen employé* est caché aux yeux du public […]. Il est positivement absurde d'aller expliquer ce procédé à tout venant, […] vous détruisez vous-mêmes le fruit de votre travail puisque vous anéantissez l'*illusion*[155] ».

L'animation de dessins image par image fait bien partie de ces "moyens cachés", destinés à créer une "illusion" sur laquelle repose l'intégralité des films qui en font usage. Si les premiers dessins animés cinématographiés font ainsi persister l'attractivité magique du truc dans les premières années d'institutionnalisation du cinéma, entre 1907 et 1910, le contexte n'est donc guère favorable à une telle rémanence, ce qui explique l'accent mis sur la nouveauté sensationnaliste de ces dessins en mouvement.

C'est dans ce contexte ambivalent que sort en 1911 le film *Little Nemo* de Winsor McCay, dont la réclame française s'inscrit pleinement dans la logique attractionnelle de l'animation de dessins. Le *Ciné-Journal* du 27 mai 1911, qui l'annonce par exemple à grand renfort de formules superlatives, s'ouvre et se conclue sur ces quelques lignes fort étonnantes : « On a déjà fait, en Cinématographie des dessins animés, on en a même fait de très curieux, qui eurent beaucoup de succès. Mais […] il y a dans ce film unique quelque chose de nouveau. Tout le monde se demande quoi… et ne peut pas le trouver. Cela tient du mystère[156] ». L'insistance sur le mystère à l'œuvre dans le film nous donne à penser cette publicité sous l'angle de la pérennité des films à trucs, tout en faisant paradoxalement de la technique qui les sous-tend une sorte de sous-catégorie filmique, dont la nomination paraît clairement rétroactive (« on a *déjà fait* […] des *dessins animés* »). Le choix même du titre français, délaissant la figure du personnage principal, héros d'une bande-dessinée américaine méconnue en France à cette époque, pour lui préférer une sorte de slogan généralisant, *Le Dernier cri des dessins animés*, nous renseigne sur un passage de relais qui s'inaugure discrètement dans le paysage cinématographique du début des années 1910. Titre ambivalent, *Le Dernier cri des dessins animés* juxtapose une formule consacrant l'aboutissement technique d'une forme (« dernier cri ») à une catégorie qui n'a pas encore été clairement institutionnalisée à cette époque (« dessins animés »). Encore à ce moment considérée comme une technique truquiste, l'animation de dessins ne deviendrait-elle donc pas soudainement, « tout d'un coup », pour reprendre l'expression de Cohl, une catégorie technique, voire une

[155] Georges Méliès, « Les coulisses de la cinématographie », *Phono-Cinéma-Revue*, n° 2, avril 1908, cité par Alain Carou, *op. cit.*, p. 151.
[156] Réclame publicitaire relevée par Philippe Gauthier, *op. cit.*, p. 167.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

catégorie cinématographique[157] ? Loin de nous cependant l'idée de faire de cette réclame publicitaire, ou même de ce titre, un moment charnière de l'histoire du cinéma, mais il est indéniable qu'ils agissent comme les témoins particuliers et révélateurs d'un changement qui s'inaugure avec le film de McCay. Les dernières lignes de la réclame, bien que dépositaires d'un discours promotionnel propre à l'innovation attractionnelle recherchée par les films à trucs, annoncent en effet quelque chose de "nouveau", et c'est cette nouveauté que nous souhaiterions à présent interroger.

3-b. Winsor McCay, le chaînon manquant.

Little Nemo, à la manière des films de Blackton ou de certaines créations de Cohl, est un film hybride introduisant sa partie animée par un long prologue en prises de vues réelles. Le spectateur y découvre le pari de Winsor McCay, lors d'une réunion entre amis, de mettre en mouvement des dessins produits de sa main, ce qu'il parvient évidemment à faire à la fin du "récit", lors d'une séquence animée de deux minutes, mettant en scène les personnages fétiches de son célèbre *comic-book*[158]. Ce déroulement, au vu de nos précédentes explorations, n'a rien de fondamentalement novateur. Il perpétue la tradition du *lightning sketcher* jusque dans son imagerie même, présentant le dessinateur devant son chevalet, puis sa main, traçant ses personnages sur une feuille de papier blanc, face à un public composé de ses amis, concrètement présent à l'écran.

Cependant, la partie centrale du film propose un important changement : après avoir tracé son dessin avec une dextérité spectaculaire – renforcée par une légère accélération mélièsienne de la prise de vue[159] – le dessin ne prend pas immédiatement vie, comme chez ses prédécesseurs. Aussi bien dans *Humorous Phases of Funny Faces* que dans *Fantasmagorie,* l'évacuation de la main hors du cadre cinématographique suffisait à enclencher la mécanique magique des dessins en mouvement. Un arrêt de la caméra séparait évidemment le moment de création de la séquence animée, mais cette coupure restait invisible, dans la lignée du truc par substitution, faisant se succéder deux plans dont la similitude permettait de croire à

[157] Encore que l'usage du pluriel "dessins animés" au détriment du singulier plus généralisant "dessin animé" nous donne à penser que l'apparition de la catégorie cinématographique en tant que telle est plus tardive et progressive. C'est l'usage naissant du syntagme anglais *animated cartoons* qui permet ainsi, dans le courant des années 1910, la distinction concrète du dessin animé en tant que trucage et du dessin animé en tant que catégorie autonome.

[158] Publié dans le *New York Herald* puis le *New York American*, de 1905 à 1914. Cf John Canemaker, *Winsor McCay : His Life and Art* [1ère édition : 1987], New York, Harry N. Abrams, 2005.

[159] Méliès accélérait légèrement ses prises de vues pour intensifier la virtuosité de ses "dessins-express". Cf Dominique Willoughby, *op. cit.*, p. 78.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

l'homogénéité d'une même image, conditionnant l'effet magique du tour. Or, ici, alors que McCay réinvestit un dispositif connu[160], la mise en scène du prologue crée soudainement une rupture : alors que le spectateur pourrait s'attendre à voir les personnages tracés s'animer spontanément, dans le but de stupéfier quelques convives moqueurs et peu crédules, un changement de cadre brise ce principe surnaturel, et opère un retour au plan large initial, dans le décor du salon. En lieu et place de la représentation prestidigitatrice promise par le pari de McCay, celui-ci retire en effet son dessin du chevalet, supprimant du même coup tout espoir de voir ses figurines graphiques s'animer en temps réel sous les yeux de son double public – ses amis et le spectateur du film. Un autre spectacle, paradoxalement beaucoup plus surprenant, nous est alors donné à voir : McCay explique à ses amis qu'il va, d'ici un mois, dessiner « quatre mille dessins au crayon qui bougeront ». Cette étrange affirmation qui le fait visiblement passer pour un excentrique aux yeux des autres personnages a pourtant un sens bien précis : le dessinateur ne fait rien d'autre que dévoiler, sans détour, le fonctionnement technique à la base des dessins animés.

Il est aisé de comprendre le renversement qu'implique, dans un contexte de mutation controversée du truc cinématographique, un tel parti-pris, visant à destituer l'animation de dessins de son mystère constitutif à une époque où elle permet la survie d'une catégorie en voie de disparition. Le premier film de Winsor McCay prend donc à contrepied la logique du discours notamment incarné par Méliès, cherchant à faire valoir le truc pour lui-même. Une fois expliqué, le truc a-t-il en effet encore une valeur autonome ? La deuxième partie du film creuse le sillon de cette idée, allant de plus en plus loin dans la démystification. Le réalisateur se fait ainsi livrer à son bureau d'énormes tonneaux d'encre ainsi que d'immenses paquets de feuilles vierges, destinées à accueillir les dessins de Nemo et de ses acolytes. En un plan, dont la durée permet de souligner la surenchère comique, McCay résume et préfigure le discours explicatif de Cohl, donné neuf ans plus tard, dans lequel le français insiste sur la charge considérable de travail demandé aux animateurs et sur le nombre de dessins à réaliser pour quelques secondes de film[161].

Le plan suivant est encore plus intéressant, car il présente l'artiste au travail, à son bureau, entouré de piles de croquis, en pleine conception d'un de ses dessins qu'il insère dans une petite machine, objet de la curiosité de l'un de ses employés. Cet appareil se présente sous

[160] Si McCay prétend avoir eu l'inspiration du dessin animé par l'intermédiaire d'un *flip-book* offert par son fils (Winsor McCay, « Movie cartoons », cité dans Judith O'Sullivan, « In the search of Winsor McCay », *American Film Institute Report* 5, n°2, été 1974, p. 7), et qu'il n'a donc nullement été influencé par Cohl, son association avec James Stuart Blackton (qui a tourné le prologue en prises de vues réelles de *Little Nemo*) permet d'affirmer sans réel risque d'erreur que le cartooniste connaissait au moins les films de celui-ci.
[161] Émile Cohl, « Les dessins animés et à trucs », *op. cit.*, pp. 302-303.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

la forme d'une roue dotée d'une manivelle, sur laquelle sont fixées quelques centaines de feuilles de papiers, dont le spectateur ignore encore le contenu. L'employé, dont l'attitude témoigne d'un indéniable désir de compréhension, tourne la manivelle dans le dos de McCay et semble y découvrir un intrigant contenu, avant de tourner autour du dessinateur, afin de mieux comprendre les rouages de ce qu'il y a perçu. En réponse à cet intérêt – auquel le spectateur est sans doute censé s'adjoindre, puisqu'il s'agit de la seule action perceptible présentée dans le cadre, le travail de McCay restant pour sa part invisible – la mise en scène propose quelques points de repère. Au-delà des inscriptions « drawing paper » et « ink » sur les éléments de décor entourant le dessinateur, la machine dont il fait usage révèle en elle-même un fonctionnement propre au Mutoscope, breveté par Herman Casler en 1894, permettant l'animation d'une figure graphique par le feuilletage rotatif de plusieurs images représentant chacune l'une des phases d'un mouvement prédéfini. De plus, une nouvelle explication donnée par McCay à l'un de ses acolytes, dans le même décor, est illustrée par un insert, permettant d'observer plusieurs croquis représentant pour certains plusieurs phases d'une même action[162].

La mise en relation de ces quelques éléments permet ainsi au spectateur d'avoir toutes les clefs en main pour comprendre la dernière séquence, dans laquelle McCay présente à ses amis le fruit de son travail. Cette nouvelle séquence dévoile une caméra, armée d'un nouveau système de manivelle, permettant la succession des dessins, et donc, l'illusion mécanique du mouvement similaire à celle de la machine de la séquence précédente. Alors que Winsor McCay désigne l'écran sur lequel les figures s'animent, un autre personnage, situé juste derrière l'appareil, actionne la manivelle, de façon à faire se succéder les images. Les spectateurs assistent alors à la projection du tracé autonome d'un dessin, mais avant que celui-ci ne s'anime, le film brise une nouvelle fois la magie du procédé en dévoilant le même processus créatif, mais cette fois-ci en temps réel, concrètement réalisé par l'artiste sur le modèle d'un *lightning sketch,* comme pour encore une fois démystifier ce qui pourrait encore passer pour de la sorcellerie. Ce n'est que dans un troisième temps que le personnage s'anime, et que la séquence de dessin animé commence.

Little Nemo ne perpétue pas tant une tradition qu'il inaugure une nouvelle ère. Même si nous retrouvons le modèle hybride de certains films le précédant, le métrage de McCay, d'ailleurs coréalisé par Blackton, s'en détache, en brisant les attentes propres au film à trucs.

[162] Ajoutons par ailleurs, pour l'anecdote, que la bande-dessinée *Little Nemo* reposait déjà largement sur un principe de dessins quasi-identiques pour chaque case, provoquant un effet proche de la décomposition de mouvement, et annonçant déjà la familiarité de McCay avec le principe de l'animation image par image.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

De fait, sa différenciation se remarque par un déplacement significatif : là où chez Blackton et Cohl, nous observons à plusieurs reprises une mise en abyme de l'acte de création, comme condition truquiste de la présence de dessins animés sur un écran, le film de McCay propose une mise en abyme, non pas de l'acte de création – contrairement aux apparences – mais bien de *l'animation de dessins* elle-même. Ce moyen technique à l'œuvre dans certains films à trucs devient ici le sujet même du récit, fonctionnant comme une sorte de docu-fiction anachronique et renseignant le spectateur sur sa propre réalisation.

Il n'est pas anodin de retrouver la même démarche tout au long de la carrière cinématographique de McCay. *How a Mosquito Operates* (ou *The Story of a Mosquito*), son second film datant de 1912, juxtapose ainsi encore une fois une séquence animée et un prologue en prises de vues réelles[163], dans lequel McCay rencontre un professeur qui lui demande de réaliser une série de dessins pour illustrer la façon dont l'insecte attaque ses victimes. Toute cette partie semble se concentrer encore une fois sur le travail du dessinateur, avant que le professeur ne vienne observer le résultat final sur un écran de studio de cinéma. De la même manière, *Gertie the Dinosaur* (1914) propose un canevas similaire à celui de *Little Nemo*, s'ouvrant sur un nouveau pari entre le dessinateur et ses amis, consistant cette fois-ci à faire revivre un dinosaure. Or, encore une fois, ce n'est pas tant un dinosaure que McCay fait vivre que sa représentation dessinée, et ce n'est, en toute logique, pas l'expérience d'un scientifique excentrique que nous découvrons, mais la production en plusieurs étapes d'un dessin animé, envisagé en tant que tel. Pour finir, *The Sinking of the Lusitania* (1916), documentaire animé sur le tristement célèbre naufrage, est introduit par une courte séquence, également documentaire, clairement consacrée au travail de McCay[164]. On le voit, ces quelques exemples mettent en évidence, chacun à leur manière, la mise en abyme du procédé technique qui les fait exister. Il convient à présent de comprendre les conséquences et les effets de cette mise en abyme.

[163] Celui-ci a, comme le remarque Donald Crafton, été perdu. Il n'en reste qu'un synopsis datant de 1916 (ressortie du film), portant le titre *Winsor McCay and His Jersey Skeeters*, et paru le 19 octobre dans *Moving Picture World*. Cf Donald Crafton, *Before Mickey, op. cit.*, p. 357.

[164] « Winsor McCay, à l'origine et inventeur du dessin animé, décide de dessiner un souvenir historique du crime qui a choqué l'humanité. […] 25000 dessins ont dû être réalisés et photographiés un par un » (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Winsor McCay, originator and inventor of Animated Cartoons,decides to draw a historical record of the crime that shocked Humanity. […] Twenty-five thousand drawings had to be made and photographed one at a time »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

3-c. Le *cartoon* autonome.

La démystification technique du truc a pour principale conséquence d'anéantir l'illusion qu'il procure. Un film comme *Little Nemo* est donc porteur d'un discours anti-truquiste, tout en préservant paradoxalement l'émerveillement procuré par les dessins en mouvement – il s'agit bien pour McCay de créer une sidération chez les spectateurs peu dupes que représentent ses amis. La juxtaposition de la prise de vues réelles et du dessin permet ainsi à la fois de montrer que le second découle de la première, puisque ce sont des personnages filmés qui en organisent la production, mais également que le dessin nécessite de se détacher de ce processus de fabrication afin d'exister pour lui-même. À ce titre, la séquence animée de *Little Nemo* présente un passage fort signifiant : après avoir joué avec l'apparence élastique de ses acolytes, Nemo se saisit d'un crayon et dessine sur l'espace blanc et vierge, dans lequel lui-même évolue, la princesse de la bande dessinée dont il est issu.

Ces quelques secondes sont à nos yeux essentielles, au sens où elles perpétuent un *topos* propre aux premières expériences d'animation de dessins, tout en le déjouant et en ouvrant sur de nouvelles perspectives. La mise en abyme de l'acte de création est ainsi conservée, mais l'instance démiurgique en prises de vues réelles est évacuée, pour laisser la place à l'autonomie créatrice des figures animées. Ce qui s'affirme avec ce court passage, c'est l'affranchissement du dessin animé de la prise de vues réelles qui le déterminait jusqu'alors. McCay est en effet littéralement remplacé par Nemo, clairement doté des facultés du *lightning sketcher*, tandis que la main en prises de vues réelles se contente de tenir la feuille de papier sur laquelle les personnages viennent de s'animer, ce que nous dévoile le travelling arrière concluant le film.

La prise de vues réelles fonctionne encore comme une caution du dessin animé, mais le choix de représenter un Nemo dessinateur, créant *ex nihilo* l'un des personnages aux côtés duquel il va évoluer, permet de comprendre qu'elle n'en est plus conditionnelle. Les visages de Blackton ou le fantoche de Cohl avaient beau s'animer indépendamment de la main de leur créateur, ils restaient malgré tout liés à elle, comme à une instance supérieure, divine, pouvant à tout moment faire irruption dans le cadre pour les effacer ou pour les réparer, selon son bon vouloir. La main conditionnait ces personnages, puisqu'elle les avait littéralement créés. Ici, si McCay est représenté à trois reprises en plein acte de création graphique, ses personnages ne s'animent jamais à partir de son dessin achevé, mais grâce au défilement d'images permis par une caméra concrètement présente à l'écran. Autrement dit, il ne s'agit plus pour le spectateur de croire à un lien magique entre la main créatrice et son dessin s'animant, mais d'y déceler

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

un lien technique, explicable rationnellement. À partir de ce moment, l'animation de dessins ne vaut plus pour son attrait surnaturel et sidérant, c'est-à-dire pour sa dimension de truc, puisqu'une fois éventé, le truc qui en est à la base, c'est-à-dire le moyen par lequel l'illusion est créée, ne présente plus d'intérêt en soi. En conséquence, l'animation de dessins ne vaut plus en tant qu'*animation* de dessins. En revanche, inversement – et significativement – elle peut commencer à faire valoir le film qu'elle détermine en tant que *dessin animé*. Par là, nous entendons que ce n'est plus le processus attractionnel de l'animation qui prime, mais le dessin animé lui-même, c'est-à-dire son contenu, dont l'animation devient pour le coup rationnellement admise et explicable pour le spectateur. Si Nemo dessine ainsi sa princesse, c'est pour mieux permettre à McCay d'évacuer une prise de vues réelles rendue obsolète par la démystification technique du truc qu'elle conditionnait jusqu'alors – et donc faire valoir le dessin animé pour lui-même, comme capable de s'auto-engendrer.

De fait, le choix de McCay de faire reposer son premier film sur un univers préexistant, issu de sa propre bande dessinée, nous permet d'aller plus loin. Le succès du film à l'époque n'a en effet peut-être pas tant dépendu du sensationnalisme entourant sa distribution, en particulier axé sur la "nouveauté" de l'animation[165], que de la notoriété des personnages que le public pouvait y retrouver, Nemo, Impy ou encore Flip. Comme en témoigne cette critique de l'époque, « en effet, après avoir un peu regardé ces images, on est presque prêt à croire que l'on a été transporté à Dreamland avec Nemo et que l'on partage ses remarquables aventures. […] Cela devrait partout être populaire. C'est un de ces films qui héritent d'une publicité naturelle, grâce à l'importante et large popularité de son sujet. Little Nemo est connu partout[166] ». Autrement dit, les spectateurs pouvaient clairement se déplacer sur la simple foi de personnages dont ils découvraient régulièrement les aventures dans les journaux, c'est-à-dire sur la foi d'un *contenu*, et pas seulement grâce à l'attractivité d'un procédé qui n'avait d'ailleurs plus grand-chose de nouveau en 1911. Pourtant, plus précisément encore, il s'avère que le choix de représenter des personnages connus permet de lier le contenu du film avec son procédé technique, puisque ce n'est pas spécifiquement Little

[165] En particulier perceptible dans le carton-titre du film, faisant de McCay le « premier artiste à tenter de dessiner des images qui bougeront». L'intitulé exact du carton est le suivant : « Winsor McCay, the Famous Cartoonist of the New York Herald and his Moving Comics. The first artist to attempt drawing Pictures that will Move. Presented by the Vitagraph Corporation of America ».

[166] Anonyme, « Winsor McKay [sic] », *Moving Picture World*, vol. 8, n° 16, 22 avril 1911, p. 900 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Indeed, after watching these pictures for a while one is almost ready to believe that he has been transported to Dreamland along with Nemo and is sharing his remarkable adventures. […] It should be popular everywhere. It is one of those films which have a natural advertising heritage in the great and wide popularity of its subject. Little Nemo is known everywhere »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Nemo que les spectateurs viennent voir dans les cinémas – auquel cas la bande dessinée peut leur suffire – mais bien, dans le même temps, un Little Nemo *animé*.

À partir de *Little Nemo*, l'attrait de l'animation va donc *de pair* avec le contenu concret du film. Le choix du syntagme "dessin animé" pour le titre français confirme cette évolution : le terme "dessin", faisant appel à la teneur graphique du film, précède bien l'adjectif "animé", comme si l'animation, bien qu'essentielle, apparaissait comme une adjonction au dessin. Le terme "animé" peut d'ailleurs également être lu comme un participe passé, et proposer une seconde lecture du syntagme, faisant de l'animation un processus passé, fini, dont l'intérêt ne se joue pas dans le présent de la projection, mais en amont, au moment de la conception du film. Le présent du film, c'est encore une fois le dessin, doté de mouvement.

Cette émancipation du dessin comme forme autonome, déliée de l'illusion truquiste – et donc de la prise de vues réelles – n'est pourtant pas aussi immédiate et simple que cette lecture de *Little Nemo* le donne à voir. Les dessins animés suivants de McCay en sont la preuve, puisqu'ils dépendent toujours d'un prologue explicatif en prises de vues réelles. Il est ainsi possible de tempérer notre vision du film, qui, tout en inaugurant une nouvelle ère, reste le dernier représentant d'une tradition attractionnelle, recherchant la nouveauté sensationnelle du truc au détriment de "nouveaux effets dramatiques". De fait, le passage animé de *Little Nemo* ne présente guère d'intérêt narratif, et fonctionne plutôt comme une démonstration technique, exhibant des corps dessinés malléables et capables de se déplacer dans un espace illusoirement à trois dimensions. Cette séquence est par ailleurs introduite par l'injonction « Watch me move », insistant bien sur la dimension spectaculaire du mouvement de personnages dessinés, envisagé en tant que tel.

Les films de Winsor McCay proposent ainsi un double discours, démystificateur et sensationnaliste, permettant à la fois d'émanciper le dessin animé de la prise de vues réelles truquiste, et à la fois de l'exhiber, comme on exhiberait une bête de foire étrange et extraordinaire. En destituant l'animation de son étrangeté magique, McCay ne fait peut-être rien d'autre que chercher à la domestiquer, pour la rendre plus accessible à son public. C'est le sujet métaphorique que nous percevons dans le film *Gertie the Dinosaur*, datant de 1914, dont nous souhaiterions proposer une interprétation du contenu diégétique, en nous appuyant sur un contexte de production et de distribution bien particulier.

Au-delà de leur exploitation en salles, les films de McCay, de *Little Nemo* à celui-ci, sont conçus dans la perspective d'un usage au sein de ses performances scéniques de vaudeville, la première ayant lieu au *William's Colonial Theater* de New-York, le 12 avril

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

1911[167]. Si *Little Nemo* et *How a Mosquito Operates* étaient alors déjà pourvus de leur prologue en prises de vues réelles, faisant partie intégrante de leur déroulement, ce n'est pas le cas pour *Gertie the Dinosaur*, dont il existe de fait deux versions bien distinctes : celle créée pour la scène, uniquement constituée de dessins animés, et celle complétée pour les salles de cinéma sous l'égide de William Fox, producteur-distributeur alors émergeant, à la tête de la société *Box Office Attractions* fondée en janvier 1914[168]. Cette seconde version est introduite par le prologue en prises de vues réelles que nous avons déjà évoqué, fort semblable à celui de *Little Nemo*, et reposant sur un principe similaire.

La version scénique, en revanche, permet d'aller plus loin dans notre réflexion, au sens où son dispositif réinterroge le lien entre le dessin animé et l'artiste dont il émane. McCay y apparaît sur scène en Monsieur Loyal, fier de présenter Gertie, un dinosaure revenu à la vie, qu'il dompte sous les yeux de son public, en lui demandant par exemple de faire la révérence ou de lever la patte droite ou gauche, ce à quoi la créature réagit "en temps réel".

Or, comme nous l'avons déjà souligné, Gertie n'est pas tant un dinosaure qu'un dinosaure dessiné. La scène présente alors sur un même plan, bien que séparés par un écran, un être en chair et en os et un être de chimère, dessiné, s'animant naturellement et répondant aux injonctions de son dompteur. Celles-ci sont évidemment prévues à l'avance et reposent sur la synchronisation de ces ordres avec les images projetées sur l'écran devant lequel la prestation est réalisée. De fait, la prouesse de ce spectacle ne repose pas objectivement sur l'éducation surnaturelle d'une créature éteinte et revenue à la vie, mais plutôt sur l'interaction surprenante entre la réalité – McCay sur scène – et un régime de représentation étranger – le dessin animé, qui devient finalement le sujet même de l'éducation de l'animateur endossant face au public le rôle d'un dresseur des images. McCay dompte clairement sous les yeux de ses spectateurs une forme encore peu connue, un phénomène visuel intimidant, sous l'égide de la figure métonymique parfaitement appropriée d'un dinosaure, créature imposante qu'une méconnaissance empirique rend potentiellement incontrôlable.

McCay joue en l'occurrence de cette instabilité en amont, en simulant parfois un refus d'obtempérer chez le diplodocus, ce qui donne lieu à quelques scènes de réprimande feintes. Or, au-delà de l'attractionnalité spectaculaire d'un tel dispositif[169], se perçoit pour la première fois la personnalité naissante d'un personnage de dessin animé, affirmant son autonomie par

[167] Voir Donald Crafton, *Before Mickey, op. cit.*, p. 98.
[168] *Ibid*, p. 112.
[169] D'ailleurs repris tel quel dans le film tourné pour le cinéma, mais en remplaçant – mis à part dans le plan d'ouverture de la séquence – la présence concrète du bonimenteur par de simples cartons retranscrivant sa parole, ce qui amoindrit l'impact de la tension visuelle que l'on imagine aisément sur scène entre l'artiste réel et son dinosaure dessiné.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

le biais d'un refus de se plier aux exigences d'un réel qui jusqu'ici semblait nécessairement le déterminer. Soudainement, le dessin animé n'est diégétiquement plus arrimé à son créateur, puisque Gertie, métonymique de cette catégorie nouvelle et encore méconnue, paraît inventer sa propre fiction, indépendamment des demandes de McCay, préférant manger arbres et cailloux plutôt que de faire la révérence, ou se confronter à un serpent de mer et à un mammouth plutôt que de lever la patte droite ou la patte gauche. Cette liberté diégétique se pense en lien avec la présence d'un dresseur réel, dont elle s'émancipe tout en prouvant qu'elle est capable d'obéir et de répondre à ses ordres. *Gertie the Dinosaur* agit comme une démonstration de la maîtrise de l'animation de dessins par un animateur, et paraît inventer les conditions d'émergence d'un dessin animé autonome, capable de se construire indépendamment d'un lien visuel avec son créateur – ce que la version cinéma donne également à entendre, en supprimant radicalement la figure de l'artiste lors de la séquence de dressage.

Le film culmine d'ailleurs lorsque McCay annonce à son public que Gertie va à présent le prendre sur son dos, preuve qu'elle n'a « pas peur de lui[170] ». Il est possible d'imaginer alors, en dépit d'informations insuffisantes sur le déroulé de la performance scénique à l'époque, l'escamotage de McCay derrière l'écran sur lequel Gertie est projetée, embrayant avec l'arrivée d'un McCay dessiné qui entre par la droite du cadre, prenant le relais de son homologue en chair et en os, et montant sur le dos du dinosaure[171]. Ce que les spectateurs étaient sans doute invités à voir, c'était l'illusion de l'entrée d'une personne réelle dans un univers graphique, ce que souligne Paul Wells en affirmant que « McCay semble passer dans le film, et fournit un exemple de ce qui allait devenir un dialogue continu entre l'animation et la prise de vues réelles dans les premières années du médium[172] ». Pourtant, ce que l'attraction scénique et le film donnent objectivement à voir, c'est la *disparition* de la prise de vues réelles et sa *dissolution* dans l'univers du dessin animé, enfin affranchi de sa justification photographique. L'entrée animée de McCay dans son propre univers graphique symbolise un passage de relais entre l'artiste et sa création, désormais libre de s'affirmer. Si Jessie Martin y voit encore un moment indécis, « l'animation [restant] encore [dans ce film] un procédé fantasmagorique, appartenant à l'ordre du fantastique et ne [bénéficiant] pas encore d'une indépendance qui ordonnerait ces images dans le domaine d'un imaginaire

[170] Nous reprenons ici l'expression employée dans le film diffusé en salles.
[171] Cf Paul Wells, *Understanding Animation*, Londres & New-York, Routledge, 1998, p. 16.
[172] *Idem* (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « McCay appears to pass into the film, and provides an example of what would become a continuing discourse between animation and live-action film in the medium's early years »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

statutairement autonome[173] », *Gertie the Dinosaur* représente malgré tout, avec *Little Nemo*, un moment charnière de l'histoire du dessin animé. Alors qu'ils constituent les derniers représentants d'une tradition scénique, cette persistance permet d'envisager une nouveauté cinématographique, que la première moitié des années 1910 met en jeu en faisant majoritairement disparaître la prise de vues réelles des productions animées, dégagées de leur canevas truquiste. De fait, dans le même temps, une nouvelle terminologie fait son apparition : le lien au film à trucs se délite et laisse la place au syntagme "dessin animé" dont l'origine et le développement restent encore à analyser.

Cette première approche de l'animation de dessins à l'ère de la cinématographie-attraction pourrait donner l'impression que la prise de vues réelles et le dessin doté de mouvement entament, dès leurs premières interactions, un processus de séparation. Précisons encore qu'en termes purement historiques, il n'en est rien. Seule une vision un tant soit peu téléologique peut permettre d'envisager, chez Cohl principalement, la première étape d'une division de type institutionnel entre les deux modalités de représentation du mouvement. Les parties dessinées n'ont pas encore de statut terminologique à part entière qui les distinguerait des photographies animées. D'ailleurs, si antagonisme narratif il y a dans un certain nombre de films de Cohl entre le dessin et la photographie, ce n'est qu'une manifestation possible de leur interaction. Le reste de ses films entremêle les deux formes sans qu'une dimension conflictuelle ne soit nécessairement présente. En revanche, si l'ambigüité entre la prise de vues réelles et le dessin doté de mouvement peut être perçue *a posteriori* – la conférence sur « les dessins animés et à trucs » de Cohl en donne un exemple – c'est bien parce qu'une différence est décelable entre la terminologie employée pour désigner les dessins en mouvement chez Stuart Blackton ou Cohl, et la terminologie qui commence à être employée avec les films de McCay, en particulier avec *Little Nemo* (*Le Dernier cri des dessins animés*). Dans le premier cas, l'animation de dessins est un truc parmi d'autres, et surtout, une forme d'animation parmi d'autres – pas de distinction à faire, par exemple, avec l'animation volumique[174] – alors que dans l'autre cas, elle paraît se dissocier du cinéma en adoptant le nom, ou l'appellation caractéristique de "dessin animé". Ce glissement terminologique doit être pris en considération au sens où il s'effectue dans le cadre d'un autre glissement : celui

[173] Jessie Martin, « Le Cinéma d'animation et le privilège de l'imaginaire – de *Fantasmagorie* à *Paprika* », dans *Entrelacs* n° 8, « Imaginaire », Revue du Laboratoire de Recherche en Audiovisuel ESAV Université de Toulouse, Téraèdre, 2011, p. 117.
[174] On pense en particulier aux films d'Arthur Melbourne-Cooper, comme *Matches : An Appeal* en 1899, animant des allumettes en *stop-motion*.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

d'un personnage issu de l'univers de la presse illustrée – *Little Nemo* – vers le domaine du cinéma. Pourtant, loin de se faire naturellement, cette transition témoigne d'une période ambiguë, au sein de laquelle animation de dessins et photographies animées connaissent leur première séparation, non seulement terminologique, mais surtout institutionnelle. De fait, à partir des années 1910, les expériences d'animation de dessins s'affilient moins au système de production cinématographique qu'à un autre domaine : celui de la presse illustrée. C'est ce premier moment "officiel" de scission entre les deux formes que nous souhaiterions à présent étudier, tout en mettant en évidence le processus simultané d'assimilation tendant malgré tout à faire du dessin animé une forme cinématographique à part entière, ce que plusieurs films hybrides de la période soulèvent à leur manière.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

<u>Chapitre II</u> : Une industrialisation complexe – Premiers doutes identitaires du dessin animé vis-à-vis du cinéma en prises de vues réelles

À en croire Giannalberto Bendazzi, la transition entre les expériences d'animation de dessins des premiers temps et le dessin animé institutionnalisé, délié de la prise de vues réelles, que nous avons précédemment cherché à déceler se serait faite avec une remarquable évidence. Son chapitre sur le dessin animé américain s'ouvre en effet en ces termes :

> « En l'espace de quelques années, le cinéma d'animation américain suivit à distance le sort de son jumeau, le "grand" cinéma, et se transféra de New-York à Hollywood. […] Le "grand" cinéma influença […] son frère le plus pauvre. L'idée de "magie" constamment suggérée dans les années dix et vingt s'évanouit brusquement : le cartoon devint un film, non plus l'histoire mirobolante d'un dessin mis en mouvement par l'artiste démiurge. […] Le style visuel perdit à son tour l'empreinte "graphique" qui avait été sa marque de distinction. Mouvements de caméra, cadrage, montage tendirent à ressembler à leurs correspondants du cinéma en réel[175] ».

Le changement ici décrit n'est évidemment pas aussi brutal et immédiat que ces quelques lignes le donnent à entendre. Et surtout, la dimension évolutionniste sous-entendue au sein d'un tel constat nous paraît éminemment réductrice, pour ne pas dire simplificatrice, et donc, sujette à caution.

L'usage de l'expression "cinéma d'animation", pour qualifier ce que l'auteur nomme juste après "cartoon", est selon nous d'ores et déjà problématique. L'amalgame entre un territoire esthétique extrêmement large, terminologiquement défini dans les années 1950, et une forme précise, celle du dessin animé ou *cartoon*, empêche de s'attacher à la singularité de ce dernier. En revanche, cet amalgame a pour effet bénéfique de marquer, très précisément, une séparation entre d'un côté, le "cinéma d'animation", et, de l'autre, le "grand" cinéma, c'est-à-dire le cinéma en prises de vues réelles. Si ces deux termes nous intéressent, c'est parce que la distinction que Bendazzi met en jeu entre les deux types de cinéma est une distinction de type institutionnel. L'expression "cinéma d'animation" ne sera en effet, rappelons-le, pleinement démocratisée que lors des premières JICA, qu'Hervé Joubert-Laurencin qualifie de « Journées, précisément "internationales" du cinéma d'animation,

[175] Giannalberto Bendazzi, *Cartoons, op. cit.*, pp. 135-136.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

institutionnalisées au sein du Festival de Cannes […] après trois années de lobbying mené par [André] Martin[176] ». Joubert-Laurencin parle d'ailleurs d'une « époque d'émergence, de stabilisation et *d'institutionnalisation* du terme et du concept de "cinéma d'animation", époque que l'on peut situer entre 1952 et 1960[177] ». Or, si l'on en revient à la définition de l'institution que l'on peut trouver dans le Petit Robert, il s'agit bien d'une « forme ou d'une structure sociale, telle qu'elle est établie par la loi ou la coutume[178] », alors que de son côté, l'action d'institutionnaliser consiste à « donner à quelque chose le caractère officiel d'une institution[179] ». L'institutionnalisation est donc non seulement, comme l'explique Roger Odin, « une structure articulant un faisceau de déterminations[180] », définition sur laquelle revient André Gaudreault dans son ouvrage *Cinématographie et Attraction*, mais également, cette précision étant selon nous essentielle, un "acte de nomination officialisant" de l'institution en question. Le caractère "officiel" de l'institutionnalisation présuppose en effet un processus d'ordre terminologique, impliquant de nommer, c'est-à-dire de mettre en place des cadres à la fois conceptuels, économiques, légaux et sociaux. Le terme d'institutionnalisation peut ainsi recouvrir différents espaces institutionnels.

Lorsque Gaudreault évoque ce qu'il appelle le "cinéma-institution", il s'inscrit, comme lui-même le stipule, dans la logique d'Alain Berrendonner, pensant l'institution comme « un pouvoir normatif assujettissant mutuellement les individus à certaines pratiques sous peine de sanction[181] ». L'idée de réglementation apparaît, ce qui, dans le cadre du cinéma, se manifeste, selon Gaudreault, par un « un phénomène évolutif, diachronique, qui suppose régulation, régularisation et consolidation des rapports entre les intervenants (*stabilité*), élection de pratiques qui appartiennent en propre au média en question, le différenciant des autres médias (*spécificité*), et instauration de discours et de mécanismes sanctionnant lesdits rapports et pratiques (*légitimité*)[182] ». De fait, le cinéma d'animation, tel qu'il se fait jour dans les années 1950, apparaît bel et bien comme une institution cinématographique à part entière, distincte de son homologue en prises de vues réelles. Il se dote de sa propre *stabilité* – par une régulation mise en place par l'ASIFA, et la création d'une communauté de cinéastes et de praticiens – ; de sa propre *spécificité* – différenciation définitionnelle avec le cinéma en prises de vues réelles – ; et de sa propre *légitimité* – par le

[176] Hervé Joubert-Laurencin, « Du bon usage des primitifs : Émile Cohl dans les écrits d'André Martin », *op. cit.*, p. 231 (je souligne).
[177] *Ibid*., p. 232.
[178] *Le Petit Robert – Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française*, *op. cit.*, p. 1013.
[179] *Ibid.*, p. 1014.
[180] Roger Odin, « Pour une sémio-pragmatique du cinéma », *Iris*, vol. I, n°1, 1983, p. 71.
[181] Alain Berrendonner, *Éléments de pragmatique linguistique*, Paris, Éditions de Minuit, 1981, p. 95.
[182] André Gaudreault, *Cinéma et Attraction, op. cit.*, p. 145.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

biais des écrits d'André Martin dans les *Cahiers du Cinéma*, et surtout d'un « "congrès international", [d']une "Conférence de presse internationale", [d']une "Exposition internationale" ainsi que [d]es premières "Journées internationales", à savoir les premières JICA biennales, préhistoire du festival d'Annecy[183] », le tout organisé en 1956 lors d'une « Rencontre internationale du cinéma d'animation ». Le cinéma d'animation devient donc une institution officielle dans le courant des années 1950, englobant, rétroactivement, toutes les expériences cinématographiques antérieures répondant, de près ou de loin, à la définition instituée par l'ASIFA et révisée à Zagreb en 1980[184]. Cependant, cet acte de nomination tardif tend encore aujourd'hui à engendrer un flou terminologique autour de l'objet d'étude qu'est précisément le dessin animé, comme en témoignent les quelques lignes de Bendazzi citées en ouverture de ce chapitre. Nous pourrions également donner l'exemple de Paul Wells, qui explique que « l'animation comme forme a de façon prédominante été comprise comme un médium lié au "cartoon", et a été largement définie par la présence et la performance de l'animation disneyenne de 1928 à nos jours[185] ». Pierre Chemartin et Dominique Noujeim, à qui nous devons la découverte de cette citation, l'ont par ailleurs bien mis en évidence : « Paul Wells remarque […] que l'animation est souvent décrite, depuis Disney, comme une forme d'expression essentiellement graphique (d'où, en français, l'expression "dessin animé" et en anglais, l'expression "animated cartoon")[186] ». La confusion terminologique est ici révélatrice de l'ambiguïté même des objets abordés. De fait, le cinéma d'animation n'est pas une institution exclusive, et c'est ce qui complique son approche : il subordonne le dessin animé qui constitue lui aussi, comme nous allons à présent le voir, une forme institutionnelle à part entière.

En effet, durant plusieurs décennies, avant même l'institutionnalisation du cinéma d'animation, le dessin animé a lui-même été une forme d'institution problématique, à mi-chemin entre deux espaces de production et de réception : le cinéma et le dessin de presse. Ce statut particulier, hésitant, nous paraît être symptomatique du double-mouvement contigu et simultané de scission-assimilation que nous nous attachons à décrire. À partir des années 1910 et du succès de *Little Nemo*, la production de films réalisés à partir de dessins adopte –

[183] Hervé Joubert-Laurencin, « Du bon usage des primitifs : Émile Cohl dans les écrits d'André Martin », *op. cit.*, p. 232.
[184] Cf Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante, op. cit.*, p. 40.
[185] Paul Wells, *Animation : Genre and Authorship*, London & New-York, Wallflower, 2002, p. 2 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Animation as a form has predominantly been understood as a "cartoon" medium, and largely defined by the presence and performance of Disney animation from 1928 to the present day »).
[186] Pierre Chemartin et Dominique Noujeim, « De *Fantoche* à *Bobby Bumps* : l'émergence du dessin animé », *Cinéma & Cie*, vol. X, n° 14-15, été-automne 2010, p. 39.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

en particulier aux États-Unis – une approche unidimensionnelle, consistant à transférer au cinéma, sous forme animée, les séries à succès des grands journaux de l'époque. Le phénomène commence avec la série des *Newlyweds* de George McManus, adaptée au cinéma dès 1913 par Émile Cohl, travaillant désormais à Fort Lee dans le New Jersey, au sein de la branche américaine de la société Éclair. Sa venue est en l'occurrence annoncée de manière singulière dans la revue *Moving Picture World* en 1912 : « M. Cohl, l'un des plus célèbres réalisateurs de films d'animation, va concentrer ses efforts sur la production de quelque chose qui sera *non seulement nouveau*, mais aussi *intéressant pour les Américains*[187] ». L'idée de nouveauté, encore une fois mise en avant, entre en résonance avec la spécificité proprement "américaine" de la production annoncée, ce qui se traduit, selon nous, par la mise en valeur d'un patrimoine culturel singulier : celui du *comic strip*, lui-même héritier du… *cartoon*.

De fait, le terme de *cartoon* est d'abord lié à la presse illustrée anglaise, la première occurrence connue de l'expression se trouvant au sein du magazine *Punch*, fondé en 1842. Selon Denis Gifford, en effet :

> « L'une des principales contributions à la terminologie apparaît le 1er juillet 1843. "*Punch* a la bonté d'annoncer que dans l'un des premiers numéros du présent tome, il étonnera la Commission Parlementaire par la publication de plusieurs dessins subtils, dénommés Cartoons de Punch." Deux semaines plus tard, le 15 juillet, le croquis satirique de John Leech, "Substance and Shadow", s'accompagne de la légende "Cartoon n°1". […] Pendant cinq cent ans, le mot "Cartoon" n'avait eu que le sens de projet d'une œuvre d'art. À partir du 15 juillet 1843, il prend donc une signification légèrement différente[188] ».

Le *cartoon* désigne alors un dessin à valeur humoristique ou caricaturale, avant d'être "sérialisé" dans le cadre de petites histoires en plusieurs cases, nommées *cartoon strips* en Angleterre, ou, plus tard, bandes dessinées en France. L'héritage de cette forme aux États-Unis n'est pourtant pas évident à relever au premier abord, le terme n'étant pas utilisé de l'autre côté de l'Atlantique, remplacé par les appellations *comic strips*, ou *funnies*. Seule la désignation des créateurs de ces derniers, les *cartoonists*, constitue la preuve de l'héritage terminologique anglais. C'est donc bien en se fondant sur cette terminologie anglaise que

[187] Anonyme, « Flickers », *Moving Picture World*, vol. 14, n° 1, 5 octobre 1912, p. 28. Cité et traduit de l'anglais par Bernard Bastide, dans « Des cabarets de Montmartre aux studios de Fort Lee : Émile Cohl et Étienne Arnaud, une amitié fertile », *1895*, « Émile Cohl », *op. cit.*, p. 205 (je souligne).

[188] Denis Gifford, « Grande-Bretagne » in Claude Moliterni, *Histoire mondiale de la bande-dessinée*, Paris, Pierre Horay Éditeur, 1980, p. 83. Dès 1938, Lo Duca relevait déjà que « Le cartoon (du français carton, venu de l'italien cartone, augmentatif de carta, papier), désigne l'esquisse exécutée par l'artiste en vue de l'exécution définitive de l'œuvre. Par extension, ce mot désigne aussi, en anglais, le dessin original exécuté par un caricaturiste sur papier fort, et cette caricature elle-même, une fois reproduite ». Lo Duca, « La technique du dessin animé, trente ans après son invention », in *La Nature*, n° 3034, 1er octobre 1938, p. 201.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

l'expression *animated cartoon* voit le jour, pour désigner les versions animées des *comic strips*.

En conséquence, on le voit, la terminologie nouvelle attribuée aux films animant des dessins provient de la presse. Ce constat doit être pris en considération, en ce qu'il témoigne d'un massif mouvement d'adaptation des héros de quotidiens illustrés à un autre mode de diffusion, celui des salles de cinéma. Émile Cohl le remarque parfaitement en 1920, ayant lui-même été l'un des premiers représentants de cette vague d'adaptations animées :

> « Actuellement les Américains […] ont trouvé le moyen d'industrialiser – si on peut dire – la confection de ces bandes [de dessins animés]. […] Grâce à leurs inépuisables dollars, ils ont monté de véritables entreprises et voilà comment ils procèdent : avant tout, ils choisiront un type populaire bien connu, aimé du public américain. Là-bas, chaque caricaturiste crée un personnage, un Fantoche qu'il met à toutes les sauces et qu'il offre, chaque samedi, dans les formidables suppléments illustrés des journaux[189] ».

On le voit, le choix du personnage issu de la presse est tout aussi important que la confection concrète du film, Cohl s'attardant par ailleurs majoritairement sur le travail des cartoonistes. La résultante d'une telle approche est la suivante : il est plus aisé de déceler les premières bases institutionnelles du dessin animé au sein de la presse illustrée, qu'au sein de l'institution cinéma telle qu'elle se dessine à partir de la fin des années 1900. En d'autres termes, c'est notre hypothèse, l'attribution d'une telle nomination – dessin animé ou *animated cartoon* – aux expériences d'animation de dessins dorénavant pleinement dirigées vers le même objectif de production, tendrait, en un sens, à les éloigner du système de production cinématographique de l'époque, *ergo*, de la prise de vues réelles. En s'institutionnalisant, le dessin animé se sépare donc esthétiquement du cinéma, tout en y étant nécessairement rattaché en termes d'exploitation. Ce chapitre se donne pour ambition d'interroger ces premiers doutes identitaires du dessin animé, doutes éminemment paradoxaux puisqu'ils sont la conséquence directe de sa nomination officielle[190], c'est-à-dire de sa première forme de stabilisation identitaire.

Il s'agit donc de se demander en quoi l'industrialisation du dessin animé – liée à la production américaine – tend à le rapprocher du territoire institutionnel de la presse illustrée, source de sa nomination et donc de sa redéfinition terminologique, tout en lui conférant, dans

[189] Émile Cohl, « Les dessins animés et à trucs », *op. cit.*, p. 304.
[190] Avec toutes les précautions qu'implique ici l'usage du concept d'officialisation. Le dessin animé ne trouve pas sa nomination du jour au lendemain, elle se constitue progressivement par rapport à l'imposante proportion de films animés adaptés des *comic strips* de l'époque, et donc réalisés par des *cartoonists*.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

un même mouvement, un positionnement ambigu quant à l'industrie cinématographique et à la prise de vues réelles, dont il dépend en dernière instance et auxquelles il tend, malgré ses nouvelles dissemblances, à s'assimiler ?

Il nous semble que les films entremêlant de nouveau animation de dessins et prises de vues réelles après la période de la cinématographie-attraction ne le font pas totalement de la même manière ni selon les mêmes modalités que chez Blackton ou Cohl. Ces nouveaux films manifestant une forme d'hybridité visuelle ne sont plus tant l'illustration d'une indistinction entre deux manières différentes d'animer des images, qu'un témoignage indirect de l'instabilité institutionnelle du dessin animé vis-à-vis du cinéma en prises de vues réelles durant les années 1910-1920. Les personnages des *comic strips* de cette période sont ainsi tiraillés entre deux espaces de production et de diffusion, prenant vie, simultanément, dans les journaux illustrés et au cinéma. Cette double-appartenance crée quelques étonnants va-et-vient entre les deux pôles institutionnels, ce que nous nous attacherons ici à démontrer, avant de nous interroger sur le statut des cartoonistes de l'époque, dont le positionnement trouble paraît presque perceptible au sein de productions elles-mêmes funambules, balançant entre la prise de vues réelles et le dessin animé, l'un tentant de contaminer l'autre et vice-versa. Nous pourrons dès lors chercher à comprendre les raisons du glissement institutionnel que connaît le dessin animé au tournant des années 1930, entérinant encore l'idée de doute identitaire concernant cette forme décidément problématique.

1. La greffe du dessin de presse dans le domaine du cinéma.

1-a. Modalités d'une séparation institutionnelle : quelques précautions méthodologiques.

Tout comme pour la plupart des formes médiatiques, il est très difficile de définir ou de cerner conceptuellement un objet tel que le dessin animé, et ce, pour plusieurs raisons. La première raison, que nous avons déjà évoquée, est d'ordre linguistique : comment établir des analogies entre plusieurs terminologies propres à des pays singuliers, et donc à des structures culturelles, industrielles ou sociales différentes ? Si le terme "dessin animé" renvoie, en France, tout aussi bien aux films de Disney qu'aux mangas animés ainsi qu'aux expériences d'Émile Cohl ou de Marius O'Galop, ces films ne s'inscrivent pourtant pas dans le même contexte de production ou de réception, ni ne partagent les mêmes origines ou racines

historiques. Affirmer que le terme générique "dessin animé", en France, est une forme de traduction littérale de l'expression américaine "animated cartoon", sous-entend déjà une prise de position de notre part, consistant à penser l'institutionnalisation du dessin animé sous l'angle de l'hégémonie industrielle et économique de son principal pays producteur.

Le fait qu'Émile Cohl ne définisse pleinement son propre médium d'expression qu'à la fin des années 1910, c'est-à-dire à son retour des États-Unis, nous paraît à ce titre symptomatique. Le terme de dessin animé ne paraît pouvoir se concevoir pour Cohl qu'à partir de sa confrontation au système de production industriel de l'animation de dessins aux États-Unis. L'appellation "dessin animé" ne fait d'ailleurs, rappelons-le, sa première apparition d'ordre "générique" qu'à la sortie du *Little Nemo* de Winsor McCay en France, c'est-à-dire à la première occurrence de dessin animé tiré d'un *comic strip* américain. Il est intéressant de remarquer, de ce point de vue, la distinction terminologique qu'opère Michael Barrier dans son ouvrage *Hollywood Cartoons*, entre "animated *cartoons*" et "animated *drawings*". L'auteur explique en effet que « la première tentative de création d'une série [de courts dessins animés (*animated cartoons*)] fut, comme pour le dessin animé [*cartoon*] *Little Nemo* de McCay, basée sur un *comic strip*. Le dessinateur français Émile Cohl, qui avait, durant les quatre années précédentes, réalisé des douzaines de courts métrages – quelques-uns contenant des dessins animés [*animated drawings*)] – pour Gaumont et Pathé, vint aux studios Éclair à Fort Lee, dans le New Jersey, à l'automne 1912, pour faire une série basée sur le *comic strip* de George McManus, "Les Newlyweds"[191] ». En marquant une différence entre deux expressions pouvant êtres traduites par le même syntagme en français, Michael Barrier sépare bien ce qui n'est encore que de l'ordre de la technique – des dessins dotés de mouvement, impliquant le terme "drawings" – de ce qui correspondrait selon lui à une catégorie précise – le dessin animé, ou *cartoon*, à partir du moment où il puise son inspiration dans les *comic strips* de l'époque, et qu'il se compose dès lors de *cartoons* de presse mis en mouvement. Pour être plus précis, peut-être faut-il déjà affirmer ici que selon nous, la structuration du "dessin animé" en tant que genre à part entière ne se cristallise sans doute pas avant la fin des années 1920, comme nous le verrons dans le chapitre suivant, mais elle ne peut se comprendre ou s'expliquer qu'à la lumière d'un contexte d'industrialisation beaucoup

[191] Michael Barrier, *Hollywood Cartoons – American Animation in its Golden Age*, New-York, Oxford University Press, 1999, p. 11 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « The first attempt at such a series was, like McCay's Little Nemo cartoon, based on a comic strip. The French cartoonist Emile Cohl, who in the preceding four years had made dozens of short films – some containing animated drawings – for Gaumont, and Pathée, came to Eclair studios in Fort Lee, New Jersey, in the fall of 1912 to make a series based on George McManus's comic strip "The Newlyweds" »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

plus poussé outre-Atlantique que dans les autres pays du monde au début du XXème siècle, et ce, dans les domaines du cinéma et de la presse.

Il y a en fait plusieurs phases dans l'institutionnalisation du dessin animé, la première étant sans doute la plus compliquée à analyser, en raison du flou institutionnel certain entourant l'objet. C'est en l'occurrence la seconde raison pour laquelle le dessin animé, en tant que forme médiatique, nous paraît difficile à appréhender dans les années 1910 : l'autonomisation de l'animation de dessins – l'émergence de l'*animated cartoon*, donc – repose bien sur une autre forme médiatique, le *comic strip*, c'est-à-dire sur une pratique graphique singulière qui sera, dans le courant du XXème siècle en France, rattachée à la notion, beaucoup plus large, de bande dessinée. C'est sans doute ce qui amène Claude Moliterni et Philippe Mellot à affirmer dans leur ouvrage *Chronologie de la bande dessinée* que « depuis le début du siècle, les rapports entre la bande dessinée et le dessin animé restent étroits[192] ». C'est sans doute également ce qui amène Olivier Cotte à faire le constat suivant : « le découpage [des dessins animés des années 1910-1920] est organisé sur une base de plans larges et moyens très inspirés de la bande dessinée du début du siècle et de la caricature. L'animation se révèle pour ce qu'elle est à cette époque : une mise en mouvement des bandes dessinées à succès[193] » Pourtant, tout comme l'expression "dessin animé", l'expression "bande dessinée" est loin d'être univoque, ce qui rend de tels énoncés extrêmement imprécis. Comme l'explique Éric Maigret dans son récent ouvrage collectif *La Bande dessinée : une médiaculture* :

> « La "bande dessinée" n'est pas un invariant historique, elle n'apparaît qu'à partir du moment où elle est définie progressivement comme telle, c'est-à-dire nommée, d'abord en termes épars puis sous ce vocable : "histoires en estampes" bien sûr (et d'autres formules contemporaines), "strip cartoon", "funnies", "comic strip", "comic", "comic book" aux États-Unis, "fumetti" en Italie, "illustrés" puis "bandes dessinées" en France, "mangas" au Japon (pour ne rappeler que quelques expressions)… […] Ce n'est pas avant le XVIIIème siècle, voire la fin du XIXème siècle, qu'une véritable autonomie esthétique, économique et sociale du "récit en images" est conquise. Il faut pour cela que des auteurs dégagent une sphère propre d'exercice artistique, que des éditeurs mettent en place de nouveaux systèmes de diffusion de l'opinion et de la culture pour un public fraîchement constitué[194] ».

[192] Philippe Mellot et Claude Moliterni, *Chronologie de la bande-dessinée*, Paris, Flammarion, 1996, p. 55.
[193] Olivier Cotte, *Il était une fois le dessin animé… et le cinéma d'animation*, Paris, Dreamland Editeur, 2001, p. 48.
[194] Éric Maigret, « Théorie des bandes débordées », in Éric Maigret et Matteo Stefanelli (dir.), *La Bande dessinée : une médiaculture*, *op. cit.*, p. 65.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Autrement dit, il faut que la pratique du récit en images s'institutionnalise, c'est-à-dire conquière, pour reprendre les termes d'André Gaudreault, *stabilité, spécificité* et *légitimité*. Philippe Marion le met d'ailleurs clairement en évidence dans le même ouvrage : « définir un média comme la BD, c'est donc arrêter un certain nombre de composantes constitutives telles qu'elles sont déterminées par une instance d'institutionnalisation qui s'est construite autour de ce média. Cette définition s'inscrit dans un contexte, une époque, une socio-culture, une histoire[195] ». Il va sans dire que suivant cette logique, le *comic strip* doit être pris en compte comme une pratique tout à fait singulière historiquement, loin de pouvoir être génériquement assimilée ou amalgamée, sans précautions, à ce que l'on appelle dorénavant la bande dessinée. Ce sont justement les conditions d'émergence économiques, industrielles et sociales propres au *comic strip* qui permettent de le rattacher à une institution à part entière qu'est la presse – et pas seulement à une forme d'expression artistique particulière que la locution "bande dessinée", seule, risquerait de donner à entendre.

De fait, si le dessin animé paraît prioritairement s'institutionnaliser aux États-Unis, c'est sans doute parce que la bande dessinée paraît, elle-même, y puiser les bases de son institutionnalisation future. Plusieurs ouvrages d'histoire de la bande dessinée font en effet débuter leur approche chronologique outre-Atlantique, avec la forme des *comic strips*, liée pour la première fois à une industrie, à savoir celle de la presse : c'est le cas de la chronologie de Moliterni et Mellot, débutant en 1896 avec une présentation des séries de Richard Felton Outcault ou de Rudolph Dirks ; c'est également le cas d'un ouvrage signé Annie Baron-Carvais, dans lequel l'auteure affirme, dès sa troisième page, que « la bande dessinée a pris son essor, à l'orée du XXème siècle, aux États-Unis, en même temps que la presse populaire[196] » ; citons enfin également l'ouvrage de Pierre Fresnault-Deruelle, entamant son parcours chronologique avec « La bande dessinée aux USA[197] », témoin encore une fois de la prééminence du pays dans le cadre de l'histoire de la bande dessinée pensée comme une forme institutionnalisée. Or, puisque le dessin animé des années 1910 puise sa source au sein de ces premières "bandes dessinées", lui-même semble en conséquence trouver quelques-unes de ses bases institutionnelles par l'intermédiaire de la presse. Que ce soit la bande dessinée ou le dessin animé, ces deux "formes médiatiques", à l'appellation française de type généralisant, trouvent ainsi leurs bases institutionnelles – et définitionnelles – au sein d'un contexte

[195] Philippe Marion, « Emprise graphique et jeu de l'oie – fragments d'une poétique de la bande dessinée », in Éric Maigret et Matteo Stefanelli (dir.), *op. cit.*, p. 183.
[196] Annie Baron-Carvais, *La Bande dessinée*, Paris, PUF, coll. « Que sais-je ? », 1985, p. 5.
[197] Pierre Fresnault-Deruelle, *La Bande dessinée*, Paris, Armand Colin, 2009, p. 14.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

singulier dans lequel ils ne sont encore respectivement appelés que *comic strips* (héritiers de l'illustration et du cartoon européens) et *animated cartoons.*

Ce contexte est important à rappeler dans la mesure où, à cette époque, la presse est une institution largement mieux et plus anciennement installée que le cinéma, lequel commence tout juste à adopter ses structures économiques, sociales et culturelles. La seule ville de New-York compte en effet, en 1910, 2430 quotidiens dont le tirage total dépasse les 24 millions d'exemplaires, les premières chaînes de journaux sont constituées (13 en 1910, groupant au total 63 quotidiens) et les premières agences de presse se constituent (l'*Associated Press* en 1846, la *United Press* en 1883 ou encore l'*International News Service* fondé par William Randolph Hearst en 1909)[198]. De fait, il est intéressant de rappeler ici l'intérêt grandissant de la presse pour le cinéma à partir de la fin des années 1900. Non seulement peut-on observer un phénomène d'intégration des vues animées au sein d'une presse corporatiste spécialisée – André Gaudreault rappelle par exemple la création du *Moving Picture World* aux États-Unis ou du *Bioscope* en Angleterre en 1907, puis de *Ciné-Journal* en France en 1908[199] – mais également un processus inverse d'intégration de la presse au sein même des productions cinématographiques. Au début des années 1910, en effet, plusieurs hommes de presse prennent conscience de ce que le cinéma peut apporter à leur industrie en termes de distribution de masse ou de circulation de l'information. C'est par exemple le cas de William Randolph Hearst, fondateur du *New York Journal* en 1895. Cet homme d'affaires étend ainsi en 1914 son agence *International News Service* en créant l'*International Picture Service*, dédié à la création de *newsreels*, c'est-à-dire de films d'actualité. Ces liens de plus en plus forts entre presse et cinéma – sans doute en partie pour quelque chose dans le processus d'institutionnalisation du cinéma décrit par Gaudreault – s'illustrent en l'occurrence parfaitement selon nous à travers le cas des *animated cartoons*. Issus de l'univers du dessin de presse, ces objets se structurent à partir d'une instance institutionnelle déjà largement industrialisée, identitairement pérenne et stabilisée, ce qui expliquerait, nous allons le voir, leur inscription assez ambiguë dans l'industrie du cinéma.

[198] Sur cette question, voir Pierre Albert, *Histoire de la presse*, Paris, PUF, coll. « Que sais-je ? », 1970, pp. 60-62.
[199] André Gaudreault, *Cinéma et Attraction, op. cit.*, p. 146.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

1-b. Circulations et croisements entre cinéma et dessin de presse.

Le fait que les premiers dessins animés à visée commerciale – les *animated cartoons* des années 1910 – ne soient pas des créations spécifiques au cinéma, mais importées d'une autre industrie, est selon nous révélateur de leur positionnement ambigu. Nous avons déjà remarqué, pour *Little Nemo*, l'intérêt d'un tel processus de déplacement, assurant le succès du film en vertu de la popularité préexistante du personnage. Ce constat paraît pouvoir être généralisé à partir des premières années de production de dessins animés en série, capitalisant sur le succès de leurs *comic strips* d'origine.

L'annonce de la sortie du premier épisode des *Newlyweds* dans le *Moving Picture World* de février 1913 est, par exemple, tout à fait symptomatique : « Voici venu Éclair avec l'annonce de la *célèbre série de cartoons* de McManus, "The Newlyweds"[200] ». L'usage de l'adjectif "célèbre" (*famous*) est en soi révélateur de la stratégie promotionnelle d'Éclair. Tout en annonçant une nouveauté cinématographique, la société de production insiste bien sur la reconnaissance d'une "marque" préétablie, celle de la série créée par George McManus en 1904 pour le *New York World* de Hearst. Soulignons d'ailleurs que la première phrase n'annonce nullement une série de "films" (le terme *picture* n'est pas employé) mais bien une série de *cartoons*, comme si ceux-ci étaient directement transférés de leurs journaux d'origine à l'écran. C'est bien le sens de la phrase suivante affirmant que « les cartoons sont réellement rendus vivants et mus par le biais de la photographie à truc[201] ». Mais le lien au *comic strip* ne s'arrête pas là, l'encart promotionnel s'achevant sur cette phrase : « Plusieurs épisodes de la série ont été montrés à un certain nombre d'hommes d'affaires et d'hommes de presse réputés, qui ont été réellement enthousiasmés par les films, annonçant qu'ils allaient "faire du bruit"[202] ». D'aucuns pourraient remarquer, dans cette dernière phrase, l'absence de tout référent "cinématographique", pouvant s'expliquer pour deux raisons : d'une part, il n'existe peut-être pas encore de pairs du cinéma suffisamment réputés ou connus pour valider ces films singuliers aux yeux du grand public ; et d'autre part, plus vraisemblablement selon nous, le journaliste insiste ainsi sur l'expertise de personnalités liées de près à l'univers des *comic strips*, à savoir les hommes de presse – présageant de la fidélité de ces adaptations filmiques

[200] Anonyme, « "Snookums" brought to life », *Moving Picture World*, vol. 15, n° 7, 15 février 1913, p. 686 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « And now comes Éclair with the announcement of the famous McManus cartoon series, "The Newlyweds". »).
[201] *Idem* (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « The cartoons are actually brought to life and made to move by trick photography »).
[202] *Idem* (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Several of this series have been shown to a number of prominent exchange and newspaper men who were really enthusiastic about the pictures, pronouncing them a real "scream" »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

aux bandes originales – tout en annonçant un futur succès financier par le biais de la figure des hommes d'affaires, flairant la rentabilité potentielle d'une telle entreprise. Il ne s'agit donc peut-être pas tant ici, selon nous, de promouvoir une œuvre "cinématographique", que de constituer ni plus ni moins qu'un véritable écrin promotionnel pour les *comic strips* dont ces vues animées sont tirées.

Nous pourrions pourtant être encore plus précis en liant justement cet aspect promotionnel à l'aspect innovant, et donc attractif, de telles productions. Notre hypothèse serait d'affirmer que l'insistance sur la nouveauté de ces *animated cartoons* est une manière de donner une visibilité nouvelle à ces productions dessinées, et d'accroître leur circulation à l'aide du cinéma. De fait, dans le *Moving Picture World* du 22 février 1913, un autre encart promotionnel fait son apparition, insistant cette fois-ci beaucoup plus sur l'attractivité et la nouveauté constituées par ces cartoons animés : « "The Newlyweds" sont une série de DESSINS ANIMÉS [*animated cartoons*] qui provoqueront des éclats de rire même chez les fans de films les plus endurcis du monde. Il ne s'agit pas de personnes réelles déguisées pour imiter les célèbres cartoons de McManus, mais des DESSINS [*drawings*] QUI BOUGENT ! […] Vous nous avez demandé des nouveautés. Très bien, regardez "The Newlyweds"[203] ». On le voit, la publicité met ici d'abord l'accent sur la spécificité de ces films, qualifiés d'*animated cartoons*, en majuscule – insistance sur la nouveauté d'une forme à mi-chemin entre presse et cinéma – puis, dans un second temps, presque incidemment, sur la série de McManus. Si celle-ci apparaît donc presque secondaire, comme si tous les lecteurs la connaissaient, soulignons malgré tout sa présence au sein d'une phrase selon nous importante à relever, opposant les dessins dotés de mouvement à une autre pratique consistant à faire interpréter les personnages de *comic strips* par des acteurs réels en costumes.

Les premières adaptations de *comic strips* connues aux États-Unis ne sont, en effet, pas des films animés, mais bel et bien des films en prises de vues réelles, mettant en scène les personnages des *cartoons* de presse de l'époque. Plusieurs cas ont déjà été relevés par Donald Crafton : des adaptations du *Happy Hooligan* de Frederick Burr Opper dès 1899 par James Stuart Blackton et Albert E. Smith au *Dream of a rarebit fiend* de Winsor McCay mis en scène par Edwin S. Porter en 1906, en passant par les *Katzenjammer Kids* de Rudolph Dirks

[203] Anonyme, « The Universal Announces The Greatest Novelty Ever Shown on The Screen », *Moving Picture World*, vol. 15, n° 8, 22 février 1913, p. 736 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « "The Newlyweds" are a series of ANIMATED CARTOONS that will bring screams of laughter from the most callous picture fans in the world. They are not real people dressed up to imitate the famous McManus cartoons, but are DRAWINGS THAT MOVE! […] You've been asking us for novelties. Very well, watch for "The Newlyweds"! »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

portés à l'écran en 1903[204], les films tirés de *comic strips* célèbres ont été relativement nombreux avant même l'avènement de l'animation de dessins au cinéma. Selon Crafton, « le fait essentiel à noter est que toutes ces adaptations étaient des films en prises de vues réelles » et que les *comic strips* ne constituaient simplement qu'« une source narrative importante pour les films des premiers temps en prises de vues réelles[205] ». Il est en l'occurrence possible de prouver ce qu'avance Crafton tout en effectuant un pas en avant dans notre réflexion, en constatant qu'avant la sortie du *Little Nemo* et du *Story of a mosquito* de McCay[206] ou des *Newlyweds* de McManus réalisés par Émile Cohl, les films adaptés de *comic strips* étaient présentés comme le reste de la production cinématographique, sans que jamais ne soit mise en avant leur source d'inspiration graphique.

Il suffit, pour s'en assurer, de consulter les journaux d'époque promouvant ces premières adaptations : le *New York Clipper* de mars 1906 évoque ainsi longuement le *Dream of a rarebit fiend* de Porter, produit par la Vitagraph, sans faire à aucun moment référence au *comic strip* l'ayant inspiré, se contentant d'évoquer un film « humoristiquement drôle et mystérieusement mystérieux », comme dans les encarts promotionnels le concernant[207]. Les premiers *Katzenjammer Kids* cinématographiques ne sont pour leur part qu'à peine évoqués dans le *New York Clipper* du 28 mars 1903[208], puis dans le numéro du 26 septembre de la même année[209], parmi d'autres attractions, sans plus de précisions. Le *comic strip* de base n'est alors absolument pas promu dans le cadre de ces productions, réalisées le plus souvent sans qu'un accord ne soit conclu avec le dessinateur[210] ni même avec le journal l'accueillant. Une différence se fait jour entre les premières productions des années 1900, en prises de vues réelles, faisant fi de leur source d'inspiration, et les productions des années 1910, réalisées à partir de dessins, faisant ainsi nécessairement référence – ne serait-ce que par leur identité visuelle – aux *comic strips* dont ils émanent. De fait, la spécificité de ces films animés scelle quelque part un lien nouveau – à première vue de type promotionnel – entre presse et cinéma

[204] Cf Donald Crafton, *Before Mickey, op. cit.*, pp. 37-43.
[205] *Ibid.*, pp. 43-47 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « The essential fact to note is that all of these adaptations were live-action films. […] The comic strips were an important narrative source for the early live-action cinema »).
[206] Le second film animé de McCay est également une adaptation d'un de ses *comic strips*, à savoir un épisode de la série *Dream of a rarebit fiend*, publié le 5 juin 1909.
[207] Anonyme, « Dream of a rarebit fiend », *The New York Clipper*, vol. LIV, n° 3, 10 mars 1906, p. 94 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Mysteriously Mysterious and Humorously Humorous »).
[208] Anonyme, « Katzenjammer Kids », *The New York Clipper*, vol. LI, n° 5, 28 mars 1903, p. 115.
[209] Anonyme, « Katzenjammer Kids », *The New York Clipper*, vol. LI, n° 31, 26 septembre 1903, p. 726.
[210] Sur ce point, voir Donald Crafton, *Before Mickey, op. cit.*, p. 43. Il est également ici possible de se rappeler de la légende rapportant l'arrivée d'Émile Cohl dans les studios Gaumont après que le caricaturiste ait pris connaissance, par le biais d'une affiche, d'un film s'inspirant ouvertement de l'un de ses dessins. Cf Jean George Auriol, « Les premiers dessins animés cinématographiques, 1908, Émile Cohl », *La Revue du cinéma*, n° 6, janvier 1930, p. 12.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

qui n'existait pas forcément en ces termes avant la fin des années 1900. Autant la prise de vues réelles ne permettait aucunement de faire le pont entre la presse et le cinéma – les revues de l'époque en témoignent – autant l'émergence de l'animation de *cartoons* à partir de 1911 incite davantage à révéler des circulations possibles entre les deux industries. Il est en l'occurrence possible de lire, dans le *Moving Picture World* du 20 février 1915, le constat suivant : « Le cartoon, plus que toute autre forme d'œuvre cinématographique met en lumière la grande similarité entre l'écran de cinéma et les journaux comme moyens d'expression[211] ». À lui seul, William Randolph Hearst symbolise ce lien nouveau, étendant son agence de création de *newsreels* (l'*International Picture Service*) à l'*International Film Service* en 1915, dont l'unique fonction consiste à orchestrer le passage des *comic strips* de ses journaux aux écrans de cinéma, et ce faisant, à accroître leur circulation et à assurer leur promotion auprès du public de l'époque.

Le constat s'affirme lorsque l'on s'attelle à lister un certain nombre d'encarts promotionnels dans les journaux du début des années 1910, reliant sans exception les adaptations de *comic strips* – qu'elles soient d'ailleurs dorénavant aussi bien en prises de vues réelles qu'en animation – aux œuvres graphiques qu'elles revisitent. C'est le cas par exemple pour une deuxième adaptation en prises de vues réelles des *Katzenjammer Kids*, que le *Moving Picture World* du 4 mai 1912 décrit ainsi : « dans cet épisode de la série des *Katzenjammer Kids*, les personnages du supplément comique (*comic supplement*) mondialement connu fournissent cinq cent pieds de comédie délectable[212] ». Relevons également le cas du cartooniste Richard Felton Outcault, dont la visite dans les studios Essanay en 1913 est à l'origine d'un film en prises de vues réelles dans lequel l'artiste dessine ses personnages devant la caméra (*Buster Brown and Tige, with their creator, R.F. Outcault*, produit par Essanay[213]). Il semble que, quelque soit l'exemple choisi, il soit possible d'en revenir au même constat : ces encarts journalistiques, tout comme les films qu'ils promeuvent, permettent de donner une visibilité nouvelle à des *comic strips* pour le moment limités aux journaux, et donc, de leur assurer une forme de publicité relativement attractive. Cet aspect promotionnel n'avait en l'occurrence pas lieu d'être au début des années 1900, presse et

[211] Anonyme, « Facts and Comments », *Moving Picture World*, vol. 23, 20 février 1915, p. 1113 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « The cartoon more than any other form of kinematographic work emphasizes the great similarity between the screen and the newspaper as mediums of expression »).
[212] Anonyme, « The Katzenjammer Kids », *Moving Picture World*, vol. 12, n° 5, 4 mai 1912, p. 403 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « In this the second of the Katzenjammer Kids series the world-famous comic supplement characters furnish a full five hundred feet of delightful comedy »).
[213] Cf Anonyme, « Mr. R. F. Outcault visits Essanay Studio », *Moving Picture World*, 3 mai 1913, p. 472.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

cinéma étant encore à cette époque totalement distincts, et n'entretenant alors que de rares relations.

Ces circulations dorénavant avouées et exhibées entre les artistes des journaux et l'univers du cinéma ne témoignent cependant pas nécessairement, contrairement aux apparences, d'une porosité totale entre les deux industries. Le fait, justement, de promouvoir des séries auparavant cantonnées à une autre instance de production que le cinéma, tend selon nous à marquer davantage leur cloisonnement en rappelant sans cesse leur appartenance d'origine à un autre espace institutionnel que l'on exhibe et dont on accroit en conséquence la visibilité commerciale. Malgré – ou en raison – de ces circulations et croisements nouveaux aussi économiques qu'esthétiques, il est donc possible de déceler, au début des années 1910, la présence d'une frontière entre presse et cinéma. Loin d'être brisée par de multiples adaptations désormais référencées, elle se trouve au contraire réaffirmée, marque de l'imperméabilité paradoxale de deux institutions fort différentes et ne pouvant finalement pas totalement fusionner.

1-c. De l'inadaptabilité du dessin de presse à la prise de vues réelles.

L'évidence aurait voulu que les premières adaptations de *comic strips* soient dès le départ des dessins animés, marquant de manière claire l'émergence de cette catégorie cinématographique nouvelle, dont l'industrialisation se trouve liée à celle du dessin de presse. Néanmoins, nous l'avons vu, avant même que l'animation de dessins ne voie le jour en termes cinématographiques, plusieurs adaptations ont déjà été mises en scène en prises de vues réelles. Nous voudrions à présent montrer que même si ces premiers films sont la preuve de croisements préexistants entre presse et cinéma, leur réception journalistique témoigne malgré tout de la difficulté à penser ces croisements, ou en tout cas à les présenter au grand public. Il y aurait, selon nous, une véritable inadaptabilité du *comic strip* à la prise de vues réelles, inadaptabilité à laquelle le dessin animé apporterait une solution, tout en confirmant l'impossibilité d'une greffe du dessin de presse au sein du cinéma photographique.

Les premières adaptations de *comic strips* ne se posaient pas la question de leur référentialité ou de leur origine, et de fait, leur public n'avait pas non plus à s'en inquiéter. Ces films étaient produits en "circuit fermé", au sein du tout-venant de la production, et ne cherchaient pas à renvoyer le public vers des œuvres préexistantes. De fait, la question de leur adaptabilité – fidélité, libertés prises avec l'œuvre originale, etc. – n'avait pas à entrer en ligne de compte dans leur mise en scène. Ce n'est qu'à partir du moment où ces films renvoient

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

ouvertement à leur matériau de base qu'il est envisageable ou compréhensible d'opérer une entreprise de comparaison. Nous ne nous baserons ici que sur un exemple d'article de presse, dont l'existence seule constitue l'illustration la plus évidente de notre propos, intitulé « Mutt and Jeff in moving pictures » et publié dans le *Moving Picture World* du 10 juin 1911[214].

Mutt and Jeff est un duo de personnages créé par Bud Fisher, et publié dans le *San Francisco Examiner* de William Randolph Hearst à partir du 15 novembre 1907. Leur première adaptation au cinéma n'est pas celle en dessin animé, qui sera produite à partir de 1916 pour le studio de Raoul Barré, mais une série destinée à être réalisée en prises de vues réelles. D'emblée, l'article relatant les origines et le résultat de cette adaptation nous intéresse en ce qu'il dessine une forme de territorialité des espaces institutionnels concernés. Le texte s'ouvre en effet en ces termes : « "Bienvenue dans notre ville" est dorénavant un vieil adage, mais nous sommes obligés de le déterrer pour saluer Mutt et Jeff, qui, en ce joyeux mois de juin, vont entrer à *Moving Pictureville*, ce qui implique bien sûr des vacances dans le pays des "films"[215] ». Que ce soit la notion de ville ou celle de pays, force est de constater l'insistance d'un tel paragraphe inaugural sur l'idée de territoire et, partant, sur l'idée de frontière. Par trois fois, ce début d'article circonscrit un espace particulier, qu'est celui du cinéma : d'abord par la phrase d'ouverture, impliquant, par l'adjectif possessif, l'appartenance du *Moving Picture World* à une communauté cinématographique à part entière ; puis par l'acte nominatif consistant à donner un nom à cette ville, littéralement Cinémaville (*Moving Pictureville*), et enfin, par l'évocation plus large d'un pays, "celui des films", auquel n'appartiennent donc pas Mutt et Jeff. En effet, un tel paragraphe sous-entend sans détour l'appartenance des deux personnages à une autre communauté, même si celle-ci n'est encore ni décrite ni nommée. En conséquence, Mutt et Jeff sont présentés comme deux figures extérieures, étrangères, ce qui implique un questionnement sur leur intégration au domaine du cinéma.

L'article insiste d'abord sur la célébrité des deux personnages et donc sur la bonne intuition de la société de production Nestor Film Company, qui a « attrapé un gros poisson cette fois, puisqu'il n'existe que peu de personnages de cartoons plus populaires que ces deux étranges créatures, fruits de l'imagination de "Bud" Fisher[216] ». Néanmoins, plus encore que l'idée de popularité, la phrase insiste clairement sur la notion d'étrangeté. Non seulement issues de "cartoons" – c'est-à-dire d'un autre territoire, enfin nommé – elles sont de surcroît

[214] *Moving Picture World*, vol. 8, n° 23, 10 juin 1911, p. 1306.
[215] *Idem* (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « "Welcome to Our City" is an old phrase by this time, but we are obliged to dig it up again by way of greeting, for Mutt and Jeff, who, in this merry month of June, will enter Moving Pictureville, and that of course means a holiday in the land of the "movies" »).
[216] *Idem* (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « David Horsely has landed a big fish this time, as there are few cartoon characters more popular than these two bizarre creatures of the brain of "Bud" Fisher »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

qualifiées d'"étranges", comme pour insister sur le statut ambigu de personnages difficiles à transcrire au cinéma, en particulier en ce qui concerne leur interprétation par des acteurs réels. Il y a là une première gageure en termes d'adaptation, le défi consistant à transformer des êtres de papier en comédiens en chair et en os sans rien perdre de leur singularité initiale. En effet, si Bud Fisher a été recruté par la Nestor Film Company pour diriger lui-même les scènes filmées, l'article insiste bien sur la difficulté à réaliser le film et surtout à choisir des interprètes convaincants pour les rôles-titres. Témoin de la difficulté à adapter en prises de vues réelles un univers de dessin, et donc de l'imperméabilité des deux territoires que sont le dessin de presse et le cinéma, nous pouvons ainsi lire : « Traduire des personnages fictionnels et grotesques en vie humaine n'est absolument pas tâche facile, surtout avec des personnages comme Mutt et Jeff. Il a fallu longtemps afin de trouver les hommes appropriés pour jouer ces deux rôles de la manière dont ils devaient être joués[217] ». Constatons en l'occurrence qu'au lieu de mettre en avant le visage de ces acteurs et donc d'insister sur l'importance du casting du film en prises de vues réelles, l'article se trouve illustré par quelques dessins de Mutt et Jeff, postulant eux-mêmes pour leur propre rôle.

En surinterprétant quelque peu ces illustrations, nous pourrions y entendre encore une fois l'idée d'imperméabilité que nous nous attachons à décrire : sur support papier, Mutt et Jeff sont nécessairement dessinés, ce n'est qu'au sein du film que le spectateur pourra les découvrir en chair et en os, comme si les personnages de carbone et les personnages à l'écran étaient les mêmes, mais ne pouvaient apparaître de la même manière selon leur lieu d'inscription. Les espaces institutionnels sont donc clairement cloisonnés, ce que le contenu même du texte donne d'ailleurs à entendre en convenant du semi-échec artistique du film. Tout en encensant ses qualités, l'article ne cesse en effet de mettre en avant les « énormes difficultés » de la production, et conçoit que cela prendra « peut-être du temps, pour toutes les personnes engagées sur la série, de se sentir à l'aise dans leur rôle, et [que] la série ne peut que s'améliorer à mesure que les épisodes s'ajouteront[218] ».

La difficulté majeure est en l'occurrence signalée dans un second temps, et nous paraît à elle seule révélatrice de l'inadaptabilité du *comic strip* au cinéma en prises de vues réelles de l'ère muette : les *comic strips* sont bien souvent – en particulier dans le cas de *Mutt and Jeff* – des récits extrêmement bavards. Or, comme l'article le met en évidence : « nos lecteurs

[217] *Idem* (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « To render grotesque, fictitious characters into human life is by no means an easy task, especially such characters as Mutt and Jeff. It took a long time to find the proper men to play these two parts as they should be played »).
[218] *Idem* (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « It will take time, perhaps, for all the characters working in this series to become thoroughly at home in their parts, and the series cannot help but improve as time goes on and more subjects are added »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

qui suivent la série *Mutt and Jeff* dans le *New York American* et d'autres journaux sont habitués à lire des conversations entre Mutt et Jeff, se traduisant sous la forme de cases (*box form*) présentés avec les dessins, et beaucoup se demandent sans doute comment il sera possible de reproduire la conversation partagée par Mutt et Jeff[219] ». Il est étonnant de constater que la solution présentée par l'article, apparemment adoptée par la Nestor Film Company, n'est autre qu'un système de film parlant, visiblement révolutionnaire, qui « étonnera toute la profession du cinéma. […] C'est une idée unique et pratique, que nous ne sommes pas libres de divulguer pour le moment[220] ». Le film est d'ailleurs annoncé, dans le même numéro, par le biais d'un encart promotionnel le qualifiant de « talking picture[221] ». De ce point de vue, il semblerait que le film adapte à son propre médium une caractéristique esthétique du *comic strip* en la transformant en une caractéristique technique uniquement exploitable dans une production de type cinématographique. Pourtant, il s'avère que ce système de film parlant ne relève que de l'effet d'annonce, puisque si le film de *Mutt and Jeff* se passe effectivement d'intertitres, c'est en fait simplement pour les remplacer par des cases, inspirées du *comic strip*, en bas de l'écran, permettant de sous-titrer les dialogues simultanément à leur apparition dans la scène. Autrement dit, plutôt que d'adapter le *comic strip*, le film transpose l'une de ses caractéristiques sans aucun changement notable. D'aucuns pourraient y percevoir une preuve de l'adaptabilité du dessin de presse au cinéma, mais au contraire, selon nous, le décalage entre le discours promotionnel et le film en tant que tel témoigne d'un problème de positionnement cinématographique vis-à-vis de l'objet adapté. Annoncer une nouveauté technique propre au cinéma – « the best and greatest innovation in talking pictures[222] » – et ne proposer finalement qu'un pastiche visuel d'une caractéristique propre au *comic strip* apparaît en effet comme une forme de refus de tout processus d'adaptation : on redonne ici le *comic strip* tel qu'il est connu par le public sans le transformer pour l'adapter au cinéma. Encore une fois, il semble que l'un et l'autre ne puissent guère fusionner, en dépit de la porosité évidente qu'un tel article met en jeu entre les deux formes. Au mieux, l'un peut copier l'autre.

[219] *Idem* (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Those of our readers who follow the Mutt and Jeff series in the New York American and other papers are accustomed to reading conversations between Mutt and Jeff, which is in box form with the drawings, and many are no doubt wondering how it is possible to reproduce the conversation which goes on between Mutt and Jeff »).
[220] *Idem* (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « This phase of the situation is taken care of in a way that will be astonishing to the entire film trade. […] It is a unique and practical idea, which we are not at present free to divulge »).
[221] *Moving Picture World*, vol. 8, n° 23, 10 juin 1911, p. 1349.
[222] *Idem.*

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Ce qui ressort de cet exemple n'est autre que la réaffirmation d'un cloisonnement : le *comic strip* ne ressemble au final à rien d'autre qu'à un *comic strip* et ne peut donc s'adapter au cinéma en prises de vues réelles. Soulignons d'ailleurs l'échec relatif de toutes ces productions singulières, chaque fois annoncées comme des séries, mais ne dépassant cependant pas les deux ou trois épisodes. La sérialisation du *comic strip* au cinéma ne se concrétise dès lors – nous l'avons déjà évoqué – que par le biais de l'*animated cartoon*, ce qui tend, selon nous, à réaffirmer la présence d'une frontière entre presse et cinéma. Celle-ci se manifeste, comme nous allons à présent le voir, en termes esthétiques, mais surtout en termes institutionnels et d'une certaine manière, en termes sociologiques.

2. Du studio de dessin au studio photographique – interrogations esthétiques et sociologiques sur une industrie professionnellement ambiguë.

2-a. La rencontre dessin animé/prises de vues réelles comme témoin d'un doute institutionnel ?

L'inadaptabilité du *comic strip* à la prise de vues réelles a pour conséquence principal le développement industriel des *animated cartoons*, dotant de mouvement les dessins jusqu'alors uniquement cantonnés aux journaux. La première annonce de la série des *Newlyweds* dans le *Moving Picture World* du 15 février 1913, que nous avons déjà évoquée, confère à l'article le titre suivant : « "Snookums" brought to life », littéralement « "Snookums" prend vie[223] ». Ce titre a ceci d'intéressant qu'il paraît extraire directement de ses planches dessinées le personnage de Snookums, le bébé de la famille alors connu du grand public, comme si le passage à l'écran injectait, presque automatiquement, de la vie dans les dessins de la série. Le *comic strip* devient alors, non plus seulement une matière première, mais également la matière même du film réalisé. Mis à part l'effet de nouveauté annoncé par les différents articles et publicités de l'époque, cette "invention" discursive de l'*animated cartoon* permet d'insister à nouveau sur l'aspect promotionnel de telles productions par rapport à la presse. Leur déférence "naturelle" vis-à-vis des objets transposés – ces films ne proposent rien d'autre que des *cartoons* de journaux, simplement dotés de mouvements

[223] Anonyme, « "Snookums" brought to life », *op. cit.*, p. 686.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

souvent fort limités – les rattache bien plus à leur série culturelle d'origine qu'au cinéma dans lequel ils s'inscrivent pourtant nécessairement.

C'est sans doute ce qui explique que les premiers *animated cartoons* industrialisés – mis à part, donc, les films de McCay, plutôt réalisés en vue d'une exploitation scénique – se passent de tout lien à la prise de vues réelles. Tant que leur statut était incertain, plus proche du film à trucs que d'un genre à part entière, la présence de la prise de vues réelles apparaissait, nous l'avons vu, comme une forme de référent visuel, la plupart du temps nécessaire à l'illusion. En revanche, dès que s'affirme l'appartenance à une catégorie précisément référencée – *animated cartoons* – la prise de vues réelles paraît soudainement inutile, ne se justifiant plus dans le cadre de la transposition d'une série culturelle n'ayant, *a priori*, rien à voir avec le cinéma. Sans doute faut-il y voir l'explication de la disparition subite de la prise de vues réelles dans ces quelques premières productions industrialisées : la série des *Newlyweds* est annoncée, rappelons-le, sous la forme de « DESSINS QUI BOUGENT », opposant ceux-ci aux « acteurs déguisés », et évacuant dès lors tout référent réel comme principal gage de nouveauté ; de son côté, la première série animée de John Randolph Bray, *Colonel Heeza Liar* (1913-1917), se passe également entièrement de la prise de vues réelles, là où la première expérience du réalisateur/producteur, distribuée par Pathé sous le titre *The Artist's Dream* en 1912, combinait pour sa part prises de vues réelles et dessins animés, dans la plus pure tradition truquiste. Il semble bien que l'animation de dessins, en s'industrialisant et en se sérialisant, s'autonomise par rapport à la prise de vues réelles, non pas parce qu'elle s'en "libère" d'une quelconque manière – elle n'en était pas prisonnière – mais bien parce qu'elle se rattache à ce moment à une forme qui, au départ, n'a rien à voir avec l'univers du cinéma, à savoir le *comic strip*. Les deux principaux studios d'animation, à partir du milieu des années 1910, sont d'ailleurs dirigés par des cartoonistes travaillant à l'origine pour certains journaux, Bray et Raoul Barré, tandis que le troisième est mis en place par un magnat de la presse que nous avons déjà évoqué : William Randolph Hearst. Par le biais de ces trois studios, des méthodes de rendement et d'industrialisation sont conçues pour accroître la production des *animated cartoons*[224] fonctionnant par ailleurs narrativement et graphiquement comme des dessins de presse grossièrement animés[225]. De

[224] Sur la question des différents brevets déposés par ces trois studios (l'usage du celluloïd breveté par Earl Hurd chez Bray, le "slash system" de Bill Nolan chez Barré, etc), voir Leonard Maltin, *Of Mice and Magic – A History of American Animated Cartoons*, New-York & London, New American Library, Plume Book, 1980, pp. 8-11 et Donald Crafton, *Before Mickey, op. cit.*, pp. 147-153 et p. 194.

[225] Il est ici possible de relever par exemple la présence, en haut des *comic strips* publiés par Hearst à cette époque, la mention « Venez nous voir dans les films », preuve d'une volonté promotionnelle faisant du cinéma

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

fait, une scission institutionnelle est ici bel et bien discernable. L'industrialisation du dessin animé tend bien, en un sens, à relier cette forme nouvelle à l'espace institutionnel de la presse, c'est-à-dire à une institution différente de celle du cinéma.

Néanmoins ce moment de stricte scission est finalement très court, et il côtoie par la suite, pendant près de vingt ans, un processus inverse de cohabitation de plus en plus affirmé entre dessin animé et prises de vues réelles. En effet, après deux années de fabrication de dessins animés totalement déliés du réel, il est possible de remarquer une nouvelle orientation de quelques films qui, loin d'être partagée par l'ensemble de la production[226], apparaît pourtant comme une tendance à relever, en particulier dans le cadre des studios de Raoul Barré, et plus particulièrement de sa série *Animated Grouch Chasers* (1915). Il ne s'agit pas encore d'entremêler prises de vues réelles et animation, ni même concrètement de les faire cohabiter, mais plutôt de les juxtaposer. Chaque épisode débute ainsi en prises de vues réelles, inaugurant une fiction avec des acteurs, mais au bout de quelques minutes, la narration se trouve invariablement interrompue. L'un des personnages principaux entre en effet, à chaque épisode, en possession d'un *comic book* des *Grouch Chasers* – une série inventée pour l'occasion – et en démarre la lecture, stoppant de ce fait le récit en prises de vues réelles. Commence alors le *cartoon*, à la manière d'une narration enchâssée, comme si le spectateur assistait à la lecture du personnage, fantasmant le mouvement de figures logiquement immobiles par le biais de son imagination. Une fois le *cartoon* terminé, le récit revient sur la séquence inaugurale, et offre une conclusion au segment en prises de vues réelles.

Même si nous n'avons pas été en mesure de voir tous les épisodes de la série, les descriptifs du *Moving Picture World* illustrent parfaitement cette structure emboîtée. Quasiment tous constitués de trois paragraphes – un pour la prise de vues réelles, le deuxième pour le *cartoon*, et le dernier pour le retour à la prise de vues réelles – ces résumés présentent bien une série équilibriste en insistant régulièrement sur cette structure ambivalente : le numéro du 12 juin 1915 explique ainsi qu'il y a « un peu de jeu d'acteur *injecté* entre les sujets de cartoon[227] » ; le numéro du 17 juillet 1915 va même plus loin en jugeant que « les

---

une sorte d'écrin publicitaire pour ces créations journalistiques. Cf Donald Crafton, *Before Mickey*, *op. cit.*, p. 181.

[226] Les studios de William Randolph Hearst et John Randolph Bray produisent en effet majoritairement des dessins animés totalement dénués de prises de vues réelles. La chose s'explique aisément dans le cas de Hearst, ne faisant que transposer au cinéma des séries déjà connues du public, totalement inscrites dans une logique de *comic strips*. Chez Bray, il faut attendre encore un ou deux ans pour que les séries, fortement inspirées des cartoons de presse de l'époque, commencent à côtoyer la prise de vues réelles.

[227] Anonyme, « Cartoons in the Parlor », *Moving Picture World*, 12 juin 1915, p. 1834 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « There are various bits of acting injected between the cartoon subjects »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

acteurs réels dans le film apportent de la *diversité* à la bobine[228] » ; le 7 août de la même année, un autre article présente les trois « acteurs humains […] *introduisant* intelligemment trois des "Grouch Chasers" de Raoul Barré[229] » ; ou encore, le 4 septembre, un encart promotionnel annonce « "Cartoons on the beach", l'un des Animated Grouch Chasers, *combinant* comédie et cartoon[230] ». La terminologie employée sur ces quelques exemples nous paraît d'ores et déjà symptomatique. "Injected", "diversity" ou encore "combining" sont des termes qui témoignent d'une construction hybride, composite ou hétérogène, sans pour autant que cette association cinématographique ne soit mise en avant comme un problème ou comme une expérience étrange et dérangeante. Uniquement sous-jacent, l'aspect bigarré de ces productions est cependant, avec le recul, bel et bien perceptible dans ces quelques discours. S'il n'est jamais présenté comme dérangeant, il n'en est pas moins décrit.

Cette réception éclaire, à notre sens, l'ambivalence d'une série qui, sans chercher à poser des questions sur la catégorie cinématographique qu'elle investit, permet de mettre en lumière le positionnement ambigu de l'*animated cartoon* dans ces premières années d'institutionnalisation et d'industrialisation. La structure de chaque épisode, introduisant le cartoon par le biais d'un magazine, souligne en effet l'appartenance du dessin animé à une structure institutionnelle distincte du cinéma : les *animated cartoons* de cette période sont bien des dessins de presse transférés sur grand écran, à peine pensés pour le cinéma, auxquels les animateurs adjoignent un mouvement minimal, justifiant la transposition. À notre sens, la série de Raoul Barré met visuellement en évidence un doute institutionnel jusqu'ici resté dans l'ombre, sur le statut réel de ces bandes graphiques en mouvement. Le dispositif proposé par les *Animated Grouch Chasers* tend à illustrer, de notre point de vue, le funambulisme de productions animées qui ont besoin du cinéma pour exister – les personnages en prises de vues réelles doivent lire le magazine pour que la fiction animée puisse débuter – mais qui ne peuvent finalement pas cohabiter avec le cinéma, du fait de l'hétérogénéité même de leur support d'inscription définitionnel. Ce que la série de Barré illustre à nos yeux de manière incidente, c'est que les *comic strips*, même transférés sur grand écran et dotés de mouvement, restent nécessairement cantonnés au papier et aux journaux. Ils ne peuvent être pensés sur un pied d'égalité avec le cinéma en prises de vues réelles, malgré les premières tentatives

[228] Anonyme, « Cartoons in the Hotel », *Moving Picture World*, 17 juillet 1915, p. 485 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « The live actors in the picture lend diversity to the reel »).
[229] Anonyme, « Cartoons in a Laundry », *Moving Picture World*, 7 août 1915, p. 996 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « Gladys Leslie, Yale Benner and T. Tamamoto are the human actors in this one-reel comedy which cleverly introduces three of Raoul Barre's "Grouch Chasers" »).
[230] Anonyme, « Raoul Barré's Cartoons », *Moving Picture World*, 4 septembre 1915, p. 1614 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « "Cartoons on the Beach", one of the Animated Grouch Chasers. Combining comedy and cartoons »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

d'*animated cartoons* autonomes produites par Cohl en 1912 ou Bray en 1913. Or, de ce point de vue, une question subsidiaire se pose : qu'en est-il du statut des cartoonistes eux-mêmes, à partir du moment où ils travaillent dans le cadre de l'industrie cinématographique ?

2-b. L'*animated cartoon*, un espace institutionnel socialement intermédiaire.

Les doutes identitaires du dessin animé vis-à-vis de la prise de vues réelles ne sont pas uniquement d'ordre esthétique, ils incitent également à s'interroger, d'un point de vue sociologique, sur la place des créateurs de *cartoons* au sein de l'industrie du cinéma. Balançant entre deux pôles institutionnels, la production des *animated cartoons* s'oriente en effet tout autant du côté du dessin de presse – la production des dessins en série – que du côté du cinéma – chaque dessin se devant d'être photographié par une caméra pour produire, par le défilement de la pellicule, l'illusion de mouvement. Comment les producteurs de *cartoons* sont-ils alors perçus à l'époque, et qu'en est-il de leur intégration professionnelle dans le milieu cinématographique ? Nous allons voir que, non seulement au sein des discours de l'époque mais également au sein de certains *cartoons*, l'image donnée des créateurs repose sur une ambiguïté liée au statut même de ces films "entre-deux".

Il est encore une fois instructif, pour comprendre le positionnement ambigu des créateurs d'*animated cartoons* au début des années 1910, d'en passer par quelques constats d'ordre terminologique. La lecture de plusieurs numéros du *Moving Picture World* nous renseigne à ce titre de nouveau, puisque nous avons pu y déceler diverses manières de nommer ces singuliers faiseurs de vues dessinées. À l'évidence, le terme majoritairement employé est bien celui de *cartoonist*, qualification permettant de rattacher ces artistes à leur pratique culturelle d'origine. Quelques exemples illustrent cette nomination, comme le numéro du 5 juillet 1913, présentant le « cartooniste du Chicago Tribune[231] » Sidney Smith, se lançant dans la production d'une série de dessins animés ; les numéros du 27 septembre 1913 et du 24 octobre 1914, annonçant chacun la sortie d'un épisode de la série *Colonel Heeza Liar* et introduisant John Randolph Bray lui aussi comme un « célèbre cartooniste[232] » ; ou encore le numéro du 2 août 1913, réservant quelques lignes à l'un des épisodes de la série des *Newlyweds* et l'attribuant au « cartooniste de chez Éclair[233] ».

[231] Anonyme, « Sidney Smith's cartoons in Selig Films », *Moving Picture World*, vol. 17, n° 1, 5 juillet 1913, p. 56.
[232] Anonyme, « A Jungle Flirtation », *Moving Picture World*, vol. 17, n° 13, 27 septembre 1913, p. 1391, et Anonyme, « Colonel Heeza Liar », *Moving Picture World*, vol. 22, n° 4, 24 octobre 1914, p. 450.
[233] Anonyme, « It is hard to please him », *Moving Picture World*, vol. 17, n° 5, 2 août 1913, p. 538.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Néanmoins, cette qualification terminologique ne va pas toujours de soi, et ces articles soulèvent également – sans doute sans le vouloir – une indétermination institutionnelle concernant le statut de ces créateurs. En effet, le premier exemple que nous avons cité ne se contente pas de présenter Sidney Smith comme un cartooniste, mais explique que le dessinateur s'est affirmé en tant que « motion picture entertainer[234] », c'est-à-dire, littéralement, en tant qu'artiste de cinéma. En distinguant les deux activités, l'article met clairement en évidence une séparation entre les deux espaces institutionnels auxquels se rattachent chacun de ces métiers. L'encart promotionnel destiné à John Randolph Bray a beau, pour sa part, insister sur le rôle de cartooniste du producteur, il précise malgré tout en sous-texte que sa création est destinée aux salles de cinéma en qualifiant la bobine de « screen's funniest[235] », et la rattachant de fait à l'idée d'écran, liée à l'institution cinématographique. Nous pourrions également mentionner un autre article, datant du 17 octobre 1914, encore plus parlant, décrivant de cette manière la décision du cartooniste Charles R. Macauley de se lancer dans la production de dessins animés : « cartooniste pour le Evening World depuis dix ans, [Macaulay] a décidé *d'abandonner* son travail pour les journaux afin de *se consacrer* à la production de films[236] ». Constat : lorsqu'un dessinateur de presse décide de faire des dessins animés, il paraît devoir se détacher de sa série culturelle d'origine, tout en conservant malgré tout le titre qu'il y a acquis, celui de cartooniste. Le propos est ici assez clair, et dessine, sans détour, une ligne de démarcation entre la presse et le cinéma : même si leurs relations apparaissent de plus en plus étroites, ces deux institutions ne semblent absolument pas pouvoir se confondre.

Suivant cette logique, on peut aisément comprendre le processus initié au début des années 1910 par des artistes comme John Randolph Bray ou Raoul Barré, consistant à abandonner leur position de cartoonistes de presse, pour s'engager dans la conception de studios uniquement dédiés à l'animation. Un célèbre article du 21 juillet 1917 intitulé « Development of Animated Cartoons », écrit par John Randolph Bray lui-même, explique en effet que « le succès du dessin animé dans le monde du cinéma a invité d'autres [artistes] à s'y illustrer, ce qui a eu pour conséquence la création d'une toute nouvelle industrie, au sein

[234] Anonyme, « Sidney Smith's cartoons in Selig Films », *op. cit.*
[235] Anonyme, « Colonel Heeza Liar », *op. cit*.
[236] Anonyme, « Charles R. Macauley Making Pictures », *Moving Picture World,* vol. 22, n° 3, 17 octobre 1914, p. 315 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « For the last ten years cartoonist on the Evening World, [Charles R. Macauley] […] has decided to give up newspaper work entirely and devote his whole attention to the production of pictures »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

de laquelle des centaines d'artistes gagnent dorénavant leur vie[237] ». Bray décrit bien une industrie à part entière, neuve, en dehors des institutions établies dont dépendent par ailleurs les productions de *cartoons* animés. Des studios entre-deux, donc, à la fois similaires aux bureaux de presse de l'époque – les cartoonistes y dessinant sans relâche dans des conditions proches de celles qu'ils connaissaient déjà en travaillant pour leurs journaux[238] – et à la fois apparentés à des studios de cinéma – en témoigne la présence de caméras servant à photographier les dessins afin de produire le film destiné à l'exploitation. De fait, ces studios sont constitués, comme l'explique l'article de Bray, d'un *art department* réservé aux dessinateurs et d'une *camera room,* preuve de la division des tâches et de l'ambivalence statutaire de cette structure de production. Si la presse et le cinéma ne peuvent concrètement fusionner, les studios d'*animated cartoons* constituent ainsi, en marge, une sorte de trait d'union symbolique entre les deux institutions, une forme d'espace institutionnel intermédiaire. Si l'on en croit en effet Émile Cohl décrivant sa courte expérience aux États-Unis, les animateurs et les photographes ne sont pas les mêmes personnes : « C'est la division du travail dans toute sa beauté », écrit-il, « Dix mains armées de crayons et de pinceaux ont tôt fait d'abattre les croquis nécessaires sans craindre la lassitude. De leur côté les photographes se mettent à photographier les dessins au fur et à mesure qu'ils sortent des mains des croqueurs… et ça ronfle, soyez-en sûr[239] ».

Ces quelques constats d'ordre sociologique ne sont d'ailleurs pas sans répercutions sur les dessins animés produits. Quelques films, en effet, témoignent de manière sous-jacente de cette position trouble de l'*animated cartoon* des années 1910, en jouant sur l'ambivalence statutaire de ce dernier. La chose nous intéresse particulièrement car ces films sont en l'occurrence, pour certains, des films hybrides, faisant cohabiter prises de vues réelles et dessins animés. Ce mélange est pour nous, dans le cas présent, représentatif du doute identitaire auquel le dessin animé fait face au sein de cette décennie. Deux exemples, issus de la même série, ont ici retenu notre attention : les épisodes « Meeting Theda Bara » et « On Strike » de *Mutt and Jeff* (1918 et 1920).

---

[237] John Randolph Bray, « Development of Animated Cartoons », *Moving Picture World,* vol. 33, n° 3, 21 juillet 1917, p. 397 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « The success of the animated cartoon in the motion picture world invited others to make a beginning, so that an entirely new industry resulted in which hundreds of artists are now making a splendid livelihood »).

[238] Les articles du *Moving Picture World* insistent régulièrement sur la continuité entre le travail des cartoonistes de presse, ayant pris l'habitude de travailler dans l'urgence, avec une grande rapidité, et leur nouveau travail d'animateurs. Voir, par exemple l'article sur Charles R. Macaulay dans *Moving Picture World,* vol. 22, n° 3, 17 octobre 1914, p. 315.

[239] Émile Cohl, « Les dessins animés et à trucs », *op. cit.*, p. 304.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Si nous avons été dans l'incapacité de voir le premier, en raison de sa rareté, nous pouvons malgré tout nous attacher à sa description dans la revue *Motography* du 6 juillet 1918. L'article débute en ces termes : « Probablement pour la première fois dans l'histoire des films, un personnage de la vraie vie [*real life personage*] et des personnages de cartoon se rencontrent et jouent ensemble sur l'écran[240] ». On constate ici à nouveau l'insistance promotionnelle sur la nouveauté d'une telle interaction, mais c'est surtout le résumé de l'épisode qui nous paraît mettre en jeu de nouvelles problématiques : « Jeff hérite d'une fortune et Mutt décide qu'ils vont devenir des producteurs de films[241] ». Au-delà de la cohabitation prises de vues réelles/dessins animés, qui n'est, à cette époque, plus vraiment nouvelle, c'est plutôt la dimension méta-artistique émanant d'un tel résumé qui attire notre attention. Il faut noter que ce cartoon, doté d'une dimension méta-artistique, est de surcroît un film hybride. L'utilisation de la prise de vues réelles, dans le cadre du récit, ne tient en ce sens, selon nous, en rien au hasard puisqu'elle apparaît à la faveur d'un scénario faisant de Mutt et Jeff des producteurs de films, cherchant à engager l'actrice Theda Bara pour leur premier film. Ce que « Meeting Theda Bara » révèle, c'est que l'animation de dessins ne suffit pas, seule, à représenter l'espace institutionnel du cinéma décrit dans le récit. Il y a besoin de faire appel à la prise de vues réelles pour mettre en scène la chose cinématographique, comme si Mutt et Jeff s'extrayaient de leur série culturelle d'origine pour aller chercher, au sein d'un autre espace institutionnel, littéralement d'un autre monde, d'un autre univers visuel, l'actrice Theda Bara. L'hybridité de cet épisode, dans lequel des personnages de cartoon ne peuvent devenir producteurs de films qu'en faisant appel à un personnage en prises de vues réelles, rejoue donc clairement selon nous, en vertu de la structure composite du métrage, la frontière institutionnelle séparant l'*animated cartoon* du cinéma[242].

Dans un registre similaire, mais ouvrant sur une perspective sensiblement différente, « On Strike » constitue, pour sa part, un autre exemple de méta-film mettant en abyme la production cinématographique. Si dans le cas du précédent, c'était le cinéma en prises de vues réelles qui faisait l'objet du récit, ici, c'est de la fabrication du dessin animé dont il s'agit.

[240] Anonyme, « "Mutt and Jeff" Meet Theda », *Motography*, vol. 20, n° 1, 6 juillet 1918, p. 19 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Probably for the first time in the history of the films, a real life personage and cartoon characters meet and act together on the screen »).
[241] *Idem* (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Jeff inherits a fortune and Mutt decides that they are going to become motion picture producers »).
[242] Une autre interprétation serait également possible et reposerait sur le fait que Mutt et Jeff sont ici présentés sur un pied d'égalité avec une star du cinema. Theda Bara étant présentée comme une *guest-star*, les deux personnages graphiques ne pourraient-ils pas, en miroir, être eux-mêmes perçus comme des stars de cinéma à part entière ? Cette interprétation prendra sens en particulier dans le cadre de notre chapitre III.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

L'usage de la prise de vues réelles a du même coup une autre utilité : elle ne sert plus vraiment à ouvrir sur un autre espace institutionnel, mais elle permet plutôt de confronter Mutt et Jeff à leur propre créateur. L'intrigue repose sur la grève entamée par les deux personnages après avoir découvert le train de vie royal mené par Bud Fisher, au sein d'une bobine en prises de vues réelles diffusée dans un cinéma. Le cartooniste leur refusant une augmentation, Mutt et Jeff décident de fabriquer eux-mêmes leurs cartoons en se passant de son aide. Ils montent alors un studio de dessin, et produisent les 3000 croquis nécessaires à la production de leur film, dont l'échec en salles les incite à revenir auprès de leur créateur.

Encore une fois, le statut des deux protagonistes paraît trouble, assez indécis, à l'image de l'*animated cartoon* des années 1910. Leur première apparition dans le film est à ce titre symptomatique : la narration débute dans la cabine de projection d'un cinéma, Mutt et Jeff émergeant, non pas d'un crayon et d'une feuille de papier – ce qui aurait assuré une forme de cohérence vis-à-vis de leur statut de personnages de *comic strips* – mais bien d'une boîte contenant une bobine de pellicule. Symboliquement, ces deux figures sont donc introduites comme appartenant de plain-pied à l'univers du cinéma, comme si leur origine graphique était significativement remise en question au profit d'une affiliation à l'institution cinématographique. La suite du récit les place par ailleurs sur un pied d'égalité avec Bud Fisher, l'alternance prises de vues réelles/dessins animés mimant un dialogue téléphonique entre les trois personnages. « On Strike » dessine ainsi un point de passage entre l'univers réel du créateur – représenté par le biais de la prise de vues réelles – et l'univers des personnages graphiques. L'épisode rebondit d'une certaine manière sur un article consacré à Fisher publié trois ans plus tôt dans le *Moving Picture World* du 11 août 1917, dans lequel le cartooniste concluait, sur le ton de la plaisanterie : « Je crois que [Mutt et Jeff] aiment travailler pour moi, et j'ai bon espoir qu'ils ne fassent jamais grève[243] ». L'humour de cette conclusion repose sur la double posture adoptée par l'article, présentant les deux personnages à la fois comme des acteurs (*film comedians*) et comme des créations dessinées (*cartoon characters*), ce qui est également le cas du film « On Strike ». Mutt et Jeff ont beau être des personnages de carbone, ils n'en ont pas moins, dans le film, un contrat avec Fisher, qu'ils décident de rompre lorsque celui-ci leur refuse une augmentation. Le film ne cesse de jouer sur cette double nature des personnages, puisque lorsque Mutt décide qu'ils « s'animeront eux-mêmes », Jeff lui rétorque

[243] Anonyme, « How Mutt and Jeff Happened », *Moving Picture World*, vol. 33, n° 6, 11 août 1917, p. 965 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « I think [Mutt and Jeff] enjoy working for me, and I certainly hope they never call a strike »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

qu'ils n'ont « ni studio, ni table à dessin, ni caméra », ce à quoi son acolyte répond en action, en dessinant les accessoires dudit studio.

Créations graphiques, Mutt et Jeff n'en sont donc pas moins dépeints ici eux-mêmes comme de potentiels créateurs, indépendants, capables de concevoir leur propre studio d'animation. Bud Fisher s'en amuse la même année dans un article de *Photoplay*, expliquant que ses deux personnages « contrôlent leur propre destinée [et que] tout ce [qu'il] a à faire, c'est de leur donner un décor et de les laisser s'occuper de l'action[244] ». Surtout, ce que cette séquence met en évidence, c'est le dispositif, lui-même hybride, de fabrication des bandes de dessins animés : le troisième plan que nous donnons à voir ici sépare ainsi, très distinctement, Mutt et sa caméra, à l'extrémité gauche du cadre, de Jeff et ses dessins, à l'extrémité droite. Ce cloisonnement est par ailleurs largement appuyé par le grand espace blanc entre les deux personnages, rejouant esthétiquement la segmentation des studios de dessins animés, partagés entre le *art department* et la *camera room* qui ne peuvent pourtant pas fonctionner l'un sans l'autre. L'hybridité du film, envisagée de ce point de vue, n'a donc rien de fortuit, puisqu'elle permet également de mettre en scène deux univers bien différenciés, distincts, mais qui pourtant dialoguent sans cesse l'un avec l'autre, établissent des passerelles, sans pour autant, *a priori*, que ces passerelles ne soient littéralement franchies. Cinéma en prises de vues réelles et dessin animé restent bien, durant les années 1910, institutionnellement séparés, ne serait-ce qu'industriellement parlant, ce qui ne les empêche pas de cohabiter de plus en plus régulièrement, le plus souvent sur le modèle du méta-film, comme ces deux derniers exemples ont pu nous le donner à voir.

2-c. Le modèle représentationnel du cartooniste dans le dessin animé.

La dimension métafilmique des productions alliant dessins animés et prises de vues réelles n'est évidemment pas l'apanage des *animated cartoons* des années 1910. *Fantasmagorie* ou *Humorous Phases of Funny Faces* proposaient déjà une mise en relation de la main de l'artiste avec ses créations graphiques. La décennie suivante marque en revanche un tournant quant à la représentation de l'acte de création au sein des films constitués à la fois de prises de vues réelles et de dessins animés : non seulement la figure du prestidigitateur est

[244] Bud Fisher, « "Here's How !" - Says Bud », *Photoplay*, 18 juillet 1920, p. 50 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « They control their own destiny. All I have to do is to give them some scenery and they supply the action »). La saillie de Fisher peut également s'entendre comme la métaphorisation de sa propre inactivité au sein de son studio, ses employés se plaignant régulièrement de son désinvestissement manifeste et de ses absences répétées, faisant seuls tout le travail sur ses films.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

remplacée par celle du cartooniste au travail, avec toutes les caractéristiques afférentes à son métier, mais surtout, son rôle s'étoffe, le dessinateur devenant un personnage à part entière se découvrant une utilité d'ordre narratif dans les mini-récits le mettant en scène. Cette importance et ce rôle nouveaux contribueraient également, c'est notre hypothèse, à rapprocher l'*animated cartoon* de l'institution dont il émane, et donc à sensiblement l'éloigner du modèle cinématographique auquel il tend paradoxalement à s'affilier.

Nous avons déjà évoqué le cas de Winsor McCay avec *Little Nemo* ou la version cinéma de *Gertie the Dinosaur,* mais nous pourrions également citer le premier film de John Randolph Bray, *The Artist's Dream* (1913). Ici, un dessin de chien s'anime en dehors de toute manipulation technique, dans le dos du cartooniste intrigué par les différences qu'il remarque chaque fois qu'il porte son regard sur sa toile. Au-delà de la structure narrative du film, adoptant le point de vue du dessinateur – l'on découvre à la fin du récit qu'il était en fait en train de rêver – il est possible de relever plusieurs éléments représentationnels soulevant la dimension méta-artistique du métrage : le chevalet, la feuille blanche, les crayons, le personnage auquel le cartooniste présente son dessin au début du film – qu'on imagine être le directeur du journal censé le publier – mais également plusieurs éléments terminologiques précisés dans les intertitres, puisqu'on y parle, entre autres, de « cartoons » et qu'on y qualifie l'espace de travail du dessinateur de « studio ». Le modèle de représentation proposé est ainsi, fort logiquement, celui du dessinateur de presse, et témoigne de la nouvelle orientation institutionnelle de l'animation de dessins. Constatons d'ailleurs que, mis à part dans le cas du film « Meeting Theda Bara » de la série des *Mutt and Jeff* – faisant s'aventurer les deux personnages sur un territoire institutionnellement distinct, en mettant en scène une entreprise de *casting* cinématographique – l'hybridité prises de vues réelles/dessins animés ne propose à cette époque pas d'autre modèle que celui de la mise en abyme du lecteur de *comic strips* ou que celui du dessinateur de *cartoons* au travail. Dans le cas des *Animated Grouch Chasers*, par exemple, les séquences de dessins animés jouent, littéralement, le rôle de véritables *comic books*, que les personnages parcourent chaque fois en milieu de récit – la présence de phylactères pour traduire les dialogues entre les figures graphiques témoignant clairement de ce statut. Ce que la série met en abyme n'est finalement qu'une caractéristique ordinaire de l'*animated cartoon* à cette époque[245], les personnages de chaque série s'exprimant

[245] Michael Barrier l'explique dans son ouvrage *Hollywood Cartoons* : « l'impression générale était celle de films pauvrement animés […] et offrant majoritairement des plaisanteries des plus douteuses – souvent à l'intérieur de phylactères, provoquant une ressemblance avec de simples *comic strips* filmés ». Michael Barrier, *op. cit.*, p. 18 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « The overwhelming impression is of films

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

régulièrement par l'intermédiaire de bulles, tels des figures de *comic strips.* Dans cette logique, les personnages animés ne sont rien d'autre que des êtres graphiques, et sont pensés et mis en scène comme tels dans un certain nombre de films hybrides à partir de la fin des années 1910, en particulier dans deux séries majeures conçues par Max Fleischer et Walt Disney, respectivement *Out of the Inkwell* (1919-1929) et les *Alice's Comedies* (1923-1927).

Ces deux séries, sur lesquelles nous reviendrons en détail[246], ne sont d'ailleurs, en cette fin de décennie, pas les seules à faire cohabiter le dessinateur en prises de vues réelles et ses créations dessinées. En 1918, Earl Hurd réalise, pour le studio de John Randolph Bray, un épisode de la série des *Bobby Bumps*[247] intitulé *Bobby Bumps Puts a Beanery on the Bum*, considéré, étrangement, comme le premier film figurant ladite interaction. Le spectateur y découvre la main du dessinateur qui commence par tracer les personnages, le petit garçon et son chien Fido, puis un décor de restaurant dans lequel Bobby provoque quelques catastrophes. La main dessine alors une échelle permettant aux deux protagonistes d'échapper au cuisinier en colère, ainsi qu'une bouteille d'encre qu'ils déversent sur leur poursuivant. Si ce motif de la main créatrice n'apparaît évidemment pas ici pour la première fois – les exemples d'Émile Cohl ou de James Stuart Blackton le prouvent à eux seuls – il est pourtant souvent considéré, dans un certain nombre d'ouvrages consacrés à l'animation, comme originellement lié à l'œuvre d'Earl Hurd. Leonard Maltin met ainsi en lumière un « procédé [d'interaction] que l'on associe d'habitude à Max Fleischer et à sa série plus tardive [des *Out of the Inkwell*][248] », sans citer ses premières occurrences cohliennes et blacktoniennes. Leslie Iwerks et John Kenworthy affirment pour leur part que « l'addition de la main de Hurd dans les séquences en prises de vues réelles frise à ce moment-là l'idée révolutionnaire[249] ». Et il est également possible de lire, dans l'ouvrage *Who's Who in Animated Cartoons* de Jeff Lenburg : « durant la conception de sa série, Hurd fut le premier à produire une figure "hors de l'encrier" comme un élément clef de ses films, préfigurant la technique de l'animateur Max Fleischer de plusieurs années[250] ». De fait, ces quelques exemples dévoilent clairement un

---

poorly animated, […] and offering mostly jokes of the lamest kind – often in dialogue balloons, enhancing a resemblance to filmed comic strips »).

[246] En particulier au chapitre 7 de la présente thèse, entièrement consacré à leur étude croisée.

[247] Série inspirée du *comic strip Buster Brown* de Richard Felton Outcault et distribuée par Paramount Pictures de 1915 à 1925.

[248] Leonard Maltin, *op. cit.*, p. 20 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « The Beanery cartoon is full of interaction with the unseen animator, a device one usually associates with Max Fleischer's later Inkwell series »).

[249] Leslie Iwerks et John Kenworthy, *Ub Iwerks et l'homme créa la souris*, Paris, Bazaar & Co, 2008, p. 19.

[250] Jeff Lenburg *Who's Who in Animated Cartoons*, New-York, Hal Leonard Corporation, Applause Theater & Cinema Books, 2006, p. 149 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « During the making of this

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

propos idéologiquement orienté, puisqu'ils n'envisagent le dessin animé qu'à partir de sa forme industriellement et institutionnellement "stabilisée" dans les années 1910, celle de l'*animated cartoon*, occultant volontairement par là-même ses premières manifestations truquistes. Ce que révèlent implicitement ces quelques extraits, c'est que ce motif de l'interaction entre la main en prises de vues réelles et la création dessinée serait lié au modèle institutionnel de l'*animated cartoon*, et, de fait, à la figure du cartooniste : une autre relation se tisse donc en cette fin de décennie entre le créateur et sa création, substituant à la figure du prestidigitateur/caricaturiste des années 1900 celle du dessinateur de *comic strips*.

Les séries de Max Fleischer – associé à son frère Dave – et de Walt Disney exemplifient sans détour cette nouvelle relation puisqu'elles en constituent les deux plus évidentes manifestations au cours des années 1920. La série des frères Fleischer met en scène le conflit perpétuel entre un dessinateur et un clown de sa création – Koko – personnage issu d'un encrier, qui cherche sans cesse à s'échapper de sa toile pour investir le réel, tandis que celle de Walt Disney invente de son côté les aventures d'une petite fille fascinée par les dessins animés et rêvant d'investir Cartoonland, monde graphique issu de son imaginaire formaté par les productions animées de l'époque. Ces deux séries contribuent encore, selon nous, à rapprocher le dessin animé de ses origines graphiques et de l'espace institutionnel de la presse illustrée. Chacune d'entre elles en effet – en particulier celle des Fleischer ainsi que le premier épisode des *Alice's Comedies*, pour moitié situé dans un studio d'animation – entérine ce constat en ne proposant qu'un seul modèle hiérarchique, celui qui lie le dessinateur à ses créations graphiques, c'est-à-dire celui du cartooniste et de ses personnages dessinés. Ce n'est donc pas l'espace institutionnel et industriel du cinéma qui est représenté – au sein duquel nous pourrions plutôt envisager un modèle hiérarchique liant le metteur en scène et ses acteurs par exemple – mais bel et bien l'espace institutionnel de la presse illustrée et l'espace créatif du dessin. Mis à part dans *Little Nemo*, et dans les deux épisodes de *Mutt and Jeff* que nous avons auparavant abordés[251], les films hybrides des vingt premières années d'institutionnalisation et d'industrialisation du dessin animé ne représentent à ce titre jamais de caméras, mais uniquement des chevalets, des feuilles blanches, des encriers et des crayons – motifs dont la série des Fleischer ne se départira d'ailleurs pas jusqu'à son dernier épisode. L'*animated cartoon* reste finalement bien éloigné du modèle cinématographique dominant, la

series, Hurd was the first to produce a figure "out of the inkwell" as a key element in the films, foreshadowing animator Max Fleischer's technique by several years »).

[251] Le cas de « Meeting Theda Bara » de Bud Fisher constitue réellement dans le cas présent l'exception qui confirme la règle, puisqu'il met en scène deux figures de producteurs et une actrice.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

représentation qu'il offre de lui-même durant vingt ans étant celle du studio de dessin classique, similaire, on l'imagine, à celui de n'importe quel organisme de presse de l'époque.

Ces motifs vont pourtant peu à peu disparaître pour s'éteindre quasiment à l'orée des années 1930. C'est de cette transformation dont parle Giannalberto Bendazzi dans la citation inaugurant ce chapitre lorsqu'il explique, un peu schématiquement, que « brusquement, le cartoon devint un film, non plus l'histoire mirobolante d'un dessin mis en mouvement par l'artiste démiurge[252] ». Ce constat sous-entend clairement la disparition de la forme hybride – conséquence directe de la raréfaction des types de récits dédiés à la « mise en mouvement du dessin par l'artiste démiurge ». Il est en effet possible de remarquer, au tournant des années 1930, le passage d'un modèle représentationnel à un autre, c'est-à-dire l'amenuisement du modèle hiérarchique dessinateur/figure dessinée, propre aux origines graphiques du dessin animé, au profit de mises en abyme plus cinématographiques, choisissant pour décor, non plus des studios de dessin, mais des studios de cinéma, et faisant des personnages de carbone des acteurs pensés sur un pied d'égalité avec leurs homologues en prises de vues réelles. Ce constat tendrait, selon nous, à témoigner esthétiquement d'une transition historique, les producteurs de *cartoons* détachant progressivement leurs films animés de leur espace institutionnel d'origine qu'est la presse. Une nouvelle façon de penser le dessin animé apparaît à ce moment, ce que nous souhaiterions à présent démontrer, en insistant sur le positionnement identitairement trouble de l'*animated cartoon*, que dessinent, à leur manière les films hybrides des années 1930.

3. Une transition mise en abyme.

3-a. Le dépérissement d'une formule éprouvée ?

Le début des années 1930 marque bien un tournant dans le domaine des dessins animés, en témoigne la disparition des séries hybrides majeures de Fleischer et Disney, respectivement en 1929 et en 1927. Le modèle proposé par ces deux séries ne semble dès lors plus vraiment viable, ce qui permet de pointer un moment de flou au sein de l'industrie du dessin animé, dont le rattachement institutionnel et esthétique au modèle du *comic strip* s'avère de plus en plus contestable. En l'occurrence, deux raisons nous paraissent expliquer cette nouvelle période de flottement institutionnel des œuvres de dessin animé : d'un côté, la

[252] Giannalberto Bendazzi, *Cartoons*, *op. cit.*, p. 135.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

lassitude du public après plus de dix années d'expériences hybrides chez Fleischer, Bray[253] et Disney, dont le nombre a sans doute pu émousser l'aspect attractif d'un dispositif utilisé, entre autres, pour relancer l'intérêt de dessins animés industrialisés trop attachés à leur lieu d'appartenance culturelle[254] ; et de l'autre, la raison majeure, selon nous, de la transformation du dessin animé à la fin des années 1920 : une révolution technique apparaissant au même moment, à savoir l'arrivée du cinéma parlant.

La simultanéité entre la quasi-disparition des films hybrides et l'arrivée du son au cinéma ne laisse guère de doute quant à l'existence d'un lien de cause à effet entre les deux événements, témoignant selon nous, au tournant des années 1930, d'un désintérêt brutal pour une attraction technique – l'entremêlement du dessin animé et de la prise de vues réelles – au profit d'une autre – le dessin animé sonore et parlant. La sortie, en 1928, de *Steamboat Willie* de Walt Disney, film qui constitue, pour plusieurs historiens, le « premier dessin animé sonore exploitable commercialement[255] », lance la production en série de dessins animés sonores, puis parlants, qui n'existaient encore à l'époque qu'à l'état d'expériences encore peu exploitées[256], et que le développement du cinéma parlant et sonore transforme en format prédominant, voire exclusif. En conséquence, le mélange de la prise de vues réelles et du dessin animé, *topos* visuel propre au cinéma des premiers temps puis au cinéma muet, ne résiste pas à ce radical changement d'orientation dans la production des *cartoons*. Leonard Maltin a parfaitement mis cette transformation en évidence en ce qui concerne les frères Fleischer et l'abandon de leur série *Out of the inkwell* au profit de leur nouvelle série des *Talkartoons* en 1929 :

> « Pour tenter de mettre l'accent sur la "nouveauté" de cette série entièrement parlante, Koko le clown fut temporairement retiré de la circulation, et pour la première fois, l'équipe des Fleischer devait inventer des idées de cartoons qui ne reposaient pas sur une formule imposée. Parce qu'ils n'allaient plus utiliser une combinaison entre prises de vues réelles et animation, il fut décidé d'implanter une gamme entière de tons gris dans les arrière-plans.

[253] Le producteur a en effet également à son actif plusieurs séries hybrides dans les années 1920, mises en scène par Walter Lantz : une reprise de la série *Colonel Heeza Liar* (1922-1924), puis, surtout, les *Dinky Doodle* (1924-1926), les *Hot Dog Cartoons* (1926-1927), ou encore les *Unnatural History* (1925-1927).

[254] En évoquant la nouvelle série des *Colonel Heeza Liar*, Michael Barrier écrit que « comme pour témoigner de la popularité déclinante de l'animation, les nouveaux films combinaient de l'animation avec de la prise de vues réelles ». Michael Barrier, *op. cit.*, p. 21 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « As if in testimony to animation's declining popularity, the new films combined animation with live action »).

[255] Marc Eliot, *Walt Disney – La Face cachée du prince d'Hollywood* [trad. Philippe Loubat-Delranc, Yves Sarda, Jean-Luc Piningre], Paris, Albin Michel, 1993, p. 69 ; Sébastien Denis décrit également Walt Disney comme un pionnier sur la question du son dans les *cartoons* (*op. cit.*, p.107).

[256] Au lot desquels les *Song Cartunes* des frères Fleischer, reposant majoritairement sur des chansons dont les paroles défilent à l'écran accompagnées de la *Bouncing Ball*, petite boule rebondissant sur les paroles à mesure de leur déroulement sonore.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

> Conséquemment, le système d'animation réduite, propre à l'ère muette, reposant sur le trait en noir et blanc fut abandonné au profit de l'usage plus répandu de la technique combinant décors et cellulo[257] ».

On le voit, l'arrivée du son a, au moins dans le cadre des productions des Fleischer, un impact concret sur la formule hybride qui a pourtant jusqu'ici fait son succès, et implique donc la constitution d'une forme nouvelle de dessin animé. Cette idée est clairement perceptible dans le discours promotionnel tenu par les distributeurs, la Paramount évoquant par exemple en 1929 les *Talkartoons* en ces termes :

> « Les Talkartoons de la Paramount sont quelque chose d'entièrement nouveau et d'entièrement différent de tout ce qui a déjà été vu et entendu auparavant. Pour la première fois, les cartoons vont être des films réellement parlants, pas simplement des cartoons synchronisés après leur création. Par un procédé spécial, les personnages de cartoon vont réellement parler. La seule nouveauté des Talkartoons pourrait suffire à en faire un succès. Mais en plus, ils raconteront des histoires complètes et seront brillamment divertissants[258] ».

Trois points nous paraissent ici remarquables : d'abord, le caractère profondément nouveau invoqué par les distributeurs, faisant du son une attraction technique évidente, prenant le relais de l'attraction précédemment mise en avant dans la promotion des *cartoons*, à savoir, souvent, le mélange de dessin animé et de prises de vues réelles. Ensuite, le fait que ces cartoons soient « des films réellement parlants » (« actual talking pictures ») pourrait avoir deux sens en termes de traduction : celui explicité par la publicité, décrivant les personnages dessinés comme étant réellement doués de parole, c'est-à-dire pensés sur un pied d'égalité avec les acteurs de cinéma se dotant également, au même moment, de la parole – dans ce sens, l'adverbe « actual » désignerait l'adjectif « talking ». Mais un autre sens est possible, le terme « actual » pouvant également être un adjectif qualifiant l'expression « talking pictures » auquel cas la formule entière pourrait être traduite dans le sens de « réels films parlants », ce qui placerait théoriquement les *cartoons* sur le même plan que n'importe quelle production en

[257] Leonard Maltin, *op. cit.*, p. 96 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « In an attempt to emphasize the "newness" of this all-talking series, Koko the Clown was temporarily put out to pasture, and for the first time the Fleischer staff had to dream up cartoon ideas that didn't fit into a prescribed formula. Because they were no longer going to use a combination of live action and animation, it was decided to implement a full range of gray tones in the backgrounds. Consequently, the silent-era slash system of animating in the black-and-white line-drawing format was abandoned in favor of the more widely used cel-and-background technique »).

[258] Publicité de la Paramount, citée par Leonard Maltin, *op. cit.*, p. 96 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « Paramount Talkartoons are something entirely new and entirely different from anything ever seen and heard before. For the first time cartoons will be actual talking pictures, not merely cartoons synchronized after their creation. By a special process, the cartoon figures will actually talk. The novelty value alone of the Talkartoons will make them successful. But, in addition, they will tell complete stories and will be brilliantly entertaining »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

prises de vues réelles, comme si l'arrivée du son permettait d'un seul coup de raccrocher le dessin animé au modèle du cinéma parlant, tout en l'éloignant de son modèle de base, le dessin de presse. Le son et la parole font par exemple radicalement disparaître les phylactères et les onomatopées clairement héritées des *comic strips*. La troisième chose que cette publicité soulève, c'est le rapport à la narration, ici envisagée comme « complète », que le modèle attractionnel de l'animation de dessins truquiste – en partie repris par les films hybrides des années 1910-1920 – tendait par exemple à reléguer au second plan au profit de l'attraction visuelle de leur formule.

Un film nous permet d'illustrer clairement cette hypothèse faisant du son l'une des principales causes de la disparition partielle de la forme hybride dans le dessin animé. En 1928, les animateurs Hugh Harman et Rudolph Ising, associés de Disney depuis ses débuts sur les *Alice's Comedies*, quittent leur studio d'origine pour continuer à produire la série *Oswald the Lucky Rabbit* pour George Winkler avant d'être mis à la porte au profit de Walter Lantz[259]. Dorénavant sans emploi, Harman et Ising décident en 1929 de produire un dessin animé qui leur servira de démonstration auprès d'éventuels distributeurs : *Bosko the Talk-Ink Kid*. Le film met en scène Rudolph Ising en personne, devant sa toile, créant le personnage de Bosko qui s'anime à la manière des *Out of the Inkwell* avant d'interagir avec lui.

À en croire l'héritage visuel dans lequel les deux animateurs inscrivent un film censé les faire remarquer dans le milieu cinématographique, nous pourrions fort logiquement conclure à la santé indéfectible de l'hybridation dessin animé/prises de vues réelles à la fin des années 1920. Pourtant, l'argument attractionnel du film ne se fonde clairement pas à ce moment sur son dispositif visuel, mais bien sur sa dimension sonore, *Bosko the Talk-Ink Kid* faisant de l'interaction entre son dessinateur et sa figure graphique une relation reposant presque exclusivement sur la parole, c'est-à-dire sur la discussion qui s'instaure entre les deux. Un an après *Steamboat Willie*, *Bosko* constitue une nouvelle avancée : il ne s'agit plus de simplement rythmer le film par le son, mais bien de mettre en scène un dialogue synchronisant le mouvement des lèvres de la figure graphique et du dessinateur avec leur parole, dans la lignée du *Chanteur de jazz* d'Alan Crosland[260] (1927). Autrement dit, le dispositif visuel du film d'Harman et Ising n'a ici que peu d'intérêt et ne constitue qu'un argument narratif – au demeurant assez faible – ne servant que d'écrin traditionnel à la démonstration technique que le film met véritablement en jeu.

[259] Sur cette question, voir Michael Barrier, *op. cit.*, pp. 153-155 et Leonard Maltin, *op. cit.*, p. 224.
[260] Ce n'est d'ailleurs peut-être pas une coïncidence si dans le film de Harman et Ising, Bosko joue un morceau de jazz au piano à la manière du personnage joué par Al Jolson dans la séquence parlante du film. Le morceau joué est par ailleurs un standard du jazz rendu célèbre par Al Jolson lui-même : « Sonny Boy ».

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Le titre même du film métaphorise un passage de relais, en jouant sur le mot « talking » divisé en « talk-ink » : d'un côté, le terme « talk » renvoie à la nouveauté de la parole, qui apparaît ici pour la première fois dans un *cartoon*, et de l'autre, le terme « ink » renvoie à l'imaginaire fleischerien, celui de l'encrier dont surgissent les figures graphiques, et, partant, celui de l'animation truquiste des premiers temps, dans lesquels l'acte de création et l'encre définissaient les personnages et tenaient une place prépondérante. En reliant les deux termes par un jeu de mots, Harman et Ising font de leur dessin animé un étrange moment d'entre-deux, un *cartoon* hésitant entre la tradition qu'il réinvestit et la nouveauté qu'il inaugure. Plusieurs passages dans le film permettent d'aller dans le sens de cette interprétation. Pour commencer, la création de Bosko nous paraît symptomatique lorsqu'on la compare à la tradition dont elle hérite, à savoir le *lightning sketch* cinématographié. Si celui-ci reposait, nous l'avons vu, sur deux temps aussi importants l'un que l'autre, la performance créatrice d'un côté, l'animation des dessins de l'autre, le film d'Harman et Ising délaisse totalement l'idée de performance graphique, la main d'Ising étant un photogramme animé image par image, traçant le dessin de manière totalement contrôlée.

Ce n'est pas la première fois que cette forme de trucage de l'acte de création apparaît, les derniers épisodes des *Out of the Inkwell* en faisant un usage répété, ainsi que, déjà, certains films d'Émile Cohl[261]. Ceci témoigne tout à la fois du respect visuel du modèle du *lightning sketch*, dont le dispositif s'est érigé en motif récurrent tout au long des années 1910 et des années 1920, mais également de son dépérissement, ce modèle ne valant plus qu'en tant que *topos* esthétique, délesté de ce qui faisait sa singularité dans ses premières occurrences : la performance graphique du dessinateur. Au-delà de celle-ci, c'est l'animation des dessins qui se met donc à prévaloir, la présence du dessinateur n'étant souvent qu'une rémanence traditionnelle permettant de justifier narrativement le dessin animé, ou encore une nouvelle source de gags et de situations comiques – comme dans la série des frères Fleischer. Or, dans le cas de *Bosko*, un déplacement attractionnel se fait sentir. L'acte de création éclair, puisqu'il est truqué, n'a plus d'intérêt en tant que tel, et l'animation du dessin elle-même ne semble plus vraiment faire attraction, Ising demandant à sa création ce qu'elle est capable de faire – « what can you do ? » – *après* sa mise en mouvement, comme si celle-ci ne suffisait plus à satisfaire les attentes spectatorielles. De la même manière, l'interaction dessin/prises de vues réelles, sur laquelle paraît pourtant reposer le film, ne constitue pas son attrait principal, puisque comme le constate Michael Barrier, « bien que le dessinateur en prises de vues réelles

[261] On pense principalement au film *Les Chefs-d'œuvre de Bébé* (1910).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

et le personnage dessiné soient quelques fois sur l'écran en même temps, ils ne sont en contact l'un avec l'autre qu'une seule fois, quand Ising plante son crayon dans le pantalon de Bosko pour le fixer à la toile[262] ». De fait, lorsque le dessinateur demande à sa création ce qu'elle sait faire, Bosko se met symptomatiquement à faire des claquettes et à chanter, en jetant un regard de satisfaction mêlé de défi à son créateur : la spécificité de Bosko est donc bien d'être une créature sonore et parlante, reléguant toutes les autres attractions à l'arrière-plan, y compris sa nature hybride.

Un second passage du film nous paraît aller dans le sens de cette remise en perspective du dessin animé méta-artistique et du même coup, contribue à cette impression de fin d'une ère au profit d'une nouvelle. Alors qu'il est en train de danser en regardant son créateur, Bosko s'interrompt soudain et regarde, interloqué, en direction de la caméra avant de demander à Ising : « qui sont tous ces gens là-bas dans le noir ? », ce à quoi lui répond le dessinateur : « eh bien, le public, Bosko ! Peux-tu les faire rire ? ». Une telle plaisanterie méta-artistique ne nous paraît peut-être pas neuve de notre point de vue contemporain – ce dispositif étant de surcroît fort répandu dans les premières expériences de films parlants des années 1920[263] – mais elle apparaît sans doute ici pour la première fois aussi clairement affichée dans un dessin animé, comme si l'arrivée du son permettait une prise de conscience d'une égalité de statut entre le personnage dessiné, son créateur et le public. Il faut se rappeler que les premiers commentaires sur le cinématographe naissant n'étaient pas sans noter que, pour que l'illusion de la vie soit totale, le son eût dû s'ajouter aux images photographiques en mouvement[264]. La volonté de reproduction de la vie dans sa version la plus complète se heurtait nécessairement à l'absence des sons qui la composent naturellement, ce qui est remarqué à plusieurs reprises jusqu'à la fin des années 1920[265]. C'est sur ce point qu'apparaît

[262] Michael Barrier, *op. cit.*, p. 156 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Although the live cartoonist and the drawn character are sometimes on the screen at the same time, they are in contact with each other only once, when Ising uses his pen to stick Bosko to the drawing board by his pants »).

[263] Cf Edouard Arnoldy, *Pour une histoire culturelle du cinéma – au-devant des « scènes filmées », de « films chantants et parlants » et de comédies musicales*, Liège, Éditions du Céfal, Coll. « Travaux et thèses », 2004, pp. 45-46.

[264] « Et ce merveilleux Cinématographe, qui nous rend le spectre des vivants, nous donnera-t-il, en nous permettant d'en conserver le fantôme, et les gestes, et *le son de la voix même*, la douceur et les caresses des chers êtres disparus » (Jules Claretie, « La vie à Paris » [1896], rééd. in Daniel Banda et José Moure, *op. cit.*, p. 43, je souligne) ; « Ce n'est pas la vie, mais une ombre de vie, ce n'est pas le mouvement, mais une ombre de mouvement, *dépourvue de son* […]. Tout cela se passe sans bruit, en silence, cela est si étrange, on n'entend ni les roues contre la chaussée, ni le bruissement des pas, ni les conversations, rien, *pas une note de cette symphonie complexe qui accompagne toujours les mouvements des homme*s » (I.M. Pacatus [Maxime Gorki], « Brèves remarques » [1896], rééd. et traduit par Valérie Pozner in *1895*, n° 50, AFRHC, 2006, pp. 115-116, je souligne).

[265] « L'intérêt d'un spectacle qui ne s'adresserait qu'aux yeux serait vite émoussé. Pour soutenir l'attention, il n'est pas indifférent d'ajouter aux sensations visuelles, *les impressions auditives qui les accompagnent d'ordinaire*, aussi bien dans la fiction scénique que dans la vie réelle » (Ernest Coustet, « L'ouïe et la vue » in *Le*

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

la grande différence entre le dessin animé et le cinéma en prises de vues réelles, que le musicien Normand Roger a notamment relevée : dans le cinéma d'animation, il n'y a « pas de prise de son extérieure, simultanée ou préalable[266] ». Comme l'explique à son tour Marcel Jean, « lorsque la technologie du sonore a été au point, seul le cinéma d'animation est donc resté marqué par un silence d'origine, par un vide […] qu'il allait falloir combler[267] ». Si le son peut ainsi être considéré comme une adjonction "naturelle" pour le cinéma en prises de vues réelles[268], les acteurs étant naturellement dotés d'une voix et le réel environnant d'une atmosphère sonore, ce n'est pas le cas pour le dessin animé, d'autant plus que l'ère muette tendait, nous l'avons vu, à éloigner cette catégorie de l'espace institutionnel du cinéma en affichant ses dialogues dans des phylactères empruntés au modèle institutionnel du *comic strip*.

En dotant Bosko de parole, Harman et Ising le placent clairement sur un autre plan institutionnel, celui du cinéma parlant, en pleine expansion, et font alors de cette figure graphique un être plus proche des acteurs cinématographiés et enregistrés par la caméra que de ses homologues de papier cantonnés aux journaux et aux *comic strips*. C'est ce qui explique qu'avant le parlant, ces personnages de carbone, dans lesquels le public ne pouvait guère reconnaître quelque élément que ce soit du réel, ne pouvaient finalement prendre vie qu'à travers une instance médiatrice que représentait par exemple la toile ou encore le *comic book*, véritables écrans internes à l'écran. Ils n'étaient pas directement regardés par le public, mais "médiatisés" à travers le regard des personnages en prises de vues réelles, adoptant la plupart du temps une posture ostensiblement spectatorielle. Avec l'arrivée du son, les personnages animés n'ont plus à être relayés par un écran intermédiaire – qui tendait, en interposant une *persona* de spectateur entre eux et le public réel, à les éloigner de ce dernier – pouvant désormais s'exprimer exactement comme les acteurs qu'ils côtoient. Ici pensé à

Cinéma [1921], rééd. in Marcel L'Herbier (dir.), *Intelligence du Cinématographe*, Paris, Corrêa, 1946, p.131, je souligne). « L'idée du portrait *réellement parlant* sur l'écran me hantait toujours et c'est ainsi que nous avons été amenés à exposer, en 1900, une liaison mécanique flexible du phonographe et du cinématographe qui se trouvait, en somme, n'être qu'une variante de l'accouplement des appareils du Kinétoscope d'Edison » (Léon Gaumont, préface à P. Hemardinquer, *Le Cinématographe sonore et la projection en relief*, Paris, Eyrolles Éditeur, 1935. Rééd. in Marcel Lapierre (dir.), *Anthologie du cinéma*, Paris, La Nouvelle Édition, 1946, p. 215, je souligne).

[266] Cf Pascal Vimenet, « Normand Roger : composition et écoutes cinétiques », *CinémAction* n° 51, « Le Cinéma d'Animation », Paris, 1989, p. 190.

[267] Marcel Jean, *Le Langage des lignes et autres essais sur le cinéma d'animation* [1ère édition : 1995], Gauvin, Les 400 coups, coll. « Cinéma », 2006, pp. 119-120.

[268] Encore que le rejet du parlant par un grand nombre de d'artistes et de cinéastes de l'époque, Charlie Chaplin, Germaine Dulac, Abel Gance, Jean Epstein, Marcel Carné, André Breton, Luigi Pirandello, etc, démontre justement que l'arrivée du son, après plus de trente années d'évolution du cinéma vers une forme artistique spécifiquement visuelle, n'a rien de naturel et apparaît même comme quelque chose de régressif, renvoyant aux origines des idées sur le cinématographe. Sur cette question, voir le chapitre « Images et Sons » de Pierre Lherminier (dir.), *L'art du cinéma*, Paris, Seghers, 1960, pp. 245-301.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

égalité avec Ising, Bosko n'est plus cantonné à vivre ses aventures dans sa toile, seulement regardé par son créateur – ce qui était le cas chez Fleischer, par exemple. La mise en abyme spectatorielle que nous remarquions dans les *Animated Grouch Chasers* de Raoul Barré, mais également présente dans les séries de Fleischer et Disney, résultant du statut du dessin animé hérité du *comic strip*, n'a ici plus lieu d'être. Bosko n'est plus seulement une figure graphique en mouvement évoluant sous les yeux de spectateurs intra-diégétiques, mais apparaît dorénavant comme un personnage évoluant directement sous les yeux du public de la salle. C'est le sens que nous choisissons de percevoir dans cette courte ligne de dialogue, Bosko paraissant excessivement surpris de la présence du public, alors qu'Ising est, pour sa part, tout à fait conscient de son existence – voire gêné que sa création brise ainsi le "quatrième mur" du film, murmurant sa réplique comme en aparté, s'excusant presque auprès des spectateurs de la naïveté de Bosko[269].

Celui-ci improvise alors par la suite un numéro spécialement conçu pour le public – inspiré du *Chanteur de jazz* – avant de retourner dans l'encrier, sous l'impulsion d'Ising, en lançant la phrase : « eh bien, à bientôt les amis ! On se reverra plus tard ! ». Le fait que les cartoons ultérieurs de Bosko se passent intégralement de la prise de vues réelles[270] nous paraît contribuer à cette interprétation : désormais acquis aux spectateurs sous la forme d'images parlantes, les dessins animés n'ont plus besoin d'une quelconque médiation esthétique ; ils valent en tant que films à part entière. Il est donc logique que le modèle représentationnel créateur/création s'estompe pour laisser la place à une forme de dessin animé différente, déliée de la prise de vues réelles, élaborant des fictions indépendamment de toute médiation esthético-narrative. Si les films hybrides ne disparaissent pas totalement passées les années 1930, ils paraissent en l'occurrence entrer en résonance avec le déplacement institutionnel que connaît alors le dessin animé, explorant une imagerie nouvelle fondée sur le modèle du cinéma, et non plus sur celui du dessin de presse. Loin de nous l'idée de voir dans cette

[269] La notion de « quatrième mur » élaborée par André Antoine à la fin du XIXème siècle dans le domaine du théâtre peut sans doute être appliquée au domaine du cinéma, en particulier à partir des années 1910. Comme l'explique Lee Grieveson, « au même moment que les premières occurrences de vues rapprochées, il a été fortement soutenu qu'à partir de 1909 les acteurs ne devaient jamais faire état de présence de la caméra de façon à ne pas détruire le plaisir voyeuriste des spectateurs et la croyance qu'ils étaient "à l'intérieur" du monde du film, participant à un événement réel ». Lee Grieveson, « Stars and Audiences in early american cinema », in *Screening the Past : An International, Refereed, Electronic Journal of Visual Media & History*, n° 14, 11 juin 2002, non paginé (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « When close-ups did appear for the first time, it was strongly claimed that after 1909 the actors should never report the presence of the camera in order not to destroy the voyeuristic pleasure of the spectators and their belief that they were "inside" the movie's world, being part of a real event ») (consultable sur l'url : http://www.latrobe.edu.au/www/screeningthepast/classics/cl0902/lgcl14c.htm, dernière consultation le 15/04/2012). La vision de Grieveson est un peu catégorique, mais elle s'illustre sans doute plus progressivement à partir des dernières années d'institutionnalisation du cinéma.

[270] Mis à part l'épisode *Ride Him, Bosko* (1933) que nous évoquerons dans la sous-partie suivante.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

transformation la consécration d'un dessin animé qui aurait toujours tendu vers cette forme ; en revanche, l'analyse des films hybrides post-années 1930 révèle à l'évidence une entreprise de mythologisation *a posteriori* du dessin animé, permettant d'interroger son évolution à l'aune des changements institutionnels qu'il connaît à cette époque. Ces films ne sont donc pas tant la conséquence directe et logique de la transformation du dessin animé à l'orée du cinéma parlant, qu'ils ne permettent simplement de la constater et de la commenter, après coup. C'est ce que nous allons à présent mettre en évidence.

3-b. Un statut incertain du *cartoon*.

La transition que nous décrivons ici ne se fait évidemment pas aussi naturellement et instantanément que ce que notre interprétation du film d'Harman et Ising peut donner à entendre. Si l'arrivée de la parole et du son permet d'achever la mue du personnage de *cartoon*, en partie délesté de ses origines graphiques pour intégrer un nouveau modèle de représentation, ce personnage reste avant tout un être dessiné, qu'il est difficile de penser pleinement à égalité avec les acteurs en prises de vues réelles. Illustrant cette impression d'inégalité, le début des années 1930 est marqué par une crise économique traversée par le *cartoon*, ce que met en évidence Norman M. Klein dans son ouvrage *7 Minutes*, en expliquant que :

> « [Malgré un] investissement beaucoup plus lourd dans les cartoons depuis l'arrivée du son, […] leurs profits étaient faibles. […] La graphie linéaire et plate ne se vendait pas facilement dans un marché exclusivement gouverné par l'industrie du film. Le "plat" paraissait faux au sein de la salle de cinéma, l'espace du film n'étant pas celui de la presse. […] [En conséquence], *les cartoons devaient être renouvelés, car ils ne paraissaient pas aussi lisses que les films en prises de vues réelles*[271] ».

Ce renouvellement apparaît en l'occurrence au cours de la décennie, en particulier de 1934 à 1936 toujours selon Klein, période durant laquelle :

> « L'animation se souciait bien plus du cinéma que de la presse ou du vaudeville. En résulte l'émergence de systèmes entièrement nouveaux, autour de ce qui a généralement été appelé

[271] Norman M. Klein, *7 Minutes, The Life and Death of the American Animated Cartoon*, London & New-York, Verso, 1993, pp. 91-94 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « Hollywood studios had been investing more heavily in cartoons since the arrival of sound. […] Even though cartoons were distributed more widely than ever before, profits were weak. […] Flat, linear graphics did not sell easily to a market governed exclusively by the film industry. "Flat" looked wrong in a movie theater ; movie space was not print space. […] *Cartoons had to be redesigned, because they did not feel as smooth as live action movies* »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

> l'animation complète [*full animation*]. […] Après 1934 […], le cartoon dévoile un changement de paradigme très cohérent. Il documente précisément le moment où le public s'est détourné du divertissement hérité de la presse au profit de celui dominé par le cinéma[272] ».

On le voit, le rôle concret que l'on peut allouer aux films hybrides dans l'évolution de cette transition apparaît finalement presque secondaire. L'estompement du dessin animé hybride dans les années 1930 repose bien plus sur l'essoufflement économique d'un modèle en voie de dépérissement et sur le besoin d'un renouveau que sur une quelconque "volonté" du *cartoon* à se muer en forme cinématographique à part entière, déliée de son lien au cartooniste et au dessin de presse. Sans doute le dessin animé des années 1920 tend-il déjà vers le cinéma en prises de vues réelles, en lui empruntant de plus en plus de codes de représentation – mouvements de caméra, effets de montage, etc. – mais son évolution dépend surtout d'une conjoncture économique qui, le cas échéant, peut avoir un impact sur la mise en scène et la narration des films. Dans cette optique, il est possible de s'interroger sur le rôle même des productions hybrides après 1930 : si leur attractivité dépérit à la fin des années 1920, amoindrissant progressivement l'importance et la place de la prise de vues réelles au profit d'un dessin animé par ailleurs plus "cinématographique", leur résurgence occasionnelle dans les années 1930 peut-elle être considérée comme simplement anecdotique ? Ou ne témoigne-t-elle pas plutôt d'une interrogation de plus en plus consciente sur le lien entre les deux espaces de représentation, aussi séparés à l'époque qu'ils ne tendent progressivement à se rapprocher esthétiquement ?

S'engageant sur la voie du cinéma parlant, le cartoon se transforme en effet, et il est possible d'y déceler de plus en plus de *ressemblances* avec le cinéma en prises de vues réelles. Cette observation faite par Klein trouve son illustration la plus flagrante dans le nouveau crédo adopté par Walt Disney à partir de la moitié des années 1930, marquant les débuts du projet de long métrage d'animation *Blanche-Neige et les sept nains* (*Snow-White and the Seven Dwarfs*, 1937). Hamilton Luske, animateur sur ce film, reconnaît en effet en 1936 que « la prise de vues réelles fait bien plus que n'importe quel animateur [au sein du

[272] *Ibid.*, pp. 106-107 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Animation became far more about movies and less about the printed page or vaudeville. As a result, entirely new systems emerged around what generally has been called full animation. […] After 1934 […] the cartoon literally reveals a shift in paradigm, very coherently. It documents precisely when audiences turn from print-driven entertainment to cinema-driven entertainment »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

studio][273] ». Comme l'explique Michael Barrier, « ce n'était qu'en utilisant la prise de vues réelles comme guide que Walt Disney pensait pouvoir donner à Blanche-Neige la consistance […] qui était possible dans un dessin animé de court métrage, quand un seul animateur s'occupait d'un personnage unique de bout en bout[274] ». Dans cette perspective, il est possible de mieux entendre la complexité du lien existant, à cette période, entre le dessin animé et la prise de vues réelles, laquelle se trouve être à la fois son concurrent économique[275] et son modèle de production. Il n'est alors pas surprenant de constater que, comme au cours des années 1910, le *cartoon* se détache alors presque totalement du dispositif scénique et hybride qui lui a permis d'exister au départ, celui qui lui a donné un nouveau souffle à la fin de la décennie. Durant les années 1930, les films hybrides se raréfient, le son, la couleur, "l'amélioration" de l'animation constituant les nouveaux défis technologiques d'un dessin animé tendant à se rapprocher de la prise de vues réelles. Or, s'il s'en rapproche esthétiquement, le cartoon peut alors s'en détacher pleinement dans ses récits, la prise de vues réelles n'ayant plus de justification narrative au sein de dessins animés qui ressemblent de moins en moins à des dessins de presse animés et de plus en plus à des films de fiction hollywoodiens. Au cours de nos recherches, nous n'avons de fait pu déceler que trois courts métrages hybrides tournés aux États-Unis durant les années 1930[276] témoignant à la fois d'une nostalgie des années 1920 et d'un écart avec les origines graphiques du dessin animé. Le premier est une production d'Isadore Freleng et Norm Blackburn pour la Warner Bros, *Ride Him, Bosko*, réalisée en 1933 ; le suivant est un épisode de Betty Boop réalisé par les frères Fleischer en 1934, *Betty Boop's Rise to Fame*, héritier de la série *Out of the Inkwell* ; enfin, le troisième est un film de Fred « Tex » Avery réalisé en 1938, également pour la Warner : *Daffy Duck in Hollywood*[277]. S'il n'y a pas vraiment d'évolution chronologique dans le discours tenu par ces trois films, il est possible d'y relever la complexité d'une transformation qui n'est pas uniforme, et qui dépend des studios dans lesquels elle s'opère. La conception de la

[273] Hamilton Luske, notes lors d'une réunion concernant *Blanche-Neige*, « Discussion sur les personnalités et les caractéristiques des nains », 8 décembre 1936. Cf Michael Barrier, *op. cit.*, p. 196 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Live action does much more than any animator in the place does »).
[274] Michael Barrier, *op. cit.*, p. 195 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « It was only by using live action as a guide, or so Disney must have thought, that he could give to Snow White the consistency […] that was possible in a short cartoon when a single animator handled a character all the way through »).
[275] Comme l'explique Norman M. Klein, Walt Disney « était déterminé à réaliser des courts métrages d'animation qui pourraient finalement être aussi rentables que les films en prises de vues réelles » (*op. cit.*, p. 93, traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « [Walt Disney] was determined to make cartoon shorts which could eventually achieve rentals similar to live action »).
[276] Si l'on excepte un photogramme en prises de vues réelles dans le cartoon *A Sunbonnet Blue* réalisé par Fred « Tex » Avery en 1937 pour la Warner Bros. L'hybridité se déplace en revanche du côté du long métrage, comme nous allons nous en apercevoir dans le chapitre suivant.
[277] Nous analysons ce film dans le chapitre suivant.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Warner s'oppose par exemple clairement selon nous à celle des Fleischer, même si des liens peuvent être tissés entre les deux.

L'épisode de Bosko est le premier dessin animé de la série des *Looney Tunes*[278], produite par Leon Schlesinger et distribuée par la Warner Bros, à inclure des acteurs en prises de vues réelles au sein de son récit. Pourtant, nous sommes loin de la structure affichée par *Bosko the Talk-Ink Kid*, le film débutant directement au sein d'un univers animé, inspiré du western, dans lequel Bosko évolue tel un cow-boy, sommé, à la fin du film, de sauver une demoiselle en détresse prisonnière d'une diligence poursuivie par des bandits. Le film ne se démarque pour l'instant des vingt-cinq épisodes qui l'ont précédé[279] que par son décor et son ambiance visuelle, et continue à dépeindre de courtes histoires se passant entièrement dans un monde de dessin animé. Cependant, alors que le *cartoon* touche à sa conclusion et que Bosko est lancé à la poursuite des bandits, la caméra opère un travelling arrière et révèle que la scène que nous regardons est en fait observée sur un écran par trois animateurs, dont Harman et Ising – celui-ci bruitant le galop du cheval en tapant sur ses cuisses – ne sachant visiblement pas comment conclure l'histoire : « Dîtes, comment Bosko va-t-il sauver la fille ? Il faut bien que nous fassions quelque chose », ce à quoi répond un autre : « Je ne sais pas, rentrons chez nous ». Les personnages abandonnent alors Bosko à son sort, interloqué par le départ des trois hommes, et restant immobile au sein de l'écran.

Si Norman M. Klein explique que ce film est « le premier d'une longue série de cartoons Warner dans lesquels les personnages se plaignent de leurs conditions de travail[280] », cette affirmation idéalise un peu le film, Bosko ne se plaignant pas vraiment ouvertement à la fin du récit. Néanmoins, Klein met bien en évidence une "relation de travail" paraissant s'établir entre les personnages de dessins animés et les réalisateurs, comme si les premiers étaient véritablement des acteurs dirigés par les seconds : de fait, le dessin animé représenté sur l'écran ne s'arrête pas lorsque les animateurs quittent la pièce, Bosko ne plonge pas dans un encrier comme le Koko de la série de Fleischer, il reste simplement immobile, démuni, avant qu'un iris ne conclue le film. Si l'action du personnage dépend des décisions des animateurs, le personnage, lui, paraît exister indépendamment d'eux, ce qui apparaît comme une évolution par rapport aux dessins animés fleischeriens aux velléités métafilmiques, dans lesquels le personnage était nécessairement créé par un dessinateur et retournait dans son

[278] Série inaugurée en 1930 avec le dessin animé *Sinkin' in the Bathtub* de Hugh Harman et Rudolf Ising.
[279] Ce nombre ne tient compte que des cartoons appartenant à la série officielle de Bosko, excluant donc les *cartoons* dont il n'est pas le héros, ainsi que le premier film de 1929, qui n'était pas encore officiellement produit par Schlesinger.
[280] Norman M. Klein, *op. cit.*, p. 101 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « The first of many Warner cartoons where the characters complain about working conditions »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

encrier au terme de l'histoire racontée. Néanmoins, le personnage de Bosko reste toujours cantonné à un cadre à l'intérieur du cadre et n'affirme pas sa présence réelle à l'intérieur du studio. En dépit de l'indépendance actoriale que manifeste Bosko à la fin du film, interrompant sa course sans savoir que faire, celui-ci reste une créature "virtuelle", n'existant que par écran interposé. Néanmoins, le fait que le personnage soit dans l'attente d'une directive de la part des animateurs nous paraît faire sens dans le cadre d'un film déroulant par ailleurs une narration assez linéaire et n'annonçant jamais sa mise en abyme finale. S'inscrivant dès ses premières images dans un genre hollywoodien très codifié et identifiable – le western – *Ride Him, Bosko* fait à nos yeux de sa scène de conclusion une réflexion sur le statut incertain du *cartoon* au sein d'une industrie qu'il intègre progressivement sans pouvoir totalement s'y fondre : le personnage de *cartoon* est-il devenu un acteur à part entière apte à avoir un rôle au cœur de fictions de genre telles qu'elles se conçoivent à Hollywood, ou bien est-il encore un être de carbone cerné par les bords du cadre dans lequel il a été tracé, rémanence de son héritage scénique et graphique ?

Dans le cadre du film des frères Fleischer, réalisé un an plus tard, le statut du personnage animé paraît similairement changer, tout en restant le même. *Betty Boop's Rise to Fame* est selon nous un film-clef concernant le lien unissant les personnages graphiques et la prise de vues réelles. Nous y découvrons un journaliste, filmé en prises de vues réelles, interviewant Max Fleischer sur la technique utilisée pour la réalisation des *cartoons*, avant de demander : « Pouvez-vous me laisser voir ce que fait Betty Boop ? », ce à quoi le dessinateur répond : « Oui, je vous la prépare » avant de la dessiner sur une toile et de commencer à discuter avec elle, afin de mettre en place un mini-spectacle pour le journaliste. Cette démonstration repose sur trois extraits de dessins animés préexistants ayant rencontré un certain succès : *Stopping the Show* (1932), *Bamboo Isle* (1932), et *Old Man in the Mountain* (1933). Fleischer dispose ainsi trois décors dans lesquels Betty pénètre pour interpréter ses extraits, directement repris des cartoons originaux.

La vision du personnage de *cartoon* que les Fleischer donnent ici à voir hésite entre deux orientations. D'un côté, nous retrouvons le motif du cartooniste au travail, Betty étant littéralement tracée sous nos yeux, avant de finir dans l'encrier à la fin de l'épisode. Mais d'un autre côté, la relation conflictuelle qui émaillait les *Out of the Inkwell*[281] est ici totalement absente, comme si l'irruption du dessin animé au cœur de la prise de vues réelles ne posait absolument plus de problèmes. La parole dont est dotée Betty, et dont était privé

[281] Nous décrirons précisément cette relation dans le chapitre 7.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Koko, paraît ici faire du personnage, un peu à la manière de ce que nous avons décrit à propos de Bosko, une actrice véritable, dont nous parcourons en quelques minutes la "marche vers la gloire" à travers ses plus célèbres cartoons : Betty est devenue une "star de cinéma", c'est ce dont ce *cartoon* autoréflexif témoigne. Dépendant toujours de l'artiste, Betty apparaît en effet beaucoup plus libre que son clown de prédécesseur, arpentant des décors peints comme autant de plateaux de cinéma, sous les yeux, non seulement du dessinateur, mais également d'un journaliste de cinéma rédigeant sa chronique comme s'il se trouvait face à une actrice réelle. On le voit, les metteurs en scène de *cartoons* hybrides hésitent encore, à cette époque, entre un retour au modèle qui a été le leur pendant une trentaine d'années, et un nouveau statut témoignant des changements à l'œuvre dans l'industrie du *cartoon* à partir de l'arrivée du son. La transformation du personnage de *cartoon* en véritable acteur ne va évidemment pas de soi, et la question suivante se trouve posée par quelques films à l'orée des années 1930-1940 : comment orchestrer un retour à la forme hybride du cinéma muet, alors que le dessin animé a entamé une profonde mue institutionnelle à l'orée du cinéma parlant ? De nouveau, il est possible d'observer dans un certain nombre de films post-années 1930 une entreprise de mythologisation *a posteriori* du statut du personnage de *cartoon*.

3-c. Filmer les personnages de *cartoons*.

Afin d'illustrer le changement qui s'inaugure au tournant des années 1930 dans l'industrie du *cartoon*, il est possible de se référer à un film plus tardif, que Friz Freleng réalise en 1940 : *You Ought to be in Pictures*. Ce film hybride, mettant en scène Porky Pig et Daffy Duck, héros de la Warner Bros ayant déjà un certain nombre de succès à leur actif dans la décennie précédente, nous intéresse en ce qu'il permet de témoigner, avec un certain recul, du doute institutionnel qui a défini, du début des années 1910 aux années 1930, l'*animated cartoon*, pour mieux le dépasser. Le film, véritable exception dans le catalogue des *cartoons* de la Warner, a ceci d'essentiel à nos yeux qu'il apporte un commentaire sur le passage du modèle représentationnel créateur/création à un autre modèle, encore inédit ou assez flou à l'époque, faisant des personnages de *cartoons* des acteurs sous contrat, évoluant dans le milieu cinématographique comme leurs acolytes filmés en prises de vues réelles. *You Ought to be in Pictures* met clairement en scène un passage de relais, qui devient même le nœud scénaristique du récit, à savoir le passage qui mène le personnage animé de la table à dessin à un studio de cinéma. Nous découvrons dans ses premières secondes le studio de Leon Schlesinger – il s'agit du véritable bâtiment du studio, situé au 1351 N. Van Ness Avenue à

Hollywood – où se rendent les animateurs. L'un d'entre eux est filmé au travail, traçant un dessin de Porky Pig, paraissant inscrire le film dans une perspective méta-artistique renvoyant encore une fois à la tradition des dessins animés hybrides que nous avons jusqu'ici étudiés.

À première vue, le film paraît entériner un modèle de représentation qui pourrait paraître assez obsolète après presque dix ans de désertion des écrans, comme si rien n'avait vraiment changé dans l'imaginaire du *cartoon*. Cependant, dès la fin de cette séquence, marquée par la sortie en trombe des cartoonistes hors du bâtiment à l'annonce du repas de midi, le film paraît interroger ses propres motifs visuels. Ce qui apparaît au départ comme un simple gag – les dessinateurs se ruant à l'accéléré hors des studios à la manière de personnages de *cartoon* – peut en effet également être interprété comme l'évacuation d'un modèle de représentation encombrant, disparaissant littéralement du film. En témoigne la création de Porky réalisée, à l'instar de *Bosko the Talk-Ink Kid*, par le biais d'un trucage, la main étant à nouveau un photogramme animé image par image, et ne présentant pas d'intérêt performatif en soi. Le véritable changement se perçoit en fait dans le premier dialogue confrontant Daffy Duck, dont le portrait est accroché au mur, et Porky, venant d'être tracé sur la table à dessin. Le premier lui demande s'il ne voudrait pas trouver du travail, ce à quoi Porky répond qu'il a déjà une situation, affirmation qui provoque chez le canard la réaction suivante : « Tu appelles ça un travail ? Pff, travailler dans les *cartoons* ! Je suis sûr que tu peux trouver un boulot dans les films (*features*) ! En jouant le premier rôle aux côtés de Bette Davis, pour trois mille dollars par semaine ! » La réponse de Porky est sans équivoque : « Je ne suis pas sûr d'être fait pour ça. Et qui plus est, je suis déjà sous contrat ici ». Daffy parvient malgré tout à convaincre Porky de mettre fin à son contrat pour aller tourner à Hollywood, dans des films en prises de vues réelles.

On le voit, un glissement s'opère entre le dispositif visuel de départ et un nouveau modèle relationnel feint de s'établir entre personnages graphiques et personnages en prises de vues réelles. Il ne s'agit plus d'un lien créateur/création, mais plutôt d'une relation de travail, contractuelle, prenant place dans le milieu des studios. La rencontre qui s'ensuit, entre Porky et Leon Schlesinger lui-même, entérine cette idée, le producteur s'adressant à Porky comme s'il s'agissait d'un acteur, évoquant son contrat, le déchirant sous ses yeux, et lui serrant finalement la main pour lui souhaiter bonne chance dans le milieu du cinéma.

Si ce film n'a pas pour vocation de redéfinir le statut des personnages de *cartoon* à cette époque[282], il permet malgré tout de faire de cette industrie un portrait que l'on imagine

[282] Freleng avoue lui-même que l'unique raison pour avoir fait ce *cartoon* était que « c'était une chose amusante à faire ». Cité par Leonard Maltin, *op. cit.*, p. 242 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « It was

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

fidèle, car émanant de ses principaux représentants. Le personnage de dessin animé a beau être une création graphique, son statut institutionnel à partir des années 1930 a changé. Il est possible de percevoir ce sens dans la poignée de main de Porky et Schlesinger. En effet, le début du film présente Porky et Daffy évoluant majoritairement au cœur de photogrammes de décors en prises de vues réelles figés, et le dialogue entre le *toon* et son producteur repose sur un champ/contre-champ évitant les interactions directes entre les deux formes, sans doute pour des raisons de praticité technique. C'est alors que la poignée de main, scellant métaphoriquement le droit de Porky d'intégrer le cinéma en prises de vues réelles, brise cette logique de champ/contre-champ et présente soudainement les deux personnages en mouvement dans le même plan. Une fois déchiré le contrat rattachant Porky aux *cartoons*, le personnage de *cartoon* et l'acteur en prises de vues réelles peuvent ainsi se valoir, désormais possiblement envisageables dans la même image, ce qui se manifeste immédiatement par cette poignée de main symbolique. Porky devient théoriquement à ce moment un acteur comme les autres, et du même coup un personnage de cinéma en devenir.

En dépit du plan final, scellant le retour de Porky sur son papier à dessin après une expérience infructueuse dans les studios de tournage, la poignée de main marque selon nous assez clairement l'abandon du modèle de la main créatrice dans le cadre des films hybrides pour inaugurer une nouvelle ère, où les personnages de *cartoons* sont censés appartenir au milieu du cinéma hollywoodien, au sein d'une cohabitation que décrira plus précisément, quarante huit ans plus tard, le célèbre *Qui veut la peau de Roger Rabbit* de Robert Zemeckis (*Who Framed Roger Rabbit*, 1988). Le modèle représentationnel de l'artiste graphique au travail n'est d'ailleurs, à partir de ce film, presque plus utilisé, même si on le retrouve sporadiquement par la suite, sous des formes légèrement différentes, par exemple dans *Mary Poppins* de Robert Stevenson (1964), le personnage interprété par Dick Von Dyke traçant sur le sol les dessins dans lequel les personnages se retrouvent projetés au milieu du film, ou dans quelques productions de Ralph Bakshi, tels *Heavy Traffic* (1973) et *Cool World* (1992) mettant en scène des cartoonistes, *persona* du réalisateur lui-même[283]. Preuve du

---

just a fun thing to do, and that was the reason for doing it »). Néanmoins, selon la fille de Freleng, Hope, « le film constitue en fait une excuse déguisée adressée à Schlesinger pour une petite année et demi de travail à la MGM ». Cf Jerry Beck et Will Friedwald, *Warner Bros, secrets et traditions de l'animation*, Paris, Dreamland Éditeur, 1988, p. 62. Cette interprétation fait du film un constat sur l'état du *cartoon* aux débuts de l'ère hollywoodienne, pendant laquelle le *cartoon racket* était monnaie courante, ainsi que la valse des animateurs, passant d'un studio à l'autre en se vendant au plus offrant.

[283] Citons également le film *I Want to Go Home* d'Alain Resnais (1989), dans lequel le personnage de Joey Wellman, auteur de *comic strips*, se trouve à plusieurs reprises en présence de sa création, Hepp Cat, tandis que sa fillle se prend à dialoguer pour sa part avec un autre personnage graphique, Sally Cat. Néanmoins, les incrustations ne sont nullement envisagées sur le mode de l'entremêlement concret, les personnages dessinés n'étant que superposés à l'image, sans réellement faire partie du monde qu'arpentent les acteurs.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

dépérissement de ce modèle, le département animation de la Warner produit en 1963, en vue d'un partenariat avec la chaîne ABC, le pilote d'une série intitulée *Philbert*, réalisé par Richard Donner et animé par Friz Freleng. Mettant en scène un cartooniste (William Schallert) aux prises avec sa création, la série ne verra finalement jamais le jour, comme si ce modèle n'était définitivement plus viable économiquement. La justification de la présence du personnage de Philbert dans le monde en prises de vues réelles est à ce titre symptomatique, le dessinateur lui expliquant : « tu sais Philbert, quand tu t'es mis à parler, je croyais avoir perdu la tête. Bien sûr, je sais maintenant qu'il y a une explication rationnelle. Tu es *un châtiment* pour mes mauvaises actions passées ». Philbert est ainsi évoqué comme une punition pour le personnage principal, comme s'il s'agissait métaphoriquement pour le film d'un modèle hybride obsolète, presque naturellement condamné à disparaître dès son premier épisode. Le fait même que ce pilote soit en noir et blanc renvoie vers les origines du dessin animé, celui-ci étant depuis les années 40-50 majoritairement passé à la couleur[284].

Ce dépérissement d'un *topos* jusqu'ici prédominant a de fait un impact sur la relation entre le *toon* et l'acteur qu'il côtoie. Là où le personnage de *cartoon* est très souvent mis en scène comme un problème pour son dessinateur dans le cadre des films usant du modèle hiérarchique créateur/création, un corps étranger venant déranger le réel – ici, Philbert ruine le rendez-vous galant de son dessinateur – il n'a plus le même statut lorsqu'il investit fictionnellement l'univers du cinéma en étant pensé sur un pied d'égalité avec les acteurs filmés en prises de vues réelles. Le *toon* est désormais l'égal des acteurs, et, dans un même mouvement, des cartoonistes qui lui permettent pourtant d'exister. Un dernier exemple de film hybride appartenant au modèle de l'artiste au travail nous paraît entériner cette idée. En 1953, Chuck Jones, animateur et réalisateur pour la Warner Bros, réalise le *cartoon Duck Amuck*, célèbre pour sa méta-artisticité peu courante dans le cadre de la série des *Looney Tunes*[285]. Daffy Duck s'y retrouve au cœur d'une histoire sans queue ni tête, le cartooniste passant son temps – par l'entremise de son pinceau, de son crayon ou de sa gomme, sans que sa main ne soit visible – à redessiner les décors dans lesquels évolue le personnage, à priver l'espace de ses couleurs, et surtout, à faire subir à Daffy un certain nombre d'humiliations, allant jusqu'à transformer son corps en celui d'une créature indescriptible.

[284] L'historien Jerry Beck précise d'ailleurs que cet usage du noir et blanc a été l'une des multiples raisons du refus du pilote par les chaînes de télévision. Cf commentaire audio de *Philbert*, présent sur le DVD *Looney Tunes Golden Collection*, vol. 3.
[285] Nous avons vu que *You Ought to be in Pictures* était déjà une exception.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Le premier intérêt de *Duck Amuck* est de proposer une mise en abyme du *cartoon* permettant de mettre en évidence ses différents aspects proprement cinématographiques pour mieux les détourner[286]. Là où le film nous intéresse plus particulièrement, c'est évidemment lorsqu'à la demande exaspérée de Daffy « QUI êtes-vous ! J'exige que vous vous montriez ! », un travelling arrière répond en dévoilant l'identité du cartooniste. Or, contrairement à ce que l'on aurait pu attendre, il ne s'agit pas de Chuck Jones, mais de l'ennemi juré de Daffy à savoir Bugs Bunny, présenté dans un décor en prises de vues réelles. L'explication que Chuck Jones a lui-même donné concernant cette fin nous paraît révélatrice :

> « Quand nous avons conçu la fin de *Duck Amuck*, il s'agissait plus d'une solution pratique que d'une solution créative. *Duck Amuck* a été inventé presque exclusivement sur ma table à dessin à mesure que je dessinais […]. De la première scène […] à l'avant-dernière […] [Daffy] a été en conflit avec l'animateur qui le dessine – en un mot : moi. Qui d'autre cela pouvait-il être ? […] Mais que faire à présent ? *Je ne pouvais pas apparaître sur l'écran, même si j'étais l'opposant*. Il n'y avait qu'une personne au monde à avoir connu un conflit de la même envergure avec Daffy Duck. […] Alors j'ai simplement reculé la caméra pour découvrir Bugs à la table à dessin. […] *C'était la seule fin possible*[287] ».

Ce qui ressort clairement de cette explication, c'est qu'à l'époque de la conception du film, en 1953, il paraissait impossible pour Chuck Jones d'apparaître à l'écran, comme s'il s'agissait de quelque chose de totalement absurde, alors que pendant plus de trente ans, cette présence de l'animateur était tout à fait logique dans les *cartoons*. *Duck Amuck* témoigne donc à sa manière de la radicale transformation du dessin animé à l'ère du cinéma parlant, la figure de l'artiste étant désormais bel et bien obsolète. Mais surtout, le film et les propos de Jones sous-entendent un second constat : désormais, l'animateur et le personnage animé se valent intégralement, ce qui a pour conséquence la suppression catégorique de la figure du dessinateur au profit de l'existence pleine et autonome de ses créations. Les personnages de *cartoon* sont à présent envisagés comme des êtres réels – Jones dit bien que pour le remplacer

[286] Pour donner quelques exemples, Daffy se trouve dans une séquence privé de son, ce qui semble lui poser un véritable problème alors que, nous l'avons vu, les personnages de *cartoon* étaient à l'origine par essence dépourvus de toute dimension sonore ; la pellicule du film se met dans une autre séquence à sauter, dédoublant ainsi le toon qui s'apprête à se battre contre lui-même ; etc.

[287] Chuck Jones, *Chuck Amuck – The Life and Times of An Animated Cartoonist*, New-York, Avon Books, 1989, p. 171 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « When the ending came about in *Duck Amuck*, it was as a practical solution rather than a creative one. *Duck Amuck* happened almost exclusively on the drawing board as I drew […]. From the first scene […] to the penultimate […] [Daffy] has been in conflict with the animator who is drawing him – in a word : me. Who else could it be? […] But what now? I couldn't appear on the screen even if I was the opponent. There was only one person in the whole world who had known equal conflict with Daffy Duck. […] So I simply pulled the camera back to find Bugs at the drawing board. […] It was the only ending possible »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

à l'écran « il n'y avait qu'une seule personne *au monde* » – et en conséquence capables d'échapper à leur planche à dessin pour investir le milieu de la création, de la fabrication même des films. Il s'agit à présent de comprendre les modalités de cette intégration du personnage de dessin animé dans le milieu de la création cinématographique, ainsi que ses enjeux économiques, esthétiques, et historiques. Toujours en se focalisant sur les productions hybrides de cette nouvelle ère, nous mettrons en évidence le fait que ces nouvelles conditions de fabrication et d'industrialisation du *cartoon* mènent peu à peu, toujours dans le cadre du dessin animé américain, à l'effacement du lien avec la presse au profit d'un rattachement à une autre institution, propre au cinéma cette fois-ci : Hollywood et l'*Academy of Motion Picture Arts and Science.*

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

<u>Chapitre III</u> : À la conquête d'Hollywood – Pour une intégration-marginalisation du cartoon vis-à-vis du cinéma de fiction hollywoodien

Lorsqu'il est fait mention de la forme consistant à entremêler dessin animé et prises de vues réelles, un film en particulier tend à venir à l'esprit en premier : *Qui veut la peau de Roger Rabbit* de Robert Zemeckis. Sorti le 22 juin 1988, ce long métrage – l'un des plus grands succès des films reposant sur cette formule[288] – situé à Hollywood en 1947, marque en l'occurrence les esprits à sa sortie en présentant un système hollywoodien au sein duquel personnages graphiques et acteurs en prises de vues réelles cohabitent en totale harmonie – non seulement en termes de cohésion visuelle[289], mais également en termes narratifs, les uns travaillant de concert avec les autres au sein d'une industrie cinématographique en apparence unie et soudée.

Comme l'a montré Hervé Joubert-Laurencin dans une longue analyse du film, « la critique a évoqué les diverses tentatives précédentes de mêler acteurs réels et personnages dessinés, afin d'évoquer le saut qualitatif que le film de 1988 représentait[290] », mais elle a aussi mis en évidence l'étonnante relation dépeinte entre les personnages graphiques et les acteurs réels. Citons, à ce titre, un commentaire symptomatique extrait du *New York Times* du 22 juin 1988 : « bien que cela ne soit pas la première fois que des personnages de cartoon partagent l'écran avec des acteurs en prises de vues réelles, *c'est la première fois qu'ils le font selon leurs conditions* [*on their own terms*] *et que cela semble réel*[291] ». Si la première partie de la citation illustre bien le propos de Joubert-Laurencin, la seconde ouvre selon nous sur d'autres interrogations, au lot desquelles l'attribution d'une personnalité réelle aux personnages graphiques, partageant l'écran avec les acteurs « selon *leurs* conditions ». Au-delà du sens premier de la phrase – posant la question de la nature de ces conditions, à laquelle la critique ne répond d'ailleurs pas vraiment – c'est plutôt son sens connoté qui nous

[288] Une recette mondiale de 329 803 958 $ pour un budget initial de 70 000 000 $. Source : http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=whoframedrogerrabbit.htm, consulté le 04/06/2012.
[289] Le film est d'ailleurs récompensé, entre autres, par l'oscar des meilleurs effets visuels.
[290] Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre Volante, op. cit.*, p. 140.
[291] Janet Maslin, « Who Framed Roger Rabbit », *New York Times*, 22 juin 1988 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « Although this isn't the first time that cartoon characters have shared the screen with live actors, it's the first time they've done it on their own terms »). Consultable sur l'url :http://movies.nytimes.com/movie/review?res=940DEFDD163FF931A15755C0A96E948260 (dernière consultation le 04/06/2012).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

intéresse : les personnages de dessin animé sont ici envisagés comme des êtres dotés d'une volonté et surtout d'une conscience de leur propre statut au sein d'Hollywood. Comme l'auteure de la critique le souligne en ouverture, « dans un univers parallèle près d'un studio hollywoodien, les Toons font la loi. Les Toons sont des acteurs de film qui se trouvent être également des personnages de cartoon, citoyens de seconde classe en regard aux standards hollywoodiens, mais une force qui se doit d'être considérée à sa juste valeur[292] ». Ce constat peut en l'occurrence être interprété dans un double-sens métaphorique, la prouesse technique de Zemeckis donnant d'un côté à voir le *cartoon* des années 1940 comme étant parfaitement assimilé à l'industrie cinématographique – qu'il a auparavant côtoyée pendant plus de deux décennies sans totalement s'y affilier – et le scénario du film dépeignant, d'un autre côté, l'espace de vie des personnages de *cartoon*, Toonville, comme étant paradoxalement situé en marge d'Hollywood.

Deux des nombreuses questions que pose *Qui veut la peau de Roger Rabbit* dans le cadre de notre analyse sont les suivantes : comment et selon quelles conditions les personnages de *cartoon* ont-ils pu intégrer un système auquel ils étaient pourtant, à l'origine, fortement étrangers ? Mais également, comment l'acte de création qui jusqu'alors les déterminait a-t-il pu disparaître pour laisser la place à la présence de créatures graphiques pouvant évoluer aux côté d'acteurs de chair et d'os, sans que cela ne paraisse poser de questions dans la diégèse du film de Zemeckis[293] ? L'analyse de Joubert-Laurencin a ceci d'intéressant qu'elle introduit un questionnement sur l'origine des personnages de *cartoon*, les "toons", qui sont justement des êtres sans-origine, et dont la naissance constitue une « énigme[294] ». Les toons ne connaissent en effet selon lui « ni naissance, ni mort, toujours déjà engendrés, et culminant dans un présent absolu sans avenir[295] ». Si nous partageons cette interprétation en termes théoriques[296], une recontextualisation du *cartoon* au tournant des années 1930 nous paraît pouvoir d'ores et déjà expliquer cette "énigme" du *toon* et de sa problématique origine.

Encore une fois, il nous semble que le problème est aussi bien d'ordre terminologique que lié au complexe rattachement institutionnel de l'*animated cartoon*. Le concept de "toon",

[292] *Idem.* (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « In a parallel universe near a Hollywood movie studio, the Toons make the rules. Toons are movie actors who also happen to be cartoon characters, second-class citizens by Hollywood standards but a force to be reckoned with just the same »)
[293] Seule la réplique de Jessica Rabbit « Je ne suis pas mauvaise, je suis juste dessinée comme ça », fait écho dans le film à la dimension graphique des personnages de cartoon.
[294] Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre Volante, op. cit.*, p. 139.
[295] *Ibid.*, p. 108.
[296] Nous y reviendrons au chapitre 5.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

employé pour la première fois dans le film de Zemeckis[297], a de prime abord, pour Joubert-Laurencin, « autant d'importance que les trucages, car nommer une réalité, c'est déjà accepter son existence[298] ». Mais cet acte de nomination a aussi un sens dans le cadre diégétique du film, sa première formulation prenant fictivement sa source à Hollywood en 1947, comme si cette industrie cinématographique avait eu un impact déterminant sur le *cartoon*, au point de justifier une nouvelle manière – fictive et anachronique, évidemment – de qualifier ses représentants graphiques. Le film de Zemeckis ne fait finalement que pointer un profond changement d'ordre institutionnel, que retranscrit cette nomination nouvelle, désormais communément employée pour désigner les personnages de *cartoon*. Cette transformation, nous l'avons vu, s'opère en l'occurrence progressivement au cours des années 1920-1930, et repose, c'est notre hypothèse, sur l'éloignement de l'*animated cartoon* du modèle institutionnel de la presse, et sur son rattachement à un autre modèle, spécifiquement cinématographique. Témoin de cette profonde refonte identitaire, en se séparant de cette terre d'attache originelle, le dessin animé laisse également derrière lui le modèle représentationnel du cartooniste dans son studio de presse, et, dans un même mouvement, la forme hybride qui avait fait les beaux jours de plusieurs séries. Jean-Loup Bourget l'a d'ailleurs remarqué dans son ouvrage consacré à Hollywood : « La technique consistant à mêler personnages "réels" et dessin animé demeure très fréquente pendant le muet […]. Elle disparaît dans les années trente[299] ». Or, l'explication donnée par Bourget pour éclairer ce constat suggère selon nous un déplacement de type institutionnel pour le dessin animé. Selon l'auteur en effet, « le dessin animé accèd[e] ainsi à l'autonomie, ce qui est conforme à une plus stricte séparation (et hiérarchisation) des genres et des techniques, avant de ressurgir épisodiquement dans la comédie musicale, de nouveau chez Disney, puis de loin en loin[300] ». La terminologie employée par Bourget – conformité, hiérarchisation, genres, techniques – ne laisse guère de doute quant à l'institution qu'il invoque ici, à savoir celle d'Hollywood et de l'*Academy of Motion Pictures Arts and Science*.

[297] Comme Joubert-Laurencin l'explique, « malgré l'ancienneté du mot et de l'idée, le "concept" de toon a bien été inventé, par ce film, en 1988 […]. l'impact a été tel que le mot est devenu, depuis lors, une des clés du langage commun des médias, donnant aussi une nouvelle vie au signifiant "cartoon" […] dont l'extension sémantique n'a jamais cessé » (*Idem*). Pour illustrer la tradition du terme "toon", et donner quelques exemples de ses premières occurrences, l'auteur revient sur la disjonction du mot "cartoon" par Paul Terry en 1930, mettant en scène ses *Terry-Toons*, ou encore sur « l'homophonie approximative avec "tune" (celui des *Looney Tunes* […] de la Warner, […] des *Cartune Classics* de Walter Lantz à la Universal, et des *Song-car-tunes* des Fleischer) ». Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre Volante*, *op. cit.*, pp. 111-113.
[298] *Ibid.*, p. 113.
[299] Jean-Loup Bourget, *Hollywood, la norme et la marge*, Paris, Nathan, coll. « Fac Cinéma », 1998, p. 87.
[300] *Idem.*

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Hollywood est en effet une institution à part entière, désignant presque métonymiquement l'industrie du cinéma américain dans son ensemble, et se basant, non seulement sur des règles strictes – trust vertical des studios, division du travail, code Hays, politique des genres, et autres, qui permettent de conférer stabilité et spécificité au modèle hollywoodien – mais également sur un modèle de légitimation professionnelle, artistique et culturelle, culminant avec l'instauration de l'*Academy of Motion Pictures Arts and Science* en 1927. Fondée entre autres par Louis B. Mayer, Conrad Nagel, Fred Niblo et Fred Beetson, alors à la tête de l'Association des Producteurs de Films[301], cette structure académique avait en effet pour but, en sus d'un objectif de promotion mondiale du cinéma, de définir de nouvelles règles techniques, esthétiques et déontologiques en termes de production et de distribution, règles sanctionnées par ailleurs au sein de la célèbre cérémonie des Oscars, dépendante de l'Académie. Cette dernière constitue donc une sorte de vitrine d'Hollywood, étant au départ bien conçue, selon Gregory Paul Williams, pour « représenter l'industrie du cinéma[302] ».

Or, on sait qu'Hollywood n'est pas le lieu d'émergence du cinéma aux États-Unis, lequel s'est majoritairement développé à New-York jusqu'aux années 1910. Plusieurs producteurs indépendants se déplacent alors sur la côte Ouest et fondent, progressivement, l'institution hollywoodienne qui se cristallisera pleinement dans les années 1920. De fait, il est intéressant de revenir à cet égard, encore une fois, sur la citation de Giannalberto Bendazzi, citée en ouverture de notre deuxième chapitre, qui affirmait qu'« en l'espace de quelques années, le cinéma d'animation américain suivit à distance le sort de son jumeau, le "grand" cinéma, et se transféra de New-York [le lieu privilégié de la presse américaine, et donc, de la production de *comic strips*] à Hollywood[303] ». On le comprend, ce déplacement n'est pas uniquement de type géographique : il implique également une transformation de type institutionnel, puisqu'à partir de la fin des années 1920, l'*animated cartoon* quitte l'espace institutionnel de la presse illustrée et du *comic strip* pour intégrer une autre institution, plus spécifiquement cinématographique, qu'est Hollywood. Le passage d'un modèle représentationnel à un autre, étudié précédemment, constituait un premier indice de cette mutation, mais il convient dorénavant de s'interroger plus précisément sur les modalités de ce déplacement institutionnel. De fait, la plupart des films hybrides de cette nouvelle

[301] Cf Mason Wiley & Damien Bona, *Inside Oscar – The Unofficial History of the Academy Awards*, New York, Ballantine Books, 1986, p. 2.
[302] Gregory Paul Williams, *The Story of Hollywood : An Illustrated History*, Los Angeles, BL Press LLC, 2005, p. 163.
[303] Giannalberto Bendazzi, *Cartoons*, *op. cit.*, p. 135.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

période nous paraissent, comme précédemment, mettre en abyme leur nouveau statut et opérer une forme de relecture, *a posteriori*, de cette transition, sans pour autant totalement assimiler le *cartoon* au système hollywoodien.

En effet, en dépit de cette transition, le dessin animé n'intègre pas totalement la norme hollywoodienne, conservant en l'occurrence sa nomination originelle de *cartoon*, et tronquant même le terme "animated" qui accompagnait les expériences des années 1910-1920. De fait, le *cartoon* reste en marge d'Hollywood, ce que Bourget souligne à nouveau : « En marge, […] le dessin animé. Cette marginalité avait sa traduction concrète : la plupart des films appartenant à ce genre, ou à cette technique, étaient des courts métrages qui étaient présentés en complément de programme, pour accompagner le (ou les) "grand(s) film(s)". Leur nature esthétique (ostensiblement fabriquée […]) les distinguait, de façon radicale, de la norme "narrative représentative" (avec l'effet de réel du médium photographique) du cinéma hollywoodien[304] ». Un double mouvement apparaît alors, que nous avions jusqu'à présent envisagé de manière alternative mais qui s'avère bien ici être simultané, de *scission-assimilation*, reposant à la fois sur la séparation entre deux formes qui ont dans un premier temps chacune tendu vers un modèle institutionnel précis – la presse pour les dessins animés, le cinéma pour les photographies animées – et à la fois sur leur évident rapprochement, le dessin animé tendant à imiter certains codes du cinéma en prises de vues réelles et adoptant par là-même une spécificité cinématographique qu'il s'ingénie pourtant à détourner. Ce phénomène est perceptible dans un grand nombre de *cartoons*, en particulier de la Warner Bros et de la MGM[305], mais il fait surtout l'objet d'un questionnement particulier dans un certain nombre de films post-années 1930 qui entremêlent à nouveau le dessin animé et la prise de vues réelles. S'ils se raréfient, ils n'en existent pas moins et, pour la plupart, prennent acte de la transformation que connaît l'*animated cartoon* à cette période. Ces films ne sont pas forcément contemporains de la période concernée, mais ils permettent de développer une mythologisation *a posteriori* du *cartoon* et du phénomène *d'intégration-marginalisation* qui le caractérise. C'est ce qui nous amène à nous demander de quelle manière les films entremêlant dessin animé et prises de vues réelles mettent en scène l'impossibilité du premier à intégrer la norme institutionnelle sur laquelle il se calque paradoxalement, et à laquelle il se trouve affilié dès les années 1930.

La première chose qu'il convient d'interroger, ce sont les modalités de ce passage d'une institution à une autre, et ses grandes problématiques. C'est ce qui nous permettra

[304] *Ibid.*, p.86.
[305] On pense notamment aux *cartoons* de Tex Avery ou de Frank Tashlin.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

d'analyser par la suite le phénomène d'intégration du dessin animé au cinéma hollywoodien, fondant en grande partie ses principes sur le modèle du *star system* qui structure majoritairement ladite institution. Cependant, il faudra remarquer que cette intégration s'accompagne d'un phénomène de marginalisation – en particulier en termes de production – qui maintient le *cartoon* dans une sorte d'à-côté d'Hollywood lui permettant d'innocemment pervertir le système auquel il est rattaché. C'est un enjeu perceptible dans plusieurs films hybrides post-années trente que nous souhaitons ici interroger par le biais d'analyses de méta-films entremêlant les deux régimes de représentation courant jusqu'aux années 2000 et commentant rétrospectivement leur propre catégorie filmique.

1. L'impact du système hollywoodien sur l'*animated cartoon*.

1-a. De la côte Est à la côte Ouest.

Comme nous le signalions dans notre deuxième chapitre, l'expression "dessin animé" peut recouvrir plusieurs significations en fonction de la traduction qu'elle met en jeu. L'une de nos hypothèses, dans le cas présent, repose sur l'idée selon laquelle le concept de dessin animé change radicalement au tournant des années 1930, sans pour autant totalement se débarrasser de ses précédentes caractéristiques. Si le terme *animated cartoon* est toujours utilisé passée cette décennie, il ne traduit finalement qu'une sorte d'héritage terminologique, puisque son rattachement à l'espace institutionnel de la presse se fait de moins en moins évident à partir de la fin des années 1920. De catégorie cinématographique liée à la presse, l'*animated cartoon* devient, selon toute évidence comme nous allons le voir, un genre à part entière, se transmuant en *animated film*, expression que nous traduisons, en France, de multiples façons – film animé, film d'animation, mais surtout, "dessin animé", au singulier, syntagme déterminant qui tend, encore aujourd'hui, à faire jurisprudence et à occulter tous les autres[306].

Il n'est pas anodin, par exemple, que le célèbre ouvrage de Lo Duca publié en 1948, sobrement intitulé *Le Dessin animé*, s'attarde, non seulement sur les expériences d'animation de dessins, d'Émile Cohl à l'*animated cartoon* américain, mais également sur l'animation

[306] Cf, rappelons-le, Pierre Chemartin et Dominique Noujeim : « l'animation est souvent décrite, depuis Disney, comme une forme d'expression essentiellement graphique (d'où, en français, l'expression "dessin animé" et en anglais, l'expression "animated cartoon") » in « De *Fantoche* à *Bobby Bumps* : l'émergence du dessin animé », *op. cit.*, p. 39.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

volumique de Starevitch ou encore de Jean Painlevé et de Georg Pál. L'auteur se justifie par ailleurs de manière tout à fait symptomatique en expliquant que « le dessin animé menace déjà de devenir un "genre" » et qu'il faut « retrouver le bon chemin. […] On s'apercevra ainsi que le dessin animé, plus encore qu'une branche du cinéma, est peut-être la plus grande découverte poétique de notre siècle[307] ». Sous-entendu dans cette affirmation : le dessin animé ne peut pas encore être perçu, à l'époque, comme une grande découverte poétique. Largement standardisé, il est devenu, depuis ses premières expériences truquistes ou commerciales, une institution à part entière, à l'appellation par trop généralisante – le titre de l'ouvrage, unidimensionnel, en témoigne sans doute involontairement en dépit de l'approche pourtant plurielle de Lo Duca. Cette transformation et cette standardisation terminologique, industrielle et culturelle du dessin animé repose en fait sur plusieurs modalités, au lot desquelles, principalement selon nous, un rattachement tout à fait singulier du *cartoon* à Hollywood qui a un impact mondial sur la définition du "genre" qui sera en vigueur au moins jusqu'aux années 1950 – période, rappelons-le, d'institutionnalisation du concept nouveau de cinéma d'animation qui inaugure une nouvelle manière de penser l'animation.

Depuis le début des années 1910, l'*animated cartoon* s'est majoritairement structuré autour de New-York, pôle culturel aussi bien lié à la presse qu'au cinéma. Pierre Albert rappelle par exemple que « New-York rest[e] le centre le plus important d'édition de quotidiens – il y en avait 22 en 1910[308] », mais il s'agit également de la ville de structuration du trust édisonien et de la formation de la *Motion Picture Patents Company* (MPPC) en 1908, permettant à Edison – en lien avec la Biograph, la Vitagraph, ou encore la Essanay – de monopoliser la quasi-totalité de la production américaine de films. Or, alors que, comme le soulignent David Bordwell et Kristin Thompson, « vers 1910, les sociétés de production commencèrent à s'installer définitivement en Californie[309] », le centre industriel de la presse reste pour sa part largement confiné à New-York, maintenant avec lui la production des *animated cartoons*.

De fait, un article datant de 1933 publié dans le *Motion Picture Daily* revient sur l'opposition New-York / Hollywood dans le domaine du cinéma, en expliquant qu'Hollywood a été « le centre de 90 pour cent ou plus de l'activité cinématographique de l'industrie depuis

[307] Lo Duca, *op. cit.*, p. 123.
[308] Pierre Albert, *op. cit.*, p. 60.
[309] David Bordwell et Kristin Thompson, *L'art du film, une introduction*, Bruxelles, DeBoeck Université, 2000, p. 547.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

que Paramount s'est installé à Astoria et a concentré toute son activité sur la côte Ouest[310] ». New-York n'apparaît pourtant pas comme un centre d'activité cinématographique totalement délaissé, l'article précisant que quelques nouvelles compagnies s'y installent encore « *aux côtés de la plupart des producteurs de cartoons, qui, pendant des années, ont maintenu leurs quartiers généraux à New-York*[311] ». Encore une fois, le sous-entendu d'un tel énoncé s'avère parlant : là où les producteurs de films se sont bel et bien majoritairement déplacés sur la côte Ouest à partir des années 1910, les producteurs de *cartoons*, eux, sont restés sur la côte Est, signe d'une séparation, ou encore d'un divorce consommé entre l'industrie cinématographique et l'industrie du *cartoon*. En l'occurrence, cette séparation est d'autant plus remarquable que ces deux industries tendent à se stabiliser chacune de leur côté dans les années 1910-1920. Le cinéma qui se développe à Hollywood aboutit en effet rapidement à une production « remarquablement standardisée », et adopte « une structure qui sera conservée pendant des années[312] », tandis que l'*animated cartoon*, pour en revenir à l'affirmation de John Randolph Bray en 1917, devient pour sa part une « toute nouvelle industrie », basée sur ses propres méthodes de production.

Pourtant, à la fin des années 1920, l'industrie principalement new-yorkaise de l'*animated cartoon* donne à voir les premiers signes d'un changement qui se manifeste tout d'abord par le départ de quelques-uns de ses plus éminents représentants, allant s'établir sur la côte Ouest. Leonard Maltin le remarque par exemple : « Walter Lantz et Bill Nolan s'installèrent en Californie, et ainsi commença une progressive migration vers l'Ouest pour la majorité de l'industrie de l'animation. Pour la première fois, de jeunes personnes recrutées pour travailler dans ce domaine pouvaient venir de l'extérieur du monde des journaux new-yorkais[313] ». On peut à ce titre remarquer, dans le *Moving Picture World* du 12 mars 1927, l'évocation d'un contrat passé entre Charles Mintz – président des Productions Winkler, ainsi que producteur et distributeur, entre autres, des *Alice's Comedies* de Walt Disney – et R.H. Cochrane, vice-président de la firme Universal, l'article précisant que George Winkler « est sur le point d'établir un studio en Californie spécialement conçu pour tourner la nouvelle série

[310] Anonyme, « Greatest Effort in Four Years Marks the Revival Move », *Motion Picture Daily*, vol. 34, n° 79, 3 octobre 1933, p. 1 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Hollywood […] has been the center of 90 per cent or more of the picture-making activities of the industry since Paramount pulled up stakes at Astoria and concentrated all of its activity on the West Coast »).

[311] *Idem* (je souligne ; texte original : « Aside from most of the cartoon producers, who, for years, have maintained headquarters in New York »).

[312] David Bordwell et Kristin Thompson, *op. cit.*, pp. 548 et 552.

[313] Leonard Maltin, *op. cit.*, p. 27 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Walter Lantz and Bill Nolan set up shop in California, and this began a gradual migration west for much of the animation industry. For the first time young peaople recruited to work in this field would came from outside the world of New York newspapers »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

des *Oswald* [*the Lucky Rabbit,* nouvelle série de Disney et de Ub Iwerks][314] ». On peut aussi remarquer, dès 1929, l'établissement par Powers Cinephone de nouveaux studios d'enregistrement sonore réservés à Disney et à son studio situé à Hollywood, comme il en est fait référence dans le *Motion Picture News* daté du 9 mars[315], preuve de l'investissement nouveau placé dans les studios d'animation de la côte Ouest. De la même manière, le *Film Daily* du 11 mars 1933 fait référence à l'élargissement par Leon Schlesinger « de ses studios de cartoon de la côte Ouest[316] », ceux de la Warner, insistant donc bien sur la situation géographique de cette structure de production, encore relativement neuve à l'époque. Seul Max Fleischer persiste à représenter le cartoon new-yorkais, ce qui se traduit d'ailleurs, pour Leonard Maltin, par une différentiation d'ordre stylistique entre ces deux grands pôles de création : « L'ambiance [des films de Fleischer] était d'inspiration strictement new-yorkaise, à l'opposé des décors et personnages de basse-cour ensoleillés des cartoons produits sur la côte Ouest, principalement par des hommes ayant vécu dans le Midwest rural[317] ». Retenons principalement de ce constat l'insistance sur un véritable fossé existant entre le *cartoon* new-yorkais et le *cartoon* hollywoodien, le premier finissant par disparaître au profit du second : Max Fleischer déplace ses studios en 1937 pour s'installer en Floride, à Miami, mais ses derniers films ne rencontrent guère de succès, causant la fin de ses activités dans les années 1940. À simple titre d'observation, il serait d'ailleurs possible de souligner le titre de l'ouvrage de Michael Barrier auquel nous nous référons régulièrement, consacré à l'âge d'or de l'animation américaine, symptomatiquement intitulé, rappelons-le, *Hollywood Cartoons.* Ne serait-ce donc que par son projet, ce livre sous-entend déjà l'importance d'Hollywood dans les nouvelles structures de production du *cartoon*, Barrier mettant en l'occurrence à part les vingt premières années de l'*animated cartoon* dans un premier chapitre intitulé « Beginnings, 1911-1930 », avant de se focaliser sur les principales figures du *cartoon* hollywoodien.

L'attrait nouveau des producteurs de *cartoons* pour la Californie ne correspond sans doute pas à un désir *ex nihilo* d'intégrer les structures de production hollywoodiennes, comme

[314] *Moving Picture World,* 12 mars 1927, cité par Donald Crafton in *Before Mickey, op. cit.*, p. 209 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Mr. George Winkler took the train Saturday for California where he will establish a specially constructed studio for the purpose of turning out these Oswald comedies »).
[315] Anonyme, « Cinephone Will Open New Sound Studio On Coast », *Motion Picture News*, vol. 39, n° 10, 9 mars 1929, p. 780.
[316] Anonyme, « Schlesinger to Enlarge Animated Cartoon Studio », *The Film Daily*, vol. 61, n° 58, 11 mars 1933, p. 2.
[317] Leonard Maltin, *op. cit.*, p. 99 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « The ambiance (so to speak) was strictly New York-inspired, as opposed to the sunny barnyard settings and characters that abounded in cartoons produced on the West Coast, mainly by men who had grown up in the rural Midwest »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

une sorte "d'évolution" de la forme de l'*animated cartoon* vers une forme plus proche du cinéma en prises de vues réelles. De fait, cette attirance est à notre sens bien plus imputable au succès sans précédent du personnage de Mickey Mouse au cinéma à partir de *Steamboat Willie*, et donc, au rayonnement du studio de Walt Disney qui dépasse en popularité tous les studios new-yorkais pourtant en activité depuis bien plus longtemps que lui. En l'espace de quelques années, la souris de Disney devient en effet un phénomène de société que retranscrit très clairement un long dossier du *Motion Picture Daily* publié le 20 juin 1931. L'article inaugural, consacré à l'évolution du personnage, insiste ainsi sur son succès commercial, en expliquant que « plusieurs vendeurs ont très vite vu les possibilités qu'offrait Mickey Mouse, cet incroyable personnage, pour aider à promouvoir la vente de leurs produits, et aujourd'hui, Mickey Mouse est reproduit en linge de maison, en poterie, en broderie, en bonbon, en savon, en poupée, etc., c'est-à-dire dans presque toutes les formes imaginables[318] ». Il est également fait mention des Mickey Mouse Clubs regroupant plus de 750 000 enfants sur tous les États-Unis, preuve de l'incomparable renommée du personnage, synonyme évidemment de succès financier. Pour finir, de nombreux encarts promotionnels dans les journaux de l'époque mettent également en évidence cette hégémonie disneyenne : une affiche de *The Film Daily* expose par exemple le producteur et son célèbre personnage, accompagnés de l'accroche publicitaire « Hats off to the Leader[319] ».

De fait, quelque chose nous semble remarquable dans ce déplacement de la production d'*animated cartoons* de la côte Est à la côte Ouest : ce dernier ne repose en effet peut-être pas sur une volonté d'affiliation de ces productions à la norme hollywoodienne – ce qui correspondrait à une vision quelque peu téléologique – mais cette migration est sans aucun doute paradoxalement provoquée par l'une des caractéristiques majeures et constitutives de cette institution cinématographique, à savoir la propension de ses vedettes à être portées au rang de véritables *stars*, caractéristique manquant, selon nous, à l'*animated cartoon* tel qu'il s'est structuré pendant plus d'une vingtaine d'années à New-York. Ce serait ainsi l'intégration au *star system* hollywoodien, inauguré par le biais de la figure iconique de Mickey Mouse, qui expliquerait en grande partie – pour ne pas dire essentiellement – le rattachement nouveau de l'*animated cartoon* à l'industrie du cinéma hollywoodien.

---

[318] Anonyme, « The Evolution of Mickey Mouse », *Motion Picture Daily*, vol. 30, n° 18, 20 juin 1931, p. 7 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Vendors of various commodities were quick to see the possibility of Mickey Mouse as an outstanding individual character to help promote the sale of their goods, and today Mickey Mouse is being reproduced on linen, china, earthenware, embroidery, candy, soap, dolls, etc., in fact in almost every conceivable manner that can be imagined »).

[319] *The Film Daily* vol. 61, n°52, 4 mars 1933, p. 7.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

1-b. De la star de *cartoon* à la star de cinéma.

Lorsqu'Edgar Morin publie en 1957 son célèbre ouvrage sur les stars, la présence d'un photogramme singulier au sein de l'édition originale sous-entend une question restant pourtant en suspens, le reste de sa réflexion ne s'y consacrant à aucun moment. Nous y découvrons une image d'*Escale à Hollywood* (*Anchors Aweigh*), film de George Sidney datant de 1945, célèbre pour une scène de danse associant Gene Kelly à un personnage de *cartoon* : Jerry la souris[320]. Indépendamment du traitement narratif de cette séquence dans le film, l'illustration du livre de Morin surprend en particulier par la légende qui y est accolée : « Deux stars : Jerry et Gene Kelly[321] ».

L'attribution du qualificatif de "star" à Jerry nous paraît en l'occurrence problématique, l'idée qu'une star puisse être un personnage de dessin animé n'étant d'ailleurs symptomatiquement jamais travaillée au cœur du livre. Allant dans le sens de cette qualification, Patrick Brion explique à propos du film de Sidney que « Tom, Jerry et Gene Kelly réunis dans une même scène, c'est officialiser la notoriété des deux personnages de cartoon[322] ». Cependant, comme l'écrit Jean-Loup Bourget, être une star « n'est pas, en tout cas pas seulement, affaire de notoriété[323] », puisque ce statut implique un *acteur* projetant, « en premier lieu, sa propre personnalité, sa propre essence[324] » dans son rôle, ce qui nous fait nous interroger sur la qualification présente dans l'ouvrage de 1957 lorsqu'elle s'applique à un personnage de *cartoon*.

Dans *You Ought to be in Pictures,* le fait que Daffy Duck essaye de convaincre Porky de travailler dans le cinéma en lui faisant miroiter une collaboration avec Bette Davis n'est pas dénué d'intérêt : en lui proposant de partager la tête d'affiche avec une star reconnue, Daffy lui suggère en effet très clairement de devenir lui-même une star. Il ne s'agit peut-être, dans le cadre de ce film, que d'un simple clin d'œil, mais l'évocation de l'actrice est à nos yeux porteuse d'un plus haut sens. La relation entre le personnage de *cartoon* et la star tiendrait en effet, selon nous, un rôle structurel dans le cadre de certains films hybrides post-années 1930, métaphorisant l'intégration du *cartoon* au cœur de l'institution hollywoodienne et du système de production alors en place depuis une trentaine d'années. Notre hypothèse est la suivante : le *cartoon* adopterait, au tournant des années trente, les codes du *star system*

[320] Issu de la série *Tom & Jerry* de William Hannah et Joseph Barbera, produite pour la MGM de 1940 à 1957.
[321] Edgar Morin, *op. cit.*, p. 6.
[322] Patrick Brion, *Les Dessins animés de la Métro-Goldwyn-Mayer*, Paris, Éditions de la Martinière, 1999, p. 160.
[323] Jean-Loup Bourget, *op. cit.*, p. 137.
[324] *Idem.*

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

hollywoodien alors en pleine expansion, et redéfinirait en conséquence le statut du personnage graphique, désormais à cheval entre celui de "star de *cartoon*" et celui de "star de cinéma". C'est ce qui permettrait principalement le passage du modèle représentationnel créateur/création au modèle métafilmique permettant au personnage de *cartoon* d'intégrer certains films aux côtés d'acteurs célèbres, ou encore de parcourir des studios de tournage comme s'il était soudainement doté d'une existence réelle.

Une étude récente de Donald Crafton, qui a été portée à notre connaissance par l'auteur lui-même, va dans le sens de notre hypothèse, élaborant un faisceau de questionnements autour de l'idée d'actorat et de performance dans le milieu de l'animation au cours des années 1930-1940. Son ouvrage dépeint l'évolution du personnage de *cartoon* durant ces deux décennies, délaissant son statut de figure graphique pour devenir un acteur, au même titre que les artistes filmés en prises de vues réelles à la même époque. Incidemment, la question de la star se trouve évidemment traitée par l'auteur, même si son approche s'oriente par ailleurs vers d'autres perspectives, fondant sa réflexion sur l'écart entre la performance du personnage de dessin animé au sein des *cartoons* et la performance de l'animation des dessins en tant que telle. Néanmoins, en élaborant une théorie du personnage de *cartoon* comme performeur, Crafton met bien celui-ci en lien avec l'acteur, puisque selon lui, « les performeurs [au cinéma] n'ont pas besoin d'être des êtres humains, et […] peuvent avoir une présence sans être physiquement dotés d'un corps réel. […] La performativité se perçoit dans le déploiement de l'action pour les spectateurs, pas dans le "sang" d'un acteur[325] ». Cette mise en relation du personnage de *cartoon* et de l'acteur amène logiquement Crafton à interroger un statut qu'ils paraissent du coup pouvoir partager, l'auteur l'utilisant très tôt dans son ouvrage sans paraître de prime abord l'interroger, à savoir celui de "star". L'auteur affirme ainsi qu'« au début des années 1930, les acteurs d'animation les plus connus étaient Mickey Mouse, Betty Boop, Popeye, et Farmer Al Falfa. […] *Tous devinrent des stars de cartoon à travers leurs performances figuratives*[326] ». L'affirmation paraît ici assez claire, mais pourtant, symptomatiquement, l'auteur paraît hésiter entre deux configurations terminologiques, se demandant auparavant à propos de ces personnage graphiques : « ce sont

[325] Donald Crafton, *Shadow of a Mouse*, Berkeley, Los Angeles & London, University of California Press, 2012, p. 22 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Performers need not be human beings […]. The performers may have presence without being physically corporeal. […]The performativity occurs in the unfolding of the event for moviegoers, not in the "blood" of an actor »).

[326] *Ibid.*, p. 24 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « In the early 1930s, the best-known animation actors were Mickey Mouse, Betty Boop, Popeye, and Farmer Al Falfa. […] All became cartoon stars through their figurative performances »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

des dessins, mais sont-ils également des *stars de films* ?[327] » Les deux expressions, "star de film" et "star de *cartoon*" sont ici utilisées assez indistinctement, mais n'y a-t-il pas justement une différence entre les deux ? Si la notion de "star du *cartoon*" paraît ici sujette à interrogation, il nous semble intéressant de la replacer davantage dans le contexte de l'époque, et d'en tester les limites, en premier lieu à la lumière du personnage de dessin animé de l'ère muette.

Le mot "star" renvoie bien spécifiquement, et ce depuis la seconde moitié du XIXème siècle, à la sphère de l'actorat, d'abord dans le domaine du théâtre[328], puis, seulement dans le courant des années 1910 au cœur de l'industrie du cinéma. Soulignons par ailleurs une certaine réappropriation sémantique doublée d'une démocratisation du terme par Hollywood, amenant Jean-Loup Bourget à affirmer que « l'équation Hollywood égale *star system* est solidement établie[329] ». Si elle est par exemple utilisée très tôt dans le milieu du théâtre, la notion de "star" n'y occupe en l'occurrence pas une place aussi structurante que lors de sa réinvention à l'âge classique hollywoodien. Comme l'explique Edgar Morin, « on conçoit que, née en 1910 de la concurrence des entreprises sur le marché du film, [la star] ait appelé le développement de l'industrie capitaliste du cinéma autant que celui-ci l'appelait. De leur essor commun fut conçu et institutionnalisé le *star system*, machine à fabriquer, entretenir et exalter les stars sur lesquelles se fixèrent et s'épanouirent en divinisation les virtualités magiques de l'image d'écran[330] ». Cette vision rejoint celle, plus contemporaine, de Richard De Cordova, expliquant que « le vedettariat [peut-être vu] comme le résultat et le produit d'une vaste machinerie à laquelle on se réfère sous le nom de *star system*[331] ». L'approche de De Cordova a ceci d'intéressant qu'elle permet de réhistoriciser la notion de "star" qui n'a pas la même valeur historique en fonction de l'époque dans laquelle elle s'inscrit. L'historien Lee Grieveson se réfère par ailleurs plutôt à une « culture de la célébrité[332] » au XIXème siècle, que la démocratisation et la canonisation hollywoodienne du terme "star" dans le courant des années 1920 permettrait du coup d'éclairer sous un jour nouveau. "L'invention" de la star

---

[327] *Ibid.*, p. 17 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « They are drawings, but are they also movie stars? »).

[328] Cf Benjamin McArthur, *Actors and American Culture, 1880-1920*, Iowa, University of Iowa Press, 2000. À titre d'exemple d'utilisation du terme "star" avant sa réappropriation par l'industrie cinématographique, voir en particulier Clara Morris, *The Life of a Star*, New-York, McClure, Phillips & Co, 1906.

[329] Jean Loup-Bourget, *op. cit.*, p. 135.

[330] Edgar Morin, *op. cit.*, p. 139.

[331] Richard De Cordova, *Picture Personalities : The Emergence of the Star System in America* [première édition : 1990], Illinois, University of Illinois Press, 2001, p. 9 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Stardom [can be seen] as the result and the product of a vast machinery referred to as the star system »).

[332] Lee Grieveson, *op. cit.*, non paginé (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Culture of celebrity »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

cinématographique reposerait ainsi sur la récupération d'une tradition théâtrale du vedettariat, tout en revalorisant sémantiquement un statut qui existait déjà à l'époque, néanmoins différemment, la star de théâtre ayant une valeur historique distincte de celle de son pendant hollywoodien.

Cette démarche heuristique permet du coup d'expliquer certaines dérives terminologiques, amenant par exemple l'historien Benjamin McArthur à anachroniquement évoquer un *star system* dans le théâtre du XIXème siècle, ou encore Lee Grieveson à utiliser le terme "stars" pour désigner les acteurs célèbres dans le milieu cinématographique avant les années 1912-1913 – alors que le mot n'y a pas encore fait son apparition[333]. Dans ce cadre méthodologique, on comprend que la notion de "star de *cartoon*" fasse problème, parce qu'application d'un terme fortement connoté historiquement à un domaine au départ très éloigné du circuit du vedettariat, celui du dessin de presse et du *comic strip*. L'usage de l'expression par certains historiens est en effet nécessairement rétroactif et apparaît déjà comme une tentation téléologique d'affilier le personnage de dessin animé au système de production industrialisé et rationnalisé du cinéma se mettant en place au tournant des années 1910[334]. Lorsqu'Hervé Joubert-Laurencin affirme que « le cartoon est une réserve d'animaux dessinés, […] mais aussi de stars hollywoodiennes », son idée, si juste soit-elle, est également historiquement orientée. Conscient de la chose, l'auteur précise d'ailleurs que le *cartoon* constitue « un autre système [que celui d'Hollywood], qui, cependant, entre en résonance avec le star-system humain, et produit, avec lui, un système unique et nouveau[335] », ce qu'illustre tout à fait le film *Qui veut la peau de Roger Rabbit*. En effet, le fait même que les historiens attribuent un statut de star à des personnages dessinés, y compris à une époque où le dessin animé se structure encore autour d'un modèle institutionnel différent de celui du cinéma, est déjà en soi révélateur d'une transformation du personnage de *cartoon* au cours de son évolution cinématographique. Il faut à présent tenter de comprendre de quelle manière le *cartoon* a pu se muer en film de cinéma institutionnel, reposant, comme tout film hollywoodien post-années 1910, sur un *star system* en voie d'expansion[336].

---

[333] L'auteur le souligne d'ailleurs lui-même, incitant à utiliser pour cette période l'expression de « personnalité filmique » (*picture personality*) empruntée à De Cordova (cf note 44), sans pour autant appliquer cette rigueur terminologique à son propre texte.

[334] Il n'est pas anodin que Donald Crafton fasse usage de guillemets pour utiliser le terme dans le cadre de son ouvrage sur le dessin animé à l'ère du muet. Cf Donald Crafton, *Before Mickey*, *op. cit.*, p. 298.

[335] Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante*, *op. cit.*, p. 152.

[336] Comme l'explique Kevin Brownlow, avec sans doute un peu d'exagération emphatique : « Une fois lancé, le *star system* changea l'aspect de la profession avec la force lente mais irrésistible avec laquelle un glacier modifie un paysage. Pratiquement chaque progrès technique, chaque pas en avant important, peut lui être attribué : depuis le gros plan jusqu'à l'apparition du long métrage. Chaque gramme d'énergie créative était canalisée pour

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

1-c. De la sérialisation graphique à la reconnaissance actoriale.

Dès ses premières occurrences, le dessin animé industrialisé s'est structuré, nous l'avons déjà évoqué, autour de l'adaptation de *comic strips* à succès. La série des *Newlyweds* est à ce titre une création fondatrice, non seulement parce qu'elle inaugure le rapprochement entre l'animation de dessins et le *comic strip*, modèle institutionnel premier de ce qui prendra le nom d'*animated cartoons*, mais également par rapport au lien fondamental qu'elle institue entre le dessin animé et l'idée de sérialisation. Comme l'explique Donald Crafton, « les *Newlyweds* devinrent la première série de cartoons avec un casting de personnages récurrents, apparaissant régulièrement d'une manière assez similaire à la quotidienneté des épisodes du *comic strip*[337] ». Si cette sérialisation rapproche sans doute ces films, dans l'esprit des spectateurs, des dessins de presse dont ils s'inspirent, le phénomène est paradoxalement assez proche de ce qui se produit également, depuis cinq ans, dans le milieu cinématographique.

Victorin Jasset écrit par exemple en 1911 que la firme Éclair « adapta [en 1908] au Ciné la scène policière avec *Nick Carter*, qui la rendit célèbre, et la *première* inaugura la *série*, c'est-à-dire l'idée d'intéresser le public par un artiste revenant dans chaque bande[338] ». Ces premiers exemples d'une volonté de fidélisation des spectateurs se répercutent évidemment par la suite dans un grand nombre de *serials*, des *Fantômas* de Louis Feuillade en France (1913-1914) aux *Exploits of Elaine* de Louis Gasnier aux États-Unis (1914-1915), mais surtout au sein de séries de films comiques n'exploitant pas nécessairement le régime narratif du feuilleton, et jouant sur la reconnaissance de personnages récurrents, héros de récits pouvant se suffire à eux-seuls : l'exemple de Charlot aux États-Unis – plus flagrant encore en raison de la traduction française des titres de ses films dont le premier, *Charlot est content de lui*, sort en 1914 – nous paraît emblématique, mais la France a aussi ses figures comiques récurrentes, de Max à Jobard, en passant par Babylas, Rigadin ou Polycarpe, émergeant toutes après 1908-1909. Or, selon Edgar Morin, la naissance du *star system* est à chercher au cœur de ces premières expériences sérielles. Comme il l'explique, « la star s'élabore du côté des nouveaux héros de films, qu'interprètent d'anonymes et besogneux acteurs […]. Parallèlement, les héros comiques spontanément baptisés Max, puis Fatty,

---

rapprocher la star du public, à tous les sens du mot ». Kevin Brownlow, *Les Pionniers du cinéma* [première édition : 1979], Paris, Ramsay Poche Cinéma, Calmann-Lévy, 1981, p. 157.

[337] Donald Crafton, *Before Mickey*, *op. cit.*, p. 83 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « "The Newlyweds" became the first cartoon series with a recurring cast of characters appearing regularly in a way analogous to the weekly comic strip »).

[338] Victorin Jasset, *op. cit.*, p. 92.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Picratt, etc… par le public, annoncent les stars[339] ». Il faut en effet rappeler qu'avant 1908, les acteurs n'étaient jamais crédités, les films valant majoritairement pour l'attraction de leur dispositif et se passant en conséquence de figures narrativement fortes ou simplement récurrentes. Le désir du public de connaître le nom des acteurs qu'ils retrouvaient par la suite régulièrement dans les *serials* ou les films comiques n'apparaît alors pas vraiment comme quelque chose de spontané, ce que la majorité des premiers historiens du *star system* tendent à sous-entendre[340], mais est plutôt suscité par la démarche de sérialisation des producteurs et metteurs en scène tentant de fidéliser leurs spectateurs.

Que le dessin animé des premiers temps connaisse une évolution similaire avec la création de séries comme *Colonel Heeza Liar*, *Mutt and Jeff* ou encore *Krazy Kat* (1916-1917) paraît donc logique et en phase avec les changements à l'œuvre dans le cinéma de l'époque. Ces personnages de *cartoon*, régulièrement présentés au public, fidélisent celui-ci en proposant des figures immédiatement identifiables, d'autant plus familières qu'elles s'épanouissent déjà à l'extérieur des salles de cinéma, dans plusieurs journaux de l'époque. Cependant, une différence majeure apparaît avec le personnage en prises de vues réelles, le *star system* prenant sa source au cœur d'une « étape décisive » que décrit Edgar Morin, « où la personne de l'interprète jailli[t] du personnage, comme d'une chrysalide […]. Alors le nom de l'interprète devien[t] aussi fort et même plus fort que celui du personnage, et [s'opère] enfin cette dialectique de l'acteur et du rôle où s'épanoui[t] la star[341] ». On le voit, le personnage graphique ne peut connaître une telle division identitaire, étant nécessairement réduit à son signifiant fictionnel premier : *Heeza Liar* sera toujours *Heeza Liar*, et *Mutt and Jeff* ne seront jamais personne d'autre que *Mutt and Jeff*. De même que Koko le clown ne revêtira jamais une autre identité, à l'image de Julius ou de Felix le chat. Un tournant s'opère néanmoins avec ces trois derniers personnages, étant créés spécifiquement pour le cinéma. Témoin de ces prémices d'un changement de statut du *cartoon*, le film *Felix in Hollywood* d'Otto Mesmer (1923), même s'il n'inscrit pas son personnage dans un environnement en prises de vues réelles, présente son héros tentant de convaincre un producteur de ses talents d'acteur en imitant Charlie Chaplin – avant de tomber sur l'acteur, caricaturé, dans le plan suivant, qui lui reproche de « voler ses trucs ». Le film s'écarte formellement de notre corpus, mais il témoigne néanmoins d'une ouverture du *cartoon* à l'univers du cinéma, présentant un

[339] Edgar Morin, *op. cit.*, p. 7.
[340] Voir à ce titre Benjamin Hampton, *A History of Movies*, New-York, Covici-Friede, 1931 ; Lewis Jacob, *The Rise of the American Film*, New-York, Harcourt, Brace & Cie, 1939 ; ou encore Alexander Walker, *Stardom, the Hollywood Phenomenon*, New-York, Stein and Day, 1970.
[341] Edgar Morin, *op. cit.*, p. 8.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

personnage de dessin animé endossant le rôle d'une star de l'époque. Cependant, si ces héros de *cartoon* des années 1920 jouissent d'une notoriété certaine à l'époque en vertu de la sérialisation de leur production et s'avèrent être des créations spécifiques au cinématographe, comment cela peut-il transformer un personnage graphique en star, au même titre qu'un acteur en prises de vues réelles ?

À en croire De Cordova, l'équation ne paraît pas si simple, la reconnaissance d'un acteur dans un rôle ne suffisant en l'occurrence pas à en faire une star. Comme il l'explique, « les différences entre l'acteur et le personnage étaient [dans les premières années d'émergence du cinéma hollywoodien] pour majorité reniées[342] », ce qui rapproche en l'état les héros de films et les héros de *cartoons*. La star est cependant, elle, « caractérisée par une articulation assez approfondie du paradigme vie professionnel/vie privée, […] [au cœur duquel] la question de l'existence de l'acteur en dehors de son travail filmique intègre le discours[343] ». C'est ce que Donald Crafton met également en évidence en écrivant qu'en « appliquant l'étude des stars de films sur celle des toons, il y a un évident problème lorsque l'on essaie de définir le vedettariat comme un affrontement dialectique entre l'apparence et le comportement des acteurs sur l'écran, et leur vie privée hors de l'écran[344] ». En effet, le personnage de dessin animé, création graphique *ex nihilo,* paraît évidemment étranger à ces perspectives, ce qui tendrait en conséquence à l'éloigner du *star system*, en particulier dans les années 1910 – lorsqu'il n'est encore que le protagoniste de *comic strips* animés – mais également dans les années 1920, où il reste finalement assez marginal vis-à-vis du système hollywoodien – entre autres en raison de la forte concentration de ses studios sur la côte Est des États-Unis. Ce constat est néanmoins nuançable à l'aune des années 1930, témoignant, nous l'avons vu, de changements institutionnels profonds dans la production des dessins animés, déplaçant majoritairement leurs studios de la côte Est vers la côte Ouest. L'une des premières conséquences de cette transformation concerne bien le personnage de dessin animé, se structurant soudainement au cœur d'une institution clairement établie, très fortement organisée autour du *star system*. Si la perspective d'analyse de Donald Crafton est assez

[342] Richard De Cordova, *op. cit.*, p. 87 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Differences between actor and character were to a large degree disavowed »).
[343] Richard De Cordova, « The Emergence of the Star System in America » in *Wide Angle*, vol.6, n° 4, 1985, p. 11 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « The star is dependent upon a fairly thoroughgoing articulation of the paradigm professional life/private life. […] With the emergence of the star, the question of the player's existence outside his/her work entered discourse »).
[344] Donald Crafton, *Shadow of a Mouse*, *op. cit.*, p. 84 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « When applying the study of film stars to that of toons, there's an obvious problem when we try to define stardom as a dialectic clash between the appearance and behaviors of actors on-screen and their private lives off-screen »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

clairement synchronique, se demandant pourquoi certains personnages de *cartoons* peuvent être considérés comme des stars, en partant d'un constat contemporain attestant de ce statut[345], nous proposons de notre côté une approche légèrement différente. Il s'agirait d'analyser, dans une perspective plutôt diachronique, l'impact de cette conception sociologico-économique de l'industrie sur le statut du personnage de *cartoon* à l'ère de son institutionnalisation hollywoodienne. Si cette transformation du personnage graphique en star ne va pas forcément de soi, il est intéressant de constater qu'elle a plusieurs fois fait l'objet d'une réflexion de la part de certains créateurs, ce qui se manifeste par le retour ponctuel à la forme hybride des premiers temps après les années 1930, perpétuant l'entreprise de mythologisation du *cartoon* que nous avons déjà évoquée, tout en témoignant de sa place nouvelle au sein d'Hollywood.

2. L'intégration du *cartoon* à Hollywood.

2-a. Dessins starifiés.

La dialectique « vie sur l'écran/vie hors de l'écran » qui définit le vedettariat à l'ère d'Hollywood fait l'objet, pour Donald Crafton, d'une réflexion sur « l'auto-construction de la célébrité du toon[346] » se structurant selon lui autour d'une dimension parodique, moquant les codes du *star system* pour finalement mieux se les approprier. L'auteur prend ainsi plusieurs exemples, dont deux cartoons élaborant une forme de biographie fictive de Bugs Bunny (*A Hare Grows in Manhattan*, Friz Freleng, 1947 et *What's Up Doc ?*, Robert McKimson, 1950), mais également *Betty Boop's Rise to Fame* de Max Fleischer, film hybride que nous avons déjà évoqué pour notre part. Cependant, même si ces films dévoilent la vie "hors de l'écran" de ces personnages animés à la manière de "documentaires parodiques", la démonstration de Crafton repose, paradoxalement, sur des exemples que le spectateur ne pouvait à l'époque découvrir que "sur l'écran", mettant du coup en partie à mal le principe dialectique qui préside à l'invention discursive de la star. En conséquence, l'auteur fait reposer sa démonstration sur un processus inverse de starification qu'il emprunte à Cynthia Baron et Sharon Marie Carnicke[347], reposant sur l'indistinction entre l'image de l'acteur et les

[345] Après avoir démontré l'inadéquation entre le *star system* humain et son application à l'univers graphique des cartoons, Crafton réaffirme en effet : « J'insiste sur le fait que Betty Boop était une star de cinéma », sans pour autant expliquer auparavant ce qui l'amène à ce constat. Cf Donald Crafton, *Shadow of a mouse, op. cit.*, p. 84 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « I insist that Betty Boop was a movie star »).
[346] *Ibid.*, p. 85 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « self-construction as toon celebrity »).
[347] Cynthia Baron et Sharon Marie Carnicke, *Reframing Screen Performance*, Ann Arbor, University of Michigan Press, 2008.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

rôles qu'il interprète, afin d'y faire coïncider l'indivisibilité identitaire du personnage de *cartoon*. Cette vision ne nous semble cependant pas prendre en compte l'adaptation historique du personnage de *cartoon* au *star system*, Crafton paraissant à l'inverse adapter le *star system* au *cartoon*. Si nous affirmons avec lui que « *Rise to Fame* […] dépeint pour nous le processus de fabrication de la star, en substituant les *toons* aux acteurs humains[348] », ce n'est pas seulement par rapport au discours décelable dans le film en lui-même, mais également en vertu de son lien à un contexte journalistique particulier que nous souhaitons ici mettre en évidence et analyser.

Lorsque nous évoquions plus tôt l'importance de *Rise to Fame* dans le passage d'un modèle représentationnel à un autre au sein des films hybrides, notre discours s'est volontairement arrêté sur le contenu diégétique du *cartoon*, en passant sous silence un objet qui selon nous l'accompagne pourtant structurellement. Sorti en 1934, le film est en effet précédé, en 1933, d'un article paru dans le magazine *Screenland*, signé Mortimer Franklin, qui n'est autre qu'une interview de Betty Boop. *Screenland* constituait en l'occurrence, depuis 1920, un nouvel avatar de la presse consacrée aux stars et destinée à leurs "fans", dans la lignée de *Motion Picture Story Magazine* lancé par James Stuart Blackton en 1911. Comme l'explique Lee Grieveson, le succès de ce dernier « témoignait de l'intérêt grandissant du public pour les histoires des films, leur conception, leurs acteurs, et il pava la voie pour le magazine *Photoplay* en 1912, *Picture Play* et *Motion Picture Classic* en 1915 et une série de titres durant les années 1920 (incluant *Screen Secrets*, *Screen Play*, *Screenbook*, *Film Fun*, *Screenland* et d'autres encore)[349] ». On le voit, la présence de Betty Boop dans un tel magazine doit être prise en considération, conférant une vie privée imaginaire à une création animée, hors de l'écran, traitée selon les mêmes modalités qu'une star en prises de vues réelles. Derrière cette interview transparaît alors un phénomène d'annexion du dessin animé par le *star system*, reposant sur un principe formulé par Pierre Baechlin en 1947 : « la façon de vivre d'une star est elle-même une marchandise[350] ». Comme l'ajoute Edgar Morin : « la vie privée-publique des stars est toujours douée d'une efficacité commerciale, c'est-à-dire publicitaire[351] ». Dans le cas de Betty Boop, il s'agit bien de donner au personnage de *cartoon*

[348] Donald Crafton, *Shadow of a Mouse*, *op. cit.*, p. 86 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « *Rise to Fame* […] depict this star-making process for us, substituting toons for human actors »).
[349] Lee Grieveson, *op. cit.*, non paginé (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « The success of *Motion Picture Story Magazine* testified of audience's growing interest for the film stories, conception, actors, and it paved the way for the *Photoplay* magazine in 1912, *Picture Play* and *Motion Picture Classic* in 1915 and a series of titles through the 1920s (including *Screen Secrets*, *Screen Play*, *Screenbook*, *Film Fun*, *Screenland* and others »).
[350] Pierre Baechlin, *Histoire économique du cinéma*, Paris, La Nouvelle Édition, 1947, p. 171.
[351] Edgar Morin, *op. cit.*, p. 135.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

une valeur commerciale propre au *star system*, que le film de 1934 pérennise d'une autre manière, en constituant à la fois l'adaptation et la suite de cette interview. Nous souhaiterions montrer que l'hybridité de ce film est en l'occurrence une conséquence directe de cette volonté de "starification" de Betty Boop, ouvrant sur de nouvelles perspectives pour le personnage de *cartoon* en général, dont la notoriété peut dorénavant se cristalliser autour d'un statut de star qui lui est de fait nouvellement acquis.

L'interview, datant de janvier 1933, commence par une introduction du journaliste se démarquant totalement de celle de son alter ego de 1934. Là où ce dernier entamait ses questions en interrogeant Fleischer sur sa technique de création des dessins animés, renvoyant plutôt, nous l'avons vu, au modèle représentationnel créateur/création, Mortimer Franklin débute son article en évoquant directement le personnage, en ces termes : « Betty la charmeuse, Betty la mystérieuse – cette beauté fatale connue du monde entier sous le nom de : "La Boop, la première Dame de l'Écran". Vous avez vu ses films, vous avez frémi devant sa beauté […]. Mais qui ne l'a jamais vue ou entendue ou n'a jamais parlé avec elle en dehors de l'écran ? Betty Boop a battu Garbo en tant que Femme Mystérieuse[352] ». L'usage des majuscules pour les termes « Dame » et « Femme » nous paraissent d'emblée canoniser le personnage qui apparaît comme une véritable icône féminine et non pas comme un être de papier, ce qui sera souligné par Betty elle-même dans la suite de l'interview, expliquant qu'elle n'est « pas seulement une actrice, [mais qu'elle est] aussi une femme[353] ». Le début de l'article est d'autant plus intéressant qu'il témoigne subtilement du double discours qu'entraîne la "starification" d'un dessin : d'un côté, l'auteur paraît bien évoquer une actrice de cinéma – il la compare même à Greta Garbo – et de l'autre, il rappelle sans vraiment le dire ses origines graphiques, soulignant l'impossibilité à converser avec elle « en dehors de l'écran », et, de fait, le mystère qui l'entoure. La "star de *cartoon*" apparaît alors comme un être funambule, à la fois illusoirement réel et réellement illusoire, navigant dans un entre-deux discursif que ni l'article, ni le film de 1934 ne paraissent parvenir à totalement harmoniser.

L'article continue en effet en ces termes : « Imaginez alors notre joie délirante lorsqu'on apprit que Miss Boop consentirait à être interviewée par Screenland ! On s'est mis sur notre trente et un en vitesse et on est parti interviewer la grande actrice dans sa suite privée aux Studios de Max Fleischer, son imprésario[354] ». Dans la lignée de ses premières

[352] Mortimer Franklin, « La vie amoureuse de Betty Boop », in *Screenland*, janvier 1933, rééd. in Leslie Cabarga, *Fantasmagorie*, n°3/4, « Betty Boop, Popeye et Cie, l'Histoire des Fleischer », Paris, Fantasmagorie Production, 1980, p. 62.
[353] *Idem.*
[354] *Idem.*

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

phrases, l'article se compose ici autour d'un vocabulaire clairement emprunté à l'univers du cinéma hollywoodien, du "studio" à "l'imprésario", mais il souligne surtout l'événementialité de son sujet. Franklin permet de faire de cet entretien un moment charnière dans l'histoire éditoriale du magazine. S'inscrivant dans la lignée des magazines de "fans" de l'époque, l'interview se concentre d'ailleurs symptomatiquement autour des histoires de cœur de Betty Boop, et non pas sur son travail concret au sein des films, ce que le film de 1934 donnera, lui, à voir. Si l'article constitue alors une "source documentaire" sur sa vie privée, essentielle à sa starification comme dans le cas des actrices en prises de vues réelles, le film prend plutôt de son côté la forme d'une "interview carrière", qui se justifierait du coup sans doute beaucoup moins sans ce nouveau statut du personnage. Norman M. Klein le révèle même avec évidence : « Betty apparaît dans plusieurs cartoons telle une star de cinéma (en particulier *Betty Boop's Rise to Fame*, en 1934, un collage de cartoons plus anciens, maintenant qu'elle est une star, *depuis 1933*)[355] ». Donald Crafton met parfaitement les deux aspects en évidence, sans pour autant se référer à l'article de *Screenland* : « *Rise to Fame* […] peut être vu comme une observation sur la manière dont les cartoons capitalisent sur des formats existants comme source d'inspiration […]. Le film invite également à réfléchir sur la manière dont la célébrité est établie à travers la complicité des journalistes, des magazines de fans, et des spectateurs voyeuristes[356] ».

C'est dans ses derniers paragraphes que l'article s'avère être le plus révélateur par rapport à son positionnement ambigu vis-à-vis de cette "star de *cartoon*". Après avoir longuement évoqué sa vie amoureuse, Betty dit soudain : « Au fait, je sais que certains prétentieux font semblant de me regarder de haut parce que je suis faite avec de l'encre. Et alors ? […] Oh, voici mon patron, M. Fleischer […]. C'est lui qui m'a faite telle que je suis aujourd'hui, littéralement […] M. Fleischer fut le premier à mettre des dessins dans des films […], il a commencé avec Koko – vous vous souvenez de lui dans la série "Out of the inkwell" ?[357] » Plusieurs choses nous paraissent ici intéressantes. L'évocation de l'encre a évidemment d'abord pour intérêt de faire ressurgir l'aspect fantasmagorique d'un entretien qui jusqu'ici avait tendance à trop faire de Betty une actrice réelle, rappelant du coup l'origine graphique du personnage. Mais la phrase a peut-être un sens caché, l'idée de "prétentieux"

[355] Norman M. Klein, *op. cit.*, p. 83 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « Betty appears in various cartoons as a film star (i.e. *Betty Boop's Rise to Fame*, 1934, a composite from earlier cartoons, now that she is a star, 1933 »).
[356] Donald Crafton, *Shadow of a Mouse*, *op. cit.*, pp. 35-36. (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « *Rise to Fame* […] might be seen as an observation about how cartoons capitalize on existing templates for their inspiration […]. The film also invites thoughts on how celebrity is established through the complicity of journalists, fan magazines, and voyeuristic moviegoers »).
[357] Mortimer Franklin, *op. cit.*, p. 64.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

regardant Betty "de haut" pouvant souligner la hiérarchisation toujours en place entre le dessin animé et le cinéma en prises de vues réelles que l'évolution du premier tend à abolir tout en se maintenant malgré tout à la marge du second. Betty parle à ce titre de « mettre des dessins dans des films » et non l'inverse, comme si le dessin animé était toujours assujetti à la prise de vues réelles, ce qu'explique également son bref rappel de la série précédente des frères Fleischer. Koko fait en effet dans l'interview une courte apparition, « point[ant] la tête par la porte » puis « arriva[nt] d'un bond et pr[enant] une position avantageuse sur le lustre[358] ». À l'analyse, il est possible d'y interpréter la promotion, *a posteriori*, d'un personnage qui n'a pas connu la consécration "starifiante" de sa successeuse : d'abord dans l'ombre de celle-ci et du cinéma en prises de vues réelles – qu'il cherchait chaque fois en fin d'épisode à investir – le personnage revient un court instant sur le devant de la scène, comme pour revaloriser une série tombée en désuétude à l'ère du cinéma parlant.

Cependant, là où le discours de l'entretien paraît faire marche arrière, c'est lors de sa conclusion, faisant tomber Betty dans un encrier, après que Fleischer lui a sommé d'aller se coucher. En dépit de la métaphore de l'actrice retournant dans sa loge, ce passage réinstaure en effet une imagerie presque passéiste, semblant finalement contredire la portée sociologico-esthétique de l'article. S'achevant de la même manière, le film de 1934, nous l'avons vu, ne change pas fondamentalement une formule éprouvée, tout en ayant malgré tout constitué, conjointement avec l'article qui lui est contemporain, une évidente avancée dans la perception du *cartoon* par le public de l'époque. De fait, alors qu'elle tombe dans l'encrier, Betty se trouve qualifiée dans l'article de « petite étoile », c'est-à-dire de « little star », entérinant terminologiquement la mue du personnage de *cartoon* à l'orée des années 1930, et justifiant du même coup son "interview carrière" dans le film de l'année suivante. En dépit de l'ambiguïté du discours que traduisent ces deux objets, il est donc clair que le dessin animé intègre progressivement, dès le début des années 1930, le *star system* propre à Hollywood. Or cette intégration est, selon nous, pour partie à l'origine de quelques-uns des films hybrides de l'ère parlante, mythologisant *a posteriori* ce nouveau statut des personnages de *cartoon*, pouvant désormais être représentés au cœur des studios hollywoodiens.

[358] *Idem.*

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

2-b. La perception des "stars de *cartoon*" au cœur de l'industrie hollywoodienne.

L'utilisation du terme de star pour qualifier les personnages de *cartoon* à partir des années 1930 n'est, comme nous venons de le donner à entendre, nullement abusive en termes historiques. De fait, Betty Boop n'est pas la seule, à cette période, à recevoir l'honneur de cette appellation, le titre étant avant tout déjà détenu par la célèbre souris de Walt Disney. Mickey Mouse, en effet, a déjà été qualifié de star à plusieurs reprises. On pense par exemple à un article d'*American Magazine* datant de 1931 intitulé « The only unpaid movie star[359] », littéralement, la « seule star de cinéma non payée », ou encore à un encart promotionnel du *Motion Picture Daily* de juin de la même année, annonçant « The Screen's most popular star », c'est-à-dire « la star de l'écran la plus populaire[360] ». Les lecteurs de revues eux-mêmes ne cessent de comparer Mickey avec des stars réelles, comme dans une lettre du *Motion Picture Magazine* datée d'août 1932 déplorant que les acteurs doivent toujours apparaître en chair et en os en dehors des films pour appuyer leur notoriété et concluant qu' « au moins [ses] deux stars préférées, Greta Garbo et Mickey Mouse, n'apparaîtront probablement jamais en personne[361] » ; ou encore une autre, plus tardive, extraite du *Screen Writer* de décembre 1947, réunissant dans la même phrase « les idioties de Mickey Mouse […], les tribulations de Bette Davis, […] et les stars de western[362] ». Sur le modèle de l'interview de Betty Boop, il est par ailleurs possible de faire à nouveau référence au dossier du *Motion Picture Daily* de juin 1931, dans lequel apparaît un encadré présentant « quelques informations sur Walt Disney par son ami proche Mickey Mouse », celui-ci s'exprimant par la suite à la première personne et concluant que Disney « double sa voix ainsi que celles de la plupart des autres animaux[363] ». Le personnage graphique est alors bien présenté comme existant réellement en dehors des films. Mickey vit aussi bien sur l'écran qu'*off screen*, condition, nous l'avons vu,

[359] Par Harry Carr, dans *American Magazine*, mars 1931, p. 123.
[360] *Motion Picture Daily*, vol. 30, n° 18, 20 juin 1931, pp. 10-11.
[361] Hazel Kuno, « Why Personal Appearances? », *Motion Picture Magazine*, vol. 64, n° 2, août 1932, p. 6 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « I am glad that two of my favorites at least will probably never appear in person. I refer to Greta Garbo and Mickey Mouse ».
[362] Claude Pepper, « Sans titre », *The Screen Writer*, vol. 3, n° 7, décembre 1947, p. 10 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « In every land people laugh over the antics of Mickey Mouse, weep over the trials and tribulations of Bette Davis, thrill over the adventures of our cowboy stars ».
[363] Anonyme, « The Personalities behind the laughs », *Motion Picture Daily*, vol. 30, n° 18, 20 juin 1931, p. 9 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « The lowdown on Walt Disney, as seen by his pal and intimate, Mickey Mouse. […] Disney doubles for my voice, as well as most of the other animal noises »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

de toute entreprise de starification hollywoodienne[364]. Cet encadré est en l'occurrence accompagné d'une image présentant, côte à côte, Mickey et Disney, illustrant encore cette volonté de starifier la souris en lui donnant la consistance d'un acteur réel.

Cette dimension starifiante n'est d'ailleurs pas l'apanage de Mickey Mouse, mais tend à s'étendre à toute la galaxie Disney, comme en témoigne un article de *Photoplay* datant de 1938, dans lequel le journaliste qualifie « d'idoles internationales de l'écran[365] » des personnages comme Donald Duck, Minnie Mouse, Pluto, et Blanche-Neige. De fait, avant *Qui veut la peau de Roger Rabbit*, constituant sans doute la pierre angulaire des méta-films sur la place des *toons* dans l'univers hollywoodien, un autre film hybride plus méconnu, datant de 1956, révèle les coulisses d'un studio de films d'animation, à savoir celui de Disney. Tourné pour la télévision, épisode du programme *Disneyland*, *A Day in the Life of Donald Duck* (réalisé par Jack Hannah), se présente comme un documentaire sur la vie du célèbre canard de Walt Disney. Le discours tenu par le film perpétue en l'occurrence un certain nombre de questionnements posés par le traitement journalistique des personnages de *cartoons* que nous venons de mettre en évidence, tout en consacrant à sa manière l'intégration du personnage animé au *star system*. *A Day in the Life of Donald Duck* commence par une justification de son parti-pris narratif, Walt Disney apparaissant pour introduire ainsi le film : « depuis que Donald Duck passe à la télé, nous recevons bien des lettres demandant à mieux le connaître ». Cette phrase liminaire est déjà révélatrice en soi, mettant en jeu un lien entre le "fan" et la star qu'il cherche à atteindre, par le biais de ses courriers. Edgar Morin a largement traité cette question dans son ouvrage se résumant ainsi : « Comme dans tout culte le fidèle aimerait que son dieu l'écoute et lui réponde. Le courrier apporte aux stars confidences multiples, secrets sentimentaux, familiaux, professionnels[366] ». La relation épistolaire que le "fan" établit avec la star – personne réelle en dépit de son image déifiée – paraît vraisemblablement à sens unique dans le cadre du personnage de *cartoon* – même si l'on sait

[364] Nous pourrions encore appuyer ce constat historique en évoquant quelques-unes des planches dominicales de Mickey Mouse distribuées par le King Features Syndicate et dessinées par Floyd Gottfredson, dans lesquelles le scénariste Merrill de Maris, pour justifier la présence de Mickey dans un univers diégétiquement éloigné du sien (en particulier au sein de récits célèbres comme « Le Vaillant petit tailleur » des frères Grimm ou « Robinson Crusoé » de Daniel Defoe) le met en scène au sein de tournages de films. Cette ficelle scénaristique se retrouve en 1938 et 1939, Mickey recevant à chaque fois au début du récit un coup de téléphone de Walt Disney en personne, lui expliquant qu'il y a un nouveau rôle pour lui. La souris est ainsi concrètement présentée comme un acteur à part entière, qui évolue par la suite sous la direction du réalisateur fictif et parodique D.W. Graphite. Dans l'épisode « Mickey, le vaillant petit tailleur », le dialogue suivant paraît d'ailleurs bien révélateur, Mickey estimant que le film, réalisé par Graphite, va être formidable, celui-ci répondant par la réplique suivante : « surtout avec une grande star à l'affiche ». Cf Floyd Gottfredson, *L'Âge d'or de Mickey Mouse – Tome 2*, Grenoble, Glénat, 2012, pp. 52-59 et 92-111.

[365] Kirtley Baskette, « Walt Disney's Great New Plans », *Photoplay*, vol. 52, n°11, novembre 1938, p. 48 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « hordes of international screen idols »).

[366] Edgar Morin, *op. cit.*, p. 99.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

que des rédacteurs répondaient régulièrement aux lettres en signant du nom des personnages, maintenant l'illusion de leur existence pourtant fantasmatique. Le film de Jack Hannah renverse ce présupposé en dévoilant rapidement un Donald Duck assis à son bureau, justement attelé à la lecture du courrier de ses fans. Renvoyant ostensiblement à l'une des caractéristiques unissant l'admirateur et son idole – qui sera décrite l'année suivante chez Morin – cette séquence fonctionne alors comme une accréditation intradiégétique du statut de star du personnage, Donald s'exclamant d'ailleurs lui-même : « Qu'est-ce que je suis populaire ! »

Il est intéressant de constater que le film dans son intégralité est porteur d'un discours sur ce statut de star : la porte de son bureau est ainsi ornée d'une petite étoile que Donald astique en entrant, le regard plein de fierté, comme le symbole de sa starification ; Jimmie Dodd, le maître de cérémonie des émissions Disney de l'époque, le qualifie de « star internationale » ; enfin, donnant son avis sur le story-board de sa prochaine aventure, Donald insiste sur le fait qu'il veut y apparaître seul, illustration d'un égocentrisme auquel répondent les scénaristes en lui proposant de « partager la vedette avec une goutte d'eau » (« co-star »).

On le voit, le film de Jack Hannah paraît tout entier dédié à la constatation "documentaire" de l'intégration d'un personnage animé célèbre au cœur d'un système de production standardisé. Une séquence dévoile ainsi Donald guidant les jeunes membres du Mickey Mouse Club au sein des studios, leur décrivant les différents départements – musique, effets sonores – comme s'il les connaissait parfaitement, illustration de son assimilation à l'institution hollywoodienne. L'entremêlement du dessin animé et de la prise de vues réelles permet donc ici d'entériner le rattachement du *cartoon* à l'industrie cinématographique par le biais du *star system* auquel Donald peut s'annexer, en vertu de son existence illusoire en dehors des films, dont cette production témoigne. *A Day in the Life of Donald Duck* n'est évidemment pas la seule marque historique de cette intégration du *cartoon* à Hollywood, comme le souligne son arrivée tardive[367], mais il en est une constatation, *a posteriori*, et contribue dès lors à mythologiser le développement du *cartoon* au cœur du cinéma hollywoodien. Cependant, la dimension starifiée des personnages de dessin animé ne peut suffire à justifier l'assimilation de cette catégorie, auparavant si marginale, à un modèle institutionnel qui s'est développé et installé parallèlement pendant plus de vingt ans. C'est ce que quelques autres films hybrides post-années 1930 tendent à montrer, par le lien qu'ils

[367] Remarquons d'ailleurs que cette arrivée tardive témoigne bien de la raréfaction des films hybrides post-années 1930, interrogeant de manière beaucoup plus irrégulière le processus d'entremêlement dont ils usent.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

dessinent entre le dessin animé et le cinéma en prises de vues réelles à l'aune d'un modèle académique alors en voie de constitution.

2-c. Pour une intégration académique du *cartoon*.

La reconnaissance du *toon* en tant que star de cinéma n'est pas uniquement décelable au sein du changement de modèle représentationnel que nous avons décrit au tournant des années 1930, elle est également le signe apparent de son intégration académique à l'institution hollywoodienne. Il est en l'occurrence possible de relever, à l'analyse des premières expériences d'hybridation post-années 1930, un autre indice de cette intégration : l'entremêlement du dessin animé et de la prise de vues réelles ne se limite plus au court métrage et se met à investir les films de long métrage. Cette constatation n'a rien d'anecdotique lorsque l'on sait l'importance qu'a prise la production de ces *feature films* au cœur de la structuration institutionnelle d'Hollywood[368]. Témoin par exemple l'absence des films de court métrage au sein des premières manifestations de l'*Academy of Motion Picture Arts and Science*[369]. Pendant trois ans, l'académie du film fraîchement institutionnalisée s'élabore en effet autour du long métrage, alors considéré comme plus prestigieux puisqu'il s'agissait du film principal diffusé dans les salles, simplement accompagné par les compléments de programme que constituent les courts métrages – en dessins animés ou en prises de vues réelles – à partir des années 1910. Le fait que certains metteurs en scène fassent l'expérience d'inclure au sein de leurs longs métrages des séquences en dessin animé apparaît donc bien selon nous comme le signe d'un changement de perception vis-à-vis de ce dernier, délié de la forme éprouvée du court métrage qui l'a pourtant jusqu'alors défini. La forme du *comic strip* sur lequel l'*animated cartoon* a reposé pendant deux décennies est en effet une forme courte, se constituant autour de bandes de deux ou trois cases, et non pas d'un long format de récit. L'intégration de séquences de *cartoon* au sein d'une structure plus longue nous paraît à ce titre intéressante à creuser, d'autant que le format du long métrage est bien plus représentatif de l'institution hollywoodienne que celui du court métrage.

[368] Nous pourrions citer ici le *Film Players Herald and Movie Pictorial* de février 1916, expliquant dans un article non signé intitulé « Features – and the future of pictures » que « le long métrage (*feature*) est devenu une institution. […] L'*animated cartoon* et les films d'actualité ont rapidement supplanté les autres formes courtes dans les programmes ». Vol. 11, n° 6, p. 20 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « The feature appears to have become an institution. […] The animated cartoon and the photo-news features are rapidly supplanting the shorter plays in the programmes »).

[369] Ce n'est qu'en 1932, lors de la cinquième manifestation des *Academy Awards*, que le court métrage fait son entrée au cœur de ces nominations censées récompenser l'excellence des professionnels de l'industrie du film.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

De fait, plusieurs exemples illustrent ces prémices de reconnaissance ouvrant le film de long métrage au dessin animé : dès 1932, Mack V. Wright réalise *Le Fantôme* (*Haunted Gold*) avec John Wayne, inauguré par un générique envahi de chauves-souris cartoonesques – le film est d'ailleurs produit par Leon Schlesinger ; en 1933, Norman Z. McLeod intègre à son film *Alice au pays des merveilles* (*Alice in Wonderland*) une séquence animée par Hugh Harman, Rudolph Ising et Friz Freleng, mettant en scène un morse et un charpentier ; Harry Beaumont réalise en 1937 *When's Your Birthday ?*, long métrage inauguré par un *cartoon* allégorique permettant d'aboutir, par un fondu enchaîné, à la situation d'ouverture du film, mettant en jeu un match de boxe ; etc.

D'autres exemples d'intégration de dessins animés pourraient ainsi être relevés au cœur de quelques longs métrages post-années 1930[370]. À l'évidence, le phénomène de starification de certains personnages de *cartoon* participe à ce phénomène d'intégration. Au-delà des films intégrant à leur récit une courte séquence allégorique ou un générique animé, quelques-uns des premiers films de long métrage entremêlant dessin animé et prises de vues réelles jouent en effet sur la rencontre entre des stars – ou des célébrités – et des personnages de *cartoon* célèbres. Il ne s'agit alors plus seulement de juxtaposer des séquences hétérogènes, mais bien de montrer personnages humains et personnages graphiques évoluant côte à côte, à l'image de ce qui est mis en scène dans *A Day in the Life of Donald Duck* ou *Qui veut la peau de Roger Rabbit*. De fait, si cette cohabitation paraît envisageable, c'est sans doute que, comme Hervé Joubert-Laurencin le remarque, le *toon* et la star sont « deux formes d'un à-côté du corps, qui transitent d'une représentation à l'autre. […] Porteurs au plus haut point d'un imaginaire collectif, *toons* et *stars* ne purent jamais être rangés avec le commun des acteurs, […] peut-être parce qu'ils portaient en eux le signe trop élevé ou trop abaissé d'une étrange singularité[371] ». Cette similitude entre deux « à-côtés du corps » paraît du coup éclairer, par exemple, la possibilité d'une séquence comme celle d'*Escale à Hollywood* associant Gene Kelly et Jerry la souris lors d'un numéro dansé, sans que cela ne paraisse jamais dérangeant. Cette impression de cohésion entre les deux personnages se justifie en l'occurrence par le

[370] Il faut constater ici que ces exemples concernent principalement des génériques animés – à part dans le cas du film de McLeod – démarquant du même coup le dessin animé du reste du film, ce qui nous paraît intéresser moins directement notre réflexion. La pratique se généralise d'ailleurs dans les années suivantes avec *The Big Broadcost of 1938* de Mitchell Leisen (1938), *Love Thy Neighbor* de Mark Sandrich (1940), *Hi Diddle Diddle* de Andrew L. Stone (1943) ou encore *Féérie à Mexico* (*Holiday in Mexico*) de George Sidney (1946). De fait, elle ne pose pas réellement de problèmes d'interaction entre les régimes d'image, ne faisant que les juxtaposer au début d'un récit, orientant parfois la lecture de celui-ci selon une perspective cartoonesque. Elle met donc en jeu d'autres questionnements propres au lien qu'entretiennent les génériques avec le film qu'ils introduisent. Nous laissons volontairement de côté ces questionnements pour ne constater dans ces films que la présence, encore inédite à l'époque, du dessin animé au sein de films de long métrage.

[371] Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante*, *op. cit.*, p. 153.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

déroulement de la séquence dans un espace imaginaire, "à côté du monde", ce passage étant une histoire que le personnage interprété par Kelly raconte à un groupe d'enfants : l'univers que nous découvrons est alors littéralement représenté comme une visualisation fantasmée de ce conte par ces derniers.

Gene Kelly et Jerry apparaissent en conséquence, dans cet univers onirique, comme deux images elles-mêmes fantasmatiques, rêvées, presque allégoriques, qui peuvent logiquement cohabiter en parfaite harmonie dans ce monde imaginaire – d'autant plus que la séquence se justifie par le biais du genre de la comédie musicale. Que ce soit au travers de la couleur ou de la présence de chansons et de numéros dansés, la comédie musicale et le dessin animé se découvrent en effet, à partir de la fin des années 1930, de nombreux points communs, en particulier grâce aux premiers longs métrages de Walt Disney, conçus comme des récits entrecoupées de passages chantés. En sus de ce premier lien entre dessin animé et comédie musicale, il est également possible d'insister sur la connexion entre les deux personnages présents à l'écran. Remarquons que la souris calque les pas de danse qu'elle apprend sur ceux du marin, orchestrant une chorégraphie parfaitement synchronisée et mimétique entre deux corps qui paraissent dès lors s'imiter[372]. Le personnage de *cartoon* et la star sont ainsi représentés comme des êtres à part, en dehors du monde, mais également des êtres semblables, ce décalage chimérique les faisant bel et bien se ressembler théoriquement en dépit du décalage graphique qui les sépare esthétiquement.

Cependant, il serait possible d'aller encore plus loin et de voir dans ces rencontres hybrides entre personnages graphiques et célébrités l'ultime phénomène de reconnaissance académique du *cartoon* et de ses principaux représentants. Tom et Jerry ont par exemple, avant la réalisation du film de George Sidney, déjà remporté trois Oscars d'affilée[373]. Ces personnages sont alors les premières figures récurrentes de *cartoon* à accumuler plusieurs récompenses académiques, et paraissent en conséquence clairement installées dans le paysage cinématographique de l'époque. Si leur présence au sein d'un prestigieux long métrage avec Gene Kelly et Frank Sinatra paraît alors tout à fait légitime, elle met surtout en relief, en

[372] Ils tendent même à se confondre, Jerry étant intégralement rotoscopé sur les mouvements de l'acteur. Comme l'explique en effet Leonard Maltin, « la séquence entière a été rotoscopée – Kelly tracé sur le papier destiné à l'animation – de façon à ce que l'animation de Jerry image par image puisse correspondre précisément aux mouvements de Kelly », *op. cit.*, p. 299 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « The entire sequence was rotoscoped – Kelly traced onto animation paper – so the frame-by-frame animation of Jerry could be matched precisely to Kelly's movements »). Pour plus de précisions sur la rotoscopie, voir le chapitre VI de la présente thèse.

[373] Pour *The Yankee Doodle Mouse* (onzième épisode de la série, en 1943), *Mouse Trouble* (1944), et *Quiet Please !* (1945). Les trois films sont symptomatiquement introduits par un générique dévoilant la statuette de l'Oscar, exhibant clairement leur consécration académique.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

retour, leur appartenance à un univers hollywoodien qu'elles ont dorénavant institutionnellement intégré. L'apparition de deux autres personnages de *cartoon* auprès d'acteurs en prises de vues réelles, dans les années 1940, nous paraît appuyer cette hypothèse, puisqu'il s'agit de deux des personnages les plus populaires de dessins animés de l'époque : Mickey Mouse pour les studios Disney, et Bugs Bunny pour la Warner Bros.

Si Mickey Mouse ne remporte son premier oscar qu'en 1941, par l'entremise de son chien Pluto, personnage principal de *Tends la patte* (*Lend a Paw*), sa reconnaissance académique arrive réellement un an plus tard. En 1942, le film *Fantasia*, dans lequel il apparaît pour le segment « L'Apprenti Sorcier », reçoit en effet deux récompenses honorifiques aux *Academy Awards*. La première est attribuée à Walt Disney, William Garity, John N. A. Hawkins, et la RCA Manufacturing Company pour leur « exceptionnelle contribution à l'avancée de l'usage du son au cinema à travers la production de *Fantasia*[374] ». La seconde revient à Leopold Stokowski, chef d'orchestre dirigeant l'Orchestre de Philadelphie pour le film, ainsi qu'à ses associés pour « leur réussite unique de création d'une nouvelle forme de musique visuelle dans la production de *Fantasia* […][375] ». Or, d'évidence, le choix même de Stokowski ou du prestigieux Orchestre de Philadelphie au moment de la production du film n'a, pour Walt Disney, rien d'hasardeux. Œuvrant alors pour imposer une respectabilité du dessin animé au cinéma – l'entreprise de long métrage de *Blanche-Neige* en témoigne[376] – Disney cherche bien ici à donner ses lettres de noblesse à une catégorie filmique encore peu considérée par ses pairs de l'industrie cinématographique. Cette entreprise de reconnaissance académique se révèle en l'occurrence au détour de l'une des séquences les plus emblématiques du film, intéressant directement notre réflexion, puisqu'elle dévoile une poignée de mains entre Mickey Mouse et le célèbre et reconnu chef d'orchestre – lauréat d'un Oscar honorifique l'année suivante. Magnifié par une lumière dorée et un effet de contre-jour, ce contact physique scelle alors en une image la collaboration de l'un des arts les plus académiquement reconnus – la musique classique – avec une forme artistique en quête de reconnaissance académique – le dessin animé.

Ce cas isolé ne pourrait peut-être pas suffire à lui seul à accréditer notre hypothèse, mais Mickey Mouse n'est pas l'unique personnage de *cartoon* – en sus de Jerry – à côtoyer

[374]Anthony Holden, *Behind the Oscar : The Secret History of the Academy Awards*, New-York, Simon & Schuster, 1993, p. 584 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « For their outstanding contribution to the advancement of the use of sound in motion pictures through the production of Fantasia »).
[375] *Idem* (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « For their unique achievement in the creation of a new form of visualized music in Walt Disney's production *Fantasia* »).
[376] Le film a en l'occurrence gagné un Oscar honorifique en 1937, en vertu de son innovation significative dans le milieu du cinéma.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

des stars ou des personnalités reconnues dans les années 1940. Comme l'expliquent Jerry Beck et Will Friedwald à propos de la firme Warner Bros, après avoir évoqué Bette Davis, James Cagney et Humphrey Bogart, « le personnage récurrent le plus marquant [du studio], et sans doute le plus mémorable, est la star de dessin animé Bugs Bunny, né en 1940[377] ». De fait, Bugs Bunny devient dans les années de guerre l'un des personnages les plus emblématiques de la Warner, apparaissant dans plusieurs courts métrages de propagande, dont *Any Bonds Today* (1942) – dans lequel le lapin, déguisé en Oncle Sam, en appelle à la population pour acheter des "bons de la défense", bientôt renommés "bons de guerre" – *cartoon* spécialement commandé par le Département du Trésor, et qui est, à l'époque, le plus diffusé de la Warner[378]. Le choix politique de Bugs Bunny pour ce film d'importance, ainsi que les vingt-cinq *cartoons* le mettant en scène pendant les trois années de guerre des États-Unis attestent à eux seuls de la popularité du personnage, en dépit du départ de son créateur Fred « Tex » Avery pour la MGM en 1942. Or, le discours de Jerry Beck et Will Friedwald paraît confirmer l'évolution que nous avons jusqu'à présent étudiée, pérennisant la notion de "star de dessin animé[379]", tout en apportant cependant une donnée nouvelle : « Bugs est tellement populaire qu'il devient l'une des premières stars "multimédia". Il ne cantonne pas ses cabrioles aux dessins animés et apparaît aux côtés de Jack Carson dans *Two Guys From Texas* [David Butler, 1948] et dans *My Dream is Yours* [titre français, *Il y a de l'amour dans l'air*, Michael Curtiz, 1949][380] ». Le personnage de Bugs Bunny est donc lui aussi capable de partager la vedette avec des stars de longs métrages en prises de vues réelles, mais surtout, apportant encore une preuve de sa reconnaissance académique, il apparaît sous la caméra du récemment oscarisé Michael Curtiz, quatre fois nominé aux *Academy Awards*[381] avant d'obtenir la récompense en 1944 avec *Casablanca* réalisé en 1942.

Au-delà de ces collaborations hybrides dans les années 1940 avec des représentants honorifiques de l'institution du cinéma, les cas de Mickey Mouse et Bugs Bunny nous paraissent également révélateurs dans le cadre de notre analyse en raison de l'héritage plus tardif de leur starification, les deux personnages trouvant une nouvelle consécration

[377] Jerry Beck et Will Friedwald, *op. cit.*, p. 19.
[378] Cf Sébastien Roffat, *Animation et Propagande : les dessins animés pendant la Seconde Guerre mondiale*, Paris, L'Harmattan, 2005, p. 205.
[379] Il est possible de faire référence par ailleurs à une interview de Bugs Bunny, sur le modèle de l'interview avec Betty Boop, donnée pour le magazine *TV, Magazine of Video Fact*, en compagnie de Bob Clampett, intitulée « Dey'll Never Get it Off de Ground ». Cf entretien de Bob Clampett avec Michael Barrier et Milton Gray, publié dans *Funnyworld*, n° 12, 1970.
[380] Jerry Beck et Will Friedwald, *op. cit.*, p. 19.
[381] Pour *Capitaine Blood* (1935), *Rêves de jeunesse* (1938), *Les Anges aux figures sales* (1938), et *La Glorieuse parade* (1942).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

académique autour des années 1980. Mickey Mouse est en effet le premier personnage de dessin animé à recevoir une étoile sur le *Walk of Fame* en 1978 à l'occasion de ses cinquante ans, tandis que Bugs Bunny reçoit la sienne en 1985. Ces deux événements ne restent pas sans suite, Bugs Bunny étant le premier personnage de *cartoon*, en 1987, à remettre l'Oscar du meilleur court métrage animé lors de la cérémonie des *Academy Awards*, suivi en 1988 par Mickey Mouse, que l'on retrouve pour l'occasion aux côtés de Tom Selleck. Ces remises de prix visuellement truquées pour leur retranscription télévisuelle sur la chaîne ABC se renouvellent en 1991 avec Bugs Bunny, puis en 1995, le lapin étant cette fois accompagné de Daffy Duck.

Il est d'autant plus intéressant de remarquer que Mickey Mouse, dans le premier cas, présente Tom Selleck comme son « bon ami », ce dernier qualifiant la souris de « superstar », et que Bugs et Daffy s'ingénient à faire des appels du pied au public, parmi lequel nous découvrons par exemple, à la faveur d'un contre-champ, Tom Hanks et Jodie Foster. Stars et *toons* sont ici bel et bien présentés sur un pied d'égalité, comme composantes structurelles équivalentes de l'institution hollywoodienne. Le choix même de ces personnages graphiques n'est sans doute pas dû au hasard, leur statut de stars dans les années 1940 leur ayant déjà permis, à l'époque, de côtoyer les personnalités les plus reconnues dans quelques longs-métrages hybrides. La starification et la reconnaissance académique de ces personnages apparaîtraient donc selon nous à la fois comme une condition et comme une conséquence de leurs escapades ponctuelles dans le milieu de la prise de vues réelles.

Ces quelques événements médiatiques des années 1980 confortent donc bien l'entreprise de consécration mythologique de la "star de *cartoon*" au sein de l'académie cinématographique hollywoodienne, même s'ils témoignent sans doute plus au départ d'une stratégie promotionnelle entourant la sortie, en 1988, de *Qui veut la peau de Roger Rabbit*. Est-ce en effet un hasard si le film réunit dans une scène emblématique les deux superstars Bugs Bunny et Mickey Mouse, aux côtés de Bob Hoskins ? Relégués pour leur part au rang de *guest-stars*, Donald Duck et Daffy Duck apparaissent d'ailleurs eux aussi au sein de ces remises de prix, mais simplement comme des faire-valoir de leurs célèbres acolytes. Or, cette configuration renvoie également selon nous à leur apparition dans le film de Zemeckis, se livrant l'un l'autre une bataille de pianos au cœur de laquelle les deux personnages règlent leurs comptes, tout en mettant à jour leur frustration d'éternels seconds.

Néanmoins, en dépit de l'ultime canonisation qu'elle met en jeu pour les personnages concernés, cette nouvelle consécration académique apparaissant dans les années 1980 semble paradoxalement nuancer l'assimilation du *cartoon* à l'institution hollywoodienne que nous

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

venons de décrire, cela pour trois raisons. Tout d'abord, son arrivée tardive permet finalement de rendre compte de la lenteur et de la progressivité d'un mouvement de reconnaissance n'apparaissant de fait pas immédiatement dans les années 1930 ; ensuite, il est possible de s'interroger sur le fait qu'elle ne concerne que quelques personnages extrêmement populaires, consacrant donc moins une forme cinématographique que des "stars" déjà établies, très fortement présentes dans l'inconscient collectif des spectateurs de l'époque, en particulier par le biais de la télévision[382] ; enfin, pour en revenir à notre observation de départ, cette reconnaissance académique et starifiante de Mickey Mouse ou Bugs Bunny passe en partie, nous l'avons vu, par leur présence au sein de prestigieux longs métrages. Or, le long métrage n'est absolument pas représentatif du *cartoon* des années 1930-1950, lequel s'épanouit majoritairement dans la forme courte. Le *cartoon* est en l'occurrence doublement mis à l'écart académiquement dès 1932, à la fois séparé du *feature film* par sa durée, mais également dissocié de la catégorie apparaissant la même année et nommée, aux *Academy Awards,* « meilleur court métrage en prises de vues réelles (*Best Live Action Short Film*) ». L'assimilation du dessin animé à l'institution hollywoodienne est donc concomitante à un relatif phénomène de marginalisation, dû non seulement à la durée de ces films, mais également à leur nature graphique. C'est ce phénomène que nous allons à présent mettre en évidence, à travers quelques exemples de films hybrides interrogeant la scission observable dès les années 1930 entre le dessin animé et le cinéma de fiction hollywoodien.

3. Marginalisation du *cartoon* vis-à-vis de l'institution hollywoodienne.

3-a. Une marginalisation académique.

Le processus d'assimilation du dessin animé au modèle institutionnel et académique qui s'est édifié à Hollywood durant une vingtaine d'années n'est pas aussi unilatéral que son évolution précédemment analysée ne le laisse entendre. La singulière raréfaction des films hybrides au tournant des années 1930 en témoigne en un sens, puisque là où la prise de vues réelles et le dessin animé cohabitaient régulièrement auparavant, ces rencontres se font désormais beaucoup plus occasionnelles. Comment alors entendre cette raréfaction à la

[382] *The Mickey Mouse Club* est diffusé pour la première fois sur ABC en 1955 avant d'être relancé dans les années 1970. L'émission *The Bugs Bunny show* débute pour sa part en 1960 sur ABC avant d'être reprise de 1975 à 1985 sur CBS, puis de 1985 à 2000 sur sa chaîne d'origine.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

lumière du rapprochement institutionnel que nous venons d'analyser dans quelques-uns des films hybrides de cette période ?

L'une des raisons potentielles de cette raréfaction pourrait peut-être reposer sur la capacité nouvelle du *cartoon*, à partir des années 1930, à mettre en scène des "diégèses autosuffisantes". Si jusqu'ici les personnages graphiques pouvaient côtoyer des acteurs en prises de vues réelles, c'est peut-être parce que leur double statut institutionnel (presse et cinéma) les y engageait. En revanche, à partir du moment où les animateurs se passent de la prise de vues réelles pour élaborer des fictions se déroulant exclusivement dans le monde des *toons*, il leur est tout à fait possible de représenter une sorte d'Hollywood alternatif, constitué, non plus de stars réelles, mais de stars caricaturées. Nous avions cité l'exemple de Charlot dans *Felix in Hollywood*, mais d'autres films indépendants de notre corpus pourraient à ce titre être évoqués : *Bosko's Picture Show* (1933), *Buddy's Theater* (1935), *Hollywood Capers* (1936), *The Coo Coo Nut Grove* (1936), *She Was an Acrobat Daughter* (1937), ou encore *A Star is Hatched* (1938). Tous représentent un univers hollywoodien "déréglé", peuplé de stars hollywoodiennes apparaissant non pas en chair et en os, mais sous des traits graphiques et cartoonesques. Il semble que dans ces premières années de rattachement du *cartoon* à Hollywood, les animateurs inventent les conditions d'existence d'un univers alternatif, preuve de la marginalisation de leur domaine d'activité. En ce sens, c'est bien le fait, plus tardif, de faire se côtoyer personnages de *cartoon* et stars en prises de vues réelles qui met en revanche en jeu, avec plus d'évidence, le rattachement ou l'assimilation du *cartoon* à l'institution hollywoodienne. Il est ainsi aisé de comprendre la position de certains historiens[383] interprétant le tournant des années 1930 comme un moment d'émancipation du dessin animé vis-à-vis de la prise de vues réelles, ce que donne par exemple à entendre Jean-Loup Bourget lorsqu'il explique que « la technique consistant à mêler ainsi personnages "réels" et dessin animé […] disparaît dans les années trente, le dessin animé accédant ainsi à l'autonomie[384] ». Cependant, cette position, si soutenable et légitime soit-elle dans une perspective théorico-historique, se doit d'être relativement nuancée dans une perspective historiographique.

La réinvention discursive de la naissance du dessin animé se constitue en l'occurrence à la faveur d'un recul sur l'histoire du *cartoon*, et se structure autour de la réinvention mythologique que les réalisateurs et animateurs eux-mêmes ont pu mettre en perspective au cœur de certaines de leurs œuvres. Pourtant, au début des années 1930, il est évident que les

[383] Cf Donald Crafton, *Before Mickey, op. cit.*, pp. 298-299 ou encore Paul Wells, *Understanding Animation, op. cit.*, p. 38.
[384] Jean-Loup Bourget, *op. cit.*, p. 87.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

metteurs en scène de *cartoons* ne pouvaient présager de ce qu'allait impliquer pour eux le passage au cinéma sonore et parlant, à savoir la raréfaction de la production des films hybrides au profit d'une forme de dessin animé autonome, affranchie de la prise de vues réelles que perpétuait jusqu'alors le motif visuel de la main de l'artiste. En d'autres termes, le tournant de la fin des années 1920 ne peut pas réellement marquer ce mouvement d'autonomisation du dessin animé résultant, comme nous l'avons déjà fait remarquer, d'un "désir" de libération de la prise de vues réelles de la part des animateurs. En revanche, ce que ce tournant marque bien, c'est l'affranchissement du dessin animé vis-à-vis d'un modèle institutionnel dorénavant obsolète – le dessin de presse – au profit d'un autre, auquel il tendait à s'affilier depuis quelques années – le cinéma.

Partant, la séparation de la prise de vues réelles et du *cartoon* représente clairement, avant 1930, une division de type institutionnel, opposant deux domaines strictement distincts – d'où la forte impression d'hétérogénéité se dégageant déjà de ces films hybrides pré-années 1930. Or, le constat d'une séparation toujours aussi forte – voire plus radicale, les expériences d'hybridation se faisant de plus en plus rares passée l'ère muette – témoigne en un sens de la perpétuation de cette opposition au moment où le dessin animé intègre institutionnellement et académiquement la sphère du cinéma hollywoodien. Il est tentant d'y voir un signe de persistance du statut passé du *cartoon*, une transition institutionnelle aussi importante ne pouvant guère s'opérer en l'espace de quelques années. Mais il est également possible d'y déceler les prémices d'une nouvelle séparation, qui ne serait plus de type institutionnelle. De fait, désormais rattaché à Hollywood, l'*animated cartoon* se transforme clairement en devenant une catégorie cinématographique à part entière. Il faut d'ailleurs souligner que l'*animated cartoon* adopte, à partir des années 1930, le nom officiel d'*animated film* – syntagme utilisé pour la création de la catégorie destinée aux *Academy Awards*. Se dessine dès lors une nouvelle séparation, non plus entre deux formes institutionnellement distinctes, mais entre ce que nous pourrions dorénavant bien appeler *deux régimes de représentation distincts au sein d'une même institution culturelle*. Cette scission repose évidemment largement sur l'ancien statut du dessin animé, marginalisé pendant des années vis-à-vis de son hégémonique modèle hollywoodien, mais elle représente surtout la condition d'une structuration institutionnelle du *cartoon* comme catégorie hollywoodienne à part entière, c'est-à-dire comme *genre*.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

La notion "d'âge d'or" du *cartoon* invoquée par plusieurs historiens, Michael Barrier en tête[385], nous paraît de fait problématique, usant d'un terme renvoyant ostensiblement à un domaine bien distinct du cinéma – le dessin de presse – pour définir un objet cinématographique s'épanouissant justement au cœur d'un nouveau modèle institutionnel. Cette notion "d'âge d'or" est d'autant plus étonnante qu'elle qualifie une période au sein de laquelle le cartoon apparaît, ne serait-ce donc que par son nom, comme une forme "marginale". Au risque de nous répéter, rappelons que selon Jean-Loup Bourget, la « nature esthétique [de ces films] […] les distinguait […] de la norme "narrative représentative" […] du cinéma hollywoodien[386] ». À ces deux modalités de marginalisation vis-à-vis de l'institution hollywoodienne en place s'ajoute la durée des films, Bourget signalant, rappelons-le encore, « que la plupart des films appartenant à ce genre […] étaient présentés en complément de programme, pour accompagner le (ou les) "grand(s) film(s)"[387] ». Peut-être faut-il donc entendre en ce sens la création d'une catégorie spécifique pour ces films aux *Academy Awards*, ne portant justement pas le nom de *Best Animated Cartoon*, mais bien de *Best Animated Short Film*. La distinction n'est pas dénuée d'intérêt. Elle rend compte selon nous d'une volonté, par l'académie, d'intégration institutionnelle d'une forme qui lui est depuis des années par trop étrangère – d'autant que l'animation ne se limite pas à la technique spécifique de l'animation de dessins, comme nous l'avons déjà évoqué. Or, paradoxalement, cette création d'une catégorie spécifique et terminologiquement affiliée au domaine du cinéma tend à davantage séparer le dessin animé de la prise de vues réelles. Sa nomination académique l'éloigne certes de son modèle institutionnel premier – le *cartoon*, ou dessin de presse – et le rapprocherait en conséquence du cinéma en prises de vues réelles ; mais dans le même mouvement, elle intègre une distinction entre les termes *animated* et *live-action*, n'opposant plus deux domaines culturels distincts, mais divisant désormais la même institution cinématographique. S'observe ici très littéralement le phénomène de *scission-assimilation* rattachant le *cartoon* au modèle institutionnel dominant – représenté par la prise de vues réelles – tout en le marginalisant simultanément.

Cette ambiguïté du statut de *cartoon* à l'ère de son intégration à l'académie hollywoodienne fait l'objet d'un court métrage hybride de Bob Clampett réalisé en 1944, intitulé *What's Cookin' Doc ?*, et mettant en scène Bugs Bunny. La date de sortie de ce film

[385] En témoigne, encore une fois, le titre de son ouvrage de référence, *Hollywood Cartoons*, Barrier préfaçant son ouvrage en posant les repères chronologiques de cet "âge d'or" (qu'il met lui-même entre guillemets), allant des années 1930 aux années 1950. Michael Barrier, *op. cit.*, p. ix.
[386] Jean-Loup Bourget, *op. cit.*, p. 86.
[387] *Idem.*

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

en fait un document presque brut sur le statut du *cartoon* au sein de l'académie à cette époque, son intégration à l'institution hollywoodienne faisant clairement ici l'objet d'une remise en question aussi violente que provocatrice. Le film débute en prises de vues réelles, à la manière d'un reportage sur Hollywood. Nous y découvrons une série de sites célèbres, allant du Chinese Theater au Trocadero en passant par le Hollywood Bowl, que décrit une voix-off insistant sur la fréquentation de ces lieux par des stars. Puis la voix-off enchaîne sur la présentation d'un événement spécial qui n'est autre que la huitième cérémonie annuelle des *Academy Awards*. À la question « Qui va gagner ? » posée par la voix-off répond soudain un plan sur Bugs Bunny qui, sûr de lui, estime que « c'est dans la poche ».

À première vue, la narration de *What's Cookin' Doc ?* témoignerait bien de l'intégration réussie du *cartoon* à l'institution hollywoodienne, faisant de Bugs Bunny l'un des prétendants à l'Oscar, apparemment indifférencié des acteurs de cinéma dont les visages nous sont auparavant présentés, et parmi lesquels nous découvrons Joan Leslie, Olivia de Havilland ou encore James Cagney. La voix-off ne témoigne d'ailleurs aucunement d'une quelconque séparation entre la catégorie du *cartoon* et le reste des catégories habituellement récompensées, n'évoquant que l'Oscar de la meilleure interprétation, auquel Bugs Bunny paraît ici bien pouvoir prétendre. En dépit de son affiliation à la catégorie *Best Animated Short Film*, le personnage évolue de fait au sein d'un univers en prises de vues réelles, ce qui paraît le détacher de son lieu académique d'origine pour "naturellement" l'intégrer à un autre. À en croire ces premières minutes, le personnage de *cartoon* jouirait ainsi de la même reconnaissance institutionnelle qu'un acteur de cinéma, tout simplement en vertu de sa capacité fantasmatique à exister en dehors de l'univers de dessin animé auquel il est pourtant, à l'origine, graphiquement confiné. L'aspect de "reportage" conféré au film entérine alors l'impression selon laquelle Bugs Bunny est un acteur réel pouvant légitimement être convié à une cérémonie qui l'est tout autant. En conséquence de quoi, le *cartoon* apparaît symboliquement dans ce film comme une catégorie parfaitement assimilée à l'institution hollywoodienne, l'un de ses principaux représentants étant en lice pour un prix d'interprétation en principe réservé au cinéma en prises de vues réelles.

Cependant, la particularité de ce film est de jouer sur l'ambiguïté de sa forme visuelle, n'imbriquant jamais la prise de vues réelles et le dessin animé l'un dans l'autre, mais faisant plutôt le choix de les alterner. Au générique annonçant *An Animated Cartoon* succèdent ainsi, de manière surprenante, plusieurs plans en prises de vues réelles, avant que le film ne bascule ensuite dans l'animation lors de l'apparition de Bugs Bunny. Cette alternance met alors en évidence un non-entremêlement des deux régimes de représentation, renvoyant à nos yeux

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

symboliquement à la division académique qui sépare le *cartoon* du cinéma en prises de vues réelles. Entérinant cette idée, Bugs Bunny a beau interagir par ailleurs avec un personnage en prises de vues réelles, cette interaction ne s'opère pas par le biais d'une cohabitation concrète entre les deux, comme *Fantasia* a déjà pu donner à le voir. L'acteur, pour apparaître dans le même cadre que Bugs Bunny, est relayé par le biais de son ombre dessinée et animée, projetée contre le mur qu'arpente le lapin, comme si les deux régimes de représentation ne pouvaient définitivement pas se côtoyer dans le même plan.

Mais le film n'interroge pas simplement l'intégration du *cartoon* à l'institution cinématographique en termes visuels, celle-ci fait tout l'objet du récit, culminant dans une deuxième partie durant laquelle l'Oscar se trouve remis au vainqueur. Son attribution-surprise à James Cagney, alors l'un des acteurs phares de la Warner Bros, au détriment de Bugs Bunny, a beau faire l'objet d'une incompréhension totale de la part de ce dernier, elle apparaît, à nos yeux, extrêmement logique au vu du dispositif visuel élaboré par Clampett. Alors que le maître de cérémonie énumère les qualités d'acteur du lauréat, Bugs Bunny se trouve en effet dépeint sur la gauche du cadre, comme marginalisé, élaborant de son côté une série de mini-saynètes surjouées répondant aux talents qui lui sont, à ses yeux, attribués. Le plan met en évidence, par un écart scénique très important entre le lapin et le maître de cérémonie, une distance entre le discours prononcé par un acteur dont on ne voit que l'ombre – qui n'est d'ailleurs pas la sienne propre, mais sa reproduction animée – et la démonstration du lapin, que personne ne semble voir, celui-ci étant en retrait, et non pas sur le devant de la scène. En dépit de ce que le film a pu sembler donner à voir, Bugs Bunny ne paraît finalement pas du tout intégré à l'environnement en prises de vues réelles, l'arpentant simplement en parallèle, comme dans un à-côté animé qui ne peut se confondre avec la réalité, et en conséquence dans ce cas précis, avec l'académie hollywoodienne du cinéma.

La fin du film témoigne encore parfaitement de cette marginalisation, le personnage de dessin animé tentant de convaincre le public de lui faire gagner le prix d'interprétation en lui projetant un extrait d'un de ses anciens *cartoons*, *Hiawatha's Rabbit Hunt* (1941), dans lequel le lapin est confronté à un indien. À l'issue de cette projection improvisée[388], Bugs Bunny ne gagne pourtant pas l'Oscar, mais une volée de tomates, avant de recevoir sur le crâne une statuette à son effigie. Cette "récompense" illustre à nouveau parfaitement notre propos : si le

[388] Donnant elle-même lieu à un gag, le projectionniste se trompant de bobine et entamant la projection d'un *Stag Reel*, c'est-à-dire d'un film pornographique, forme marginale – elle aussi – à l'ère du cinéma classique hollywoodien. Cf Al Di Lauro et Gerald Rabkin, *Dirty Movies : An Illustrated History of the Stag Film, 1915-1970*, New-York & London, Chelsea House, Whirlwind Book, 1976 ou encore Peter Lehman, *Pornography : Film and Culture*, New Brunkswick & London, Rutgers University Press, 2006.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

personnage reçoit bel et bien une statuette, preuve d'une forme de reconnaissance académique, il ne s'agit pas de la statuette de l'Oscar, mais d'un Oscar "alternatif", spécifiquement destiné à Bugs Bunny, stigmatisant sa différence avec le milieu respectable de l'académie hollywoodienne[389].

Il est d'ailleurs intéressant de constater que bien plus tard, en 2003, le cinéaste Joe Dante tire parti du discours émanant du *cartoon* de Clampett en dévoilant Bugs Bunny, dans *Les Looney Tunes passent à l'action* (*Looney Tunes Back in Action*), faisant chanter la directrice du département animation de la Warner en lui exposant tous les signes ostentatoires de sa célébrité depuis les années 1940 : son étoile du *Walk of Fame* côtoie ainsi ses Oscars, lesquels ont justement la forme de celui de *What's Cookin' Doc.*

Encore une fois, le film de Clampett n'est pas canonique, mais il met néanmoins en évidence une perception que les animateurs eux-mêmes pouvaient avoir de leur travail et de leur reconnaissance au sein de l'institution hollywoodienne. Si les *cartoons* font, à partir de 1932, partie intégrante de l'académie par le biais de leur nomination aux *Academy Awards*, les réalisateurs, créateurs et animateurs ne s'y trouvent guère représentés, la récompense étant chaque fois attribuée au directeur du département animation à l'origine du *cartoon* lauréat – Leon Schlesinger, Walt Disney, Fred Quimby, etc. – mais jamais aux animateurs eux-mêmes,

[389] L'ironie est d'autant plus grande que le film que le lapin diffuse n'est autre que son deuxième *cartoon* nominé aux Oscars, ayant échoué à remporter cette année la récompense face à Walt Disney. De fait, *What's Cookin' Doc* stigmatise une autre forme de marginalisation du *cartoon* dans ses premières années d'institutionnalisation hollywoodienne, celle que subissent les studios face à l'hégémonie de Walt Disney dans les années 1930. Pendant dix ans, son studio est le seul à recevoir régulièrement la récompense de l'Oscar, plus solidement implanté que ses rivaux tels Warner Bros (Schlesinger), Universal (Walter Lantz), MGM (Harman et Ising), Columbia (Charles Mintz) ou encore Paramount (Fleischer Studios). Disney représente surtout dans ces premières années la firme la plus "respectable", œuvrant, nous l'avons vu, pour un rapprochement du cinéma en prises de vues réelles et du dessin animé, c'est-à-dire pour l'assimilation du *cartoon* au modèle du cinéma dominant. L'attribution de la récompense au *Vieux Moulin* (*The Old Mill*) en 1937 en témoigne à merveille, le film démocratisant à cette époque la technique de la caméra multiplane, permettant de créer une profondeur dans l'image dessinée et de reproduire des effets de focale propres au cinéma en prises de vues réelles. Les studios Disney monopolisant alors la nouvelle catégorie, les films s'éloignant de ce modèle se privent ainsi de la reconnaissance académique que constitue l'Oscar et sont finalement bien marginalisés. Comme le souligne Pierre Floquet, « les "Looney Tunes" […] et les "Merry Melodies" […] de la Warner, les "Happy Harmonies" (1934) de la MGM répondirent aux "Silly Symphonies" des studios Disney. Les noms de ces séries montrent à quel point dans les années 1930 les dessins animés ne pouvaient espérer une quelconque reconnaissance qu'en affirmant une ressemblance évidente avec les films de Walt Disney, et donc en affirmant leur appartenance au courant esthétique "disneyen" ». (Pierre Floquet, *Le Langage comique de Tex Avery*, Paris, L'Harmattan, coll. « Cinémas d'animations », 2009, p. 25) Disney apparaît donc bien, dans les années 1930, comme le représentant privilégié d'un *cartoon* académiquement respectable, comme en témoigne également cet encart d'un journal de 1933, non signé, intitulé « Disney Gets Award » : « Walt Disney a été récompensé par un diplôme de l'Académie des Beaux-arts de Buenos Aires pour ses créations de cartoons […]. Plus tôt cette année, un honneur similaire a été attribué au créateur de Mickey Mouse par l'Académie National des Arts et des Lettres de Havane ». *Motion Picture Daily*, vol. 34, n° 86, 11 octobre 1933, p. 2 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Walt Disney has been awarded a diploma by the Academy of Fine Arts in Buenos Aires for his cartoon creations […]. The early part of this year a similar honor was conferred upon the creator of Mickey Mouse by the National Academy of Arts and Letters in Havana »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

toujours laissés à l'écart, souvent non-présents lors de ces manifestations. Cette marginalisation des concepteurs au sein même de l'industrie représente, selon nous, une autre raison de la scission observable, à partir des années 1930, entre le dessin animé et la prise de vues réelles.

3-b. Une production "ghettoïsée" ?

Dans son analyse de *Who Framed Roger Rabbit,* Hervé Joubert-Laurencin met en évidence que « *Toontown* [Toonville] est clairement désigné comme un ghetto, ceint par de hauts murs, à l'intérieur de la ville[390] ». Si l'auteur y propose une approche sociétale de la vie en communauté des *Toons*, proche, selon ses termes d'une forme « d'utopie dégénérée[391] », nous y décelons également une métaphore historique du statut de la production des dessins animés au sein de l'institution hollywoodienne majoritairement concentrée à l'époque autour de la prise de vues réelles. À la simple analyse en surface de quelques ouvrages contemporains consacrés aux *Majors Studios* dans les années 1930-1950, il est possible de remarquer une forte marginalisation du *cartoon* qui s'y trouve souvent à peine évoqué. L'ouvrage de Peter Hays, *MGM, Splendeur du cinéma américain,* réserve par exemple une page sur trois-cent-trente-six au cartoon[392], tandis que le livre *La Warner Bros* de Jean-Pierre Coursodon ne traite nulle part du département animation, si ce n'est dans la chronologie de départ[393], à l'image de *La Fabuleuse histoire de la Warner Bros* de Clive Hirschhorn, qui ne se réfère aux *cartoons* du studio qu'en lien avec les Oscars qu'ils ont remportés dans les années 1940-1950[394].

Ce traitement "à part" du *cartoon* n'est pas inexplicable, témoignant vraisemblablement de son double statut à l'ère de son intégration institutionnelle. Jusque dans les années 1940, les *Majors* ne produisent en effet pas en interne les dessins animés, et se contentent de les distribuer. Ce n'est que tardivement que le cartoon se voit "pleinement" assimilé à l'industrie. Cette constatation peut s'observer dès les années 1930, certains journaux marquant clairement la séparation entre la production en prises de vues réelles et

[390] Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante, op. cit.*, p. 129.
[391] *Ibid.*, p. 150.
[392] Cette page est en l'occurrence reléguée à la toute fin du livre, page 311, comme mise à l'écart du reste. Cf Peter Hays, *MGM, Splendeur du cinéma américain*, Paris, Bordas, 1993 [1ère édition : 1991, Turner Publishing]. Le constat est d'autant plus intéressant que l'ouvrage est préfacé par Patrick Brion, lequel publie huit ans plus tard *Les Dessins Animés de la MGM* (*op. cit.*), comme si le traitement du *cartoon* ne pouvait s'établir qu'en marge du cinéma de fiction en prises de vues réelles, à part, dans un ouvrage lui étant spécifiquement consacré.
[393] Cf Jean-Pierre Coursodon, *La Warner Bros*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1991.
[394] Cf Clive Hirschhorn, *La Fabuleuse histoire de la Warner Bros*, Paris, CELIV, 1984.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

celle consacrée à l'animation. En témoigne par exemple ce court extrait d'un article du *Motion Picture Daily* consacré à la production de la forme courte au sein des studios hollywoodiens, datant de 1933 : « L'activité dans le domaine des producteurs de formes courtes […] [pour les Studios s'élève à] cinq [films] en tournage, douze en préparation et vingt-cinq en montage. […] Cette expertise, cependant, n'inclut pas les concepteurs de cartoons, qui, en raison de l'incertitude de leurs prévisions s'étendant parfois sur une période de plusieurs mois, ne fournissent pas de comptes précis concernant leur nombre de films en cours[395] ». On le voit, le *cartoon* apparaît, en termes de production, comme un département encore à part, ne fonctionnant pas de la même manière que les autres.

À ce titre, la vision de Jerry Beck et Will Friedwald concernant la pleine assimilation du département animation de la Warner Bros au sein du Studio nous paraît quelque peu idéalisante, les auteurs expliquant que c'est « devant le succès international de Bugs Bunny [que] les dirigeants de la compagnie estiment qu'il serait judicieux d'être propriétaires d'un lapin aussi rentable au lieu de se contenter de le distribuer. En 1944, la Warner Bros achète toutes les parts de Schlesinger : le studio, les contrats de travail, les droits des personnages, et même les archives[396] ». Si ce point de vue entérine l'idée d'une intégration du personnage de *cartoon* au *star system* hollywoodien, Bugs Bunny devenant alors une sorte de "mascotte" de la firme, ce rachat par la Warner repose sans doute également selon nous sur une volonté d'intégration d'un département jusqu'ici à l'écart, sur lequel les dirigeants souhaitent avoir une mainmise plus forte. De ce point de vue, s'intéressant à la MGM, Patrick Brion nous paraît sans doute plus proche de la réalité historique lorsqu'il explique que « jusqu'en 1934, la Metro Goldwyn Mayer ne s'est pas beaucoup intéressée aux dessins animés, jugés comme un parent pauvre par comparaison aux prestigieux films de long métrage », cette attitude se transformant en raison des coûts de production trop élevés engagés par le duo Harman et Ising. La MGM « décide alors de produire en interne les dessins animés dont elle a besoin afin de mieux en surveiller les budgets[397] ». Ce ralliement du département animation aux *Majors* n'est en l'occurrence pas sans mettre en évidence la séparation originelle entre deux domaines de production qui ne peuvent en conséquence pas réellement se confondre. En dépit d'une volonté d'intégration du *cartoon* par les *Majors*, cette forme est en effet, pendant un

[395] Anonyme, « Coast Has 48 In Work with 36 Preparing », *Motion Picture Daily*, vol.34, n° 110, 9 novembre 1933, p. 8 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Activity among the short subject producers is much below par with a total of only five in work, 12 preparing and 25 in cutting rooms […]. This survey, however, does not include the makers of cartoon subjects, which, because of their uncertainty in production schedules stretching over a period of months, furnish no definite account of just what is in work »).
[396] Jerry Beck et Will Friedwald, *op. cit.*, p. 33.
[397] Patrick Brion, *op. cit.*, pp. 13-17.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

certain nombre d'années, marginale, originellement marquée par son éloignement – aussi graphique que géographique – par rapport au cinéma de fiction hollywoodien "dominant".

Robert Florey relève en effet, en ce qui concerne l'établissement des studios Disney dans le courant des années 1930, un isolement relatif du département animation par rapport aux studios réservés à la prise de vues réelles : « En 1939, [Disney] acheta 2500 ares de terrain, à la limite du Griffith Park, près des studios Warner, à Burbank. […] *Fort éloignée des autres*, la "maison de l'animation" […] comprend les bureaux des metteurs en scène et de leurs assistants, des chefs de production, des scénaristes et gagmen, des animateurs et de leurs aides. Communiquant par un passage souterrain avec l'Animation, la section "Encre et Peinture" – laboratoire où sont fabriquées les couleurs – est *séparée par un haut mur* du "Camera Department" et des salles de montage[398] ». S'observe ici un relatif cloisonnement du studio réservé à l'animation, qui paraît de plus symptomatiquement se répercuter au sein même de la conception de certains longs métrages en prises de vues réelles incluant à l'époque des séquences dessinées – générique ou autres. La Fox produit ainsi par exemple en 1934 le film *Entrée de service* (*Servants' Entrance*) de Frank Lloyd, lequel présente une séquence de rêve du personnage principal interprété par Janet Gaynor, mêlant dessin animé et prises de vues réelles et réalisée par Walt Disney.

Ce court passage nous intéresse particulièrement par rapport à son contexte de production, la Fox ayant laissé les rênes de sa conception aux studios Disney, contribuant dès lors clairement à dissocier la scène du reste du film, ne serait-ce qu'en termes de partage de sa réalisation entre deux studios. Cette impression – déjà patente au sein du long métrage lui-même, isolant le rêve du reste du récit – se ressent en l'occurrence encore davantage au cœur de la réception du film, pointant la marginalisation de la production de cette séquence onirique. Les premiers commentaires dans certains journaux de l'époque évoquent par exemple un long métrage dénué, lors des premières projections à la presse, dudit passage, témoin de sa fabrication à part. Le *Motion Picture Daily* du 23 juillet 1934 explique ainsi qu'« une séquence de rêve (un cartoon en couleurs fait par Walt Disney) *va être ajoutée* au film. Elle montrera ce à quoi rêve Janet lorsqu'elle s'endort après avoir concocté ses plats[399] ». Le même constat est fait par le *Motion Picture Herald* du 28 juillet 1934 : « La

[398] Robert Florey, *Hollywood Village – Naissance des Studios de Californie*, Paris, Pygmalion/Gérard Watelet, 1986, pp. 55-57 (je souligne).

[399] Anonyme, « Servants' Entrance », *Motion Picture Daily*, vol. 36, n° 18, 23 juillet 1934, p. 7 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « A dream sequence (a color cartoon done by Walt Disney) will be added to the picture. It will show what Janet dreams when she falls asleep over her dishes »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

séquence de rêve, en couleurs, *n'était pas présente* dans la projection de l'avant-première[400] ». La séquence apparaît ici presque comme facultative, conçue en marge du film, celui-ci pouvant visiblement fonctionner sans elle. Il est d'ailleurs intéressant de constater que la séquence était à l'époque visiblement envisagée en couleurs – ce qui n'est pas le cas dans la version finale – ce qui aurait davantage contribué à la compartimentation du film, distinguant ostensiblement le métrage en prises de vues réelles de la séquence animée, presque considérée comme un court métrage à part à l'intérieur du film. Remarquons par ailleurs que ni les encarts publicitaires, ni la critique proposée par *The Film Daily* – 22 août et 26 septembre 1934[401] – ne font mention de ce passage hybride, ce qui s'explique peut-être également par le contrat entre la Fox et Disney, agréant de ne pas mentionner le nom de Walt Disney dans le cadre de la promotion du film[402]. De fait, tous ces éléments contribuent à singulièrement "ostraciser" le dessin animé par le biais d'une "ghettoïsation" de sa production, ici très explicitement perceptible. Le dessin animé des années 1930-1940 hérite ici sans doute de son statut des années 1910-1920, institutionnellement isolé du cinéma hollywoodien.

De fait, les années 1930 voient la réalisation de plusieurs *cartoons* représentant leur propre conception au sein d'un studio de dessin – *Makin' Em Move*, Van Beuren Studio, 1931, *A Cartoonist's Nightmare*, Warner Bros, 1935, par exemple – ce qui tend à creuser le fossé entre deux modes de production désormais institutionnellement assimilés l'un à l'autre. Mais les années 1930 marquent également, nous l'avons vu, un changement de modèle représentationnel, contribuant à l'intégration du *cartoon* au *studio system* hollywoodien. Un certain nombre de dessins animés post-années 1930, parodient alors l'univers et le système hollywoodiens en offrant à de nombreux acteurs leur pendant dessiné et caricatural[403]. Cependant, au lieu de rapprocher le dessin animé du cinéma en prises de vues réelles, ce principe éloigne bien davantage le premier du second et le marginalise en inventant, nous l'avons déjà fait remarquer, un univers parallèle doté de sa propre cohérence, celle d'une « caricature, d'un renversement carnavalesque[404] » d'Hollywood pour emprunter l'expression à Hervé Joubert-Laurencin. Les animateurs de *cartoon* créent de ce point de vue les

[400] *Motion Picture Herald*, 28 juillet 1934, p. 45 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « These scenes were not in the preview screening and were in color »).
[401] *The Film Daily*, vol. 66, n° 44, 22 août 1934, p. 3 ; et *The Film Daily*, vol. 66, n° 73, 26 septembre 1934, p. 15.
[402] Ces informations proviennent des archives de la 20th Century Fox du Département Légal de la Bibliothèque des Arts de l'UCLA. Source AFI : http://www.afi.com/members/catalog/DetailView.aspx?s=&Movie=6618, consultée le 27 juin 2012.
[403] À titre d'exemple, il est possible de noter les cartoons *Mickey's Gala Premiere* (1933) pour Disney, ainsi que ceux que nous avons déjà cités précédemment.
[404] Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre Volante, op. cit.*, p. 152.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

conditions de leur propre ghettoïsation, pouvant dès lors innocemment moquer les codes et les clichés représentationnels hollywoodiens, inventant progressivement leur art dans une marge tolérée du système[405].

Cette idée se trouve selon nous illustrée à merveille dans l'un des rares *cartoons* hybrides des années 1930 que nous avons déjà cité sans toutefois l'analyser : *Daffy Duck in Hollywood* de Fred « Tex » Avery (1938). Ce dessin animé présente au départ un studio hollywoodien parodique – « Wonder Pictures » – caricaturé et dessiné, au sein duquel Daffy Duck fait irruption pour semer le trouble et la confusion. Durant ses premières minutes, le *cartoon* n'annonce en rien le dérèglement hybride que sa dernière partie met en jeu, à l'inverse du film de Friz Freleng qui lui fait suite deux ans plus tard, *You Ought to be in Pictures* se passant pour sa part intégralement dans un univers en prises de vues réelles. Pourtant, le film d'Avery convoque des interrogations assez similaires sur la place du personnage graphique au sein de la production des *feature films* : Daffy Duck surgit en effet dès les premières secondes dans le bureau du producteur pour avoir un rôle, et, rejeté, s'ingénie par la suite à parasiter un tournage, corrompant les divers appareils présents sur le plateau – spots d'éclairage branchés sur une lance d'incendie, caméras chargées avec des balles de mitraillette – et empêchant les acteurs de jouer leur scène de bout en bout. Le personnage se saisit également du cigare du réalisateur pour tracer un sigle Warner Bros à base de fumée, prétextant faire « un peu de publicité pour [ses] patrons » car ayant « un rôle en vue ». Un double-discours se fait ici jour, l'univers parallèle hollywoodien dépeint graphiquement par ce dessin animé faisant malgré tout écho au studio réel de la Warner Bros que Daffy Duck semble également vouloir investir, comme s'il souhaitait déborder la marge tolérée du *cartoon* pour fantasmatiquement intégrer la production de *feature films* bien réels. Cette plaisanterie métafilmique pourrait de fait rester lettre morte au sein d'un *cartoon* se déroulant en vase clos, dans un espace diégétique uniformément dessiné et donc cloisonné vis-à-vis du système qu'il parodie. Néanmoins le film d'Avery joue volontairement dans sa deuxième partie sur la porosité entre les deux univers, Daffy Duck sortant du studio de tournage pour se rendre dans un espace "Cinémathèque" (*Film Library*) et décidant d'y découper des morceaux de bobine pour composer un film par lequel il projette de remplacer

[405] Notons à ce titre la fin du cartoon *Rabbit Hood* de Chuck Jones (1949), s'achevant par l'apparition d'Errol Flynn dans un plan issu des *Aventures de Robin des Bois* de Michael Curtiz (1938), provoquant la stupéfaction de Bugs Bunny : « Eh, ça ne peut pas être lui » (« Eh, it couldn't be him !... ») Sous-entendu : que viendrait faire la star Errol Flynn dans un *cartoon* de la Warner Bros, accentuant ainsi l'impression de marginalisation visiblement entretenue dans cet exemple par les animateurs eux-mêmes.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

celui du réalisateur souffre-douleur. Or, ces bobines ne sont autres que des extraits de film en prises de vues réelles[406], débutant par l'ouverture d'un film intitulé *Gold is Where You Find It.*

Le fait que le film remonté par Daffy Duck soit en prises de vues réelles représente sans nul doute quelque chose d'inattendu pour les spectateurs de l'époque[407], mais contre toute attente, il ne paraît pas constituer une quelconque surprise pour le personnage du réalisateur, gonflé de fierté à la vue de ces premières images, comme si *Gold is Where You Find It* était bien le film qu'il a réalisé et dont nous avons entraperçu quelques moments du tournage. Autrement dit, Avery dessine bel et bien un pont entre le *cartoon* et le cinéma en prises de vues réelles, pont qui, en dépit de son absurdité – le tournage que nous découvrons auparavant ne met nullement en jeu un autre régime de représentation – rend poreuse la frontière que semblait confirmer jusqu'ici le déroulement du court métrage dans un studio uniformément fait de dessin. Là où le film remonté par Daffy Duck prend en revanche par surprise le metteur en scène, c'est plutôt dans le non-sens du montage qui s'ensuit, juxtaposant des plans sans lien les uns avec les autres, inversant à plusieurs reprises le sens de la projection, et disjoignant la voix-off de ce que montrent les images[408].

En d'autres termes, ce n'est pas tant la présence de la prise de vues réelles qui dérange le réalisateur, mais bien le *dérèglement* de celle-ci dû à la folie du personnage de Daffy Duck, proposant un collage avant-gardiste sans queue ni tête qui, ironie du sort, satisfait pleinement le producteur, désignant en conséquence Daffy Duck comme réalisateur au sein de son studio. Il n'est donc pas exagéré d'en conclure que le personnage de *cartoon* corrompt ici littéralement le *feature film* en prises de vues réelles, tel un parasite s'ingéniant à en démonter les codes représentationnels et la logique narrative. Le film d'Avery, perpétuant l'idée d'une marginalisation du *cartoon* comme espace de production en marge, libre de caricaturer le système hollywoodien au sein d'un univers graphique parallèle, joue simultanément sur une porosité possible entre les régimes de représentation. Mais cette porosité s'avère problématique, la folie du *cartoon* pouvant dans le cas présent pervertir la respectabilité du film de long métrage de fiction, et conséquemment le détruire de l'intérieur. La ghettoïsation du *cartoon* peut ici trouver une nouvelle explication, ne reposant plus seulement sur son ancien statut institutionnel, mais également sur la tendance de certains animateurs à jouer de

[406] Notons à cet égard l'ironie de la ligne de dialogue alors prononcée par Daffy Duck : « je vais leur donner un vrai film ! » (*A real feature !*)

[407] Un *cartoon* de la Warner avait un an auparavant déjà représenté une salle de cinéma, *She Was an Acrobat Daughter* (1937), mais les images projetées sur l'écran ne se différenciaient pas des spectateurs dessinés, étant également en dessin animé.

[408] Le premier sursaut du réalisateur intervient en l'occurrence à la suite de l'image d'un lion dont le rugissement a été remplacé par la phrase « Les films sont votre meilleur divertissement », référence explicite au logo de la MGM, concurrent direct à l'époque, avec Disney, de la Warner Bros.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

leur position marginale au sein du système pour mieux pouvoir en détourner les attentes et les acquis. De ce fait, le *cartoon* apparaîtrait comme le lieu privilégié d'une potentielle remise en question innocente du cinéma en prises de vues réelles, et contribuerait bien à la scission définitionnelle entre ce dernier et le dessin animé en général courant des années 1900 aux années 1930. Cependant, cette séparation ne saurait être compréhensible si nous ne prenions pas simultanément en considération le mouvement d'assimilation entre le dessin animé et le cinéma à partir de la fin des années 1920. C'est en l'occurrence ce que l'hybridité du film d'Avery donne à entendre en dépeignant l'étrange promiscuité entre ce qui peut depuis les années 1930 être considéré, nous l'avons vu, comme deux régimes de représentation au sein de la même institution, se côtoyant sans pour autant pouvoir pleinement cohabiter l'un avec l'autre.

3-c. Des images diamagnétiques.

Daffy Duck in Hollywood trouve sans nul doute un écho dans le film *You Ought to be in Pictures* de Friz Freleng, mettant selon nous en évidence, sans détour, la ghettoïsation que nous venons de décrire, par le biais de son récit et de sa mise en scène. Ce film nous permet de fait d'insister, à l'issue des années 1930, sur l'immiscibilité des deux espaces de production et, partant, sur l'inconciliabilité des deux régimes de représentation que sont le dessin animé et la prise de vues réelles. Si nous avons déjà évoqué le début et la fin du film de Freleng, nous avons volontairement passé sous silence sa partie centrale, dépeignant l'arrivée de Porky Pig dans les studios de la Warner, après avoir quitté le département animation de Leon Schlesinger. Ce passage décrit majoritairement une course poursuite entre le personnage graphique et un gardien lui refusant l'entrée dans les studios, et conséquemment, met en évidence une interdiction pour le personnage graphique d'intégrer le lieu de production réservé à la prise de vues réelles. Cette prohibition est clairement établie dans le premier dialogue confrontant Porky au gardien : « Oh, alors vous êtes Porky Pig ? Et vous voulez que je vous laisse entrer ici ? Et que je perde ainsi mon travail ? » La saillie ne laisse guère de doute quant à l'illégalité qui pèse sur l'intégration du dessin animé au domaine de la prise de vues réelles : le gardien n'a pas *le droit* de laisser entrer le personnage de *cartoon* dans le studio hollywoodien[409].

[409] Ce dialogue a même un double sens, le gardien étant interprété par Michael Maltese, scénariste sur un grand nombre de *cartoons* de la Warner. De fait, si Porky Pig devenait un acteur dans le domaine de la prise de vues

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Cet interdit de la présence du dessin animé au sein de la prise de vues réelles, stigmatisé par le dialogue, est parallèlement relayé par la mise en scène fonctionnant selon le même principe que lors de la rencontre entre Porky Pig et Leon Schlesinger. Un champ/contre-champ cloisonne ainsi chacun des deux personnages dans un cadre qui lui est propre, empêchant dans un premier temps leur rencontre, avant qu'un plan large ne les dévoile dans la même image. Pourtant, symptomatiquement, ce plan large ne révèle ici nullement une connivence, mais bien plutôt une tension entre les deux régimes de représentation. Le gardien insiste bien sur le fait qu'il ne va pas laisser entrer Porky, mais qu'il va au contraire « le jeter dehors » (« I'm gonna throw you out ! »). Si les deux personnages se retrouvent alors en mouvement dans le même cadre, cette cohabitation apparaît quasiment diamagnétique, les deux personnages réagissant l'un envers l'autre à la manière de champs magnétiques opposés, tendant à naturellement se repousser à chaque tentative de rapprochement. De fait, le plan les réunissant dévoile le gardien se saisissant de la voiture de Porky et la jetant littéralement hors du cadre. S'illustre ainsi l'immiscibilité des deux régimes de représentation, le gardien hurlant après avoir jeté Porky : « Dehors, et restes-y ! » (« Get out and stay out ! »), l'insistance sur le terme « out » appuyant encore l'illégitimité de la présence de Porky au sein de la prise de vues réelles – et, partant, du studio de la Warner – littéralement écarté du cadre par une force de l'ordre.

La suite des événements dépeints par le récit confirme encore l'effet d'attraction-répulsion qui détermine le rapport de Porky au studio qu'il cherche désespérément à investir. Les interactions entre le personnage et la prise de vues réelles sont ainsi presque toujours identiques au schéma que nous venons de décrire, la poursuite suivant cette séquence se faisant encore une fois sans cohabitation réelle entre les deux régimes de représentation, cloisonnant les deux personnages par le montage. Une fois dans le studio, Porky interrompt en l'occurrence un tournage en éternuant, mais là encore, l'effet de son éternuement est filmé sans que le personnage ne soit pour sa part visible dans le cadre. Seule son éjection du lieu, par un technicien, permet à nouveau d'entremêler les deux régimes de représentation pour paradoxalement mieux les séparer, les faire se repousser.

De fait, chaque rencontre avec un élément mouvant en prises de vues réelles se fait d'abord en champ/contre-champ, avant que la cohabitation avec le dessin ne tende à chasser Porky de l'image. La séquence qui s'ensuit, confrontant le personnage à une troupe de

---

réelles, Maltese perdrait effectivement son travail, offrant à ce passage une dimension métafilmique supplémentaire.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

diligences de western manquant de l'écraser va dans le même sens, le repoussant – cette fois-ci involontairement, mais significativement – vers les bords du cadre.

Le systématisme de ces quelques séquences nous incite à y voir l'affirmation d'une scission fermement établie entre le dessin animé et la prise de vues réelles : il n'y a clairement pas de place pour le personnage de *cartoon* dans cette dernière. Le *toon* y est bel et bien dépeint comme un parasite, un corps étranger corrodant qui jure avec le cinéma de fiction hollywoodien, sa simple présence au sein d'un studio suffisant, par exemple, à faire rater une prise à laquelle il assiste, et donc, à perturber un tournage. Le retour de Porky au studio de Schlesinger et la reprise de son contrat de travail confortent de fait l'impression d'un phénomène de partitionnement de l'animation par rapport à la prise de vues réelles. Freleng – parmi d'autres ? – paraît donc pleinement conscient de cette ghettoïsation du *cartoon*. C'est selon nous cette mise à l'écart qui contribue, à cette époque, à la scission définitionnelle permettant de cerner institutionnellement le dessin animé par rapport au modèle "dominant" de la prise de vues réelles auquel il ne peut paradoxalement se rattacher qu'en s'en différenciant, c'est-à-dire en s'en séparant. Ainsi s'expliquerait en partie le phénomène de scission-assimilation institutionnelle que nous nous attachons à décrire et à analyser à l'aune des années 1930-1940, moment charnière du processus que *You Ought to be in Pictures* permet de métaphoriser avec évidence. Tout en cherchant à assimiler le dessin animé à l'institution hollywoodienne, et donc à l'éloigner de ses origines "graphiques" – dessin de presse, caricature, etc – les animateurs ne peuvent malgré tout œuvrer pour une singularisation et une reconnaissance institutionnelle de leur art qu'en faisant l'objet d'une marginalisation qu'ils subissent tout autant qu'ils l'entretiennent. L'impossibilité de Porky Pig à intégrer le studio de production des films en prises de vues réelles, en dépit de sa volonté, symbolise ainsi ce double-mouvement du dessin animé à l'ère de son institutionnalisation hollywoodienne. Il est à la fois toléré – le personnage de *cartoon* est bel et bien présent dans un espace en prises de vues réelles – et constamment rejeté – les deux régimes de représentation tendent à s'exclure lorsqu'ils apparaissent tous deux dans le même cadre.

On le voit, la double institutionnalisation du dessin animé, d'abord dans les années 1910, ensuite dans les années 1930, entrecoupée d'une phase intermédiaire marquée par deux séries ouvertement mythologisantes – Fleischer et Disney – témoigne d'une double séparation vis-à-vis de la prise de vues réelles. S'éloignant d'abord institutionnellement de celle-ci, le dessin animé se transforme clairement à l'ère du parlant, assimilé à une industrie hollywoodienne dont il reste malgré tout en marge, les animateurs entretenant sa singularité originelle par le biais de mises en abyme parodiques, moquant les codes du *studio system* sur

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

lequel se greffe à cette époque le *cartoon*, sans se départir de ses acquis passés. Les expériences d'hybridation s'ensuivant à partir des années 1930 constituent donc selon nous l'illustration d'un questionnement sur le lien unissant dorénavant deux espaces représentationnels intégrés au sein de la même institution. Si le concept précis de "cinéma d'animation" s'institutionnalise dans les années 1950 contre la prise de vues réelles, cette relation ambiguë entre le dessin animé et la photographie en mouvement vingt ans auparavant permet de problématiser – en termes historiques – ce parti-pris théorique, trouvant ses fondements au cœur de la scission-assimilation institutionnelle que nous avons cherché à cerner au sein de cette première partie.

De fait, au-delà de notre analyse socio-contextuelle et historique, ce phénomène de scission-assimilation peut s'entendre d'une toute autre manière, comme le film de Freleng le donne également à entendre par le biais de sa mise en scène. Même si ce n'est pas la première fois dans l'histoire des films hybrides que nous avons jusqu'à présent tracée, *You Ought to be in Pictures* met en l'occurrence en évidence deux modalités de rencontre entre le dessin animé et la prise de vues réelles, l'une qui serait de l'ordre de la "juxtaposition" entre les deux régimes de représentation, et l'autre que nous pourrions qualifier "d'entremêlement" entre les deux. Si la première ne semble pas particulièrement poser de problème, reposant sur des effets de champ/contre-champ cloisonnant l'un et l'autre des régimes d'image dans un cadre qui lui est spécifique, la seconde, réunissant le dessin et la photographie en mouvement dans un même plan est le lieu d'un double-problème, à la fois narratif et visuel. Ces plans hybrides sont, nous l'avons vu, le lieu d'un rejet narratif du dessin par la prise de vues réelles, les personnages filmés éjectant régulièrement Porky Pig hors du cadre, en vertu de la force diamagnétique que nous avons décrite. Mais ce rejet narratif se double d'une tension plus spécifiquement visuelle, singularisant ces quelques plans par de légers effets de flou et de surexposition, évidemment dus au trucage utilisé pour entremêler les deux régimes de représentation.

Ces plans hybrides présenteraient selon nous une forme "d'anomalie visuelle" en comparaison aux autres plans du film, ce qui tend à les isoler, non seulement par rapport aux plans mettant en scène Porky Pig dans des décors fixes, mais également par rapport aux plans intégralement en prises de vues réelles. L'hybridation au sein du même cadre inaugurerait donc une voie médiane de l'image, proprement diamagnétique, opposant tout en les rapprochant deux formes visuelles dont il est alors possible de constater l'irrémédiable altérité. Après avoir mis en évidence la scission-assimilation du dessin animé et de la prise de vues réelles en termes historiques et socio-contextuels, il convient donc à présent d'interroger

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

l'impact de cette scission-assimilation sur les théories de l'image en mouvement, afin de comprendre en quoi l'entremêlement de ces deux régimes de représentation ne paraît pouvoir se départir d'une impossibilité intrinsèque que nous nous proposons d'analyser dans la deuxième partie de cette étude.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

2ème partie :

Contre-ontologie de l'image animée – L'inconciliabilité de la prise de vues réelles et du dessin animé comme problème théorique

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

La scission-assimilation dont nous venons de dessiner les modalités d'apparition historique dans le courant des cinquante premières années du cinématographe a, dans le cadre de notre réflexion, une double utilité. Non seulement nous a-t-elle permis de nous interroger sur le syntagme et la notion de dessin animé en fonction de leurs diverses évolutions par rapport à la prise de vues réelles ; mais également nous permet-elle d'affirmer qu'avant ce long processus définitionnel, ni le dessin animé, ni le cinéma d'animation n'ont pu être à aucun moment définis ou pensés comme ils le seront dans le courant des années 1930 pour l'un, puis dans le courant des années 1950 pour l'autre. De fait, presque jusqu'aux années 1910, dessins et photographies animés représentent deux modalités d'animation qui ne se distinguent en fait nullement l'une de l'autre.

Comment alors expliquer l'assertion suivante de Michel Chion, issue d'un article paru en 2012 dans la revue *Positif,* analysant la fusion entre film de synthèse et cinéma en prises de vues réelles dans le cadre de la *performance capture* : « À ma gauche, il y aurait eu jusque-là le cinéma de prise de vue dite "réelle", dans lequel un acteur, une actrice sont censés avoir joué, dans lequel il y a un réel physique devant la caméra. À ma droite, le cinéma dit de "dessin animé", dans lesquels [sic] aucun acteur, aucune actrice n'aurait prêté son corps. *Beaucoup croient qu'il a existé autrefois une différence ontologique entre les deux*, de sorte que la *performance capture* leur semble un phénomène paradoxal et un peu monstrueux[410] ». Au-delà des objectifs de la démonstration de l'auteur, une telle affirmation pose selon nous au moins trois questions évidentes qui ne trouvent de réponse nulle part dans l'article : tout d'abord, pour quelle raison certaines personnes – qui ne sont d'ailleurs jamais citées – ont-elles pu être amenées à constater une quelconque "différence ontologique" entre le dessin animé et la prise de vues réelles ? Ensuite, en quoi consiste cette différence ? Et enfin, qu'entend l'auteur par son usage de l'adverbe « autrefois » paraissant ancrer cette dimension ontologique au sein d'un contexte historique aussi imprécis que résolument tourné vers le passé ? La deuxième partie de notre réflexion se donne pour objectif d'éclairer ces trois zones d'ombre en interrogeant les modalités d'invention discursive de cette dite différence ontologique.

[410] Michel Chion, « Un autre corps que le sien », *Positif,* n° 617-618, juillet-août 2012, p. 68 (je souligne).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Chapitre IV : Entremêler le dessin animé et la prise de vues réelles – interrogations théoriques sur une hybridation technologique

Il n'est pas inutile de rappeler ici, encore une fois, l'appartenance du dessin animé au territoire esthétique et institutionnel beaucoup plus vaste qu'est le "cinéma d'animation". Comme le critique André Martin l'a bien fait remarquer en 1952 dans son premier article publié dans la presse cinématographique : « Maintenant que la Cocagne est pillée, le Dessin animé est sauvé. Et plus que le Dessin animé, l'art immense du FILM D'ANIMATION, et de la PRISE DE VUE IMAGE PAR IMAGE qui sauvent le meilleur du cinéma et dont le CARTOON tel qu'on le connaît n'est qu'une minuscule et étroite application[411] ». Cette affiliation du dessin animé, et partant, du cartoon, au concept général de cinéma d'animation nous intéresse au sens où les diverses définitions de ce dernier, sur lesquelles se fondent les principaux représentants et acteurs de son processus d'institutionnalisation dans le courant des années 1950, reposent presque toutes sur une opposition marquée à la prise de vues réelles.

Nous avons déjà cité la définition canonique instaurée par l'ASIFA en 1980 à Zagreb, qui stipule que « par art de l'animation, il faut entendre la création d'images animées par l'utilisation de toutes sortes de techniques à l'exception de la prise de vue directe[412] ». Mais Hervé Joubert-Laurencin a par ailleurs relevé d'autres définitions qui, de près ou de loin, laissent entrevoir un éloignement symptomatique vis-à-vis de la prise de vues réelles. Il y a celle d'Alexandre Alexeïeff, constituée en 1967, et recherchant, dans la différence entre un instant de non-mouvement filmé en prises de vues réelles et un autre enregistré image par image, sans doute sans que ce ne soit d'ailleurs totalement conscient comme l'explique Joubert-Laurencin, « une distinction normative entre film naturel et film d'animation […], le seuil d'une norme esthétique distinguant les deux cinémas[413] ». Il y a celle de Norman McLaren, jouant sur l'idée de manipulation du mouvement entre les images que ne permet pas, en l'occurrence, la prise de vues réelles : « L'animation n'est pas l'art des dessins en mouvement, mais l'art du mouvement mis en dessin » (« animation is not the art of drawings-

[411] André Martin et Michel Boschet, « Dessin animé et profondeur », *L'âge du cinéma*, n° 6, mars 1952, rééd. in Bernard Clarens, *André Martin, écrits sur l'animation 1,* Paris, Dreamland éditeur, 2000, p. 27 (sauf indication contraire, tous les textes d'André Martin ici cités ont été consultés dans l'anthologie de Bernard Clarens).
[412] Brochure *What is ASIFA ?*, *op. cit.*
[413] Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante, op. cit.*, p. 48. L'auteur fait ici référence aux textes d'Alexeïeff « Pour ou contre 24 images/s ? », *Cinéma Pratique*, n° 74, avril-mai 1967, rubrique : L'animation nouvelle ; et « L'"autre" moitié du film », *idem*, n° 75, juin-juillet 1967. Hervé Joubert-Laurencin utilise le syntagme « cinéma naturel » pour désigner le cinéma en prises de vues réelles, en référence à l'usage qu'en faisait Eisenstein dans un de ses cours de 1947.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

that-move, but the art of movements-that-are-drawn[414] »). Enfin, Joubert-Laurencin s'attarde sur celle d'André Martin, écrite en 1976 pour l'*Encyclopaedia Universalis*, faisant reposer le cinéma d'animation sur le principe d'image par image, sans pour autant le limiter à cette technique particulière[415].

Au-delà de ces trois définitions, il faudrait également revenir sur les nombreux autres textes de Martin, écrits dans les années 1950, qui ne cessent d'insister sur la différence entre les deux cinémas. En témoigne par exemple cet extrait d'un communiqué de presse écrit par le critique en 1956, à l'occasion des premières JICA : « à côté du cinéma de prise de vues directes, documentaire et romanesque […], existe un cinéma de création totale qui échappe aux pièges inévitables du réel, et pour lequel chaque image du film […] devient possibilité de création, d'art et d'invention[416] ». Ou, la même année, un extrait du programme de la première exposition internationale du cinéma d'animation, expliquant que « Cinéma de prise de vue directe et Cinéma d'Animation [n'ont] plus grand-chose de commun, sinon leur profonde et secrète structure[417] ». La comparaison se poursuit dans les *Cahiers du Cinéma* du mois de juin : « cette année le Cinéma de Prise de Vue directe a peut-être été plus décevant qu'à l'ordinaire, et un certain découragement a régné parmi les habitués. […] Titrant *Les Chefs-d'œuvre n'étaient pas au rendez-vous* un grand critique désabusé ajoute même que le Cycle de Projections du Cinéma d'Animation était le Meilleur Festival[418] ». Martin va même jusqu'à affirmer, en 1957, que « le cinéma de prise de vue tel qu'on le pratique aujourd'hui et le cinéma d'animation tel qu'il tend à devenir ne peuvent être conciliés[419] ». C'est donc bien contre la prise de vues réelles que paraît s'institutionnaliser le concept de cinéma d'animation majoritairement défendu à l'époque en France par le critique ici moult fois cité. D'ailleurs, comme nous l'avons déjà fait remarquer, Hervé Joubert-Laurencin met en évidence que : « parler du "cinéma d'animation" impose de parler sans cesse d'un cinéma qu'il ne serait pas,

[414] Norman McLaren, *Cinéma 57* n° 14, numéro spécial sur « le cinéma d'animation », janvier 1957, p. 52. Hervé Joubert-Laurencin revient par ailleurs sur la polysémie du verbe « draw » qui ne doit pas uniquement être entendu comme une exclusion des techniques d'animation différentes du simple dessin. Cf Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante, op. cit.*, p. 53.

[415] « Le terme d'animation définit toute composition de mouvement visuel procédant d'une succession de phases calculées, réalisées et enregistrées image par image, […] quel que soit le système de représentation choisi […] quel que soit le moyen de reproduction employé […] quel que soit enfin le procédé de restitution du mouvement ». *Encyclopaedia Universalis*, article « Animation (cinéma d') », volume 5, pp. 866-876. Cf Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante, op. cit.*, p. 61.

[416] André Martin, communiqué de presse écrit en 1956, rééd. in Bernard Clarens, *op. cit.*, p. 66.

[417] André Martin, programme de la première exposition internationale du cinéma d'animation (du 25 avril au 10 mai 1956), rééd. in Bernard Clarens, *op. cit.*, p. 81.

[418] André Martin, « Un match extraordinaire : la première rencontre du cinéma d'animation image par image », *Cahiers du Cinéma*, n°60, juin 1956, pp. 23-24, rééd. in Bernard Clarens, *op. cit.*, p. 104.

[419] André Martin, « Science-fiction et très sérieuses probabilités », *Cinéma 57*, n° 14, *op. cit.*, p. 98, rééd. in Bernard Clarens, *op. cit.*, p. 151.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

mais qui se distinguerait pourtant du "cinéma" en général, dont le "cinéma d'animation" fait partie intégrante[420] ». En d'autres termes, pour que le syntagme "cinéma d'animation" apparaisse, une scission est bel et bien nécessaire : le cinéma d'animation doit bien se constituer en opposition à un autre type de cinéma pour justifier l'usage de cette expression. Comment en est-on historiquement arrivé à cette séparation terminologique, aussi définitionnelle qu'institutionnelle ?

Hervé Joubert-Laurencin rejette pour sa part le terme de « "cinéma en prises de vues directe[s]" », selon lui « trop encombrant [et] trop techniciste[421] ». Pourtant, si ce choix se justifie dans le cadre de sa réflexion, force est de constater que cette dimension techniciste paraît essentielle à la compréhension de l'objet qui nous occupe. Au sein de son premier texte publié dans la presse, André Martin utilise en effet pour la première fois le syntagme « CINÉMA D'ANIMATION » en l'associant à une autre dénomination en majuscules : « PRISE DE VUE IMAGE PAR IMAGE[422] », permettant de lier les deux, aussi formellement que conceptuellement. Or, ce second principe de « prise de vue image par image », définitionnel du cinéma d'animation pour plusieurs auteurs comme nous avons pu le voir précédemment, est avant tout une donnée d'ordre technique. Elle qualifie le procédé permettant de réinventer l'illusion de mouvement par le biais de phases calculées et prédéterminées, dont on enregistre, successivement, les images une à une – et dont on restitue, par la suite, à la projection, le mouvement inexistant au départ. Parler d'animation, c'est donc nécessairement interroger une manière de penser techniquement la succession d'images créant l'illusion de mouvement. André Martin le révèle d'ailleurs indirectement lorsqu'il écrit : « Cinéma d'Animation, vocable ambigu dont on n'est pas encore obligé de savoir le sens, ne désigne pas seulement les dessins animés […], mais aussi […] *d'autres techniques* innombrables, passées, présentes et à venir[423] ». Le sous-entendu est ici clair : même si Martin parle par la suite de « genres » différents, ces « genres » sont bel et bien assimilés à des *techniques* particulières ; et de fait, suivant la logique d'un tel énoncé, le dessin animé lui-même apparaît comme tel.

Ne serait-ce qu'à titre de preuve, la définition qu'en donne Émile Cohl lui-même en 1925 paraît édifiante, reposant sur une perspective résolument techniciste. Après une très courte présentation de son sujet, Cohl se consacre en effet rapidement aux aspects purement techniques du dessin animé : « Pour se rendre compte de la manière d'opérer pour obtenir de

[420] Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante*, *op. cit.*, p. 9.
[421] *Idem.*
[422] André Martin et Michel Boschet, *op. cit.*
[423] André Martin, communiqué de presse écrit en 1956, *op. cit.*, pp. 65-66 (je souligne).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

tels effets [ceux des dessins dotés de mouvement], il faut avant tout, savoir que l'appareil cinématographique, dans la prise de vues ordinaire, enregistre huit images photographiques par tour de manivelle. Pour le travail qui nous occupe, on a dû le transformer, et l'on a démultiplié mécaniquement par 8 ce tour de manivelle, de façon à ne prendre qu'une seule image à la fois. […] Les dessins animés procèdent [de ce] système de prise de vues[424] ». Une telle approche nous intéresse, non seulement parce qu'elle affirme en sous-texte que le dessin animé se doit d'être principalement défini sous l'angle de la technique, mais également en ce qu'elle sépare techniquement deux manières de procéder à la prise de vues : Cohl évoque celle "ordinaire", renvoyant à la technique lumiériste d'enregistrement du réel, puis une seconde méthode, qui consiste, selon ses propres termes, en une *transformation* de la première pour permettre la mise en place d'un système nouveau, différent, permettant de concevoir les dessins animés – et en règle générale les films d'animation. De fait, au-delà des perspectives envisagées dans notre première partie, interrogeant la scission-assimilation du dessin animé vis-à-vis du cinéma en prises de vues réelles d'un point de vue institutionnel, il semble donc que nous puissions creuser ce double rapport à l'aune des liens et des différences purement techniques entre ces deux manières d'envisager le mouvement cinématographique.

Rappelons-le, lorsqu'en 1932, l'Académie des Oscars décide de diviser la catégorie du meilleur court-métrage en deux catégories différentes, *Best Animated Short Film* d'un côté, et *Best Live Action Short Film* de l'autre, elle réunit bien deux formes cinématographiques distinctes – nommément séparées – sous l'égide de la même institution. Mais ce faisant, elle entérine également une séparation d'ordre technique en opposant, ostensiblement, deux régimes de représentation[425] : la forme *animated* d'un côté, renvoyant à la méthode de l'animation image par image, et la forme *live action* de l'autre, moins techniquement connotée, mais laissant entendre un lien au jeu d'acteur concrètement effectué en temps réel devant la caméra qui l'enregistre – "l'action en direct", littéralement. Cette séparation, à la fois d'ordre esthétique, théorique et technique, nous paraît avoir été clairement instituée, nous l'avons vu, à l'aune de son énonciation dans le cadre de l'*Academy of Motion Picture Arts and Science* et des récompenses qu'elle alloue aux films censés la représenter dans le monde. Mais les racines historiques de cette scission sont, en définitive, bien plus anciennes si l'on ne se réfère qu'à la dimension technique définissant les deux méthodes de retranscription du mouvement, ce que les diverses définitions du dessin animé et de l'animation que nous

[424] J.B. de Tronquières [Émile Cohl], « Dessins animés », *op. cit.*, pp. 307-308.
[425] Rappelons que par l'expression "régime de représentation", nous entendons un ensemble de conditions générales définissant le processus de captation/restitution du mouvement cinématographique.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

venons d'énumérer incitent à faire. Leur césure définitionnelle reposant en effet principalement sur des considérations d'ordre technique, le dessin animé et la prise de vues réelles se doivent d'être interrogés eux-mêmes comme des procédés techniques pour mieux entendre ce qui, dès le départ, les rapproche autant que les sépare.

Dès leurs premières occurrences cinématographiques, il faut se souvenir que les expériences d'animation de dessins se conjuguent déjà à des éléments filmés à l'aide d'une "prise de vues ordinaire", pour reprendre l'expression de Cohl, sans pour autant qu'aucune distinction ne soit pour l'instant envisagée entre les deux régimes de représentation. En revanche, en termes de méthode, les metteurs en scène utilisent bien des systèmes de prise de vues différents pour l'un et pour l'autre, ce qui se constate au sein des films eux-mêmes. Cette différence implique en effet, nous allons le voir, divers problèmes d'inconciliation technique entre deux principes de retranscription du mouvement, ce qui se retrouve, à l'évidence, au cœur de tous les films de notre corpus, selon des modalités malgré tout différentes. Ce que les quelques éléments historiographiques que nous venons d'évoquer donnent à entendre, c'est que l'entremêlement dessin animé/prises de vues réelles ne va techniquement pas de soi. Si l'un et l'autre sont si différents, marqués, dès l'origine, par un fossé d'ordre technique, pour quelle raison les metteurs en scène s'évertuent-ils, passée la première période d'institutionnalisation du dessin animé – et donc de distinction terminologique, esthétique et institutionnelle entre celui-ci et la prise de vues réelles – à penser les deux formes en interaction ?

Notre hypothèse serait de dire que si la fin des années 1910 marque l'apparition d'une volonté d'interaction ou d'hybridation nouvelle pour les metteurs en scène, c'est très exactement parce qu'à partir de cette décennie, ce mélange ou cette cohabitation ne vont plus de soi, et qu'ils apparaissent dès lors comme un véritable défi esthétique et technique. Nous avons déjà largement traité des deux raisons principales expliquant cette transformation. Premièrement, la césure terminologique et institutionnelle entre le dessin animé et la prise de vues réelles les a fondamentalement divisés, l'un et l'autre n'ayant *a priori* plus rien à voir, si ce n'est leurs modalités de diffusion. Et, conséquence de cette scission, l'attractionnalité du dessin magiquement doté de mouvement à l'issue de son tracé par une main en prises de vues réelles se déplace, au profit de l'attraction promue par l'animation de *comic strips* célèbres, donnant naissance à l'*animated cartoon*. Ce second constat nous intéresse plus particulièrement ici, au sens où le modèle délaissé témoigne à l'origine d'un type d'attraction singulier que nous avons déjà commenté : celui, exclusif, de la mise en mouvement de dessins. De fait, l'attractionnalité de ces expériences ne reposait absolument pas, dans ces

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

premières années, sur la cohabitation surnaturelle de la main et du croquis, mais bien uniquement sur le mouvement magique de ce dernier. En l'occurrence, force est de constater que dessin animé et prises de vues réelles ne se sont finalement jamais réellement entremêlés lors de leurs premières cohabitations truquistes. Les films "hybrides" des années 1900, tout en témoignant d'une indistinction terminologique, voire conceptuelle, entre l'animation de dessins et l'animation de photographies, se heurtent en fait déjà dans certains cas à des difficultés d'ordre technique qu'il va s'agir de remarquer, de comprendre et d'analyser. Ce sont ces problèmes qui vont, selon nous, être à l'origine de la volonté nouvelle de la fin des années 1910 visant à réellement entremêler les deux formes, c'est-à-dire à relever ce qui s'apparente désormais à un défi technique et non plus seulement à un parti-pris truquiste.

Deux conséquences à cela : l'entremêlement dessin animé/prises de vues réelles devient à la fois un espace attractionnel à part entière, en perpétuelle voie d'innovation, prenant le relais de l'attraction de l'animation de dessins ; mais surtout, il révèle un fossé d'ordre technique qui n'avait jusqu'ici guère été pensé, et qui sera à la source de la fameuse distinction théorique se cristallisant dans les années 1950 par le biais, entre autres, des travaux critiques d'André Martin visant à définir le cinéma d'animation. Un double-mouvement, contigu et simultané, se fait alors jour, pointant d'une part une volonté d'assimilation technique toujours renouvelée entre les deux formes par l'intermédiaire de diverses innovations technologiques, mais également, d'autre part, un phénomène de scission que les limites techniques de l'hybridation mettent paradoxalement en évidence. C'est ce qui nous amène à nous demander en quoi les tentatives d'améliorations techniques apportées à la forme composite – dessin animé/prises de vues réelles – mettent paradoxalement en évidence la scission fondamentale opposant et cloisonnant ces deux formes, contribuant à les scinder, non plus seulement en deux espaces institutionnellement distincts, mais bel et bien en deux régimes de représentation aussi clairement définis que techniquement différenciés ?

Il s'agira de revenir, dans un premier temps, sur les débuts de l'interaction animation de dessins/prises de vues réelles dont la supposée indistinction "cache" en définitive une véritable différence technique que certains films révèlent de manière sous-jacente. C'est ce qui nous amènera, par la suite, à interroger la volonté toujours plus affirmée des metteurs en scène et des techniciens de chercher l'entremêlement le plus parfait entre les deux régimes de représentation – ainsi que les raisons historiques de cette volonté ; et enfin, nous analyserons concrètement le fonctionnement précis des divers procédés et machines censés permettre l'interaction ainsi que l'écart technologique qu'il révèle entre les deux formes. Il faudra comprendre que le défi technique de l'assimilation révèle paradoxalement son impossibilité

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

intrinsèque, et, partant, l'ambigüité définitionnelle du dessin animé – et du procédé technique de l'animation – vis-à-vis du cinéma en prises de vues réelles.

1. Une scission théorique fondée sur un obstacle technologique ?

1-a. De l'indistinction entre l'animation et la prise de vues réelles.

André Gaudreault et Philippe Gauthier ont tout à fait raison d'affirmer dans la revue *Animation : An Interdisciplinary Journal* que « l'une des préoccupations majeures pour les études sur le cinéma d'animation a été de définir leur propre objet d'étude, de distinguer ce qui devait être considéré comme de "l'animation" de ce qui n'en était pas[426] ». Cependant, lorsqu'ils ajoutent que « ces tentatives de définition reposent majoritairement sur une opposition entre les films en prises de vues réelles et les films d'animation, [et qu'en conséquence, elles] tendent à négliger les dimensions ontologique et historique de l'animation en soi[427] », on peut regretter que cette observation ne soit pas vraiment commentée ni davantage explicitée par les deux auteurs. Pourtant, ressort de ce constat un décalage manifeste entre deux usages du terme d'"animation" ici utilisé. Son utilisation dans la première partie de la citation est liée au concept de cinéma d'animation, et tend à envisager "l'animation" (entre guillemets dans le texte de Gaudreault et Gauthier) comme une méthode de retranscription du mouvement cinématographique techniquement différenciée de la prise de vues réelles. Cette approche est à la base, nous l'avons vu, d'une grande partie des tentatives de définition des années 1950. En revanche, le second usage du terme dans la suite du texte nous paraît sensiblement différent : là où au départ, l'animation est bien caractérisée comme une *technique* – renvoyant à la méthode d'inscription et de retranscription des images liée aux "films d'animation" – elle est par la suite plutôt considérée comme une *pratique.* Gaudreault et Gauthier évoquent en effet « l'animation *en soi* », c'est-à-dire ce qu'elle est en dehors de ses caractéristiques techniques la différenciant théoriquement de la prise de vues réelles, ou mieux encore en dehors de son acception "moderne", liée aux définitions du cinéma d'animation esquissées dans les années 1950. Cette distinction entre technique et

[426] André Gaudreault et Philippe Gauthier, « Guest Editorial », *op. cit.*, p. 88 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « It appears that this why a major concern for animated film scholars has been to define their own object of study, to distinguish between what should be considered "animation" and what should not »).
[427] *Idem* (texte original : « These attempts at definition rely mostly on an opposition between live-action and animated films and tend to neglect the ontological and historical dimensions of animation per se »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

pratique nous paraît essentielle à souligner, au sens où elle permet de mieux entendre certains désaccords théoriques entre spécialistes de l'animation, qui ne parlent en fait pas réellement de la même chose.

Nous faisons principalement référence ici à la querelle opposant, depuis le milieu des années 1990, Donald Crafton et Alan Cholodenko, ce dernier étant l'auteur de l'article « The Animation of Cinema » publié dans *The Semiotic Review of Books*[428], réponse directe à l'introduction du classique de Crafton : *Before Mickey – The Animated Film*. Cholodenko s'y fait le défenseur de l'idée consistant à affirmer que tout cinéma est, nécessairement, de l'animation, tandis que Crafton y voit un amalgame sémantique finalement peu convaincant, car largement décontextualisé. À lire la réponse de Crafton dans la revue *Animation : An Interdisciplinary Journal* de juillet 2011[429], force est de constater qu'un terrain d'entente semble inenvisageable. Pourtant, nous souhaiterions proposer ici une voie médiane, en mettant en évidence le fait que là où Crafton aborde l'animation principalement sous l'angle de ses formes institutionnalisées – reposant sur des déterminations techniques l'excluant d'emblée du cercle du cinéma en prises de vues réelles – les propositions de Cholodenko s'appuient plutôt sur l'animation en tant que pratique générale.

Lorsque Cholodenko affirme que « l'animation comprend tous les films, tout le cinéma, constituait (et constitue toujours) leur condition de possibilité […]. Dans ce sens, l'animation ne serait plus une forme de film ou de cinéma. Le film et le cinéma seraient des formes d'animation[430] », son énoncé ne contredit absolument pas l'idée, par exemple, que le *cartoon* soit un genre affilié à l'institution cinématographique hollywoodienne, ou encore que le cinéma d'animation soit une sous-partie de l'ensemble Cinéma. Il y a une distinction à faire entre tous ces termes qui témoignent, chacun, d'une approche caractéristique et historiquement déterminée des objets concernés. Le terme d'"animation" désigne, pour Cholodenko, la pratique générale observable dès les débuts du cinématographe, et plus largement de l'image animée, permettant de mettre en mouvement des images au départ fixes, qu'il s'agisse de photographies ou de dessins. Le terme de "dessin animé" ou de "cartoon" renvoie pour sa part à une catégorie spécifique de films faisant usage, à partir des années 1910, de l'animation pour mettre en mouvement des personnages graphiques – le plus souvent

[428] *Op. cit.*

[429] Donald Crafton, « The Veiled Genealogies of Animation and Cinema », in Philippe Gauthier (dir.), *Animation : An Interdisciplinary Journal*, "Special issue : animation, pre- and early cinema", *op. cit.*, pp. 93-110.

[430] Alan Cholodenko, « *Who Framed Roger Rabbit*, or the framing of animation », in Alan Cholodenko (dir.), *The Illusion of Life : Essays on Animation*, Sydney, Power Publications, 1991, p. 213 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Animation arguably comprehends all of film, all of cinema, was (and is) the very condition of their possibility […]. In this sense, animation would no longer be a form of film or cinema. Film and cinema would be forms of animation »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

au départ issus de *comic strips*. Et le terme de "cinéma d'animation" – spécifique au champ lexical français, différent par exemple du syntagme anglophone *animated film*[431] – ouvre le champ des possibles en définissant un certain type de cinéma, faisant usage de l'animation de manière affichée et s'appuyant sur diverses techniques en s'opposant, de fait, au cinéma en prises de vues réelles. En ce sens, l'approche de Cholodenko est sans doute assez proche de la vision d'André Gaudreault expliquant qu'à l'ère de la cinématographie-attraction, lorsque ni le dessin animé ni le cinéma d'animation n'étaient encore des termes ou des concepts institués, « l'animation [était] de la cinématographie, et la cinématographie [était] de l'animation[432] ». De fait, le constat de Cholodenko gagnerait sans doute à être contextualisé, ou en tout cas à préciser la différence terminologique qu'il établit – pour l'instant simplement sous-entendue – entre *l'animation* en tant que pratique et les divers types de cinéma d'animation qui en font usage.

Ce nouveau détour terminologique a son importance dans le cadre qui nous occupe, car il permet de mieux entendre l'indistinction, dans les premières années du cinématographe, entre l'animation de dessins et l'animation de photographies. À cette époque, le terme "animé" était en l'occurrence assez indistinctement utilisé, et était d'ailleurs, jusqu'aux films de Stuart Blackton, Melbourne-Cooper, ou encore Cohl, exclusivement réservé au cinéma photographique. Rappelons, à ce titre, l'énoncé de la plaque commémorative de la première projection payante des frères Lumière au Grand Café, apposée à ses murs en 1926 : « Ici le 28 décembre 1895 eurent lieu les premières projections publiques de *photographie animée* à l'aide du cinématographe appareil inventé par les frères Lumière » (je souligne). L'utilisation de l'expression court ainsi jusqu'au début des années 1910, apparaissant encore, par exemple, à la fin des années 1900, dans *Ciné-Journal* : le premier numéro de la revue signale ainsi quelques expériences autour de « *photographies animées* en couleurs naturelles[433] », tandis que le numéro six informe de la faillite de l'American Biograph Mutoscope Français, « société anonyme […] ayant eu pour objet *l'exploitation d'appareils pour la production de photographies animées*[434] ». Un numéro de décembre 1909 commente, pour sa part, un « procédé pour synchroniser le fonctionnement de cinématographes et de phonographes, en

[431] Le terme *animated film* s'inscrit plutôt dans une logique de genre propre à Hollywood.
[432] André Gaudreault et Philippe Gauthier, « Guest Editorial », *op. cit.*, p.88 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Animation is kinematography and kinematography is animation ! »).
[433] Anonyme, « Société générale des Cinématographes "Eclipse" » *Ciné-Journal*, n° 2, 25 août 1908, p. 8 (je souligne).
[434] G. Dureau, « Revue financière », *Ciné-Journal*, n° 6, 22 septembre 1908, p. 15.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

vue de la production de *photographies dites animées-parlantes*[435] ». Dans ce contexte, comment dès lors penser une quelconque distinction entre deux régimes de représentation, ou encore entre deux modalités d'animation différentes ?

Cette indistinction terminologique implique, plus largement selon nous, une indistinction globale entre l'animation de dessins et l'animation de photographies, que corrobore en l'occurrence Émile Cohl dans sa conférence de 1920, « Les dessins animés et à trucs », à laquelle nous avons déjà fait référence. Le metteur en scène explique ainsi, de manière révélatrice, que « le dessin animé que nous faisons aujourd'hui n'est pas autre chose que la décomposition schématique d'un mouvement – c'est en somme le schéma des images du ciné ordinaire[436] ». La cause est entendue : pour Cohl, le dessin animé et le cinéma "ordinaire" fonctionnent de manière similaire en décomposant schématiquement le mouvement enregistré : l'expression « n'est pas autre chose » dévoile sans détour la similitude entre les deux formes qui sont, « en somme », la même chose. Le metteur en scène confirme d'ailleurs plus loin son idée, à travers la comparaison suivante : « Arrêtons-nous sur ces 16 images et sur cette seconde [qui impressionnent la bande sensible contenue dans l'appareil de prise de vues]. Si un personnage vivant, un monsieur, par exemple, salue en retirant son chapeau pendant la durée de la seconde en question, l'appareil enregistrera 16 fois le personnage susdit avec le bras dans l'action du salut ; autrement dit, il obtiendra 16 positions différentes de ce bras… Alors voici le truc des dessins animés ; il est simple comme bonjour ce truc ; *il s'agit tout bonnement de substituer aux 16 photographies du monsieur vivant qui salue, 16 photos de dessins que vous aurez exécutés d'un bonhomme qui salue également.* Ça n'est pas plus malin que ça[437] ».

Cohl aura beau distinguer techniquement la prise de vues réelles et l'animation de dessins dans sa définition donnée en 1925, quelques années auparavant, on le voit, le metteur en scène amalgame clairement les deux, comme deux manières différentes de procéder à la même opération de restitution de mouvement. Le dessin animé consiste ainsi simplement à remplacer un personnage "vivant" – en prises de vues réelles – par un personnage graphique, sans pour autant que cela ne change fondamentalement le principe à la base du cinématographe, à savoir l'illusion de mouvement. La comparaison de Cohl sonne ainsi comme une preuve de l'indistinction, à cette époque, entre les deux formes concernées qui peuvent se substituer l'une à l'autre, sans difficulté aucune (« ça n'est pas plus malin que

[435] Jacques Gevers, « Brevets et Marques de Fabrique », *Ciné-Journal*, n° 68, 6-12 décembre 1909, p. 14 (je souligne).
[436] Émile Cohl, « Les dessins animés et à trucs », *op. cit.*, p. 302.
[437] *Idem* (je souligne).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

ça »). Comment dès lors expliquer leur future séparation définitionnelle, voire ontologique, pour reprendre le terme de Michel Chion ? Les considérations théoriques des années 1950 ne se heurtent-elles pas ici à une impasse historique ?

1-b. L'interaction comme espace problématique.

Force est de constater que dans les années 1900, l'animation de dessins ne se distingue que peu de l'animation de photographies, l'un pouvant remplacer l'autre de manière presque indifférente. Dans les deux cas, le spectateur se trouve face à une illusion de mouvement, l'une provoquant simplement une impression de mystère supplémentaire, à l'instar de tout film à truc basé sur la prise de vues réelles. Dans ce contexte, nous ne pourrions voir dans la séparation des années 1910 qu'un éloignement institutionnel dû à la réappropriation, par la presse, de l'animation de dessins à des fins principalement commerciales. Cependant, cette scission repose également, c'est notre hypothèse, sur des déterminations d'ordre technique, pour le moment sous-jacentes, ou plus précisément volontairement cachées.

Si, comme Cohl, nous estimions que le dessin animé ne consiste qu'à remplacer une suite de photographies par une suite de dessins représentant les différentes phases d'un mouvement – ce qui est, somme toute, logique – nous serions clairement dans l'incapacité de comprendre les diverses tentatives de définition que nous avons évoquées en préambule. Celles-ci reposent bien, nous l'avons vu, sur une distinction entre le procédé d'animation image par image et la prise de vues réelles. Or, c'est là un paradoxe apparent, quelques-unes de ces entreprises de définition théorique font de Cohl un point de départ privilégié de l'histoire du cinéma d'animation, c'est-à-dire, précisément, le point d'émergence d'une distinction entre les deux cinémas, qui à l'époque n'a pourtant pas lieu d'être. André Martin affirme par exemple dans la revue *Arts* en 1958, après avoir évoqué le cas d'Émile Reynaud, que « le cinéma d'animation fut inventé en France pour la seconde fois, en 1907[438] », date de la découverte, par Cohl, du système présidant à la fabrication de *The Haunted Hotel* de Blackton. Soulignons également qu'en 1991, avec plus d'évidence encore, Giannalberto Bendazzi insiste sur le fait que « l'histoire du cinéma d'animation commence en 1908 avec les films du français Émile Cohl[439] ». Enfin, nous pourrions citer Marco de Blois, produisant, par son analyse orientée de *Fantasmagorie*, une réinvention discursive de l'origine du cinéma

[438] André Martin, « Cinquante ans après, le dessin animé revient à ses origines », *Arts*, n° 684, 20 août 1958, rééd. in Bernard Clarens, *op. cit.*, p. 129.
[439] Giannalberto Bendazzi, *Cartoons – Le Cinéma d'animation, 1892-1992*, *op. cit.*, p. 33.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

d'animation. L'auteur affirme en effet qu'« il est légitime de se demander si la révolution amenée par *Fantasmagorie* ne réside pas […] dans le fait qu'il a redonné à l'animation son intégrité en évacuant brutalement toute reproduction photographique du réel et a de ce fait *scellé l'étanchéité des deux arts*. Cela a en tout cas rendu possible *l'apparition d'une communauté, celle de l'animation, et la fabrication d'une identité disciplinaire particulièrement forte qui exclut l'altérité et l'impureté*[440] ».

Si nous ne pouvons donner raison à ces quelques énoncés, par trop téléologiques, il est en revanche tout à fait possible de s'interroger sur leur présupposé, à savoir l'existence d'une différence, chez Émile Cohl, entre animation de dessins et animations de photographies. Les deux apparaissent certes comme aisément substituables l'un à l'autre et semblent s'équivaloir, puisqu'ils procèdent du même principe d'animation d'images. Il est pourtant possible de déceler, au sein de ses nombreux films fonctionnant autant à partir de dessins que de photographies animées, une forme de séparation que nous avions déjà remarquée au sein de notre premier chapitre. *Fantasmagorie*, par exemple, ne présente jamais dans une même vue la main en prises de vues réelles et le dessin, tous deux en mouvement. Lorsque le metteur en scène trace sous nos yeux le petit fantoche de carbone, celui-ci est en effet encore immobile, et il faut attendre que l'instance créatrice sorte du cadre pour que le personnage se voie doté de vie. En d'autres termes, le dessin de départ, celui qui jouxte la prise de vue réelle, n'a rien d'un dessin "animé", et ne diffère ainsi en rien de la main analogique qui en détermine la forme et l'identité graphique : le fantoche des premières secondes de *Fantasmagorie* n'est rien d'autre qu'un dessin fixe filmé en prises de vues réelles. En revanche, une fois la main – et donc la prise de vues réelles – évacuée, le dessin peut consécutivement s'animer.

Apparaît clairement ici un effet de partitionnement qui, s'il était évidemment conçu à l'époque pour être imperceptible, n'en est pas moins présent à l'analyse technique de l'objet. Cohl fait bien en sorte de masquer ce qui s'apparente à une transition entre deux moments précisément cloisonnés, le tracé de la main, puis l'animation du dessin, en faisant croire, nous l'avons déjà vu, à la continuité de la vue par le biais d'un arrêt de caméra mélièsien. En conséquence, à la projection, photographies et dessins animés sont bel et bien indistincts, et apparaissent comme deux modalités d'animation d'images similaires ; en revanche, ce que prouve la présence du truc de l'arrêt-caméra – ne permettant pas tant de faire apparaître quelque chose à l'écran que d'assurer un raccord entre la main cinématographiée et le dessin s'animant – c'est bien qu'*au moment de la conception du film*, deux méthodes différentes

[440] Marco de Blois, « La première mort de l'animation », in Marcel Jean (dir.), *Quand le cinéma d'animation rencontre le vivant*, Montréal, Les 400 Coups, 2006, p. 33.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

l'une de l'autre ont consciemment été employées par le metteur en scène, à savoir la prise de vues réelles et l'animation image par image. De fait, si le dessin et la photographie animés ne peuvent être dotés de mouvement simultanément dans le cadre, c'est bien parce que l'un et l'autre, en dépit du partage d'un même processus de synthétisation illusionniste du mouvement, ne reposent pas sur le même dispositif d'enregistrement des images. C'est au moment de leur conception que ces deux modalités d'animation se distinguent, et non pas lors de leur restitution sur l'écran de projection.

Or, il ne faut pas oublier que les films animant des dessins sont perçus, à l'époque, comme des films à trucs, détail qui n'est pas dénué d'importance. Aucun discours, journalistique ou autre, ne vient en effet, dans ces premières années d'expérimentations, briser l'illusion magique du procédé qui préside à l'animation des fantoches de Cohl, ou des figures graphiques de Blackton[441]. Personne ne révèle donc le fonctionnement de ces films, ni même la méthode employée par ces metteurs en scène pour permettre la mise en mouvement de leurs croquis : les spectateurs ne font l'expérience que de films mystérieux reposant sur la caractéristique essentielle du cinématographe qu'est l'animation d'images. Nous pourrions aller jusqu'à dire, pour être encore plus précis, que l'animation de dessins s'assimile à l'animation de photographies pour la bonne et simple raison qu'à cette époque, les dessins s'animent presque exclusivement au sein d'un espace réel, comme si l'on cherchait à faire croire à la réalité de leur mouvement surnaturel. Les films de Blackton, de McCay, ou la plupart des films de Cohl mettent ainsi en scène d'étranges dessins qui bougent, mais qui n'en sont pas moins présentés, la plupart du temps, comme des "dessins réels", comme des œuvres graphiques se mouvant de manière énigmatique dans notre monde, aux côtés de personnes réelles – et ne s'inscrivant donc pas dans un univers diégétique éloigné du notre, comme ce sera le cas avec les premières adaptations de *comic strips* des années 1910.

Il est alors possible de déceler, dans ces premières productions animées, un paradoxe non dénué d'importance dans le cadre de notre réflexion. D'un côté, le dessin est le plus souvent représenté auprès d'un référent "réel", puisque son effet magique dépend de la similitude entre son mouvement et celui du réel cinématographié, auquel les spectateurs commencent, en 1908, à être largement habitués. Il n'est donc pas exagéré d'affirmer que l'animation de dessins *imite* la prise de vues réelles à des fins truquistes, puisqu'elle permet de faire se mouvoir les dessins à la manière de personnes réelles, condition de l'effet magique et saisissant du truc. En conséquence, dans cette perspective, les metteurs en scène sont bien

[441] Il faut par exemple attendre, nous l'avons vu, 1920 puis 1925 en France, pour que Cohl revienne en profondeur sur la méthode présidant à la conception des dessins animés.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

censés cacher le procédé de fabrication de ces images mouvantes, en donnant l'impression qu'elles sont réalisées à partir du même procédé que la prise de vues réelles, ce qui n'est pas le cas puisqu'elles sont fabriquées image par image. De fait, l'effet magique de l'animation de dessins repose en quelque sorte sur la dissimulation de ses propres caractéristiques techniques, et donc sur sa symbiose aussi supposée qu'illusoire avec les photographies animées. Or, en dépit de cette cohabitation régulière et de cette indistinction affichée, conditionnelles de la magie de l'animation, il convient de remarquer, c'est là que réside le paradoxe, que dessins et photographies animées ne s'entremêlent en fait quasiment jamais jusqu'au début des années 1920. L'écart technique, en termes de conception, entre les deux, constitue en effet un obstacle qui explique l'impression de partitionnement décelable dans la majorité des productions animées de l'époque. Cette volonté de rapprochement et de ressemblance, opposée à ce constat d'immiscibilité, constitue pour nous à ce titre la première occurrence – cachée – de la scission-assimilation que nous nous attachons à décrire entre les deux régimes de représentation.

1-c. Limitations et défis techniques.

Cet apparent paradoxe pourrait être entendu comme une légère dérive téléologique. Que cela soit clair, loin de nous l'idée de voir dans cette absence d'entremêlement un quelconque défaut d'une forme encore inaboutie. Il est néanmoins possible de remarquer, dans certains films de Cohl que nous avons déjà cités, une volonté d'aller parfois au-delà de la simple juxtaposition de séquences animées et de séquences en prises de vues réelles, en essayant de véritablement entremêler les deux, au sein d'une même vue. Dans ces diverses expériences, Cohl paraît chercher à dépasser l'obstacle que constitue, technologiquement parlant, l'interaction entre deux méthodes de retranscription du mouvement qui ne peuvent être conciliées en raison du fossé technique qui les sépare.

Fantasmagorie en est un exemple, mais il serait également possible d'évoquer *Clair de lune espagnol* ou encore *Les Locataires d'à-côté*, reposant tous deux sur le parti-pris d'une présence simultanée du dessin et de la photographie animés dans le même cadre. Or, chacun de ces deux films repose sur une division du cadre en deux parties, permettant de penser à part l'animation des dessins – ou des objets – et la prise de vues réelles. Même si les dessins et les personnages cinématographiés sont simultanément dotés de mouvement au sein de la même vue, une frontière visuelle semble donc imperturbablement les dissocier et les empêcher de s'entremêler. La description que Donald Crafton a d'ailleurs donnée de la méthode employée

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

par Cohl sur *Clair de lune espagnol*, similaire à celle des *Locataires d'à-côté,* est selon nous tout à fait révélatrice :

> « De manière à obtenir l'interaction complexe entre les êtres en prises de vues réelles et animés, Cohl devait prévoir la scène à la fraction de seconde près [*split-second accurracy*]. Il a tout d'abord dû filmer les images de Pedro jouant devant la toile de fond [*backdrop*] noire et vide. En inspectant précisément le développement du film, il a pu compter le nombre exact d'images requises, en marquant celles pour lesquelles les dessins devaient être synchronisés avec les événements spécifiques en prises de vues réelles. Puis, il a dû compléter la séquence d'animation, en faisant attention à bien la faire correspondre image par image avec ce qui était tourné en prises de vues réelles. […] Puis, les deux bandes de film pouvaient être combinées, en utilisant le procédé usuel de cache de Gaumont (à double exposition)[442] ».

Au-delà de l'idée de synchronie et d'interaction homogène décrite par Crafton, le paradoxe que nous soulevions précédemment paraît ici trouver l'une de ses nombreuses illustrations concrètes. Même si Pedro et la lune apparaissent dans le même cadre, ils sont bel et bien scindés au moment de la fabrication du film. L'utilisation du cache/contre-cache est en effet, selon nous, révélatrice d'une séparation technique clairement affirmée entre deux espaces de représentation distincts que l'on combine par un trucage – que ce soit d'ailleurs dans le cas de la combinaison entre un élément animé et un élément réel, mais également, bien plus fréquemment, dans le cas de la combinaison entre deux plans en prises de vues réelles.

Comme l'explique par exemple Marie-Thérèse Journot, en décrivant le système du cache/contre-cache, « ce trucage est constitué d'une feuille opaque utilisée à la prise de vues ou au laboratoire pour masquer une partie de la pellicule, qui n'est pas impressionnée. […] Quand le cache est associé à un contre-cache, les découpes complémentaires permettent de réaliser des images composites. […] *La scène est alors tournée deux fois*, avec, à chaque prise, un cache qui masque une partie du négatif[443] ». Certes cette méthode de tournage est largement employée dans le cadre de trucages au sein de films intégralement tournés en prises de vues réelles, mais elle trouve dans le cadre de la rencontre entre l'animation de dessins et

[442] Donald Crafton, *Émile Cohl, Caricature and Film*, Oxford, Princeton University Press, 1990, p. 148 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « In order to obtain this complex interaction between live and animated beings, Cohl had to plan the scene with split-second accuracy. First he must have filmed the images of Pedro acting before the empty black backdrop. By close inspection of the developed footage, he could count the exact number of frames required, marking the ones in which the drawings had to be synchronized to the specific live events. Then he would have to complete the animation sequence, being careful to maintain frame-for-frame correspondence to the live-action footage. […] Then the two strips of film could be combined, using the normal Gaumont matte process (double exposure) printing methods »).

[443] Marie-Thérèse Journot, *Le Vocabulaire du cinéma*, Paris, Armand Colin, 2011, p. 15 (je souligne).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

la prise de vues réelles une signification quelque peu différente. Consistant à d'abord enregistrer la prise de vues réelles, en masquant une partie de la pellicule, puis à filmer le dessin image par image, la technique témoigne clairement, dans ce cas précis, d'une distinction entre deux processus de tournage. En effet, dans le cadre d'une combinaison entre deux vues réelles, les deux éléments composites du plan reposent bien sur un même procédé de captation/restitution : si le metteur en scène choisit de les combiner, c'est en général parce que le plan ne pouvait à l'origine être conçu en une prise unique, expliquant dès lors le besoin de faire cohabiter deux espaces temps différents – au moment du tournage – dans le même espace temps de représentation. En revanche, c'est bien parce que l'animation de dessins et la prise de vues réelles ne reposent pas sur les mêmes modalités techniques d'enregistrement qu'il est besoin – voire qu'il est nécessaire – pour les présenter dans un même cadre, d'en passer par ce système de cache/contre-cache. Ce dernier met ainsi en évidence, à la racine de l'enregistrement des images, une immiscibilité technique à laquelle plusieurs expériences d'animation truquistes des premiers temps se heurtent, tout en cherchant malgré tout à s'y confronter.

Cohl, de ce point de vue, ne se limite pas à son procédé de cache/contre-cache puisqu'il est possible d'observer, dès 1911 dans son film *La Revanche des esprits*, une autre expérimentation technique d'entremêlement, plus "immédiate" que la précédente. Le metteur en scène y grave en effet directement sur la pellicule impressionnée ses personnages graphiques, ce qui amène Donald Crafton à affirmer que « *La Revanche des esprits* est peut-être le premier film à combiner la prise de vues réelles et l'animation en superposant les dessins directement sur le film réel sans utiliser de procédé de cache[444] ». Si la séparation concrètement engendrée par celui-ci ne semble donc pas ici de mise, il faut néanmoins remarquer que le personnage ainsi représenté par le dessin n'est autre qu'un esprit, c'est-à-dire un être dénué de toute matérialité, à l'inverse du personnage incarné par Lucien Cazalis. L'invisibilité du film complexifie évidemment son approche, mais il serait intéressant de s'interroger sur les modalités d'interaction entre le dessin et la prise de vues réelles qu'a pu mettre en jeu un tel décalage diégétique entre les deux antagonistes présentés par le récit. Difficile, en l'occurrence, de savoir si le choix de représenter un esprit découle à l'époque, pour Cohl, de la conscience qu'il pouvait avoir du décalage entre les deux méthodes de retranscription du mouvement et donc de la nécessité de mettre en scène un personnage

[444] Donald Crafton, *Émile Cohl, Caricature and Film*, *op. cit.*, p. 156 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « *La Revanche des esprits* may have been the first film ever to combine live action with animation by superimposing the drawings directly onto the live footage without using a matte process »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

immatériel et vaporeux pour justifier un tel traitement hybride. Littéralement dessiné à même la pellicule, le dessin est ainsi simplement présent à la surface du film, et non pas vraiment en son sein, exactement comme l'esprit qu'il est censé représenter. Apparaît donc, à la faveur de ce retour sur ces quelques films, un paradoxe : si l'animation de dessins et l'animation de photographies n'ont nullement à être différenciés à l'époque en termes de réception, la rencontre entre les deux est bien en soi un espace problématique. C'est à ce titre que leur interaction devient rapidement, selon nous, tout autant un défi technique qu'un espace attractionnel à part entière, ce que la fin des années 1910 confirme d'ailleurs à nouveau, de manière bien plus marquée que dans les premiers temps de l'animation.

La série *Out of the Inkwell* des frères Fleischer, apparaissant à l'aube des années 1920, après une dizaine d'années d'adaptations plus ou moins inventives de *comic strips* célèbres, s'inscrit en effet pour sa part dans un contexte particulier, bien différent de celui de Cohl ou de Blackton. Les revues américaines de l'époque ont beau donner l'image d'une industrie en pleine santé[445], un autre discours se fait pourtant jour en transparence à travers certains encarts publicitaires de l'époque. À plusieurs reprises, en effet, nous avons pu remarquer une orientation consistant à jouer la carte de l'innovation pour attirer le public, ce qui, en soi, ne présage pas d'un quelconque déclin de l'intérêt des spectateurs, mais qui indique, en revanche, la volonté des producteurs d'*animated cartoons* de ne pas émousser l'intérêt de son public. De fait, la répétitivité et la régularité de la production semble engendrer, dès 1918, une lassitude potentielle qu'illustre, par exemple, cette critique de la revue *Motion Picture Magazine* revenant sur la série des *Mutt and Jeff* : « J'ai trouvé que ces courts sujets étaient plus plaisants que d'autres soi-disant comédies. *Certains sont, bien sûr, ordinaires*, mais la plupart sont très bons[446] ». Cette banalité communément acceptée, ici stigmatisée en creux, nous semble révélatrice de la sclérose créatrice qui tend à menacer le tout-venant de la

[445] Cf par exemple le *Motion Picture Classic* d'avril-mai 1920, dévoilant l'encart publicitaire suivant, non signé : « Cartoon Stars make big money ». L'annonce accrédite le succès des cartoonistes en explicitant les salaires des artistes concernés : « Sidney Smith, Clare Briggs, Fontaine Fox et d'autres stars du cartoon gagnent de 10 000 $ à 50 000 $ à l'année. Bud Fisher gagne plus de 50 000 $ par an grâce à *Mutt and Jeff*. Pourtant, Fisher tout autant que Goldberg ont commencé à 15 $ par semaine en tant qu'illustrateurs. […] Ne laissez pas votre métier actuel *vous* freiner, capitalisez sur *vos* idées de cartoon. La voie vous est à présent ouverte ». Vol. 10, n° 2-3, avril-mai 1920, p. 110 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Sidney Smith, Clare Briggs, Fontaine Fox and other cartoon stars make from 10.000$ to 50.000$ a year. Bud Fisher makes over 50.000$ a year from Mutt and Jeff. […] Yet both Fisher and Goldberg started as 15$ a week illustrators. […] Don't let your present job hold *you* back, Capitalize *your* cartoon ideas. The way is now open to you »). Néanmoins, une telle publicité peut être entendue dans les deux sens, et témoigner d'un besoin de sang neuf ou de renouveau pour une industrie en bout de course.

[446] Anonyme, « State Rights and Specials – Mutt and Jeff Cartoons », *Motion Picture Magazine*, vol. 15, mai 1918, p. 128 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « I have found these short subjects please better than the so-called comedies. Some are, of course, ordinary, but most are very good »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

production d'*animated cartoons* à la fin des années 1910[447]. Cette possible sclérose pourrait principalement s'expliquer en raison de la standardisation de la production, imposant un rendement régulier et rapide aux animateurs – et conséquemment, sans doute, un manque de recul sur les films ainsi fabriqués.

De fait, deux réactions paraissent se dessiner pour pérenniser l'attrait du *cartoon* animé : premièrement, l'accent est mis sur le rire et les gags, comme s'il s'agissait de constamment interpeler le spectateur pour éviter tout temps mort, et donc tout ennui potentiel. Ernest Maas le souligne avec évidence dans son article « Animating Felix », publié dans *Screenland* en janvier 1922 : « avant toute chose, un cartoon animé doit être humoristique – il doit être *rempli de rires*. Chaque pied de pellicule doit être amusant. Le public semble attendre bien plus d'un cartoon de quatre-cent-pieds que d'ordinaires fadaises en deux bobines qui se font passer pour de la comédie[448] ». En d'autres termes, le public a des attentes presque plus sévères pour le *cartoon* que pour la comédie en prises de vues réelles, comme si, de prime abord, le premier était bien plus sujet à l'ennui et à la déception que la seconde. Soulignons, toujours dans la même perspective, une demande de Margaret Winkler faite à Walt Disney en 1923, consistant à « injecter autant d'humour que possible » dans les premiers épisodes de sa série *Alice's Comedies*[449], comme si tout temps mort risquait de lui être préjudiciable. De fait, en tant que distributrice d'une grande partie des *cartoons* new-yorkais de l'époque, Winkler devait sans doute connaître les travers de l'industrie et les attentes du public, ce qui laisse à penser que cette injonction n'a rien de fortuit.

---

[447] Il semble d'ailleurs que le principe même du programme dont fait partie intégrante le *cartoon* commence à ennuyer certains spectateurs, comme en témoigne cette lettre d'une lectrice (signant Mary Le Vane) publiée dans *Screenland* en novembre 1920 : « Je ne me plains pas du film – il est en général bon. Ce que je n'aime pas, c'est d'avoir à attendre assis pendant une heure devant des actualités, *un cartoon animé*, une comédie de deux bobines, un acte de vaudeville, une chanson illustrée, un prologue et un concert d'orchestre juste pour pouvoir voir ce film ». Vol. 1, n° 3, novembre 1920, p. 2 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « I don't complain about the picture – usually it is good. What I don't like is to have to sit through an hour of news, an animated cartoon, a two-reel comedy, a vaudeville act, an illustrated song, a prologue and an orchestra concert just to see that picture »). On le voit, le spectateur s'exprimant ici ne vient nullement pour découvrir le cartoon, ni même aucun des éléments du programme qui lui sont proposés, mais bien le film principal. Le succès des cartoons est donc relatif, puisqu'il dépend étroitement du film projeté, constituant l'attraction première du programme offert aux spectateurs dans certains cinémas.

[448] Ernest Maas, « Animating Felix », *Screenland*, vol. 3, n° 5, janvier 1922, p. 32 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Above everything else, an animated cartoon must be humorous – must be *full of laughs*. Every foot must be funny. An audience seems to expect much more of the four-hundred-foot cartoon than it does of the ordinary two-reel hokum that passes for regular comedy »). L'auteur de l'article précise par ailleurs que Pat Sullivan (créateur de Felix le chat), « prédit le jour où le cartoon animé […] ne sera plus seulement une addition au programme, mais le film principal […] du programme » (texte original : « Mr. Sullivan predicts the day when the animated cartoon […] will be not only an added feature of the program but the main feature […] of the program »).

[449] Télégramme envoyé par Margaret Winkler à Walt Disney le 26 décembre 1923. Cité par Russell Merritt et J.B. Kaufman dans *Walt in Wonderland – The Silent Films of Walt Disney*, Baltimore & London, The Johns Hopkins University Press, 1993, p. 57 (texte original : « I would suggest you inject as much humor as you possibly can »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Mais surtout, l'autre réaction, qui nous intéresse plus directement, repose sur une volonté de toujours faire évoluer le *cartoon* en termes techniques et esthétiques, afin de faire perdurer l'attractivité d'une forme nécessairement redondante, car produite à la chaîne. Les animateurs et producteurs cherchent en effet sans cesse à attirer le public par le biais d'innovations formelles censées perpétuer la sidération initiale de l'animation du dessin, le truc de celle-ci étant largement éventé au cours de cette décennie. Les publicités du studio de John Randolph Bray, pour lequel travaillent au départ les frères Fleischer, font à ce titre grand cas de l'innovation, comme en témoigne cet extrait d'une publicité tirée du *Moving Picture World* de juin 1919 : « Les studios Bray continuent à être les premiers à *inventer et à appliquer de nouveaux procédés d'animation*, et de nouvelles qualités dans l'humour des cartoons[450] ». L'entremêlement dessin animé/prises de vues réelles, qui n'a encore jamais vraiment été pleinement abouti ni même véritablement expérimenté à l'échelle d'un film entier, constitue clairement, dans ce contexte, une voie commercialement envisageable et potentiellement attractive.

En septembre 1919, un encart publicitaire d'une page dans *Moving Picture World* promeut ainsi la série des frères Fleischer :

> « Dans les derniers Bray Pictographs, nous avons fait une petite expérimentation avec un tout nouveau super-cartoon animé. Nous voulions voir si le public apprécierait. Ça a été le cas. *Out of the Inkwell* est déjà un classique des cartoons animés. […] Le petit clown qui *grandit juste devant vos yeux hors de la pointe du crayon*, et qui par la suite s'amenuise et retourne à une simple tache d'encre, est connu d'Est en Ouest. Il continuera avec beaucoup d'autres trucs inspirés par le génie de son créateur[451] ».

La deuxième partie de la citation explicite l'une des raisons de l'engouement spectatoriel supposément provoqué par l'expérience des Fleischer, à savoir le fameux dispositif de la série, revenant finalement aux sources truquistes de l'animation de dessins, tout en y apportant quelques innovations d'ordre technique. Comme le précise un article publié la même année dans la même revue, « nous avons ri lorsque le personnage grotesque des *Out of the Inkwell* […] *hurlait rageusement contre la pointe du crayon de son créateur*,

[450] Anonyme, « Greater Bray Pictographs », *Moving Picture World*, vol. 40, n° 12, 21 juin 1919, p. 1730 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « The Bray Studios will continue to be the first to invent and first to apply new processes in animation and new qualities in cartoon humor »).

[451] Cité par Leonard Maltin, *op. cit.*, p. 85 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « In some of the past Bray Pictographs, we did a little experimenting with a brand new super-animated cartoon. We wanted to see how the public liked it. We wanted to see if they liked it as well as we did. They did. Already Out of the Inkwell by Max Fleischer is the classic of animated cartoons. […] The little clown who grows right before your eyes out of the pen point and then shrivels up and flows back – just drops of ink – is known from Coast to Coast »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

montrant trop d'affection envers la jambe de son pantalon. […] Et tandis que nous appréciions *la nouveauté de ces dessins animés*, combien d'entre nous se sont arrêtés sur le nombre d'heures qui a pu rendre possible cette action semblable à la vie dans le cartoon de Max Fleischer ?[452] ». On le voit, l'entremêlement dessin animé/prises de vues réelles paraît, au travers de cette série, soulever un intérêt nouveau pour cette forme appartenant pourtant au passé, mais cette fois-ci basée, très clairement, sur l'innovation technologique qui la sous-tend, permettant aux dessins d'être aussi vivants que les personnages humains qu'ils côtoient, et donc, de véritablement interagir avec eux. Pourtant, force est de constater que, là encore, alors que Koko le clown intègre le monde réel lors du climax de chaque épisode, les frères Fleischer se heurtent à un obstacle technique qui les pousse, au départ, à adopter des solutions de fortune pour illusionner le spectateur.

Les premières tentatives des Fleischer sont ainsi décrites par l'historien Leonard Maltin :

> « Les Fleischer trouvaient que les photographies fixes de haute qualité en noir et blanc pouvaient assez bien passer pour de la "vie immobile" au sein d'un film […]. Pour animer Koko bondissant de la table à dessin de Max et se laissant glisser le long de sa chaise, Dave Fleischer a simplement photographié le décor de la table à dessin, et réalisé un gros plan sur la chaise. Koko était alors encré sur des cellulos qui étaient placés sur les photos en noir et blanc, comme s'il s'agissait d'arrière-plans de cartoons[453] ».

Force est ici de constater la limite d'un tel trucage, en particulier dans des plans censés dévoiler le dessin et le réel simultanément en mouvement. L'exemple canonique de l'épisode *Perpetual Motion* (1920) en est la démonstration, au détour d'un plan dévoilant Max Fleischer soufflant sur une tache d'encre pour en faire surgir un Koko animé, l'acteur étant pour sa part privé de son mouvement, comme s'il insufflait littéralement la vie à sa création plastique.

La limitation technique se donne à voir par l'arrêt sur image extrêmement visible entre le Fleischer en mouvement, soufflant à plusieurs reprises sur sa main, et le Fleischer figé dans

---

[452] Anonyme, « Fleischer Advances Technical Art Puts Life Action Into His Wonderful Series of Animated Pen Drawings, "Out of the Inkwell"», *Moving Picture World*, vol. 40, n° 11, 7 juin 1919, p. 1497 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « We laughed at the grotesque star of the "Out of the Inkwell" as he […] yowled with rage when his creator's pen point showed too strong an affection for his trouser leg. […] And while enjoying the novelty of these animated pen drawings, how many of us stopped to consider the hours of thought and concentration that made possible the lifelike action of the Max Fleischer animated cartoon? »).

[453] Leonard Maltin, *op. cit.*, p. 86 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « The Fleischers found that high-quality black-and-white still photographs could pass for "still life" in a moving picture quite well […]. To animate Koko hopping off Max's drawing board and shimmying down his chair, Dave Fleischer merely photographed the drawing-board setup and made a close-up of the chair. Koko was then inked onto cels that were laid over the black-and-white photos as if they were cartoon backgrounds ».

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

un photogramme, permettant l'animation image par image d'un Koko en pleine émergence graphique. De telles interactions mettent bien en évidence une limite technique, et, dans un même mouvement, le défi technologique que représente l'entremêlement de deux formes dont on constate à ce moment, plus que jamais, l'immiscibilité manifeste. L'animation de dessins en tant que telle ne faisant plus vraiment attraction au début des années 1920, il est logique que l'hybridation dessin animé/prises de vues réelles – en raison du défi qu'elle suscite – puisse être perçue à son tour comme un espace attractionnel nouveau, à part entière, censé offrir au spectateur quelque chose qu'il n'a encore jamais vu. Il est de ce point de vue possible de mieux entendre la volonté sans cesse renouvelée des metteurs en scène ou des animateurs de parfaire cette interaction. Il s'agit néanmoins, pour notre part, de conserver une attitude critique vis-à-vis de la tentation évolutionniste d'une telle approche.

2. L'entremêlement dessin animé/prises de vues réelles : un défi technologique.

2-a. Rotographe et simultanéité de mouvement.

L'importance de Max Fleischer dans le domaine du dessin animé américain repose sans aucun doute sur la nouveauté de son regard techniciste, faisant de l'expérimentation technologique un espace attractionnel à part entière au sein d'une catégorie cinématographique par ailleurs relativement bien installée, à savoir l'*animated cartoon*. Fleischer a lui-même expliqué que, « tandis [qu'il] travaillait pour le magazine *Popular Science Monthly*, [il eut] l'opportunité d'écrire des articles techniques sur les dernières inventions de l'époque, ce qui [l]'a amené à se demander [s'il] ne [pouvait] pas appliquer la mécanique aux cartoons, et en faire une méthode concrète pour produire des cartoons de cinéma par machinerie interposée[454] ». La série *Out of the Inkwell* avait à ce titre, à l'époque de sa diffusion, deux centres intérêts majeurs en termes d'attractivité : tout d'abord, un procédé technique révolutionnaire, le Rotoscope, consistant à décalquer le mouvement des personnages dessinés sur celui d'acteurs réels filmés au préalable, et permettant d'offrir au

[454] Cité par Leonard Maltin, *op. cit.*, p. 84 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « While working with the *Popular Science Monthly*, I had an opportunity to write technical articles on the latest inventions and I began to wonder whether it wouldn't be possible for me to apply mechanics to the cartoons and make it a practical thing for producing motion picture cartoons by machinery »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

personnage graphique un mouvement plus naturel que dans n'importe quel autre *cartoon*[455] ; et deuxièmement, son dispositif visuel, reposant sur les interactions répétées entre un personnage de clown dessiné et son créateur, le premier faisant régulièrement irruption dans l'environnement réel du studio du second. Il est évident que pour perpétuer l'attrait d'un tel dispositif, les Fleischer se doivent de proposer, pour chaque épisode de leur série, des interactions toujours plus innovantes entre les deux personnages, l'aboutissement étant naturellement la prise de vue, dans le même cadre, d'un dessin et d'un acteur réel en mouvement, c'est-à-dire l'assimilation parfaite de deux formes dont on comprend bien, dorénavant, qu'elles sont deux modalités d'animation fort différentes.

C'est dans ce contexte que Max Fleischer conçoit une seconde machine, bien moins connue que le Rotoscope en dépit d'une appellation pourtant similaire : le Rotographe. Brevetée en 1931 – mais sans doute utilisée avant cette date sur certains épisodes – cette machine paraît avoir pour but essentiel de résoudre le problème que nous avons précédemment soulevé, qui contraignait les Fleischer à animer leur personnage de clown sur des photogrammes figées dès lors qu'il investissait le monde réel. Les descriptions de l'appareil par les ouvrages d'histoire consacrés à l'animation, nombreuses mais succinctes, tournent en effet toujours autour de l'idée que les dessins peuvent dorénavant être superposés à un arrière-plan en mouvement, à l'aide d'un principe de rétroprojection. Richard Fleischer, fils de Max, décrit par exemple très clairement le parti-pris de l'appareil, sans grande précision technique néanmoins : « Le Rotographe permettait à une figure animée d'être superposée, non seulement sur un arrière-plan fixe, mais également sur un arrière-plan en mouvement. Cela permettait également de combiner le cartoon animé et la prise de vues réelles plus facilement, tout en offrant des résultats plus élégants[456] ». Mark Langer le décrit pour sa part plus précisément, dans une note de son article « John Randolph Bray – Animation pioneer », comme un « système de rétroprojection qui permettait une image de qualité supérieure et une plus grande facilité dans la construction de scènes combinant prises de vues réelles et personnages animés[457] ». Le même auteur en donne une définition similaire neuf ans

[455] Le procédé est breveté en 1915 par Max Fleischer, et fera sa gloire. Nous y reviendrons en détail dans le chapitre VI.

[456] Richard Fleischer, *Max Fleischer and the Animation Revolution*, Kentucky, University Press of Kentucky, 2005, p. 30 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « The Rotograph allowed an animated figure to be superimposed not only over a stationary background but over a moving background as well. It also made combining cartoon animation with live action easier and the results more graceful »).

[457] Mark Langer, « John Randolph Bray – Animation pioneer », in Gregg Paul Bachman et Thomas J. Slater (dir.), *American Silent Film – Discovering Marginalized Voices*, Carbondale & Edwardsville, Southern Illinois University Press, 2002, p. 259 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « The Rotograph was a rear projection system that allowed superior image quality and ease of construction of scenes combining live-action and animated characters »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

plus tard, dans un article sur les premiers films de Max Fleischer : « le Rotographe […] combinait des images animées avec un arrière-plan en prises de vues réelles au moyen d'un système de rétroprojection placé sur la plate-forme de la caméra dédiée à l'animation[458] ». De même, nous pourrions citer la définition, en France, de Pascal Pinteau, plus précise encore que les précédentes, expliquant que le Rotographe « doit permettre de placer un personnage de dessin animé dans des prises de vues réelles. Le celluloïd du personnage est posé sur une plaque de verre dépolie qui sert d'écran de rétroprojection : à chaque remplacement de celluloïd, on change l'image projetée[459] ». Cette définition constitue sans doute la plus pointue que nous ayons pu trouver au cours de nos recherches avec, pour finir, celle de Leonard Maltin, la plus satisfaisante *a priori* : « Dans cette variation du Rotoscope, un projecteur projette une bande en prises de vues réelles, image par image, sur la face inférieure d'une vitre de verre transparente. L'animateur appose ensuite ses cellulos de Koko sur le dessus du verre, faisant correspondre le cartoon au film, qui est ensuite photographié par une caméra placée au-dessus[460] ».

De toutes ces définitions ressort à l'évidence un point commun : cette machine possède une fonction assimilatrice, visant à faire "correspondre", pour reprendre le terme de Leonard Maltin ("matching"), la prise de vues réelles et le dessin animé, tous deux en mouvement. De fait, toutes ces descriptions en témoignent, l'interaction entre ces deux formes techniquement distinctes ne semble pouvoir se réaliser que par le biais de la technologie. L'assimilation dessin animé/prises de vues réelles ne paraît en effet pouvoir se concevoir pleinement qu'à l'aide d'une machine conçue dans ce but, témoignant de la gageure concrète du parti-pris. Surtout, cette esquisse de bilan historiographique tend à illustrer l'appréhension historique globale d'une telle invention, à savoir la quête d'unité de ces nouveaux films composites apparaissant à l'orée des années 1920. Ceux-ci chercheraient, à en croire ces divers énoncés, à effacer la distinction technique désormais admise et connue entre deux méthodes de retranscription du mouvement fort différentes. Dominique Willoughby adopte d'ailleurs cette posture quelque peu évolutionniste dans son ouvrage *Le Cinéma graphique,*

[458] Mark Langer, « Polyphony and Heterogeneity in Early Fleischer Films : Comic Strips, Vaudeville and the New York Style », in Daniel Goldmark et Charlie Keil (dir.), *Funny Pictures : Animation and Comedy in Studio-Era Hollywood*, Berkeley, Los Angeles & London, University of California Press, 2011, p. 32 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « The Rotograph […] combined animated images with a live-action background by means of a rear-projection system on the animation camera rostrum »).
[459] Pascal Pinteau, *Effets spéciaux – Un siècle d'histoires*, Genève, Minerva, 2003, pp. 225-226.
[460] Leonard Maltin, *op. cit.*, p. 88 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « In this variation of the Rotoscope, a projector beams a strip of live-action film one frame at a time onto the underside of a translucent pane of glass. The animator then lays his clear cels of Koko on top of the glass, matching the cartoon to the live film, which is then photographed by a camera stationed above »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

paru en 2009, en affirmant que « le mélange des techniques hétérogènes […] *n'a fait que s'amplifier* avec la séparation du décor, du dessin encré et gouaché sur cellulo et son décor peint, *jusqu'aux* imbrications numériques ou compositing de dessin manuel […], vues réelles, etc. […]. Cette *quête de l'unité de l'image animée* au moyen de techniques hétérogènes […] est *régulièrement posée* au dessin animé narratif[461] ». On le voit, une telle approche n'est pas dénuée d'une dimension téléologique. L'usage de la locution prépositive "jusqu'aux", impliquant un point de départ et un point d'arrivée, incite à percevoir une évolution entre deux états, au moins en termes quantitatifs (« n'a fait que s'amplifier »), mais également en termes qualitatifs, comme en témoigne l'idée d'une « quête de l'unité de l'image animée », c'est-à-dire d'une sorte de Graal de l'animation, de fait encore inaccessible.

Cette idée se retrouve par exemple dans la suite de la description de Leonard Maltin, se poursuivant en effet par un constat subjectif éminemment révélateur : « Ce procédé permettait à Koko d'apparaître dans une séquence en mouvement plutôt que d'être limité à des photographies fixes lors de ses aventures dans le monde réel. Malheureusement, *la qualité de ces éléments "pris en sandwich" était inégale*, car le film en prises de vues réelles était rephotographié, mais les résultats étaient plus que suffisants[462] ». Cette opinion qualitative a ceci de déstabilisant qu'elle est fondamentalement contemporaine de son auteur : ce n'est qu'en se basant sur une échelle de valeur liée à des exigences techniques différentes des années 1920 que cette affirmation peut s'entendre. Ce que sous-entend finalement une telle assertion, c'est bien qu'à l'époque de Maltin, le procédé technique du Rotographe a laissé la place à d'autres techniques, meilleures selon lui, ce qui nous incite en conséquence à nous interroger sur les conditions historiques pouvant justifier une telle déclaration en 1980. Avec toutes les précautions qu'implique cette perspective, il convient donc d'analyser les changements à l'œuvre dans la technologie d'hybridation prises de vues réelles/dessin animé, tout en constatant, dans les discours historiques la concernant, la volonté tout à fait symptomatique d'y donner à entendre une forme de progrès en termes technologiques.

[461] Dominique Willoughby, *op. cit.*, p. 212 (je souligne).
[462] Leonard Maltin, *op. cit.*, p. 88 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « This process enabled Koko to appear in a moving sequence instead of being limited to still photographs for his adventures in the real world. Unfortunately, the quality of the "sandwiched" elements was variable, since the live film was being rephotographed, but the results were more than adequate »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

2-b. Le risque d'une histoire technologique évolutionniste : les cas de la rétroprojection et du tournage à la vapeur de sodium.

Historiquement, le Rotographe ne reste évidemment pas la seule invention destinée à entremêler dessin animé et prises de vues réelles. Cependant, lors de ses premiers usages, il apparaît sans nul doute comme un aboutissement, ses contemporains ne pouvant bien évidemment ni imaginer ni prévoir ce qu'un historien appellerait communément "l'évolution" future de la technique. De ce point de vue, force est de constater l'aspect téléologique de l'approche historique de Leonard Maltin, insistant en plusieurs autres endroits de son ouvrage sur la "limitation" de certains effets en comparaison avec leurs itérations futures. Son évocation de la technique du film *Les Trois Caballeros* (*The Three Caballeros,* Norman Ferguson, 1945) est par exemple aussi symptomatique que celle du Rotographe :

> « *Les Trois Caballeros* a marqué le premier usage extensif de la combinaison entre prises de vues réelles et animation chez Disney depuis les cartoons d'Alice dans les années 1920. *Mais les effets de ce film étaient franchement primitifs en comparaison avec les développements plus tardifs d'Ub Iwerks* sur *Mélodie du sud*. Les hallucinantes séquences de ce dernier *ne furent plus dépassées pendant près de vingt ans*, jusqu'à ce que *Mary Poppins* accomplisse la *juxtaposition ultime* entre prises de vues réelles et cartoon[463] ».

On le voit, une telle conception de l'histoire des techniques fait nécessairement d'*Of Mice and Magic* un ouvrage fondamentalement daté, car ne pouvant pas prendre en considération certaines techniques ultérieures que Maltin lui-même aurait sans doute pu qualifier de « juxtapositions ultimes » en reléguant du même coup *Mary Poppins* au rang d'esquisse – on pense en particulier à *Qui veut la peau de Roger Rabbit,* à *Space Jam* de Joe Pykta (1997) ou encore aux *Looney Tunes passent à l'action* de Joe Dante (2003).

Cependant, l'idée générale qui ressort d'une telle approche n'est pas dénuée d'intérêt en ce qu'elle témoigne d'une répercussion, sur l'histoire de l'animation, des discours contemporains des techniques employées, adoptant eux-mêmes à l'époque une perspective en un sens évolutionniste. Fait logique, au demeurant, puisque la dimension attractive de la technologie se doit de reposer sur des innovations constantes afin de faire perdurer l'intérêt du public envers une forme qui s'avère finalement être toujours la même. Dès 1942, cette

[463] Leonard Maltin, *op. cit.*, p. 68 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « The Three Caballeros marked the first time Disney had made extensive use of a combination of live-action and animation since the Alice cartoons of the 1920s. But the effects in this film were downright primitive in comparison to Iwerk's further development for Song of the South. The eye-popping sequences in this film weren't topped for nearly twenty years, when Mary Poppins achieved the ultimate in live-and-cartoon juxtaposition »).

impression se fait jour dans un article d'Ub Iwerks publié dans la revue *Popular Mechanics*, à propos du *Dragon Récalcitrant* (*The Reluctant Dragon*, Hamilton Luske et Alfred L. Werker 1941) :

> « Walt Disney confirme à nouveau sa capacité à toujours *créer quelque chose de "différent"*. Dans son dernier long-métrage, il a combiné deux des arts originaux de l'Amérique : le film basé sur des acteurs de chair et de sang et le cartoon à base de crayons et d'encre, dans une *nouvelle forme de divertissement*. […] *Cartoons et acteurs ont déjà été combinés auparavant de manière grossière* […]. Mais Disney s'est emparé d'une idée poussiéreuse pour lui injecter de la vie[464] ».

De même, un article publié en 1944 à propos des *Trois Caballeros* dans le magazine *Popular Science Monthly* illustre parfaitement ce constat en affirmant que « l'effet de cartoon-sur-la-prise-de-vues-réelles fut accompli par le biais d'un *développement plus avancé* du "procédé de projection" déjà utilisé par tous les studios, permettant de placer les acteurs devant un arrière-plan filmé au préalable[465] ». Il est de fait possible de constater, ici, l'importance de ces discours au cœur du processus promotionnel de ces films supposément novateurs, qui ne font finalement que remployer d'anciennes méthodes en les améliorant de manière plus ou moins visible.

Ub Iwerks évoque ainsi, dans l'article de *Popular Mechanics*, un procédé « *ordinaire* de rétroprojection, tel qu'il est utilisé dans un grand nombre de films en prises de vues réelles ordinaires », permettant de « projeter le cartoon sur la face arrière d'un écran[466] » afin que les acteurs puissent jouer devant, en synchronie avec les personnages dessinés. C'est de ce procédé dont il s'agit d'ailleurs dans le texte du *Popular Science Monthly*, la technique n'ayant en fait guère évolué, contrairement à ce que l'article laisse entendre :

> « Les experts en optique on conçu des lentilles à quartz spécial permettant de délivrer le plus de lumière possible pour le projecteur. L'équipe du son a mis en place un écran de plastique translucide mesurant 14 pieds sur 20, et a placé le projecteur à 50 pieds de distance d'un

[464] Ub Iwerks, « Movie cartoons come to life », *Popular Mechanics*, vol. 77, n° 1, janvier 1942, pp. 34-36 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « Walt Disney again lives up to his reputation for always creating something "different". In his latest full-length feature he has combined two of America's original arts : flesh-and-blood motion picture acting and pen-and-ink cartooning, in a new kind of entertainment. […] Cartoons and actors have been combined before in a crude way […]. But Disney has taken an idea off the musty shelves and breathed life into it »).

[465] Anonyme, « How Disney combines living actors with his cartoon characters », *Popular Science Monthly*, septembre 1944, pp. 109-110 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « This cartoon-over-live-action effect was achieved through a further development of the "process projection" already used by all major studios to place actors in front of previously filmed backgrounds »).

[466] Ub Iwerks, *op. cit.*, p. 37 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « One way to do this was by ordinary rear projection, as done in many ordinary "live" action pictures »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

> côté, et la caméra à 25 pieds de distance de l'autre. Cette disposition a permis aux acteurs de jouer sur scène devant le cartoon projeté, et à la caméra Technicolor d'enregistrer les deux[467] ».

Mise à part une logorrhée techniciste plus appuyée, complexifiant légèrement l'appréhension de la méthode, il faut bien convenir que cette description est en fait exactement la même que celle de la rétroprojection ordinaire déjà évoquée par Iwerks.

Nous pourrions d'ailleurs aller plus loin en affirmant que pour *Les Trois Caballeros*, la technique inverse consistant à superposer les dessins sur un arrière-plan en prises de vues réelles est en fait ni plus ni moins qu'une variation du Rotographe de Fleischer. Le *Popular Science Monthly*, encore : « un film en prises de vues réelles est projeté sur la surface d'un miroir, qui reflète l'image sur un petit écran. Les cellulos transparents des personnages de cartoon sont photographiés par-dessus l'écran à l'aide d'une caméra montée au-dessus[468] ». L'idée de rétroprojection inhérente au fonctionnement du Rotographe est bel et bien présente ici, et sera même mise en avant, en termes historiques, par J.P. Telotte, tombant dans le piège promotionnel du film de 1945, en évoquant un « procédé de projection *spécial*[469] », alors que rien ne le différencie en fait vraiment de son prédécesseur fleischerien. L'historien parle d'ailleurs également d'un « procédé complexe[470] » pour désigner la méthode de rétroprojection classique, quand bien même celle-ci a déjà été largement démocratisée dans les productions en prises de vues réelles, ne serait-ce que pour les séquences en voiture, filmées en studio devant un arrière-plan en mouvement, et n'a donc plus rien de réellement complexe.

Dans ce contexte, l'apparition, trente ans après le brevet du Rotographe, de ce qui va prendre le nom de "tournage à la vapeur de sodium", nous paraît contribuer à expliquer cette impression historique générale, véhiculée par de nombreux historiens, tendant à faire de la rencontre entre dessin animé et prises de vues réelles une forme évoluant vers sa propre perfection technique. Afin de mieux comprendre les raisons de cette orientation historique, il

---

[467] « How Disney combines living actors with his cartoon characters », *op. cit.*, p. 110 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « Optical experts designed and ground special quartz lenses to deliver maximum light from the projector. The sound crew set up a translucent plastic screen measuring 14 by 20 feet, placed the projector 50 feet distant on one side and the camera 25 feet away on the opposite side. The arrangement provided for the living actors to perform on the stage in front of the projected action of the cartoon, and for the Technicolor camera to record both »).

[468] *Ibid.*, p. 109 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « A movie of the live action is projected onto a front-surface mirror, which reflects the image onto a small screen. Transparent "cels" of cartoon characters are photographed against the screen by a camera mounted above »).

[469] J.P. Telotte, *The Mouse Machine – Disney and Technology*, Chicago, University of Illinois Press, 2008, p. 73 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « a special "process projection" »).

[470] *Ibid.*, p. 74 (« complex process »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

convient de s'attacher à l'étude de ses conditions d'émergence. Perpétuant cette volonté d'entremêlement entre deux régimes de représentation à l'aide d'une nouvelle procédure, l'apparition de cette nouvelle technologie nous paraît être le signe de deux choses : d'abord celui d'une quête de renouvellement aussi technologique que terminologique, comme si l'on cherchait, autant à travers l'amélioration d'un procédé qu'à travers une nouvelle appellation attractive, à relancer l'intérêt d'une forme hybride qui s'est largement raréfiée, rappelons-le, au début des années 1930 ; et, ensuite, ceci expliquant quelque part cette quête de renouvellement à la vanité apparente, le signe de la rentabilité de telles expérimentations hybrides, celles-ci apparaissant en l'occurrence régulièrement au moment de crises économiques, en particulier dans le cas des studios Disney.

Le premier retour aux productions hybrides de ces derniers s'opère après-guerre, dans un contexte économique largement troublé. Comme Christopher Finch l'a mis en évidence dans son ouvrage consacré à Disney, les pressions économiques de la guerre aboutissent à deux approches singulières pour le studio : la première consiste à produire des films "packages", dessins animés à sketches fonctionnant parfois sur l'interaction entre dessin animé et prises de vues réelles – *Les Trois Caballeros* (1945), *Coquin de printemps* (*Fun and Fancy Free*, William Morgan, Jack Kinney, Bill Roberts, Hamilton Luske, 1947), *Mélodie cocktail* (*Melody Time*, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Jack Kinney, Hamilton Luske, 1948) – tandis que la seconde consiste « à produire des films hybrides, avec des personnages animés et des acteurs réels[471] ». L'auteur cite *Mélodie du Sud* (*Song of the South*, Harve Foster et Wilfred Jackson, 1946), mais nous pourrions également faire référence à *Danny le petit mouton noir* (*So Dear to my Heart*, Harold D. Schuster et Hamilton Luske) sorti en 1948. Il est à ce titre intéressant de constater par la suite une nouvelle disparition de la forme hybride pendant une vingtaine d'années, jusqu'à la sortie de *Mary Poppins* en 1964 peu après les deux timides succès au box-office des *101 Dalmatiens* (*One Hundred and One Dalmatians*, Clyde Geronimi, Wolfgang Reitherman et Hamilton Luske, 1961) et de *Merlin l'enchanteur* (*The Sword and the Stone*, Wolfgang Reitherman, 1963)[472]. De même, quelques films hybrides refont leur apparition dans les années 1970, peu après la mort de Walt Disney – *L'Apprentie Sorcière* (*Bedknobs and Broomsticks*, Robert Stevenson) en 1971 et *Peter et*

[471] Christopher Finch, *L'art de Walt Disney – de Mickey à Mulan*, Paris, Éditions de la Martinière, 1999, p. 78.
[472] Les deux films ne sont chacun bénéficiaires "que" de 10 millions de dollars. Pour un budget de 4 millions de dollars, *Les 101 Dalmatiens* rapporte 14 millions l'année de leur sortie, et pour un budget de 2 millions, *Merlin l'Enchanteur* en rapporte 12. À titre de comparaison, *Blanche-Neige et les sept nains*, pour un budget de 1,5 millions de dollars, en rapporte 66,5 en 1937. Sources : www.boxofficemojo.com et www.jpbox-office.com : http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=101dalmations.htm, http://www.jpbox-office.com/fichfilm.php?id =9290, et http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=snowwhite.htm. Dernière consultation le 04/04/2013.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Elliot le dragon (*Pete's Dragon*, Don Chaffey) en 1977 – et c'est surtout en 1988 que le projet *Qui veut la peau de Roger Rabbit* voit le jour, après l'échec commercial de *Taram et le chaudron magique* (*The Black Cauldron*, Ted Berman et Richard Rich, 1984), en partie imputable à une nouvelle crise structurelle du studio, en pleine refonte économique lors de l'arrivée de Michael Eisner et Frank Wells à la tête de l'entreprise[473].

Ces quelques considérations ne pourraient être qu'anecdotiques, mais elles témoignent cependant de la place singulière de ces productions hybrides au sein d'une entreprise cinématographique qui y a régulièrement cherché un second souffle pour se relancer économiquement. Ces productions ont en l'occurrence deux atouts : un temps de création beaucoup moins long que pour les longs métrages animés, en raison du gain de temps que représente le tournage en prises de vues réelles par rapport au tournage en animation, mais également un fort potentiel attractif lié à la mise en avant d'une prouesse technologique aisément affichable et dont l'exhibition sans cesse réitérée semble à chaque reprise rechercher le frisson de la première fois. La bande-annonce des *Trois Caballeros* annonce par exemple « la chose la plus nouvelle vue au cinéma depuis l'arrivée du son », tandis que, vingt-cinq ans plus tard, la bande-annonce du film *L'Apprentie Sorcière* convie à un voyage « dans un univers de magie qui ne ressemble à rien de ce que nous avons pu voir auparavant ». De fait, les innovations proposées par ces films se doivent en conséquence d'être à la hauteur de l'effet d'annonce qu'ils provoquent, chacun à leur manière.

Les studios s'inscrivant au cœur de cette technique sont à ce titre clairement confrontés à un problème : si les films hybrides sont censés être moins longs et moins chers à produire en théorie – moins de temps consacré à l'animation – ils n'en restent pas moins complexes à réaliser sur le plan pratique. Comme les vétérans de l'animation Frank Thomas et Ollie Johnston l'admettent dans leur ouvrage *The Illusion of Life*, il était toujours « difficile de savoir comment les pièces finales allaient fonctionner ensemble et de juger comment chacun devait jouer[474] ». Surtout, nous pourrions relever certains propos de Wilfried Jackson, directeur de l'animation sur *Mélodie du Sud*, expliquant que « Walt [Disney] était vraiment irrité par notre attitude, en raison de la patience avec laquelle nous planifiions [les séquences de combinaison], et en raison de l'attention avec laquelle nous supervisions ce qui était réalisé sur le plateau en prises de vues réelles… Il pensait que nous dépensions trop d'argent sur la

[473] Sur cette question, voir le documentaire *Waking Sleeping Beauty* réalisé par Don Hahn et sorti en 2009.
[474] Frank Thomas et Ollie Johnston, *op. cit.*, p. 525 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « It is difficult to know how the final pieces will all fit together and to judge how anyone should act »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

partie en prises de vues réelles des séquences de combinaison[475] ». Le défi semble donc bel et bien, par la suite, non seulement de fluidifier et d'améliorer ces interactions pour perpétuer leur attractivité auprès du public, mais surtout de le faire à moindre coût et en moins de temps possible. C'est ce dont Petro Vlahos, ingénieur dans le domaine cinématographique, et Ub Iwerks, technicien chez Disney, se chargent dans les années 1950. Les deux techniciens rachètent en effet un procédé anglais au studio J. Arthur Rank, qui consiste en une méthode de tournage à la vapeur de sodium, brevetée en 1949 par Jean Kudar. Il s'agit, grâce à un prisme au sodium n'enregistrant pas certaines longueurs d'onde de lumière, de directement créer un cache mobile au moment du tournage. L'arrière-plan éclairé par des lampes à sodium est supprimé – car filtré par le prisme – et peut dès lors être remplacé par un décor et des personnages animés.

Ce moment important dans l'histoire de l'entremêlement dessin animé/prises de vues réelles est relativement peu relaté dans les histoires du cinéma d'animation. Toutes ses évocations sont cependant à l'image de ce que Leslie Iwerks et John Kenworthy en décrivent dans leur ouvrage sur Ub Iwerks, au sein d'un paragraphe consacré à la séquence hybride de *Mary Poppins* (1964) : « avec la collaboration de Petro Vlahos et de Wadsworth E. Pohl, Ub développe le système de cache mobile [à la vapeur de sodium] à un tel niveau que les dessins animés *paraissent se déplacer dans tout l'espace sans conflit apparent*[476] ». Plus encore que pour le Rotographe, la trouvaille technique de la vapeur de sodium paraît donc, à travers le discours des historiens, viser à obtenir un rendu harmonieux de l'hybridation dessin animé/prises de vues réelles. Il est à ce titre également possible de se référer à certains ouvrages consacrés aux effets spéciaux, ainsi qu'aux *featurettes* promotionnelles présentes sur les DVD des films des studios Disney en faisant usage. Insistant sur la dimension "magique" du procédé – on trouve le terme dans quelques ouvrages dont *Blue Screen Compositing : A Practical Guide for Video and Moviemaking* de John Jackman[477], ou encore sur le *making-of* de *L'Apprentie Sorcière*, intitulé *The Wizards of Special Effects*), ces documents illustrent l'ambition esthétique de cette innovation, permettant une interaction plus "fine" entre les acteurs réels et les personnages dessinés, pour reprendre les termes de Pascal Pinteau. Celui-ci décrit de fait deux étapes singulières : la première, « la mise au point du cache mobile, permet

[475] Interview de Wilfried Jackson donnée en 1976 par Michael Barrier, et cité dans *Hollywood Cartoons*, *op. cit.*, p. 389 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Walt got pretty irritated with us on *Song of the South*, because of oh carefully we supervised what was done on the live-action set… He thought we were spending too much money on the live-action part of the combination scenes »).

[476] Leslie Iwerks et John Kenworthy, *Ub Iwerks et l'homme créa la souris*, Paris, Bazaar & Co, 2008, p. 178 (je souligne).

[477] John Jackman, *Blue Screen Compositing : A Practical Guide for Video and Moviemaking*, Oxford, Focal Press, 2007, p. 13.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

d'affiner ces rencontres à partir des années 30 », tandis qu' « en 1964, les studios Disney utilisent le procédé du cache mobile au sodium, pour *incruster finement* les acteurs de *Mary Poppins* dans un univers animé[478] ». Cette idée de finesse nous paraît en l'occurrence largement orientée. En dépit de sa validité technique, elle met en jeu une perspective connotée, visant à simplement mettre en évidence une évolution technologique et un pas en avant dans le processus d'assimilation entre la prise de vues réelles et le dessin animé. De fait, John Jackman l'exprime très clairement en affirmant que « ce système à vapeur de sodium était supérieur aux autres systèmes testés à l'époque[479] ». Pourtant, l'apparition de cette nouvelle technique, aussi liée soit-elle à une volonté d'affinage de l'incrustation d'un régime de représentation dans l'autre, repose également sur des velléités d'ordre économique auxquelles il ne faut pas être sourd pour mieux comprendre la réinvention constante du procédé, à tel ou tel moment de l'histoire de l'animation. Il s'agit à présent de constater que la dimension évolutionniste de l'histoire technique de cette forme ne s'arrête évidemment pas avec *Mary Poppins*, et qu'elle se perpétue par la suite selon de nouvelles modalités.

2-c. La limite d'une histoire technique de l'assimilation dessin animé/prises de vues réelles : de *Roger Rabbit* à *Space Jam*.

Lors de la sortie de *Qui veut la peau de Roger Rabbit*, le chef du département animation Richard Williams est à plusieurs reprises revenu sur la pré-production du film et sur ses réticences premières vis-à-vis de la forme que lui proposaient Robert Zemeckis et Steven Spielberg, producteur du film. Un article du *New York Times* publié en août 1988 rapporte par exemple ces propos de l'animateur : « J'ai dit [à M. Zemeckis et M. Spielberg] que je détestais l'animation et la prise de vues réelles ensemble ; que cela ne fonctionnait pas, et que c'était laid […]. J'ai dit que je détestais Mary Poppins. Même si l'animation y est très belle, l'illusion ne fonctionne pas. On ne suspend pas notre incrédulité lors de la séquence animée[480] ». Quelques mois plus tard, interviewé par Jeremy Clarke pour la revue *Animator*, Williams renchérit :

---

[478] Pascal Pinteau, *op. cit.*, p. 234 (je souligne).

[479] John Jackman, *op. cit.*, p. 14 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « This sodium yellow system was superior to other systems tested at the time »).

[480] Bernard Weinraub, « An animator breaks old rules and new ground in *Roger Rabbit* », *New York Times*, 1er août 1988, consultable sur l'url http://www.nytimes.com/1988/08/01/movies/an-animator-breaks-old-rules-and-new-ground-in-roger-rabbit.html?src=pm (dernière consultation le 07/04/2013) (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « I said I just hate animation and live action together ; it just doesn't work, it's ugly. […] I said I hated "Mary Poppins". Even though it's beautifully animated, the illusion doesn't work. You didn't suspend your belief for the animation »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

> « Le problème était de savoir comment être sûr que les cartoons n'allaient pas rendre fausse la prise de vues réelles, et que les personnes en prises de vues réelles n'allaient pas rendre faux les cartoons. Ils pouvaient se corrompre et s'annuler les uns les autres. Comme un Tony le Tigre plat entouré de personnes en prises de vues réelles. Vous ne croyez pas qu'il réel parce qu'il est entouré par de la prise de vues réelles, et vous ne croyez pas en la réalité de la prise de vues réelles parce que quelqu'un a collé un cartoon plat sur l'écran, comme sur une plaque de verre[481] ».

Le dossier de presse du film laisse d'ailleurs entrevoir une attitude similaire, Williams y décrétant qu'en « mélangeant animation et action réelle […], on court le risque de nuire aux deux. Le résultat apparaît souvent artificiel et forcé. Et si l'on décèle les trucages, c'est toute la crédibilité de l'entreprise qui s'écroule[482] ». Difficile de savoir évidemment si ces réactions initiales sont bien réelles, ou si elles ne sont pas quelque peu romancées par l'animateur au moment de la promotion du film, puisqu'elles ne servent qu'à mettre en relief la prouesse technique de ce dernier en comparaison avec d'autres productions antérieures, présentées comme imparfaites. Encore une fois, la dimension de progrès se fait jour, preuve d'un parti-pris promotionnel marqué, mettant l'innovation technologique au premier plan.

Comme Hervé Joubert-Laurencin le met en évidence dans son essai sur *Roger Rabbit* dans *La Lettre volante*, « la critique a évoqué les diverses tentatives précédentes de mêler acteurs réels et personnages dessinés, afin d'évoquer le saut qualitatif que le film de 1988 représentait[483] ». Citons, à titre d'exemple, la critique des *Cahiers du Cinéma* :

> « Toute la stratégie publicitaire du lancement de *Roger Rabbit* repose sur la coexistence, sur la pellicule et sur l'écran, de personnages de cartoon et d'êtres de chair et d'os. […] On citera, certes, des antécédents : *Mary Poppins* et ses pingouins-serveurs, Tom et Jerry dansant avec Gene Kelly dans *Escale à Hollywood* ou avec Esther Williams dans *Traversons la Manche*. […] Fondamentalement, et du strict point de vue du résultat, *Roger Rabbit n'est qu'un perfectionnement, à l'aide des techniques modernes* (synthèse du mouvement par des

[481] « Richard Williams and Who Framed Roger Rabbit », interview avec Jeremy Clarke, publiée dans *Animator Magazine*, n° 24, hiver 1988, p. 12 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « The problem was how to ensure the cartoons didn't make the live action look false, and that the live action people didn't make the cartoons look false. They could vitiate each other, cancel each other out. Like a flat Tony the Tiger surrounded by live-action people. You don't believe he's real because he's surrounded by live action, and you don't believe the live action's real because there's a flat cartoon someone has pasted onto the screen, as if on glass »). Richard Williams fait référence au tigre Tony des publicités des années 1980 pour les céréales *Frosted Flakes*, qui côtoyait des personnages en prises de vues réelles.

[482] Richard Williams, cité dans le dossier de presse français de *Qui veut la peau de Roger Rabbit*, Paris, Warner Bros. (Transatlantic) Inc., 1988, p. 8.

[483] Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante*, *op. cit.*, p. 140.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

> moyens électroniques et informatiques, ombres portées, études des dimensions et des valeurs (couleurs) des personnages dessinés dans l'optique tridimensionnelle)[484] ».

Citons également, pour aller dans le même sens, la critique d'Alain Garel pour la *Revue du Cinéma* d'octobre 1988 :

> « Jamais la combinaison de prises de vues "réelles" et de dessins animés n'avait atteint une telle qualité, une telle perfection technique. Dans tous les films précédents, […] le mélange des éléments tridimensionnels de la "réalité" […] et bidimensionnels des dessins animés, quelle que soit l'habileté de leurs créateurs, ne donnait qu'un amalgame à l'homogénéité douteuse, les deux éléments étrangers apparaissant toujours comme superposés. Dans *Roger Rabbit* la fusion est totale[485] ».

Cependant, que ce soient les *Cahiers du Cinéma* ou encore la revue *Positif*, plusieurs critiques de l'époque paraissent autant s'émerveiller devant la prouesse technique de Zemeckis que déplorer la maigreur supposée du scénario. Philippe Rouyer écrit par exemple : « seulement, si la fabrication matérielle du film ne souffre guère de reproches, on me permettra de rechigner quant au contenu[486] ». La forme du film paraît en effet largement prendre, à l'époque de sa sortie, le dessus sur le fond, globalement décrié. Cette insistance sur la technique mise en œuvre parle d'elle-même puisqu'elle permet d'insister sur sa propre consécration, le film apparaissant comme une synthèse de toutes les techniques précédemment employées, et donc, comme un accomplissement ou encore un aboutissement technologique de la synthèse dessin animé/prises de vues réelles. Richard Williams le met lui-même en évidence dans le making-of du film « Behind the Ears » réalisé en 2003 : « Tous les éléments qui permettaient d'obtenir cette combinaison inédite existaient déjà : la transparence, l'utilisation de caches pour donner du relief aux bras. Il nous a suffi de rassembler ces différents éléments[487] ». Cette idée de synthèse technique a ceci d'intéressant pour nous qu'elle met clairement en jeu la dimension de progrès sous-tendant la prouesse visuelle du film, au sens où toute idée de progrès ne peut se constituer ou se concevoir que par étapes

[484] *Cahiers du Cinéma*, n° 412, octobre 1988, pp. 57-58 (je souligne) La présence dans le même numéro d'un second article intitulé « *Roger Rabbit*, né d'ombres et de lumière – Histoire technique d'un film », écrit par le spécialiste des effets visuels George Turner, pointe par ailleurs d'une autre manière le centre d'intérêt technologique promu par la production du film.

[485] Alain Garel, « Qui veut la peau de Roger Rabbit », *La Revue du Cinéma*, n° 442, octobre 1988, consultable en ligne sur l'url : http://lefrance.ntic.fr/fiches/QuiveutlapeaudeRogerRabbit.pdf (dernière consultation le 11/09/2013)

[486] *Positif*, n° 332, octobre 1988, p. 47.

[487] Richard Williams, interview réalisée à l'occasion du making-of « Behind the Ears », datant de 2003, disponible dans les bonus de l'édition DVD (4mn10 ; texte original : « It was clear that all the elements to do this trick of novelty combination were all existing. How to do back lightning, how to make the arms look round with the mattes. All we had to do is put the pieces together »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

successives – souvent reconsidérées et reconstituées après coup, pour redonner un sens évolutif à l'histoire du procédé exploré.

Selon la définition du Petit Robert, le progrès serait tout à la fois « un changement en mieux par lequel on s'approche d'un but, d'un résultat » et, plus précisément encore, « un *changement d'état* qui consiste en un *passage à un degré supérieur*[488] ». La question du progrès, inhérente à tout un pan de l'histoire des techniques[489], se constitue en effet à l'aune de la notion d'étape, ce que révèle par exemple la célèbre *Histoire des techniques* de Pierre Rousseau, datant de 1956 et stipulant qu' « à *chaque progrès* de l'homme sur la route de l'intelligence correspond *une étape* de la technique[490] ». Maurice Daumas a d'ailleurs pour sa part, dès 1969, réfuté le principe d'une histoire des techniques strictement événementielle pour favoriser « la recherche d'une logique interne de l'évolution technique[491] ». Or, quelle serait cette logique, sinon la reconstitution *a posteriori* des déterminations historiques expliquant, pour chacune des étapes de la transformation d'une technique, ses multiples facteurs d'évolution tout autant que l'apport de chaque modification à sa forme future, prétendument aboutie. Dans le cadre d'une telle histoire évolutionniste des techniques, on comprend que *Roger Rabbit* puisse constituer, à l'époque de sa sortie, un point d'acmé technologique, en particulier à la lumière du discours porté par Richard Williams.

De fait, force est de constater que *Roger Rabbit* ne fait que "cumuler" un certain nombre d'apports technologiques, représentant chacun une étape essentielle de l'histoire évolutionniste de l'entremêlement dessin animé/prises de vues réelles que tendent à dresser historiens et techniciens : le mouvement simultané du dessin et de la photographie avec le Rotographe ou encore la rétroprojection ; l'idée d'incrustation – ou de transparence, pour reprendre le terme de Williams – avec le tournage à la vapeur de sodium, permettant de remédier au principe de refilmage du dessin animé ou de la prise de vues réelles qui amoindrissait la qualité des images composites dans le cadre des deux techniques précitées ; et enfin la question du volume des corps graphiques, question que ne cessent de poser les productions de Walt Disney par le biais de techniques novatrices comme la caméra multiplane

[488] Définition du terme « Progrès » dans le *Petit Robert*, *op. cit.*, p. 1541 (je souligne).
[489] Citons, à titre d'exemple, celui de Pierre Ducassé, *Histoire des techniques* [1ère éd. : 1945], Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Que sais-je ? », 1961, dans lequel le terme de progrès apparaît régulièrement (pp. 56, 69, 78, 81, 99, 105, 122, etc.).
[490] Pierre Rousseau, *Histoire des techniques*, Paris, Librairie Arthème Fayard, coll. « Les grandes études historiques », 1956, p. 8 (je souligne).
[491] Maurice Daumas, « L'histoire des techniques : son objet, ses limites, ses méthodes », *Revue d'histoire des sciences et de leurs applications*, vol. 22, n° 22-1, année 1969, p. 19.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

par exemple[492]. À toutes ces "avancées" ou tout du moins transformations techniques, le film de Zemeckis ajoute au demeurant deux dernières innovations permettant, selon les techniciens, de parfaire l'illusion désirée. Le *New York Times* du 1er août 1988 le met en évidence :

> « Les techniciens se sont accordés sur l'idée qu'il ne fallait pas se laisser emprisonner par les vieilles lois gouvernant l'usage de l'animation et de la prise de vues réelles. Par exemple, les caméras traditionnelles étaient en général verrouillées sur une position parce qu'il était difficile pour les cartoonistes de lier leurs dessins avec la prise de vues réelles. [Richard Williams proposa de] "constamment bouger la caméra". C'était plus de travail, mais cela permettait à l'illusion de fonctionner. […] Dans le passé également, les personnages de cartoon et les acteurs n'interagissaient que peu physiquement, encore une fois à cause des difficultés techniques. "Nous savions que nos personnages devaient interagir" a expliqué M. Williams[493] ».

Ces deux particularités sont clairement présentées dans le dossier de presse du film, stipulant que :

> « L'ensemble [de celui-ci], y compris la partie animation, a été tourné en utilisant des techniques de cinéma réaliste, en particulier une caméra mobile. *Il s'agit là d'une grande première.* Jusqu'à présent, on utilisait toujours dans ce type de scènes une caméra fixe, afin d'avoir une ligne d'horizon stable et des personnages animés d'une taille constante d'un plan à l'autre. En outre, les séquences étaient éclairées de façon à supprimer les ombres au maximum, *pour atténuer le contraste entre les comédiens* (en trois dimensions) *et les personnages dessinés* qui, eux, sont plats[494] ».

On le voit, ces deux apports techniques ont bien pour but d'améliorer le rendu technique de l'interaction, c'est-à-dire l'illusion selon laquelle dessins et acteurs seraient totalement assimilés. De ce point de vue, *Qui veut la peau de Roger Rabbit* apparaît bien comme une forme d'apothéose et donc d'achèvement, que souligne par ailleurs la critique des *Cahiers du Cinéma* lorsqu'elle établit que désormais « toutes les formes s'équivalent sur la

---

[492] Sur cette question, voir J.P. Telotte, *The Mouse machine, op. cit.*, chapitre 3 « Three-dimensional animation and the illusion of life », pp. 56-80.

[493] Bernard Weinraub, *op. cit.* (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « The film makers agreed not to be bound by old rules governing the use of animation and live action. For example, live-action cameras were traditionally kept locked in one position because it was difficult for cartoonists to link their drawings to the live action. "I said, Let's move the camera ; let's move it all the time. It was more work, but it made the illusion work" Mr. Williams said. […] In the past, too, cartoon characters and actors rarely interacted physically, also because of the technical difficulties. "We knew our characters had to interact" said Mr. Williams »).

[494] Dossier de presse français de *Qui veut la peau de Roger Rabbit*, *op. cit.*, p. 10 (je souligne).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

surface de la pellicule et de l'écran, par la magie de la technique. […] Si tout est devenu visualisable, il n'y a bientôt plus de distinction entre le visible et l'invisible, entre le réel et l'imaginaire, entre la surface et la profondeur[495] ». Plus de distinction, c'est-à-dire plus de scission, et, conséquemment, l'achèvement du processus d'assimilation supposément poursuivi au travers de la course à la technologie liée à cette forme plastique.

Suivant cette logique, comment comprendre près de dix ans plus tard, lors de la sortie du film *Space Jam* de Joe Pykta en 1997, cette affirmation de Bill Warren :

> « Aussi impressionnant et techniquement sophistiqué que pouvait être *Qui veut la peau de Roger Rabbit*, c'était avant, et les choses ont changé. Comme Tony Cervone [co-directeur de l'animation sur le film] le remarque : "Si *Roger Rabbit* était le disque vinyl LP, ceci est le *compact disc*". *Space Jam* a fait un bond en avant dans le domaine de la combinaison dessin animé/prises de vues réelles, en recrutant les talents de l'innovateur en charge de *Roger Rabbit*, Ed Jones, et d'autres experts en animation[496] ».

Qui veut la peau de Roger Rabbit constituant déjà à l'époque un aboutissement de l'interaction dessin animé/prises de vues réelles envisagée dans sa dimension évolutionniste, ce constat promotionnel pourrait paraître déplacé, voire mensonger. Il n'en est pourtant rien en stricts termes technologiques, mais l'évolution proposée par *Space Jam* n'est pas réellement celle vendue par les producteurs de l'objet, et soulève du même coup les limites d'une histoire technologique qui ne serait envisagée que sous l'angle de la logique évolutive interne des techniques – c'est-à-dire, dans le cadre qui nous occupe, de l'idée d'un progrès lié à une plus parfaite assimilation entre le dessin animé et la prise de vues réelles.

La grande innovation technique de *Space Jam* réside en l'occurrence, pour la première fois dans ce genre de production, dans l'utilisation du numérique, c'est-à-dire des effets spéciaux assistés par ordinateur. Il serait dès lors quelque part logique, en adoptant une posture évolutionniste, d'envisager l'arrivée du numérique comme un nouveau pas en avant dans le cadre de l'entremêlement entre dessin animé et prises de vues réelles. De fait, comme

---

[495] *Cahiers du Cinéma*, n° 412, *op. cit.*, p. 59.

[496] Bill Warren, « The Technical background to *Space Jam* », 1996, consultable en ligne sur l'url : http://www2.warnerbros.com/spacejam/movie/cmp/behind/techframes.html (dernière consultation : 05/04/2013) (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « As dazzling and technically sophisticated as *Who Framed Roger Rabbit* certainly was, that was then and this is now. As Tony Cervone puts it, "*Roger Rabbit* was the vinyl LP and this is the compact disc". *Space Jam* has leapfrogged ahead in the realm of combining live action and cartoons, by tapping the talents of *Roger Rabbit* innovator Ed Jones and other gifted effects and animation experts »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Ed Jones le précise, « en numérisant l'ensemble du matériau visuel, nous avons produit une *image d'une rare homogénéité*[497] ». La même idée est partagée par Bill Warren :

> « Avec la technologie d'aujourd'hui, nous pouvons avoir toute l'animation colorisée dans l'ordinateur ; ce qui a originellement été tourné en prises de vues réelles est également scanné dans l'ordinateur, et bien sûr les aspects tridimensionnels sont créés par ordinateur. Du coup, tous les éléments individuels de *Space Jam s'assemblent dans l'ordinateur* ; chaque élément individuel peut être modifié en termes de couleurs, de contraste, d'éclairage et de texture pour faire en sorte que *tout concorde de manière homogène*[498] ».

L'assimilation la plus parfaite semble donc encore une fois constituer l'objectif principal de l'assistance numérique.

Ces propos s'entendraient si l'on s'accordait à envisager l'entremêlement dessin animé/prises de vues réelles sous l'angle de l'assimilation, privilégié par les histoires technologiques du procédé et pour partie lié à l'aspect promotionnel et attractif que constitue l'innovation technique dans ce domaine. Or, à bien y regarder, l'apport du numérique n'a finalement que peu à voir avec la volonté d'améliorer à nouveau le rendu d'une interaction déjà pleinement aboutie à l'époque de *Roger Rabbit*. Il s'agirait, plus vraisemblablement, de simplement faciliter l'entreprise et de résorber la somme de travail sur ce type de production. Ed Jones l'a en l'occurrence lui-même expliqué : « Quand je travaillais sur les effets spéciaux de *Roger Rabbit*, je manipulais plusieurs pellicules dans une tireuse optique en croisant les doigts pour que l'image 35 mm composite corresponde à l'effet qu'on souhaitait obtenir. […] C'était un travail absolument monstrueux ! Aujourd'hui, avec le numérique, *on voit ce que l'on fait en temps réel. On teste différents effets et on les affine. C'est un énorme avantage*[499] ». En d'autres termes, sous couvert d'une amélioration technique de l'assimilation dessin animé/prises de vues réelles, c'est encore une fois une dimension économique et pratique qui se fait jour, comme dans le cas déjà évoqué du tournage à la vapeur de sodium. Le numérique facilite l'opération d'interaction, mais ne l'améliore pas réellement en termes de rendu.

---

[497] Ed Jones, citation extraite du dossier de presse français du film *Space Jam*, Paris, Warner Bros. (Transatlantic) Inc., 1997, p. 14 (je souligne).

[498] Bill Warren, *op. cit.* (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « With today's technology, we can now have all of the animation colored in the computer; the original live-action footage is also scanned into the computer, and of course the three-dimensional aspects are created in the computer. So all of the individual elements for *Space Jam* can come together in the computer; each individual element can be modified in color and brightness and lighting and texture to make it all mesh seamlessly »).

[499] Ed Jones, cité dans Pascal Pinteau, *op. cit.*, pp. 234-235 (je souligne).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Néanmoins, au-delà de la mise en garde que ces quelques considérations méthodologiques soulèvent vis-à-vis de l'orientation souvent trop évolutionniste de l'histoire des techniques, il conviendrait de s'interroger sur un autre point. Si le défi technologique de l'interaction se voit sans cesse renouvelé tout au long du siècle, ce n'est pas seulement dans une perspective attractive, visant à intriguer et séduire un public en perpétuelle recherche de nouveauté. Cette quête constamment relancée d'une supposée assimilation parfaite pourrait en effet, d'un autre côté, paradoxalement révéler son éternel échec ou tout du moins le constat répété de son imperfection technique. De fait, il s'agit à présent de constater que le défi technique de ces films hybrides met à jour, pour chacune de ses "avancées", un mouvement inverse à celui de l'assimilation techniquement visée, confirmant l'idée d'une scission essentielle entre les deux régimes de représentation.

3. Une assimilation scissionnelle.

3-a. *Space Jam* ou le point de non-retour du numérique.

Si en France, *Space Jam* n'a pas eu les honneurs de la critique au moment de sa sortie[500], le film de Joe Pykta n'a rien d'un objet anecdotique dans le cadre de notre réflexion. Sa réception aux États-Unis soulève en effet la dimension éminemment technologique du projet, comme en témoigne par exemple la critique du *Chicago Tribune* du 19 novembre 1996 intitulée « *Space Jam* franchit une nouvelle frontière technologique ». L'article s'ouvre sur le constat suivant : « À entendre James Lima [superviseur des effets visuels sur le film], la technologie cross-média utilisée sur *Space Jam* distance de plusieurs milliers de kilomètres les effets de cartoon-rencontrant-le-monde-réel de *Qui veut la peau de Roger Rabbit*[501] ». Au-delà de la comparaison avec le film de Zemeckis dont nous avons déjà donné à entendre les limites en termes historiques, nous souhaiterions nous interroger plus précisément sur l'insistance sur la technique nourrissant la majorité des discours sur le film de Joe Pykta.

Figure de proue de ces considérations, le dossier de presse de *Space Jam* vante à chacune de ses pages – exception faite des portraits des acteurs et producteurs du film –

[500] Ni les *Cahiers du Cinéma*, ni *Positif* n'y ont par exemple fait allusion, pas même dans les notes sur les films.
[501] Steven Rea, « *Space Jam* crosses a new technological frontier », *Chicago Tribune*, 19 novembre 1996, (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « To hear James Lima tell it, the cross-media technology in "Space Jam" goes miles beyond the cartoon-meets-real-world effects of "Who Framed Roger Rabbit" »). Article consultable sur l'url : http://articles.chicagotribune.com/1996-11-19/features/9611190147_1_space-jam-theresa-randle-director-joe-pytka (dernière consultation le 24/04/2013).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

l'innovation technologique sur laquelle repose visiblement toute la stratégie promotionnelle du long métrage. Dès son premier paragraphe, le dossier de presse affirme que cette « comédie jubilatoire […] ouvre de nouvelles voies à l'intégration du dessin animé et du cinéma en "prises de vues réelles"[502] », ce qu'Ivan Reitman – producteur du film – confirme à la fin de cette page inaugurale en insistant sur son utilisation de « toutes les possibilités techniques actuelles[503] ». Au lieu de s'attarder sur le récit et les personnages, sur l'intérêt proprement narratif ou thématique de la production, le dossier de presse ne se consacre en fait quasiment qu'à la prouesse technique des animateurs et des techniciens, décrivant minutieusement « le tournage » – deuxième chapitre du dossier après la présentation générale du film – avant de s'attarder pendant deux pages sur sa post-production dans un chapitre intitulé « Animation et effets visuels ». Ces deux chapitres se rejoignent par un retour constant sur la nouveauté du film, annonçant « des effets d'animation inédits », « une sophistication sans précédent », « les plus récents développements de la technologie », des « mois [de travail] supplémentaires [consacrés] à l'imagerie infographique, à l'animation des cellulos, à l'animation numérique et aux effets spéciaux du film[504] » et autres innovations nettement mises en avant dans cette présentation.

Il est intéressant de constater que cette place de la technologie, aussi importante fût-elle, n'était pas aussi prégnante en 1988 dans le dossier de presse de *Qui veut la peau de Roger Rabbit*. Le film de Zemeckis reposait plutôt, nous l'avons vu, sur une approche traditionnelle que traduit le dossier en expliquant qu'« afin que la partie animation paraisse aussi authentique que les scènes réelles, l'usage de l'ordinateur était à proscrire. Chacun des dessins a été soigneusement réalisé à la main[505] ». Là où *Space Jam* fait date, c'est en choisissant à l'inverse d'intégrer le numérique à sa stratégie de vente, c'est-à-dire de faire reposer la promotion du film sur une technologie qui n'a pourtant paradoxalement pas été nécessaire pour parfaire les effets du film de 1988, déjà aboutis pour les spectateurs.

Aussi séduisant soit-il à la fin des années 1990, dans un contexte de développement plus important des effets spéciaux assistés par ordinateur[506], l'usage du numérique paraît pourtant marquer ici la fin d'une ère dans le cadre de l'entremêlement dessin animé/prises de

[502] Dossier de presse français du film *Space Jam*, *op. cit.*, p. 8.
[503] *Idem.*
[504] *Ibid*, pp. 10-13.
[505] Dossier de presse français de *Qui veut la peau de Roger Rabbit*, *op. cit.*, p. 9.
[506] Sur ce point, voir Jean-Baptiste Gaillot, *Les procédés de compositing : du miroir semi-aluminé à la couche alpha – quête de la "couture invisible" ou affirmation d'une esthétique à part entière ?*, mémoire de fin d'études et de recherche à l'ENS Louis Lumière, Section Cinéma, promotion 2005/2008, sous la direction d'Alain Brevard, en particulier les chapitres « Incrustation numérique » et « 1990-200 : la transition optico-numérique », pp. 35-44.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

vues réelles : *Space Jam* représente l'un des derniers films conçus sur ce modèle, mis à part le long métrage de Joe Dante *Les Looney Tunes passent à l'action* sorti en 2003, ou encore *Les Aventures de Rocky & Bullwinkle* de Des McAnuff sorti en 2000. Or, loin de jouer la carte de la promotion technologique et de l'attractivité de ses effets visuels, le film de Joe Dante a simplement été vendu comme un hommage aux *Looney Tunes* de la Warner Bros[507], tandis que le film de Des McAnuff transforme pour sa part ses personnages dessinés à la main en personnages de synthèse dès lors qu'ils intègrent le monde réel, preuve d'un abandon symptomatique de la forme traditionnelle du dessin animé, entamant sa lente disparition à l'orée des années 2000[508].

Dès lors, situé entre un film qui marque l'aboutissement technique et la consécration critique d'une forme jusqu'ici marginale, et quelques films hommages ressuscitant cet héritage sans pour autant vanter une quelconque forme d'innovation technologique dans le strict domaine de l'interaction entre les deux régimes de représentation, *Space Jam* apparaît bien comme une production charnière. Son exhibition techniciste signe tout à la fois la pérennité du modèle attractif de l'innovation technologique dans le domaine de l'interaction dessin animé/prises de vues réelles, et en constitue également le chant du cygne, apparaissant ici pour la dernière fois – en tout cas jusqu'ici – dans le cadre de ces productions hybrides[509]. Or, cette disparition pourrait selon nous s'expliquer en raison d'un paradoxe que *Space Jam* porte à son point d'incandescence et de non-retour, celui de la scission-assimilation entre les deux régimes de représentation à l'ère du numérique. Si le codirecteur de l'animation, Bruce Smith, explique qu'en « mettant en application les plus récents développements de la technologie, [lui et ses techniciens ont] pu établir un contact très étroit entre [leurs] deux bases, [le dessin animé et la prise de vues réelles][510] », ce contact très étroit n'a rien d'une fusion : personnages réels et personnages dessinés cohabitent sans pouvoir se confondre, puisque l'on a à faire, comme Ed Jones le souligne, à plusieurs « générations d'image[511] » qu'il s'agit d'intégrer au sein d'un même plan.

[507] La seule phrase faisant référence à la prouesse technique du film dans le dossier de presse est la suivante : « On n'avait pas tenté un mariage prises de vues réelles/animation aussi complexe depuis *Roger Rabbit* », sans plus de précisions, sur 44 pages de dossier (p. 6).
[508] Nous reviendrons sur ce film problématique pour notre corpus dans le chapitre IX.
[509] Témoin de ce statut particulier, Pascal Pinteau lui consacre un chapitre à part entière de son ouvrage sur les effets spéciaux (*op. cit.*), intitulé « Space Jam : l'ère du toon numérique » (p. 235) à la suite de son chapitre « La rencontre du réel et du dessin animé » (p. 234), symbole de la transformation qu'inaugure le long métrage de Joe Pykta dans le domaine du mélange dessin animé/prises de vues réelles.
[510] Cité dans le dossier de presse de *Space Jam*, *op. cit.*, p. 10.
[511] *Ibid.*, p. 14.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Nonobstant l'accent mis sur la perfection numérique du mariage dessin animé/prises de vues réelles, ainsi que sur l'homogénéité de l'image obtenue par la digitalisation globale de toutes les composantes du film, il conviendrait de revenir sur l'étape précédant le scannage de ces divers éléments, à savoir le tournage de la prise de vues réelles en vue de l'ajout des personnages dessinés. Dans son chapitre consacré au tournage du film, le dossier de presse de *Space Jam* décrit en l'occurrence « le plateau 22 de la Warner Bros, converti par Cinesite en un gigantesque fond vert où Michael Jordan disputerait avec les Tunes un match épique contre les méchants Monstars[512] ». De son côté, Bill Warren est plus précis, décrivant

> « l'utilisation d'un grand nombre de murs verts, de sols verts, et des acteurs de la troupe d'improvisation du "Groundlings" entièrement couverts, si ce n'est leurs yeux, de la même couleur verte en guise d'habits. […] Hormis Jordan lui-même, les seules couleurs autres que le vert que vous pouviez voir étaient le panier de basketball et son panneau – et des points et des boules rouges régulièrement espacés selon un quadrillage tracé sur les murs et le sol [servant de points de repère pour le futur décor numérique et les placements de personnages animés][513] ».

Or, cet usage du fond vert, équivalent du fond bleu parfois utilisé sur d'autres productions à effets spéciaux, est selon nous révélateur en termes techniques puisqu'il ne s'agit ni plus ni moins que d'un principe amélioré de cache/contre-cache, comme l'explique Jean-Baptiste Gaillot. Ce dernier décrit en effet « une technique principale immuable » pour qualifier les premières expériences d'incrustation numérique :

> « Le système fonctionnait en trois grandes étapes : la génération automatique d'un masque (ou cache) dans la couche alpha pour l'avant-plan ; l'utilisation de ce masque pour éliminer les zones bleues [ou vertes] de l'image à son emplacement, tout en atténuant les renvois de bleu [ou de vert] sur l'avant-plan ; la nouvelle exploitation du masque pour effectuer le *compositing* de l'avant-plan avec l'arrière-plan, en gardant les zones de semi-transparence et les détails de l'avant-plan. Il s'agit donc de la transposition dans le domaine informatique du principe du travelling matte sur fond bleu [ou vert] réalisé précédemment sur tireuse optique[514] ».

[512] *Ibid.*, p. 12.
[513] Bill Warren, *op. cit.*, (traduction personnelle de l'anglais ; « It involves the use of a lot of green walls, green floors, and actors from the Groundlings improvisation comedy troupe covered all but for their eyes in clothing of the same green color. […] Other than Jordan himself, the only colors you could see other than green would have been the basketball net and its backboard--and regularly-spaced red balls and dots in a square grid all over the floors and walls »).
[514] Jean-Baptiste Gaillot, *op. cit.*, pp. 40-41.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

En d'autres termes, l'usage du numérique, pour autant qu'il incite à mettre théoriquement en avant l'homogénéisation nouvelle d'images que l'on fusionnerait au sein d'une matrice de nombres, n'en repose pas moins sur les mêmes problèmes techniques que dans les productions antérieures. Le cache/contre-cache, rappelons-le, révèle la séparation technique entre les deux régimes de représentation dont l'association doit passer par une étape intermédiaire, l'effacement du cache pour chacune des images, la combinaison ne pouvant s'opérer directement. La solution technique de *Space Jam*, vendue comme l'aboutissement technologique de l'interaction dessin animé/prises de vues réelles, à savoir la numérisation des images, n'est finalement qu'une facilitation logistique[515] et non pas une résolution du conflit technique entre les deux régimes de représentation. Elle en représente donc, paradoxalement, l'ultime limite, la dimension unificatrice du numérique ne suffisant pas à pallier la différence fondamentale séparant l'un et l'autre. Il faut à présent constater que cette scission technique se fait paradoxalement jour au cœur de chaque innovation visant initialement à parfaire l'assimilation entre le dessin animé et la prise de vues réelles.

3-b. Le discours scissionnel de la technique.

Comme nous avons jusqu'ici cherché à le mettre en évidence, il nous a semblé, dans le cadre de nos recherches, que les ouvrages d'histoire du cinéma consacrés à l'animation ainsi que les discours critiques et techniques entourant les films de notre corpus ne soulevaient que leur dimension assimilatrice, et, partant, les progrès de la technique, censée aboutir à des interactions de plus en plus fines, de plus en plus harmonieuses et de plus en plus homogènes entre le dessin animé et la prise de vues réelles. Si ce constat historique n'est pas entièrement faux en soi comme nous l'avons vu – certains techniciens vont eux-mêmes dans le sens de ce progrès technique afin de faire valoir leurs diverses innovations – il ne se base cependant que sur l'ambition affichée et les objectifs que se fixent ces techniciens, en oubliant en revanche les modalités de fonctionnement des machines en question. En conséquence, le discours technique décelé au sein des divers ouvrages historiques et des dossiers de presse que nous avons pu consulter nous paraît clairement lacunaire, son unidimensionnalité impliquant – assez paradoxalement – la disparition du discours sur la technologie elle-même. Il nous semble qu'il est nécessaire, pour pallier cette insuffisance historique, de revenir aux sources

[515] Cf Bill Warren, *op. cit.* L'auteur insiste à plusieurs reprises sur les diverses possibilités de manipulation de l'image *a posteriori*, celle par exemple de corriger des erreurs qui seraient commises au moment du tournage, celle permettant également des modifications de couleurs du dessin animé et de la prise de vues réelles, en vue d'aboutir à une colorisation plus homogène, etc.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

mêmes des procédés, en interrogeant, non plus les discours sur la technique, mais plutôt les discours de la technique, par le biais de la seule source écrite qui soit disponible, à savoir les brevets des techniciens eux-mêmes. Les exemples du Rotographe et du tournage à la vapeur de sodium sont à eux seuls parfaitement révélateurs du problème.

Le brevet du Rotographe, déposé en 1925 et breveté en 1931, témoigne à nos yeux d'un décalage évident entre l'ambition décrite par Max Fleischer et le fonctionnement concret de l'appareil. Corroborant l'idée qui ressort des divers ouvrages évoquant le procédé, consistant à démontrer la visée assimilatrice de la machine, Fleischer décrit en effet « un procédé permettant de produire des films dans lesquels une figure en action est ajoutée à un arrière-plan défini qui est lui aussi en action, et coordonnés de telle manière que les images composites forment *un médium continu pour la projection*[516] ». Fleischer décrit d'ailleurs plus loin sa méthode, en évoquant le « synchronisme » entre le dessin animé et l'arrière-plan photographique, et termine sa description sur cette longue phrase alambiquée, dont le sous-entendu est pourtant clair : « Le résultat d'une telle méthode offre un arrière-plan pour chaque dessin, *coopérant* avec le dit dessin *pour produire un effet harmonieux*, de façon à ce que la figure dépeinte par le dessin bouge *en lien* avec l'arrière-plan ou avec un élément ou quelques éléments de l'arrière-plan, tandis que ces éléments pourront bouger *en relation* avec le dessin[517] ». Une telle présentation des visées de l'appareil est tout à fait pertinemment illustrée par la description qu'en a fait Leonard Maltin que nous avons déjà cité, qui correspond d'ailleurs fort bien aux schémas de Fleischer, dévoilant le dispositif de rétroprojection en bas de la machine, la vitre de verre transparente au centre, et la caméra censée enregistrer les deux images superposées (arrière-plan en prises de vues réelles et personnages dessinés sur cellulo) en haut.

Cependant, nous nous sommes aperçus, en étudiant de plus près le brevet, qu'y figure une étape intermédiaire occultée – volontairement ou non, peut-être pour des raisons de clarté – par la description de Maltin. Or, cette étape vient mettre à mal l'impression produite par le texte de l'historien, selon laquelle la caméra du dessus enregistrerait directement, image

[516] Max Fleischer, « Rotographe », brevet n° 1.819.883 déposé le 2 avril 1925 et breveté le 18 août 1931, p. 1 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « A process for producing moving pictures in which a figure in action is supplied to a definite background which is also in action and so coordinated that the composite pictures will form one continuous medium for projection »). Le brevet est disponible en ligne sur l'url :http://www.google.com/patents?id=XuddAAAAEBAJ&pg=PA1&source=gbs_selected_pages&cad=1#v=onepage&q&f=false (dernière consultation le 08/09/2013)

[517] *Ibid.*, p. 7 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « The result of such a method provides a background for each cartoon cooperating with said cartoon to produce a harmonious effect so that the figure depicted by the cartoon moves relative to the background or an element or certain elements of the background while such elements may move relative to the cartoon »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

par image, le décor photographique et les personnages dessinés, comme s'ils étaient synthétisés et fusionnés *au moment de la prise de vue*. Fleischer explique en l'occurrence la présence d'un panneau noir, divisant en fait en deux temps l'enregistrement. Comme pour un système classique de cache/contre-cache, la caméra filme d'abord le dessin sur ce panneau noir, afin de créer un cache pour l'arrière-plan, avant de rembobiner la pellicule pour photographier par-dessus, cette fois-ci, le décor en prises de vues réelles, avec un cache noir correspondant à la silhouette du personnage précédemment enregistré. Fleischer explique indirectement la raison de ce double enregistrement, qui pourrait paraître superflu ou inutile : l'arrière-plan et le dessin n'ont en fait pas la même source d'éclairage. L'arrière-plan est rendu visible pour la caméra en vertu de la lumière émise par la rétroprojection, tandis que le dessin est rendu visible par les spots lumineux placés entre lui et la caméra.

Il est donc impossible de photographier les deux en même temps, puisque les lumières, venant à la fois du bas et du haut de l'appareil, s'annuleraient l'une et l'autre – sans compter que sans les spots du dessus, le dessin ne serait pas éclairé, et apparaîtrait donc en ombre chinoise sur l'arrière-plan rétroprojeté. Fleischer le résume à la fin de sa description : « Les photographies successives *par lumière réfléchie* [celle des spots] de chacun des dessins de la série, et les photographies successives *par lumière émise* [celle de la rétroprojection] des arrière-plans complémentaires mélangés avec les caches des dessins, sont continuées jusqu'à ce que la scène entière soit enregistrée par la caméra[518] ». Or, on le constate, un tel principe ne rejoue pas du tout, en purs termes de fonctionnement, l'assimilation technique décrite par Maltin : il met à l'inverse en évidence une véritable scission entre les deux formes, qui ne peuvent être enregistrées indifféremment par la caméra, nécessitant donc un cloisonnement technique que retranscrit le processus interne de l'appareil, séparé en deux parties.

Il est étonnant de remarquer, trente ans plus tard, la même double-interprétation paradoxale que met en jeu le tournage à la vapeur de sodium. Encore une fois, cette idée de progrès technique, de rendu plus harmonieux, se retrouve dans le brevet du procédé, Jean Kudar entamant sa description en ces termes : « Plusieurs méthodes sont connues dans la photographie composite de films, comme le Dunning system, la rétroprojection et le procédé de cache animé. […] L'objet de la présente invention est d'apporter des *améliorations* au procédé de cache animé, en variant ses utilisations, tout spécialement dans le cadre de films

[518] *Idem* (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « The successive photographing by reflected light of each of the other cartoons of the series, and the successive photographing by transmitted light of the complementary backgrounds intermingled with the masking cartoons, is continued unitl the complexe scene or scenes are registered in sequence on the negative film in camera »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

en couleur[519] ». Pourtant, en dépit d'une volonté de perfectionnement de l'assimilation entre deux espaces composites dans la même image, le fonctionnement technique du procédé intègre encore une fois un principe inverse de séparation, dû à l'amélioration que lui apporte Petro Vlahos en 1963. Dans ce second brevet, Vlahos remplace en effet les filtres au didymium placés sur les lampes et au niveau de l'objectif de la caméra, censés absorber la lumière au sodium, par un prisme multicouches dans la caméra, permettant de « sélectivement séparer la lumière du premier plan et de l'arrière-plan, de manière à ce que toute la lumière provenant du premier plan aille sur la pellicule du premier plan, et que toute la lumière de l'arrière-plan aille sur le négatif du cache[520] ». Comme le montre le schéma du procédé, deux pellicules sont donc impressionnées, à partir d'une seule scène, le prisme multicouches permettant de diviser la lumière. Celle de l'arrière-plan, au sodium (entourée de bleu sur le schéma, par nos soins), est filtrée, tandis que celle blanche de l'avant-plan (entourée de rouge) grave l'image sur une autre pellicule.

Encore une fois, le processus d'assimilation visuelle repose bien sur un phénomène technique inverse, de séparation entre deux films, l'un recueillant la prise de vues réelles, et l'autre destiné, à l'aide d'une tireuse optique, à recueillir l'animation. On le voit, la dimension assimilatrice de ces deux machines et procédés ne fait que paradoxalement révéler l'impossibilité de l'assimilation recherchée, ou tout du moins l'incohésion technique entre les deux régimes de représentation dont on vise la cohabitation. Alors que les discours des techniciens et des historiens concourent à dessiner une équivalence entre le dessin animé et la prise de vues réelles, à faire se valoir les deux formes comme deux constituants égaux de ce que nous pourrions génériquement nommer le cinéma, les techniques mises en œuvre pour appuyer ces discours divisent et cloisonnent en pratique les deux régimes de représentation, c'est-à-dire deux conceptions techniquement différentes de l'image en mouvement.

---

[519] Jean Kudar, « Improvements in and relating to motion picture composite photography », brevet n°633.420 déposé le 25 novembre 1946 et breveté le 19 décembre 1949, p. 1 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « Various methods are known in motion picture composite photography, such as the Dunning system, the rear-projection and the travelling matte process […] The object of the present invention is to provide improvements in the travelling matte process with the view of more general applications especially for taking colour films »). Brevet disponible en ligne sur l'url : http://worldwide.espacenet.com/publicationDetails/originalDocument?CC=GB&NR=633420A&KC=A&FT=D&ND=1&date=19491219&DB=&locale=en_EP (dernière consultation le 08/09/2013).

[520] Petro Vlahos, « Composite photography utilizing sodium vapor illumination », brevet n°3.095.304, déposé le 15 mai 1958 et breveté le 25 juin 1963, p. 1 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « The original light beam from the action and backing is selectively divided in such a manner that substantially all the light from the foreground goes to the foreground negative, while substantially all the light from the backing goes to the matte negative »). Brevet disponible en ligne sur l'url : https://docs.google.com/viewer?url=patentimages.storage.googleapis.com/pdfs/US3095304.pdf (dernière consultation le 08/09/2013).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

3-c. De la différence technique à la différence définitionnelle.

L'idée de défi sous-tendant les diverses expériences d'entremêlement dont nous avons cherché à donner un aperçu n'est plus vraiment à démontrer. Moult fois décelée, en particulier après les premières tentatives de Max et Dave Fleischer, elle court d'Ub Iwerks, évoquant une « idée représentant un défi[521] » (*challenging idea)* au dossier de presse de Roger Rabbit titrant son premier paragraphe « la gageure », en passant par les travaux de Maurice Rapf dont on apprend en 1945 qu'il est « en train de *résoudre les problèmes pratiques* du mélange entre acteurs réels et dessin animé[522] » en vue du tournage de *Mélodie du Sud*. Tout concorde pour témoigner de la difficulté sans cesse rencontrée face à l'entremêlement du dessin animé et de la prise de vues réelles. Les diverses techniques expérimentées mettent ainsi régulièrement à jour la division entre l'un et l'autre, en dépit de la volonté affichée de les réunir sous couvert de leur ressemblance, de leur point commun fondamental, à savoir celui de l'image en mouvement. Ce point commun est pourtant le lieu d'une confusion que l'étude technique plus précise de l'animation de dessins et de l'animation de photogrammes peut nous permettre de soulever, afin de mettre à jour ce qui contribue à les différencier essentiellement et donc à les définir.

Ce que révèle la difficulté d'entremêlement que nous nous attachons à interroger, c'est que malgré leur similarité pour le spectateur, assistant dans les deux cas à une projection de 24 images par seconde créant l'illusion d'un mouvement, la prise de vues réelles et le dessin animé n'enregistrent pas nécessairement au départ le même nombre d'images, d'où la difficulté initiale à les penser conjointement. Là où la première enregistre le mouvement d'un corps à un rythme régulier, gravant sur la pellicule 24 images par seconde – en général 16 avant le passage au parlant – le second peut pour sa part jouer avec la fréquence de ses images, même si, à la projection, cette fréquence reste bel et bien de 24 images par seconde. Sébastien Denis l'explique : « La fluidité toute naturelle des mouvements en prises de vues réelles ne peut être recréée en animation qu'au prix d'immenses efforts, l'animateur devant effectuer 24 phases de déplacement par seconde pour l'égaler d'un point de vue technique (*ce qui n'est que très rarement le cas pour des raisons économiques*)[523] ». Selon lui, « la plupart des productions importantes pour le cinéma sont animées à 12 phases par seconde quand

[521] Ub Iwerks, *op. cit.*, p. 35.
[522] Maurice Rapf, « Credit Arbitration isn't simple », *The Screen Writer*, juillet 1945, p. 31 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « Maurice Rapf presently is working out the practical problems of blending live actors with the animated cartoon »).
[523] Sébastien Denis, *op. cit.* p. 15 (je souligne).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

l'action s'y prête, tandis que les productions pour la télévision le sont à 2, 4 ou 6 phases pour des questions économiques[524] ». Tout dessin animé ne repose donc pas nécessairement sur la réalisation de 24 dessins pour constituer une seconde de film. C'est également ce que met en évidence Hervé Joubert-Laurencin en définissant la "phase" en animation qui est, selon lui,

> « la véritable unité de travail ; c'est la subdivision du mouvement créé […], c'est-à-dire, pour le dessin animé classique, un "intervalle" à dessiner, soit un dessin de l'objet légèrement différent de celui qui le précède et de celui qui le suit […]. La "phase" *serait équivalente* au photogramme si l'on réalisait toujours, pour une seconde de film cinématographique, vingt-quatre dessins différents ; or, *ce n'est pas le cas*, puisque la volonté de jouer avec la vitesse de l'objet à l'écran ou le désir d'économiser le travail, amènent à photographier sur plusieurs photogrammes le même dessin. *Une phase correspond donc à un ou plusieurs photogrammes*[525] ».

De prime abord, ce constat rejoint celui de Sébastien Denis. Mais en différenciant ainsi, non seulement techniquement mais également terminologiquement, la phase du photogramme, Joubert-Laurencin soulève également très clairement une autre différence entre l'animation et la prise de vues réelles, celle-là même qui, dans une certaine mesure, contribuerait à expliquer la difficulté à entremêler l'un et l'autre : le rapport entre le mouvement que l'on souhaite représenter et la cadence de prise de vues – le nombre d'images enregistrées par seconde par la caméra – n'est pas le même dans le cadre du dessin animé et de la prise de vues réelles.

Dans leur ouvrage *Timing for Animation*, Harold Whitaker et John Halas explicitent cette distinction technique, en comparant ce que la langue anglaise qualifie de *single frame animation* et de *double frame animation* : « pour l'animation en *single frame*, où un dessin est réalisé pour chaque photogramme, une seconde d'action nécessite 24 dessins. Si la même action est animée en *double frame*, où chaque dessin se trouve photographié deux fois successivement, 12 dessins sont nécessaires mais le nombre de photogrammes, et donc la vitesse de l'action, seront les mêmes dans les deux cas[526] ». On le voit, dans le cadre de l'animation, il est possible de choisir le nombre de phases à enregistrer, la vitesse du

[524] *Ibid.*, p. 24.
[525] Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante*, *op. cit.*, pp. 47-48 (je souligne).
[526] Harold Whitaker et John Halas, *Timing for Animation*, Oxford, CRC Press, 2013, p. 12 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « For single frame animation, where one drawing is done for each frame, a second of action needs 24 drawings. If the same action is animated on double frames, where each drawing is photographed twice in succession, 12 drawings are necessary but the number of frames, and hence the speed of the action, would be the same in both cases »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

mouvement que l'on souhaite représenter n'étant pas spécifiquement déterminée par la cadence de la prise de vues, à la différence de la prise de vues réelles.

Pour la prise de vues réelles en effet, plus le nombre d'images augmente, plus l'action est ralentie, et à l'inverse, moins il y a d'images, plus le mouvement est accéléré. De fait, en prises de vues réelles, le mouvement effectué par un acteur est immuable, il dure un certain temps dans la réalité, et c'est la capacité d'enregistrement de la caméra – 24, 48 ou plus d'images par secondes – qui permet, à la projection, de faire durer le mouvement plus ou moins longtemps que son effectuation en temps réel. Or, pour l'animation, à l'inverse, c'est bien le nombre le nombre de dessins réalisés – c'est-à-dire le mouvement que l'on souhaite représenter – qui détermine le nombre d'images enregistrées ou encore la cadence de la prise de vues. On ne saurait par exemple enregistrer plus d'images pour ralentir une action dessinée si seules deux phases de cette action ont été réalisées en amont. Le nombre d'images captées par la caméra correspond donc bien au nombre de dessins réalisés et se trouve donc clairement déterminé par le mouvement du personnage dessiné. Émile Cohl le remarquait déjà en 1925 :

> « Chaque mouvement doit être, en quelque sorte, chronométré. Si le salut [d'un personnage] doit s'effectuer en une seconde, il faut faire 16 dessins pour ce geste, puisque la projection, qui dure 1 seconde, réclame 16 images. Ce sont ces 16 images qui décomposent le salut. S'il n'y avait que 8 ou 10 dessins, le geste serait trop rapide ; s'il y en avait plus de 16, il serait trop lent. Tout doit donc être calculé pour que les mouvements s'exécutent en temps normal[527] ».

Ressort de ces considérations le constat suivant : là où pour la prise de vues réelles, la cadence de prise de vues détermine la vitesse d'un mouvement à l'origine immuable, pour l'animation, c'est le mouvement à l'origine malléable du personnage dessiné qui détermine la cadence de prise de vues. Ici réside une différence essentielle, techniquement insoluble, qui non seulement tend à constituer un obstacle à l'entremêlement dessin animé/prises de vues réelles, mais qui, de plus, tendrait à concrètement séparer et donc définir deux régimes de représentation littéralement opposés, l'un fonctionnant finalement à l'inverse de l'autre.

Chaque défi d'entremêlement entre les deux repose dès lors sur une illusion de correspondance, ce que confirment par ailleurs Harold Whitaker et John Halas, complétant de manière révélatrice leur définition de l'animation en *single frame* et en *double frame* :

[527] J.B. de Tronquières [Émile Cohl], *op. cit.*, p. 309.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

> « Si l'animation est créée de manière à correspondre à des personnages ou à des décors en prises de vues réelles, alors le *timing* doit être en *single frame*. Si l'on essaie de faire correspondre des phases réalisées à partir de deux photogrammes ou plus à de la prise de vues réelles, la scène composite finale présentera des sautes visibles et un aspect stroboscopique dans le mouvement[528] ».

S'entendent alors plus clairement les propos de Richard Williams sur *Qui veut la peau de Roger Rabbit*, expliquant qu' « alors que beaucoup d'animateurs contemporains se contentent de 6 images par seconde, il a fallu se plier [pour ce film] aux normes "cinématographiques" de 24 dessins par seconde[529] » ; ou encore ceux, plus précis, de Bill Warren sur *Space Jam* :

> « Les films tournent à 24 images par seconde, mais la plupart des dessins animés sont tournés "à deux images", c'est-à-dire qu'un dessin est répété sur deux images. Ainsi, il y a 12 dessins individuels pour chaque seconde dans un cartoon hollywoodien classique. Cependant […], un grand nombre de films d'animation sont tournés "à une image" – 24 nouveaux dessins par seconde, comme le nombre d'images utilisé pour filmer la prise de vues réelles. Ce choix est souvent fait pour des actions rapides ou d'autres moments pour lesquels la fluidité et la clarté de l'action sont importantes, ou, comme sur *Space Jam*, quand les dessins animés et les acteurs réels apparaissent ensemble et doivent coordonner leurs mouvements, leurs réactions et leurs positions[530] ».

Dès lors, on le voit, les films entremêlant dessin animé et prises de vues réelles cherchent bien à effacer cette différence, en jouant sur une cadence de prise de vues similaire pour l'un et pour l'autre, tout en étant nécessairement confrontés à ce décalage en termes purement théoriques.

C'est pour cette raison que nous distinguons dans ces films hybrides, plus que dans n'importe quel autre type de production, la séparation d'ordre définitionnel entre deux régimes de représentation qui tendent tout autant à se rapprocher institutionnellement et

---

[528] Harold Whitaker et John Halas, *op. cit.*, p. 12 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « If creating animation to be matched against live action characters or settings, then the timing needs to be single frame. If you attempt to match exposures of two frames or longer to live action, the final composite scene will exhibit a noticeable skip or strobe in the motion »).

[529] Dossier de presse français de *Qui veut la peau de Roger Rabbit*, *op. cit.*, p. 9.

[530] Bill Warren, *op. cit.* (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Movies run at 24 frames per second, but most cartoon features are shot "on twos," meaning that one drawing is repeated for two frames. Therefore, there are 12 individual drawings for each second in the usual Hollywood cartoon. However […] a lot of the animation is shot "on ones" – 24 new drawings per second, just like the number of frames used to film live action. This is usually done for fast action or other moments where fluidity and clarity of action are important, or, as with *Space Jam*, when cartoons and live actors appear together and must coordinate their motion, reactions and positions »).

esthétiquement l'un de l'autre qu'à se scinder théoriquement au cours de leur histoire, cette scission puisant sa source au cœur des modalités techniques qui leur sont affiliées. De fait, le problème de cadence d'enregistrement et de diffusion ici décrit constituerait selon nous l'une des potentielles bases techniques de la notion d'image par image, autour de laquelle tourne une grande partie des entreprises de définition du cinéma d'animation dans les années 1950. L'affirmation suivante d'André Martin, datant de 1956, l'illustre :

> « Une certitude : tous les films sonores défilent dans l'appareil de projection à la cadence de vingt-quatre images par seconde. À part quelques cas particuliers, tous les films sont entièrement tournés à cette cadence. C'est là une évidence que personne ne prend plus la peine de considérer. Pourtant cet emploi de la caméra et du film, bien que le plus répandu, n'utilise que les plus étroites possibilités offertes par l'Imprimerie Cinéma. Pour quelques réalisateurs, le Cinéma ne peut être qu'une œuvre ressentie et déterminée *image par image, à une image près*[531] ».

En d'autres termes : une œuvre pensée en dehors de la captation en temps réel d'un mouvement par l'appareil de prise de vues. C'est en l'occurrence en ce sens que s'entend, avec plus d'évidence, la définition de l'animation écrite par André Martin pour l'*Encyclopaedia Universalis* en 1976, déjà évoquée au début de ce chapitre :

> « Le terme d'animation définit *toute composition de mouvement visuel* [le terme composition signifiant que le mouvement est pensé et fabriqué en amont] procédant d'une succession de phases calculées, réalisées et enregistrées image par image [la prise de vues étant dès lors déterminée par le calcul des phases prévues au préalable], […] quel que soit le système de représentation choisi […] quel que soit le moyen de reproduction employé […] quel que soit enfin le procédé de restitution du mouvement[532] ».

La scission définitionnelle tendant à séparer cinéma en prises de vues réelles et cinéma d'animation se fait clairement jour ici tout en s'expliquant en termes techniques, mais elle recèle un autre paradoxe : c'est que, comme André Martin l'a lui-même remarqué, malgré cette différence technique essentielle, la succession image par image n'est autre qu'un « système de construction unique », à savoir celui du cinématographe[533]. Autrement dit, comme Hervé Joubert-Laurencin l'a parfaitement mis en évidence, en dépit d'une différence

[531] André Martin, programme de la première exposition internationale du cinéma d'animation, *op. cit.*, p. 83 (je souligne).
[532] *Encyclopaedia Universalis*, article « Animation (cinéma d') », *op. cit.*, p. 61 (je souligne).
[533] André Martin, « Les cinéastes d'animation face au mouvement », date inconnue, cité par Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante*, *op. cit.*, p. 61.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

technique permettant de scinder et donc de définir le cinéma d'animation par rapport au cinéma en prises de vues réelles, « l'animation va [malgré tout] *dans le sens de la construction technologique du cinématographe, de sa "machine"*[534] » ; c'est ce paradoxe qu'il convient à présent de creuser.

[534] Hervé Joubert-Laurencin, *op. cit.*, p. 60.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Chapitre V : Confusions générationnelles – la place du dessin animé et de la prise de vues réelles dans les théories de l'image animée

La quête d'une différence soi-disant « ontologique », pour reprendre le terme de Michel Chion, entre dessin animé et cinéma en prises de vues réelles relève d'une entreprise éminemment paradoxale. D'ores et déjà, la notion même d'ontologie paraît difficilement applicable à des entités aussi contextuellement fluctuantes que sont les deux régimes de représentation ici concernés. Pour reprendre la définition d'Aristote, l'ontologie est « une science qui fait la théorie de l'être en tant qu'être, et de ce qui lui appartient par soi[535] ». Elle ne peut dès lors s'appliquer qu'à des êtres pleins et entiers, dont on chercherait à définir l'essence. De fait, toute entreprise d'ordre ontologique se doit d'être précédée d'une entreprise de type définitionnel visant à déterminer avec précision l'objet dont il est question. Comme Georges Sifianos le met en évidence dans son ouvrage sur le cinéma d'animation, « il est difficile de tenter d'analyser les œuvres du cinéma d'animation sans savoir avant tout en quoi celui-ci consiste. Il s'agit donc, au préalable, de définir notre domaine d'étude. C'est ce besoin qui a dicté *le caractère ontologique de notre recherche*[536] ».

Convenons-en, nous l'avons déjà plusieurs fois mis en évidence, les questions du type « qu'est-ce que le cinéma d'animation ? » ou « qu'est-ce que le dessin animé ? » sont en fait fort mal posées. Elles présupposent des objets unis, qui n'auraient jamais évolué au cours de l'histoire et qui, depuis leur naissance, auraient été dotés d'une identité "génétique" inaltérable. Pourtant, le fait même qu'elles aient été posées, à diverses reprises, révèle quelque chose sur la manière dont ces objets ont pu être perçus à tel ou tel moment de l'histoire des discours, sur les raisons pour lesquelles des besoins d'ordre ontologique ont pu se faire sentir pour définir des objets problématiques. De fait, définir, c'est poser des limites, penser des frontières, c'est établir ce qui différencie un objet d'un autre. Michel Gourinat explique que « n'est déterminé que ce qui est différencié : pour pouvoir déterminer l'être un, il faudrait pouvoir en définir les aspects en précisant ce qui les différencie. C'est ainsi que procède toute science en définissant, à l'intérieur du genre qu'elle examine, les diverses espèces séparées par leurs différences spécifiques[537] ». Hervé Joubert-Laurencin écrit en l'occurrence que

[535] Aristote, *Métaphysique*, Livre IV, Chapitre 3, 1003a, 21.
[536] Georges Sifianos, *Esthétique du cinéma d'animation*, Paris, Éditions du Cerf/Éditions du Corlet, coll. « 7ème art », 2012, p. 9 (je souligne).
[537] Michel Gourinat, *De la philosophie, tome 1*, Paris, Hachette Supérieur, 1993, p. 322.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

« c'est bien autour de cette notion de "différence", d'altérité, de partage entre deux *espèces* du même *genre* […] que vont tourner, souvent sans le savoir, tous les avatars de la "dé-finition" du film d'animation[538] ». Ainsi s'entend également l'entreprise définitionnelle de Sifianos, s'interrogeant pendant tout un chapitre sur la pertinence de la notion d'animation appliquée à toute une série de dispositifs techniques très différents les uns des autres. « Est-ce de l'animation ? » s'interroge-t-il à chaque paragraphe pendant près de huit pages, tentant, en un geste taxinomique, d'énumérer les limites du concept d'animation afin de chambouler ses diverses définitions connues, de McLaren à Alexeïeff. Sifianos commente ainsi les limites de sa propre démarche en élaborant, à la manière de Joubert-Laurencin, une « dé-finition » de son objet, ne pouvant justement être clairement arrêté – il n'a ni origine établie, ni fin, constamment réinventé par ses praticiens et les techniques dont ils usent – et mettant du même coup à mal la perspective ontologique que l'auteur se fixe pourtant dans son avant-propos.

Dans le cadre de notre réflexion, moins large que celle de Sifianos car limitée à un objet spécifique du domaine du cinéma d'animation, une entreprise définitionnelle paraît *a priori* davantage envisageable, nous l'avons vu, par le biais du principe de l'image-par-image. La spécificité qui distingue le dessin animé – et plus largement, toute une partie du cinéma d'animation – du cinéma en prises de vues réelles, c'est en effet que, comme Joubert-Laurencin le rappelle, « les animateurs […] savent "à une image près" […] ce qui concourt à *l'origine du mouvement* cinématographique », l'auteur évoquant, à la base de la différenciation entre les deux régimes de représentation, un « retour buté à la question angoissante de l'origine, de la "génération"[539] ». Tout questionnement d'ordre ontologique sur le dessin animé et le cinéma en prises de vues réelles se trouverait donc lié à la question de l'origine à laquelle il faut revenir pour saisir la différence essentielle, soit, originelle ou générationnelle, entre les deux régimes de représentation.

Rappelons, à titre de comparaison, qu'André Bazin faisait débuter son célèbre article « Ontologie de l'image photographique » en revenant à l'origine des arts plastiques, que le critique liait à la question de l'embaumement[540]. Joubert-Laurencin revient pour sa part – avant de s'en écarter – à des considérations cette fois-ci liées à l'origine du cinéma lui-même. « Comment le cinéma est-il né ? » demande-t-il, avant de répondre, en revenant sur les discours historiques traitant de la question, que « la proximité du cinéma d'animation avec la

[538] Hervé Joubert-Laurencin, *La lettre volante, op. cit.*, pp. 36-37.
[539] *Ibid.*, p. 39.
[540] « Une psychanalyse des arts plastiques pourrait considérer la pratique de l'embaumement comme un fait fondamental de leur genèse. À l'origine de la peinture et de la sculpture, elle trouverait le "complexe" de la momie ». André Bazin, « Ontologie de l'image photographique » [1945], rééd. in *Qu'est-ce que le cinéma ?* [1ère édition 1985], Paris, Éditions du Cerf, coll. « 7ème art », 2002, p. 9.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

préhistoire du cinéma, qui fait dire aux historiens de la tribu[541] qu'Émile Reynaud fait du "dessin animé" *avant* le premier film naturel, et à Alexandre Alexeïeff que le cinéma est une partie de l'animation en général, ajouté au fait, chronologiquement inverse, qu'Émile Cohl […] se sert d'une caméra déjà fabriquée, donc que le dessin animé arrive *après* le cinéma naturel, fait du cinéma d'animation […], pris entre ses deux Émile paternels, *un monstrueux père-enfant du cinéma naturel*[542] ». Cette double-naissance va à présent intéresser notre réflexion, puisque nous y voyons le lieu, non plus d'une possible ontologie du dessin animé, mais plutôt d'une contre-ontologie de celui-ci, ou plus précisément de la forme dont il constitue un avatar, à savoir l'image animée.

Encore une fois, le dessin et la photographie animés ne se sont pas opposés de toute éternité. Ils constituaient, avant l'émergence des diverses inventions de type cinématographique, et plus encore, avant le processus d'institutionnalisation du cinéma à partir des années 1907-1908, deux modalités d'images partageant le même but, à savoir la représentation du mouvement. Les deux ou trois premières années d'existence des photographies animées ont certes été marquées par une prolifération de discours comparatistes visant à mettre en avant la dimension novatrice du cinématographe par rapport aux premières expériences techniques d'animation réalisées au moyen de dessins. Mais il ne s'agit pourtant pas dans ces premiers commentaires d'opposer les deux domaines, mais plutôt de penser les photographies animées dans le prolongement des divers appareils optiques du XIXème siècle, comme une avancée technologique dans le champ de la reproduction et de l'analyse scientifique du mouvement.

Les photographies animées ne paraissent en l'occurrence à aucun moment s'opposer aux images dessinées dans ces discours, mais y sont plutôt décrites comme leur évolution technique, comme si les premières constituaient une simple amélioration des secondes, la photographie apparaissant étrangement comme un dessin enrichi et perfectionné. Le *Lyon Républicain* rappelle par exemple le 25 janvier 1896 l'usage des zootropes en expliquant que « ces dessins représentaient les diverses phases d'un mouvement simple » avant d'ajouter que « grâce aux *progrès* que firent réaliser divers savants à la photographie instantanée, il devient possible de substituer, dans le zootrope, des photographies *d'une fidélité scrupuleuse à la*

[541] « La tribu » représente les quelques créateurs présents lors des premières JICA de 1956 à Cannes. L'expression vient du n° 14 de la revue de Fédération Française des Ciné-Clubs. Cf Hervé Joubert-Laurencin, *La lettre volante*, *op. cit.*, p. 43.
[542] *Ibid.*, p. 40 (je souligne).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

place des dessins primitifs[543] ». *La Poste* du 30 décembre 1895 évoque de son côté les photographies animées du kinétoscope d'Edison dans ces termes : « on avait vu déjà, à travers des verres grossissants, en se penchant sur des boîtes, des images mouvantes, qui rappelaient, *avec une perfection supérieure* […] les zootropes chers à nos premiers ans[544] », comme si la photographie était une version simplement améliorée du dessin. Le quotidien *Le Passe-temps et le Parterre Réunis* explique le 16 février 1896 que, pour le zootrope, « le dessin servait comme base de reproduction et [que] ce fut M. Marey […] qui imagina le premier d'employer la photographie, jugeant plus sainement qu'il obtiendrait ainsi *une exactitude plus parfaite*[545] ». Évoquant un autre jouet optique que le commentateur nomme « animateur », le *Journal d'Indre-et-Loire* du 30 mai 1896 affirme « qu'appliquer à la photographie cette première découverte, c'était lui apporter *un perfectionnement considérable,* c'était remplacer *l'à-peu-près grossier par l'exactitude la plus parfaite*[546] ». Les exemples pourraient ainsi être multipliés[547], ces discours de l'époque ne faisant que confirmer la correspondance entre deux domaines graphiques que les entreprises théoriques des années 1950 ont pourtant bien cherché à différencier, comme nous l'avons déjà mis en évidence. Ce constat expliquerait dès lors en partie que pendant une dizaine d'années, la distinction moderne entre l'animation et la cinématographie – c'est-à-dire entre la mise en mouvement de figures inanimées et la retranscription du mouvement d'êtres vivants – n'ait pas réellement de sens, jusqu'à la réappropriation de l'animation de dessins par l'institution de la presse illustrée.

Nous l'avons déjà mis en évidence, dans ce contexte d'origine, la photographie ne s'oppose pas au dessin, mais elle en perpétue les usages. La grande nouveauté du cinématographe étant de donner « l'illusion de la vie réelle[548] », ou de donner à voir « la vie même, le mouvement pris sur le vif[549] », il ne s'agit pas spécifiquement de remplacer un régime de représentation par un autre. Le but poursuivi, à la fois par le "pré-cinéma" et par les

[543] « Science familière – la photographie animée par le Cinématographe Lumière », article signé A.S., in *Le Lyon Républicain,* 25 janvier 1896, rééd. in Jacques et Chantal Rittaud-Hutinet, *Dictionnaire des cinématographes en France (1896-1897),* Paris, Honoré Champion, 1999, p. 237 (je souligne).
[544] « Soirée offerte à la presse – La photographie vivante », in *La Poste,* 30 décembre 1895, rééd. in Jacques et Chantal Rittaud-Hutinet, *op. cit.*, p. 349 (je souligne).
[545] Article paru dans *Le Passe-temps et le Parterre Réunis*, 16 février 1896, rééd. in Jacques et Chantal Rittaud-Hutinet, *op. cit.*, p. 242, (je souligne).
[546] Article paru dans *Le Journal d'Indre-et-Loire*, signé Hég. B., 30 mai 1896, rééd. in Jacques et Chantal Rittaud-Hutinet, *op. cit.*, pp. 456-457 (je souligne).
[547] Citons encore cet exemple paru dans *Le Petit Marseillais* : « Quand nous nous rappelons ces jouets qui ont amusé notre enfance – phénakistiscope, zootrope, praxinoscope – où il fallait regarder par un trou pour apercevoir *vaguement* une écuyère faisant de la voltige sur un cheval, […] et que l'on voit aujourd'hui […] le cinématographe étaler sur un écran […] *des scènes si vivantes*, on ne peut qu'être frappé de ce que la science moderne *a réalisé, en tant qu'applications matérielles* ». Th. Lormond, « Le Cinématographe Lumière », 25 mars 1896, rééd. in Jacques et Chantal Rittaud-Hutinet, *op. cit.*, p. 287 (je souligne).
[548] Cf *Le Radical* du 30 décembre 1895, rééd. in Daniel Banda et José Moure, *op. cit.*, p. 39.
[549] Cf *La Poste* du 30 décembre 1895, rééd. in Daniel Banda et José Moure, *op. cit.*, p. 41.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

appareils de reproduction cinématographique, est le même dans tous les cas, à savoir une volonté de représentation du mouvement – qu'il fasse l'objet d'une analyse scientifique ou d'une restitution illusionniste. Les photographies animées ne font qu'améliorer le rendu des zootropes et autres praxinoscopes en proposant une reproduction du mouvement beaucoup plus proche de celui perceptible dans la réalité sur les corps vivants. Ici se joue selon nous le paradoxe que semble engendrer toute entreprise de différentiation ontologique entre le dessin animé et la prise de vues réelles : plus il cherche à fonder cette différence en revenant à la question de l'origine, au lieu de la supposée scission générationnelle et définitionnelle entre les deux, plus le chercheur se confronte, historiquement, à l'indifférenciation manifeste de l'un et de l'autre à la fin du XIXème siècle. André Martin illustre pour sa part ce paradoxe lorsqu'il constate en 1956 la séparation entre cinéma d'animation et cinéma en prises de vues réelles qu'il considère pour sa part comme essentielle. Martin donne en effet à percevoir, dans l'un de ses nombreux textes, le cinéma (en prises de vues réelles) comme une « surprise technique » qui aura fait « *oublier tous les principes* » de « *l'art cinématographique de l'animation* » qu'Émile Reynaud a déjà inventés avec son Praxinoscope, ou qui étaient déjà perceptibles dans le phénakistiscope et le zootrope, « exemples d'animation qui méritent un commentaire détaillé dans les histoires du cinéma[550] ». C'est pourtant dans ce même texte que le critique évoque, de manière paradoxale, la « profonde et secrète structure » partagée par les deux régimes de représentation que nous avons déjà évoquée ici, preuve de la contradiction imposée par le discours générationnel ici perceptible.

C'est ce discours que ce chapitre se donne pour objectif de creuser, en revenant, entre autres, sur la manière dont cette question de l'origine s'est posée pour l'un des cinéastes essentiels de notre corpus qu'est Émile Cohl, ses films hybrides contribuant à indifférencier – aussi narrativement que formellement – la prise de vues réelles et le dessin animé, deux faces d'une même pièce historiquement indéterminée qu'est l'image animée. Notre hypothèse consiste ainsi à démontrer, en nous appuyant également sur d'autres films plus tardifs, que la différence entre les deux régimes de représentation ne réside pas dans l'origine, mais bien dans la manière dont cette origine a été pensée et interprétée par les discours des historiens et des théoriciens au cours de l'histoire du cinéma. De cette façon, nous pourrons comprendre pour quelles raisons le dessin animé paraît questionner la prise de vues réelles dès lors qu'il s'y confronte, quand bien même les deux régimes de représentation reposeraient en définitive sur des déterminations techniques similaires, voisines, voire quasi-jumelles.

[550] André Martin, programme de la première exposition internationale du cinéma d'animation (du 25 avril au 10 mai 1956), *op. cit.*, pp. 80-81 (je souligne).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Il s'agira tout d'abord de constater que la question de l'origine se trouve posée par un certain nombre d'analyses esthétiques consacrées aux premiers films de Cohl, interrogeant leur dispositif visuel tout en proposant un discours tout à fait révélateur sur la conception historique véhiculée par leur instigateur. Ces quelques constats nous amèneront à comprendre que la question de l'origine se trouve nécessairement orientée en fonction de la perspective adoptée, reflet idéologique de la conception historique qui s'y déploie. Nous mettrons ainsi en évidence que les origines du dessin animé et de la prise de vues réelles diffèrent en fonction de la vision de l'historien qui les retrace, ce qui a pour conséquence le brouillage de la notion d'image en mouvement, éminemment inessentielle. Il faudra dès lors comprendre que le dessin animé et la prise de vues réelles, loin de constituer des entités en soi, ontologiquement déterminables, ne constituent dans certains cas que des outils théoriques visant à poser la question, constamment réitérée tout au long de l'histoire du cinéma, du mouvement et de son lien à l'image cinématographique.

1. "L'œuf et la poule" – la question de l'origine.

1-a. Le cinématographe, père du dessin animé ?

Nous l'avons déjà plusieurs fois mis en évidence, la figure d'Émile Cohl est essentielle pour un grand nombre d'historiens du cinéma et de l'animation, faisant du metteur en scène l'inventeur du dessin animé. « Nul ne songe plus à contester au Français Émile Cohl l'invention du dessin animé » affirme ainsi un critique en 1939[551]. Un an auparavant, Jean Vignaud explique que « l'inventeur des dessins animés […] est un français […]. Le piquant de l'affaire, c'est que Walt Disney a reconnu qu'il avait eu un précurseur en la personne d'Émile Cohl. C'est de lui qu'il s'agit[552] ». La fin des années 1930, date du décès de Cohl, incite vraisemblablement à une revalorisation de son travail, prenant acte de ses propres affirmations, le metteur en scène se présentant lui-même régulièrement dans les années 1920 et 1930 comme l'inventeur du dessin animé[553]. Cette redécouverte est sans doute à l'origine de la tendance historienne visant à déceler dans l'œuvre de Cohl un point de rupture dont serait censé émerger le genre qu'il estime avoir lancé.

[551] *Vie au Foyer*, 4 juin 1939.
[552] Jean Vignaud, « Une injustice », *Ciné Miroir*, 14 février 1938, p. 98.
[553] Relevons, par exemple, un article de 1923 publié dans *L'Écho de Paris* (le 2 mars), intitulé « Les dessins animés », qui reprend pour l'essentiel la conférence « Les dessins animés et à trucs » et dans lequel Cohl se demande « comment l'idée [lui] vint de faire se mouvoir des petits bonshommes dessinés » (p. 5).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

À ce titre, un rapport sur le travail d'Émile Cohl présenté en 1937 décrit presque sans détour une scission entre cinéma en prises de vues réelles et dessin animé qui prendrait sa source chez Cohl :

> « La Société d'Encouragement se devait de contribuer à tirer [le nom d'Émile Cohl] de l'oubli. En effet, c'est dans cette salle même que, le 22 mars 1895, eut lieu la première projection en public de photographies animées, c'est-à-dire de films cinématographiques, présentés par M. Louis Lumière lui-même. […] Il est remarquable que ce soient trois Français qui ont, l'un inventé le cinéma, et les deux autres qui ont été les précurseurs *des deux formes sous lesquelles il semble s'être fixé,* si on fait abstraction du documentaire, qui n'a guère changé depuis 42 ans, de la couleur, du son et du relief ; ces deux formes sont le film à grand spectacle [dont le créateur est Georges Méliès] et le dessin animé. Il est remarquable aussi qu'aucun de ces trois français, à qui le cinéma doit à peu près tout ce qu'il est devenu, n'a tiré grand profit de son invention, ni de ses idées[554] ».

Ce point "d'éclosion" du dessin animé vis-à-vis de la forme dominante – selon l'auteur – du cinéma en prises de vues réelles (dont provient également le film à grand spectacle) donne bien à penser le premier comme une émanation ou une conséquence du cinéma photographique, lequel serait un principe structurant premier dont émergeraient littéralement les deux formes sous lesquelles il tend *a priori* à se stabiliser. Il n'est donc pas surprenant qu'un grand nombre de discours d'historiens participent à la construction de cette figure d'inventeur ou d'initiateur attribuée à Émile Cohl. Mais, ceci étant admis, il est possible de constater que le terme d'inventeur n'est pas le seul rencontré pour qualifier Cohl ; à plusieurs reprises, ce dernier se trouve en effet désigné comme étant le "père" du dessin animé. Comment comprendre cette tentation terminologique visant à substituer à la figure de l'inventeur celle, plus connotée, du père, c'est-à-dire du géniteur ou encore du modèle parental ?

Il semble que ce glissement trouve son origine chez Cohl lui-même, en particulier dans le vocabulaire qu'il choisit d'employer à partir des années 1920 pour parler de son œuvre. « Voici donc comment *sont nées,* à Paris – France – les bandes modernes des dessins animés, et ceci pour répondre à certains qui ont voulu *les faire naître* au-delà des mers[555] », affirme par exemple le metteur en scène, avant de proclamer une dizaine d'années plus tard, encore plus directement : « Oui, je suis le père du dessin animé » dans un article de *Paris-Soir* paru le

---

554 « Le travail d'Émile Cohl », rapport présenté par M. Henry d'Allemagne, au nom du Comité des Constructions et des Beaux-arts, publié dans *Cinématographie Française – Technique et Matériel*, n° 1000, 31 décembre 1937, p. 2 (je souligne).

555 Émile Cohl, « Les dessins animés et à trucs », *op. cit.*, p. 303 (je souligne).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

15 septembre 1934[556]. Cette dimension génitrice permet de lier plus intimement le créateur à sa création, mais surtout d'opposer à la production américaine industrialisée une production française plus solitaire dont Cohl se fait le fervent défenseur. Le metteur en scène l'explique bien pour décrire l'industrie du *cartoon* : « *ce n'est plus l'enfant d'un père qui a peiné* ; c'est le fruit d'une communauté […] et l'on reconnaît à peine, de loin en loin, la touche de l'artiste devenu chef d'entreprise[557] ». De fait, cette terminologie a clairement été reprise par un grand nombre d'historiens, au lot desquels par exemple Lo Duca qui intitule le premier chapitre de son ouvrage sur le dessin animé, consacré à Cohl, « Le père du dessin animé[558] », ou encore Dominique Auzel qui insiste sur le fait que la « *paternité* du film d'animation revient à [Émile Cohl] seul incontestablement[559] ». Cependant, la métaphore filée empruntée à Cohl ne semble jamais réellement interrogée par ces quelques textes d'historiens qui la remploient de manière presque automatique, sans questionner ses présupposés.

Il est à ce titre intéressant de remarquer une volonté plus contemporaine de déceler, au sein même des films du réalisateur – *Fantasmagorie* en tête, fort de sa position privilégiée dans l'histoire du dessin animé – la trace de cette paternité tant revendiquée par les historiens, et de fait, de mieux la saisir. Ce sont en effet les esthéticiens qui se chargent, en particulier depuis le centenaire de la première expérience d'animation de dessins de Cohl, de retrouver l'origine du dessin animé, voire de la réinventer par le biais de l'analyse des œuvres. Parmi ces relectures, celle que Nicole Brenez propose de *Fantasmagorie* nous paraît tout à fait révélatrice. Les premières secondes du film, rappelons-le, nous dévoilent la création du fantoche par une main filmée en prises de vues réelles, ce qui nous inciterait de prime abord à affirmer que le dessin naît littéralement de la prise de vues réelles. Cet acte de naissance – cette génération du trait à proprement parler – se trouve en l'occurrence suivi par une évacuation rapide de la main à l'écran, et par l'invention d'une fiction métamorphique qui éloigne progressivement et totalement la figurine du départ de sa forme originelle, ce qui procure, aux yeux de Nicole Brenez, une impression d'émancipation du dessin vis-à-vis d'un modèle de base.

La transition entre le moment de la création graphique et l'animation apparaît de fait chez Cohl très visible, le dessin de départ échappant rapidement à son apparence et, conséquemment, à sa condition d'origine, celle d'un tracé concret et stable filmé en prises de

[556] Cité par Valérie Vignaux, « Les carnets filmographiques d'Émile Cohl ou le mouvement d'une œuvre : l'image par image de Gaumont à Éclair », *op. cit.*, p. 156.
[557] Émile Cohl, « Les dessins animés et à trucs », *op. cit.*, pp. 304-305 (je souligne).
[558] Lo Duca, *Le Dessin animé*, *op. cit.*, p. 16.
[559] Dominique Auzel, *op. cit.*, p. 160 (je souligne).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

vues réelles. La métamorphose perpétuelle qui s'ensuit[560] peut alors apparaître comme une farouche volonté d'émancipation de cette forme initiale, figée dans la réalité de sa condition "photographique" – rappelons que le fantoche n'est au départ qu'un dessin fixe filmé en prises de vues réelles avant d'être animé image par image. Nicole Brenez confirme d'ailleurs cet objectif pour le fantoche, de « toujours échapper aux déterminations, [de] s'affranchir de la gravité, de l'identité, de la stabilité[561] », toutes ces notions qui désignent sans détour la ligne, ou encore le trait réel, immuable, celui qui définit le personnage avant qu'il ne se mette à bouger, à s'animer, celui dont le spectateur découvre d'abord la conception. C'est d'ailleurs le but de la main que de « créer sous forme de figurine enfantine une incontrôlable énergie de *libération*[562] », c'est-à-dire de tenter de délier le trait *enfantin* de ce qui le conditionne nécessairement : son géniteur, ou métonymiquement, la prise de vues réelles. Le terme de "libération" utilisé par Nicole Brenez n'est pas anodin, au sens où cette perspective esthétique nous incite bien à assister ici à une forme d'affranchissement : le film de Cohl émancipe le dessin de la prise de vues réelles en le faisant "grandir", tel un nouveau-né.

Plus évocatrices encore se trouvent être les dernières secondes du film. Alors qu'il vient de tomber d'un immeuble, le petit fantoche se brise en deux contre une ligne qui l'attend en bas du cadre. Les mains du dessinateur refont alors leur apparition pour réparer le personnage, en fixant ses deux parties rendues inertes par la fracture. À peine guérie, la figurine se met à enfler et s'envole, déliée de la surface criminelle du sol pour atterrir sur un cheval destiné à l'emmener vers de nouvelles aventures.

Au-delà du choix narratif visant à boucler la boucle en mettant en miroir le début et la fin du film, ce retour des mains du créateur peut se voir octroyer un sens plus symbolique. Aussi libéré et autonome qu'il a pu paraître pendant la première partie du film, le fantoche révèle ici sa dépendance vitale à la prise de vues réelles, c'est-à-dire aux mains mêmes qui l'ont créé. Preuve de cette ambivalence, le but de la main n'est pas seulement selon Nicole Brenez de « créer sous forme de figurine enfantine une incontrôlable énergie de libération » mais également de la « secourir en cas d'accident[563] ». De cette façon, la chercheuse peut affirmer que « *Fantasmagorie* représente de façon structurelle le dessinateur en "père du dessin animé". Cette figure de père idéal, émancipateur et rassurant, nous indique aussi

[560] Le personnage tire à lui une sorte de cadre au cœur duquel il se transforme en figure bedonnante, avant de chuter dans une salle de cinéma. Le chapeau d'une dame, lui cachant l'écran, donne bientôt naissance à une énorme bulle qui explose et dissout le décor avant de lancer la figurine dans le flux d'une fiction mouvante, à la limite du compréhensible.
[561] Nicole Brenez, « Fantasmagorie, Émile Cohl, 1908 », in Jacques Kermabon (dir.), *Du Praxinoscope au cellulo, un demi-siècle d'animation en France (1892-1948)*, Paris, CNC, 2007, p. 24.
[562] *Ibid* (je souligne).
[563] *Ibid*.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

comment la représentation de l'acte de création artistique injecte des modèles relationnels fondamentaux dans le réel[564] ». Constatons d'ailleurs que Nicole Brenez n'est pas la seule à emprunter cette voie, puisque Hervé Joubert-Laurencin propose la même année une analyse similaire en affirmant que « le scénario de *Fantasmagorie* propose déjà en lui-même la figure de la paternité dont la postérité française mythique de Cohl se nourrira à partir des années 1930[565] ». L'auteur conclue en effet sa description du film par ces mots : « Avant d'être déclaré "père du dessin animé", Cohl, en se mettant en scène personnellement dans le rôle d'Hector soulevant Astyanax, s'est donc figuré, avant tous les autres, père de son propre *toon*[566] ».

Cette réinvention esthétique a le mérite de soulever très clairement le problème posé par ces questions d'origine et de génération qui nécessitent de passer par une perspective d'ordre plastique pour justifier de leur pertinence "historique". La question de l'origine n'aurait en effet de pertinence qu'en faisant l'objet d'une réinvention par le biais de l'esthétique, là où une entreprise archéologique ou historique révèlerait plutôt l'inadéquation de la notion d'origine appliquée à un objet tel que le dessin animé. Cette perspective est en conséquence utile puisqu'elle permet de mieux entendre le problème méthodologique que pose une démarche ontologique se heurtant à un objet mouvant, constamment redéfini à l'aune de diverses approches contextuellement marquées.

1-b. Le dessin animé, père du cinématographe ?

Il pourrait paraître surprenant, au vu de ce que nous venons de décrire, de trouver chez Cohl une autre affirmation qui paraît de prime abord contredire sa propre relecture de l'histoire, et, de fait, celle des esthéticiens et historiens précités : « Qu'est-ce que le dessin animé ? Eh bien c'est tout simplement le père du cinématographe[567] ». Cette déclaration semble au premier coup d'œil réfuter ce que Cohl s'évertue à démontrer – sa paternité du dessin animé, sous l'égide du cinématographe – ainsi que les analyses proposées aussi bien par Nicole Brenez que par Hervé Joubert-Laurencin : ce serait le dessin animé qui serait à l'origine de l'image photographique, celle-là même qui permet d'enregistrer la main traçant le dessin… À l'image du paradoxe connu de l'œuf et de la poule, il est dès lors impossible de

[564] *Ibid*, pp. 24-25.
[565] Hervé Joubert-Laurencin, « Du bon usage des primitifs : Émile Cohl dans les écrits d'André Martin », *op. cit.*, p. 230.
[566] *Ibid.*, p. 231.
[567] Émile Cohl, « Les dessins animés et à trucs », *op. cit.*, p. 301.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

savoir qui précède qui ou qui est à l'origine de quoi. Ce renversement radical de la perspective jusqu'ici suivie est pourtant logique, Cohl ne faisant rien d'autre que rappeler les origines techniques d'un dispositif hybride, héritant aussi bien de la photographie que des jouets optiques du XIXème siècle (zootrope, praxinoscope, phénakistiscope, théâtre optique, etc), c'est-à-dire d'appareils divers permettant d'animer des dessins.

Plusieurs journaux de la fin des années 1930, tout en reconnaissant l'importance de Cohl dans le domaine du dessin animé cinématographique, se refusent ainsi à attribuer au metteur en scène la paternité dont il se réclame. Lucienne Escoube affirme par exemple en 1937 que « le dessin animé a vu le jour en France, et ceci même avant le cinéma…[568] ». Bien avant, un autre article paru en 1923 dans *L'Écho de Paris* prend la suite d'un article écrit par Cohl dans le même journal et s'insurge contre le fait que le metteur en scène se prétende l'inventeur du dessin animé :

> « Je ne veux en aucune façon diminuer le mérite de cet artiste distingué et consciencieux. Mais je demande la permission, pour ne pas laisser une erreur fâcheuse s'accréditer dans l'esprit du public, de signaler qu'au siècle dernier un inventeur aujourd'hui décédé, Émile Reynaud, avait créé et exploité les dessins animés. Cela s'appelait *Pantomimes lumineuses* et existait bien avant l'apparition même du premier cinéma[569] ».

On ne sera guère surpris de découvrir que sous cette plume se cache Paul Reynaud, fils de l'intéressé, cherchant ici à réhabiliter l'œuvre de son père. Mais au-delà de la motivation idéologique sous-jacente, force est de constater que Paul Reynaud n'est pas le seul à voir en son père un précurseur, et donc à soulever la préexistence du dessin animé par rapport au cinématographe, ne serait-ce que par le biais des jouets optiques existant avant l'invention du Cinématographe Lumière. Lo Duca explique ainsi en 1938 :

> « Le dessin animé, tel que nous le connaissons aujourd'hui, ne diffère de celui de ces appareils ou jouets que parce que les dessins sont remplacés par des photographies qui sont rendues visibles simultanément sur un écran à de très nombreux spectateurs. Le dessin animé sur pellicule photographique n'est donc pas une invention proprement dite et il ne pouvait faire l'objet d'aucun brevet[570] ».

---

[568] Lucienne Escoube, « À Paris, en 1908… Quand s'animèrent les premiers fantoches… », *Pour Vous*, 1er décembre 1937, p. 18.
[569] Paul Reynaud, « Trois ans avant l'invention du cinématographe, les dessins animés existaient déjà », *L'Écho de Paris*, n° 15036, 4 mai 1923, p. 5.
[570] Lo Duca, « La technique du dessin animé, trente ans après son invention », *La Nature*, n° 3034, 1er octobre 1938, p. 201.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Dans cette perspective, l'affirmation à première vue contradictoire d'Émile Cohl s'explique, l'intéressé contribuant lui-même à éclaircir ce qu'elle signifie :

> « Mais oui… Sans le dessin animé, nous n'aurions peut-être pas cette incomparable merveille qu'est le cinématographe […]. Connaissez-vous le phénakistiscope ? […] C'est ce cylindre en carton qui porte un certain nombre de fentes longitudinales et qui tourne sur un pivot. […] On glisse, à l'intérieur, une bande de papier portant des dessins, on regarde par les fentes et les dessins s'animent dès que l'appareil tourne. […] Le cinématographe est là, en principe… Avouons cependant qu'on lui a fait depuis quelques perfectionnements… Mais, vous le voyez, les voilà bien les dessins animés ; c'est par eux que tout a commencé, ce sont ces dessins qui ont ouvert la voie aux chercheurs, aux perfectionnements et enfin aux inventeurs du cinématographe […][571] ».

On le voit, la question de l'origine se pose clairement pour tous ces discours historiques, oscillant entre deux approches, l'une consistant à voir en Émile Cohl le père du dessin animé – celui-ci serait donc né du cinématographe – et l'autre consistant à penser le dessin animé comme père du cinématographe : le fameux "monstrueux père-enfant" décrit par Hervé Joubert-Laurencin se fait ici jour avec évidence.

Il pourrait paraître étonnant de trouver les deux approches simultanément chez Cohl, lequel paraît justement jouer de cette incertitude en troublant volontairement le sens des termes dont il use : source du brouillage historique de l'origine du dessin animé, le metteur en scène utilise en l'occurrence le terme selon deux acceptions différentes, sans jamais le préciser. D'un côté, le dessin animé est entendu comme une technique (l'animation de dessins), et de l'autre, il est entendu comme un genre. D'un côté, il est "pré-cinématographique", et de l'autre, il se trouve nommé sous l'égide du cinématographe dont il dépend. C'est ce qui explique une orientation historique singulière que nous avons plusieurs fois rencontrée, visant à montrer que le dessin animé aurait en fait deux naissances. L'une des premières à l'affirmer de façon aussi claire est Marie-Thérèse Poncet dans sa thèse de 1952 sur *L'Esthétique du dessin animé*. L'auteure divise ainsi sa section historique de départ sur les grands réalisateurs du dessin animé en deux chapitres : le premier intitulé « Avant l'invention des frères Lumière » ; le second intitulé « Après l'invention du cinématographe ». Dans le premier, Poncet se demande : « Quel est celui qui avant Lumière réalisa le premier, à l'aide de dessins, l'analyse image par image d'un récit et la synthèse de ce même récit "en images

[571] Émile Cohl, « Les dessins animés et à trucs », *op. cit.*, pp. 301-302.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

animées présentées sur un écran" ? Émile Reynaud[572] ». Puis, dans le second, elle affirme que « c'est un autre français, […] Émile Cohl, qui a l'idée de mettre l'art du dessin au service du cinématographe et de faire en même temps de la caméra la servante du dessin[573] ». Il est intéressant de relever ici, à nouveau, une forme d'ambiguïté du rapport entre cinéma en prises de vues réelles et dessin animé, paraissant chacun dépendant de l'autre, et rejouant du même coup, dans la syntaxe même de la phrase, le problème d'origine qui les définit. L'un paraît simultanément au service de l'autre, conséquence directe de l'existence, antérieure au cinématographe, d'expériences d'animation de dessins que les metteurs en scène se seraient simplement réappropriées à l'aide de leur caméra, source pourtant de l'invention – ou plutôt de l'institutionnalisation pour être plus précis – du dessin animé comme genre consacré. Relevons à ce titre qu'André Martin, à l'occasion du cinquantenaire de *Fantasmagorie,* soulève également pour sa part le fait « [qu'en] France, le dessin animé fut inventé deux fois, et chaque fois par un pionnier nommé Émile[574] ».

Cette double-naissance a évidemment pour conséquence de poser avec plus de force la question de l'origine : le dessin animé est-il avant tout une forme technique – auquel cas il préexisterait au cinématographe et serait l'une de ses conditions de possibilité – ou bien le dessin animé est-il avant tout une catégorie cinématographique – auquel cas c'est le cinéma en prises de vues réelles qui lui préexisterait et qui le conditionnerait. C'est sans doute ce qui implique que Cohl paraisse jouer, dans plusieurs de ses films, avec ces régimes de représentation en brouillant leur origine inessentielle. Encore une fois, à l'image du paradoxe de l'œuf et la poule, nous ne pouvons alors vraiment y déceler qui, de la prise de vues réelles ou de l'animation, précède l'autre, alors que cette dimension originaire est indispensable à toute entreprise de définition ontologique.

1-c. Un brouillage générationnel.

L'étude de l'œuvre d'Émile Cohl permet de s'apercevoir que cette théorie selon laquelle la prise de vues réelles, entre autres par le biais de la main du dessinateur, serait à l'origine même du dessin animé – entendu comme genre – n'est clairement pas la seule perceptible au sein de ses nombreux films. Au contraire, par son mixage ininterrompu de diverses techniques, l'œuvre de Cohl paraît se refuser à toute forme d'interprétation

[572] Marie-Thérèse Poncet, *op. cit.*, p. 23.
[573] *Ibid.*, p. 32.
[574] André Martin, « Cinquante ans après, le dessin animé revient à ses origines », *Arts*, n° 684, 2 août 1958, rééd. in Bernard Clarens, *op. cit.*, p. 128.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

unidimensionnelle. La focalisation sur *Fantasmagorie* apparaît de ce point de vue comme un piège historique, incitant à retrouver l'origine esthético-théorique du dessin animé là où la diversité de ses films et de ses approches nous inciterait plutôt à la perdre, à jouer la carte de la contre-ontologie plutôt que de l'ontologie. À bien y regarder, nous pourrions même avancer que Cohl, avant son retour des États-Unis et le début de son entreprise discursive de redéfinition historique du dessin animé, n'envisage absolument pas son œuvre sous un angle "théorique", visant à poser les bases définitionnelles du futur "dessin animé". Le cinéma d'Émile Cohl se caractérise au contraire par une grande liberté, expérimentant tous azimuts plutôt que s'enfermant dans une ligne de pensée esthétique unique qui contribuerait à construire la figure mythologique de son instigateur ainsi qu'à seulement dépeindre le dessin animé comme une déclinaison générique du cinématographe, puisant son origine dans la prise de vues réelles.

Certes plusieurs autres productions du metteur en scène s'inscrivent dans la voie tracée par *Fantasmagorie,* ou plutôt incitent certains chercheurs à les y inscrire en vertu de leur contenu parfois similaire, ou empruntant des directions comparables. François Albera remarque par exemple que *Les Fantaisies d'Agénor Maltracé* (1911) « propose une "théorie génétique" du dessin libre : étant donné un œuf, qui se craquelle, se chiffonne, disparaît, il en sort un bâtonnet, élément premier, minimal. Le bâtonnet grandit devient un bonhomme tracé à la craie sur un fond noir […][575] ». On le voit, cette description renvoie à certains égards à *Fantasmagorie,* la dimension génétique perçue par Albera renvoyant aux caractères héréditaires du dessin animé, c'est-à-dire à son origine. Comme Philippe Alain-Michaud l'exprime à propos du film de 1908 : « au commencement, une simple ligne blanche horizontale apparaît en haut du cadre[576] », l'expression "au commencement" parlant d'elle-même, l'auteur la préférant à un "au début" ou "au départ" moins connotés. Au commencement des *Fantaisies d'Agénor Maltracé*, en l'occurrence, apparaît non seulement une simple ligne blanche, mais surtout un œuf. Celui-ci, lieu de l'éclosion littérale du trait destiné à s'animer et à prendre la forme du personnage, apparaît bien comme le premier stade d'existence de celui-ci, son origine "biologique" ou génétique.

Or, cet œuf étant filmé en prises de vues réelles – la même main[577] que celle de *Fantasmagorie* le dépose avant qu'il ne se fissure – nous pourrions dès lors en conclure, en

[575] François Albera, « Émile Cohl, dans sa ligne : de la blague au trait », *1895*, « Émile Cohl », *op. cit.*, p. 256.
[576] Philippe Alain-Michaud, « Pourvoyeur d'irréalité, *Fantasmagorie*, Émile Cohl, 1908 », *1895*, n°53, « Émile Cohl », *op. cit.*, p. 275.
[577] Nous le supposons.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

adoptant une démarche figurale proche de celle de Nicole Brenez[578], que le dessin animé naît ici littéralement de la prise de vues réelles. Le personnage porte d'ailleurs assez mal son nom, puisqu'il ne se trouve aucunement mal tracé au début du film, ni même tracé, mais purement et simplement généré à partir de la cellule non encore divisée qu'est l'œuf en prises de vues réelles du début. Dans la même optique, il est possible de citer le moins connu *L'Enfance de l'art* (1910) qui, s'il ne commence pas de la même manière que les deux films précités, rompt son récit de départ à mi-chemin pour proposer une variante sur le lien génétique qui unit la prise de vues réelles et le dessin animé. Une main se pose en effet sur un fond blanc pour y laisser une trace à partir de laquelle l'animation se lance, comme pour faire de la rémanence de la main créatrice l'origine essentielle du dessin.

Cette vision historique est encore appuyée par d'autres films du metteur en scène au lot desquels nous pourrions également citer *Le Binettoscope* (1910), qui nous présente un clown prestidigitateur entamant son numéro en faisant apparaître une table, ainsi qu'un étrange appareil ressemblant à un phonographe simplifié. Cet appareil, muni d'une manivelle, n'est autre qu'un projecteur cinématographique dissimulé comme en témoigne la suite des événements, le clown projetant sur un écran une série de visages dessinés s'animant et se métamorphosant.

Il est étonnant qu'à la magie exercée par le clown (la table qui apparaît à la faveur d'un arrêt de caméra), Cohl substitue un dispositif technique qui, plutôt que de faire de l'animation de dessins une sorte de tour de prestidigitation, fait du dessin animé une forme pleinement intégrée au cinématographe, fonctionnant par le biais d'un appareil de projection. Cette dimension méta-artistique justifie non seulement la rencontre entre dessin animé et prises de vues réelles, mais surtout, incite à percevoir un lien générationnel entre les deux. Ici encore, le dessin animé paraît soumis à la machine cinématographique, comme dépendant d'elle, ce dont témoignerait peut-être le plan final du film, le clown en prises de vues réelles et son appareil étant entourés de deux figures animées qui le coiffent d'une couronne de laurier, distinction honorifique symbolisant la gloire du personnage et donc sa supériorité statutaire sur les êtres animés qui le portent en triomphe.

[578] L'analyse figurale est un mode d'analyse des films qui, à la suite des travaux de Nicole Brenez ou Philippe Dubois notamment, tâche d'envisager les formes filmiques comme relevant essentiellement du travail des images. Pour citer Nicole Brenez dans son introduction à l'ouvrage *De la figure en général et du corps en particulier* (Bruxelles, De Boeck Université, coll. « Arts et Cinéma », 1998) : « Il s'agit […] de considérer les images comme acte critique et ainsi, de chercher à en déployer les puissances propres » (p. 11) c'est-à-dire à chercher la production du sens dans un processus qui conduit notamment à « considérer, au moins provisoirement, que le film prime sur son contexte » (p. 10).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Mais au-delà de cette interprétation possible, s'inscrivant dans le sillon de celle proposée par Nicole Brenez ou Hervé Joubert-Laurencin, d'autres films du metteur en scène paraissent emprunter une direction radicalement inverse en faisant plutôt de la prise de vues réelles la conséquence du dessin animé, comme si celui-ci était, conformément à la saillie de Cohl déjà évoquée, "le père du cinématographe". Ces quelques exemples, pris dans une perspective esthétique similaire à celle dont nous venons de donner un aperçu, iraient dès lors à l'encontre de l'interprétation génétique esthétiquement décelée dans *Fantasmagorie*.

Rien n'est impossible à l'homme (1910), film énumérant à chacune de ses séquences une prouesse technologique différente, propose par exemple un segment intitulé « Grâce au cinématographe, [l'homme] peut emmagasiner la vie pour mieux la débiter en tranche », qu'il illustre de manière surprenante. Au lieu de filmer une séquence intégralement en prises de vues réelles, au sein de laquelle nous verrions une saynète et son enregistrement par le biais d'un appareil de prises de vues, Cohl présente un plan hybride, la séquence enregistrée étant effectivement jouée par des acteurs mais le caméraman étant pour sa part un personnage de dessin animé. De fait, la séquence se trouve par la suite projetée sur un écran, l'appareil de projection étant lui aussi dessiné et non pas photographié.

Difficile ici de savoir quelle était l'intention originelle de Cohl, mais une interprétation de type figural nous amènerait à affirmer que ce que nous percevons au sein de l'image n'est autre qu'une séquence en prises de vues réelles dont la captation se trouve soumise au dessin animé. Le dispositif d'enregistrement des images apparaît dès lors héritier du principe de l'animation, voire conditionné par lui puisque le dessin animé donne naissance au plan, c'est-à-dire à l'image cinématographique, et permet même de le projeter. La séquence de la projection est à ce titre radicalement inverse à celle proposée par *Le Binettoscope*, laquelle montrait un projecteur en prises de vues réelles projetant une image en dessin animé.

D'autres films vont ainsi à l'encontre de l'interprétation unidimensionnelle du cinématographe comme père ou origine du dessin animé. Citons également à cet égard *Les Beaux-arts mystérieux* (1910), dans lequel divers outils graphiques sont mis en mouvement image par image, comme doués d'animisme, traçant magiquement une série de tableaux dont la création se fait indépendamment de la main de l'artiste. L'aboutissement se trouve être à chaque fois une peinture ou une réalisation graphique qui soudainement se transforme en plan en prises de vues réelles.

Tout comme pour le plan hybride de *Rien n'est impossible à l'homme*, on constate ici que l'animation engendre littéralement l'image photographique en mouvement, en est à l'origine et en constitue la genèse. Le tracé image par image du crayon ou du pinceau

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

qu'aucune main en prises de vues réelles ne vient guider conditionne le plan qui en découle, l'image cinématographique étant dès lors asservie au dessin. Dans le même ordre d'idée, et plus littéral encore, citons pour finir *Les Générations comiques* (1909) qui, s'il repose sur un principe similaire au film de l'année suivante – des images dessinées donnant naissance à des plans en prises de vues réelles – intègre cette dimension générationnelle et originaire au sein même de son "récit", de son texte à proprement parler. Le film présente en effet une savante réalisant une expérience que l'on devine – par le biais du premier carton – liée à la question de la biologie, et plus précisément de la génération ; le carton annonce en effet « De la simple cellule à l'être parfait », avant de dévoiler une cellule en dessin animé se métamorphosant en point d'interrogation, pointant par-là l'incertitude de son devenir biologique, puis passant par toute une série de métamorphoses symboliques avant de prendre la forme définitive d'une silhouette animée, qu'un arrêt de caméra finit par transposer en personnage en prises de vues réelles.

Encore une fois, une interprétation littérale pourrait inciter à percevoir dans ce film une métaphorisation du lien archéologique liant le dessin animé à la prise de vues réelles : le cinématographe, pour en revenir à la description donnée par Cohl lui-même en 1920, serait déjà en principe, génétiquement inscrit, dans les expériences d'animation pré-cinématographiques (jouets optiques, etc). « C'est par [les dessins animés] *que tout a commencé* [insistance sur la question de l'origine, de la génération], ce sont ces dessins qui ont ouvert la voie aux chercheurs, aux perfectionnements et enfin aux inventeurs du cinématographe […][579] ». Que l'on considère surinterprétative ou téléologique une analyse de ce type n'est que légitime. Mais au-delà de la pertinence historique des conclusions qu'elle permet de tirer, force est au moins de constater l'ambivalence des films de Cohl, dont l'interprétation figurale ouvre en fait la voie à deux directions radicalement différentes sur la question de l'origine. Les films concernés ne sont en définitive soumis à l'époque à aucune ligne idéologique dominante. C'est cela que nous souhaitions ici mettre en évidence afin de mieux comprendre que la question de l'origine ne se pose nullement dans les films de Cohl de la manière dont elle a pu se poser par la suite au cœur de divers discours, qu'ils soient de type historique, esthétique, ou théorique. L'origine est nécessairement réinterprétée par le chercheur en fonction du point de vue qu'il choisit d'adopter sur la question.

[579] Émile Cohl, « Les dessins animés et à trucs », *op. cit.*, pp. 301-302 (je souligne).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

2. De l'ambivalence des discours sur l'origine de l'image animée.

2-a. Pourquoi reposer la question de l'origine ?

André Gaudreault et Philippe Marion ont, depuis une dizaine d'années, interrogé ce qu'ils ont choisi de nommer le modèle de la « double-naissance » du cinéma[580] : une naissance de type "technologique" (l'appareil des frères Lumière en 1895, non pas le cinéma, donc, mais le Cinématographe Lumière), et une naissance de type "institutionnel" dans le courant des années 1907-1914. Leurs travaux récents laissent en l'occurrence entendre que le cinéma pourrait actuellement connaître une troisième naissance à l'aune du numérique et des nouvelles images[581], ce que Gaudreault met en évidence lorsqu'il écrit :

> « En ce début de troisième millénaire, on ne pratique plus l'histoire comme on la pratiquait dans la seconde partie du vingtième siècle. La question "qui a inventé le cinéma ?" a été démontée pièce par pièce, et elle ne fait plus tout à fait sens, aujourd'hui. On se rend maintenant en effet compte que si la réponse à cette question n'est pas évidente, c'est qu'il s'agit d'une question qui est en fait fort mal posée[582] ».

L'auteur fait ici référence au fait que le cinéma évolue, change et connaît régulièrement des bouleversements qui remettent en question le sens même de son appellation, de sa "définition", et donc de son origine. Gaudreault évoque ainsi, et c'est là que sa réflexion intéresse directement la nôtre, qu'avec l'avènement récent du numérique, « nous sommes vraisemblablement en train de migrer dans un nouveau paradigme (serions-nous alors face à une nouvelle naissance du cinéma, sa troisième ?). Un nouveau paradigme pour lequel *la technique photographique n'est plus le nec plus ultra, ni même la condition sine qua non de la "cinématographicité"*… Qui aurait dit cela, il y a à peine dix-quinze ans ?[583] ».

Il est intéressant qu'au modèle du cinéma photographique – chantre de la vision selon laquelle l'origine du cinéma serait à trouver chez les frères Lumière – s'oppose en effet depuis

[580] Cf André Gaudreault et Philippe Marion, « A medium is always born twice », *Early Popular Visual Culture*, vol. 3, n° 1, 2005, pp. 3-15 (reprise d'une communication réalisée en 1999 pour le colloque international *La nouvelle sphère intermédiatique*).
[581] Cf André Gaudreault et Philippe Marion, « Le Modèle de la double naissance à l'aune du numérique », conférence donnée à Newcastle en 2011. Et également, des mêmes auteurs, *La fin du cinéma, un média en crise à l'ère du numérique*, Paris, Colin, 2013 (à paraître en octobre).
[582] André Gaudreault, « Le cinéma dit des premiers temps : un bouillon de culture en pleine ébullition », *op. cit.*, p. 10.
[583] *Idem* (je souligne).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

l'avènement du numérique un métissage de techniques hybrides imposant par exemple l'imagerie de synthèse comme une manière possible de faire du cinéma – en se passant pourtant de toute dimension photographique. Le cinéma n'a donc plus à être lié à la photographie, à l'inverse de ce qu'impose le modèle historique faisant des frères Lumière les inventeurs du cinéma. Gaudreault le met en évidence par le biais de sa notion de "sérialo-centrisme" : il est possible de réinterpréter l'histoire du cinéma par le prisme d'une série culturelle différente de celle des photographies animées. En "chaussant les lunettes" de cette dernière, effectivement, le Cinématographe des frères Lumière constituerait bien une matrice privilégiée du cinéma. Pourtant, d'autres pratiques – ou séries, pour reprendre le terme de Gaudreault – antérieures pourraient également trouver leur place dans le concert des précurseurs supposés du cinéma, pour peu que l'on envisage l'histoire de ce dernier non plus à partir de la notion de photographie animée, mais plutôt à partir de la notion d'animation tout court. L'auteur le souligne, « lorsqu'on prend en considération la prolifération des images de synthèse (*sans trace photographique* aucune), dans la sphère contemporaine de ce qu'on appelle encore "cinéma", c'est [à la différence du Cinématographe Lumière] le Théâtre optique d'Émile Reynaud qui reprend du galon ![584] ». En effet, Émile Reynaud pourrait, dans cette perspective contemporaine, lui aussi être envisagé comme l'un des inventeurs de la *res cinematografica*, non plus limitée à sa dimension photographique à l'ère du numérique.

On le voit, le contexte historique dans lequel nous nous trouvons actuellement incite à comprendre que la vision historique de la naissance du cinéma dépend du point de vue, voire même de l'époque à partir de laquelle elle se dessine. Ressort de ces considérations l'impression selon laquelle l'histoire du cinéma pourrait changer du tout au tout en fonction des termes que l'on choisit d'y privilégier. Il n'est alors pas surprenant qu'à l'aune d'une redéfinition globale du cinéma délié de sa condition photographique – imposée par le modèle originel des frères Lumière – on observe au cœur de la réflexion sur le cinéma « un retour en force de la série culturelle de l'animation comme cadre de référence de l'ensemble de la *res cinematografica* » qui incite à comprendre « pourquoi [l'animation] a ainsi été poussée à la périphérie du cinéma[585] ». Gaudreault ne cherche évidemment pas à "rendre justice" à tel ou tel précurseur au détriment d'un autre, mais il met en évidence le fait que l'évolution actuelle du cinéma ouvre sur une telle perspective, visant à « chausser les lunettes de la série culturelle de l'animation des images » pour mieux entendre cette évolution. L'auteur souligne à cet égard, en compagnie de Philippe Marion, que certaines institutions cinématographiques ont

[584] *Ibid.*, p. 11.
[585] *Ibid.*, p. 14.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

depuis peu fait évoluer leurs appellations, le CNC (Centre National de la Cinématographie) ayant par exemple changé son nom en 2010 pour devenir le « Centre National du Cinéma et de l'Image Animée », ou encore la Cinémathèque québécoise alternant depuis les années 1990 entre son « Musée du cinéma » et le « Musée de l'image en mouvement[586] ».

On le voit, le terme même de cinéma paraît vaciller sur ses fondations, comme si l'on doutait de sa légitimité, la solution adoptée étant parfois de mettre en jeu la notion d'image animée ou d'image en mouvement pour combler ses limites supposées. Or cette attitude terminologique est loin d'être innocente : elle traduit la crise d'identité que traverse aujourd'hui le cinéma, et, partant, la nécessité de s'interroger sur les nouveaux termes qu'on lui associe régulièrement. L'image animée et l'image en mouvement ont en l'occurrence cette particularité de ne pas s'arrêter à sa dimension photographique pour ouvrir sur de nouvelles formes. On comprend, dans ce contexte, les velléités de plusieurs chercheurs comme Lev Manovich ou Alan Cholodenko à penser l'animation comme le principe structurant premier du cinéma. Que l'on s'accorde ou non à ce point de vue, constatons simplement pour le moment qu'il existe et qu'il s'explique par cette redéfinition globale du cinéma à l'ère du numérique qui invite à revenir à ses racines, à ses origines.

Ce léger détour méthodologique nous semble essentiel au sens où il permet de comprendre le pourquoi d'un retour à l'origine qui, au premier coup d'œil pourrait s'avérer assez vain. Il s'agit de montrer ici que la différenciation définitionnelle – ontologique – entre dessin animé et cinéma en prises de vues réelles n'est pas réellement à chercher dans les origines de ces derniers, mais plutôt dans la façon dont cette origine a pu être pensée au cœur de plusieurs discours historiques contextuels. Notre hypothèse est la suivante : rien ne sert de chercher une différence ontologique originelle entre dessin animé et cinéma en prises de vues réelles en sondant leurs racines puisque leur préexiste une notion qui tend finalement à les réunir : l'image animée. Comme Gaudreault le soulève :

> « Dès lors qu'on considère les premières évolutions du cinématographe sous l'angle d'une série qui avait cours autour des vingt dernières années XIXème siècle, la série, disons, des "vues animées", plutôt que sous l'angle du seul cinéma, notre vision des choses change du tout au tout. Notre premier réflexe, quand nous pensons "vues animées" est de faire une adéquation bi-univoque entre *vues animées* et *vues cinématographiques.* […] Or, la série culturelle dite des "vues animées", à laquelle on associe toujours les débuts du cinéma, est

[586] Cf André Gaudreault et Philippe Marion, « Le Modèle de la double naissance à l'aune du numérique », *op. cit.*

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

loin de se limiter au seul cinématographe. La série en question peut comprendre, notamment, les vues kinétoscopiques […] et les vues du Théâtre optique d'Émile Reynaud[587] ».

En d'autres termes, l'animation de dessins et l'animation de photographies seraient deux faces d'une même pièce, l'image animée, que l'usage des terminologies dessin animé et cinéma en prises de vues réelles aurait historiquement contribué à oblitérer pour venir structurer une notion unique : le cinéma. Il faut à présent comprendre les modalités historiographiques de cette oblitération, ainsi que ses raisons historiques et théoriques.

2-b. Le pré-cinéma est-il du dessin animé ?

En prenant appui sur la perspective développée par Gaudreault, il est possible de s'interroger sur les présupposés conduisant Émile Cohl à affirmer en 1920 que le dessin animé est « tout simplement le père du cinématographe ». Nous l'avons vu, Cohl joue ici sur une confusion terminologique entre le dessin *animé* en tant que technique et le dessin animé en tant que genre. Or, volontaire ou non – là n'est pas la question – un tel amalgame témoigne en l'occurrence d'un discours idéologiquement orienté. Rappelons que Cohl, dans la suite de sa conférence, déplore la place réduite des dessins animés par rapport au cinéma en prises de vues réelles et propose de « les faire un peu sortir de l'ombre[588] ». Il s'agit bien pour lui de revaloriser cette forme, ou tout du moins de lui redonner la place qui lui serait due au sein de l'histoire du cinéma : le dessin animé comme ancêtre et condition de possibilité du cinématographe, que l'histoire aurait fini par escamoter. Or, un tel parti-pris de réévaluation contribue selon nous à une orientation historique sérialo-centrée faisant du dessin animé une série culturelle à part entière, pour reprendre la notion de Gaudreault, qui aurait été exactement la même entité, avant et après l'avènement du cinématographe.

Cette idée est en l'occurrence reprise par un certain nombre d'historiens dont l'approche se trouve dès lors idéologiquement orientée par l'usage d'une terminologie résolument anachronique. L'ouvrage de Lo Duca sur le dessin animé, par exemple, représente clairement ce parti-pris, fer de lance d'une histoire téléologique du genre qu'il explore. En témoigne cet extrait du sous-chapitre sur la lanterne magique, dans lequel l'auteur affirme que « l'on peut considérer comme ancêtres véritables du dessin animé ces spectacles du XVIIème siècle que présentait la lanterne magique avec ses diapositives à plans mobiles, *selon le*

[587] André Gaudreault, « Le cinéma dit des premiers temps : un bouillon de culture en pleine ébullition », *op. cit.*, p. 12.
[588] Émile Cohl, « Les dessins animés et à trucs », *op. cit.*, p. 302.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

principe du dessin animé actuel. Les mouvements se limitaient à un ou deux changements […]. Quelquefois, le "gag" jaillissait, *net et franc comme dans le plus beau Walt Disney*[589] ». D'évidence, l'orientation du discours tend à plaquer sur un dispositif du passé la vision strictement contemporaine de son auteur. Cette manière de comparer la lanterne magique et Walt Disney est l'illustration parfaite du travail historique sérialo-centré que nous cherchons ici à dépeindre.

D'autant que Lo Duca ne s'arrête pas là, entamant son second sous-chapitre (« Le Praxinoscope ») par une phrase éminemment révélatrice : « au XIXème siècle, presque toutes les recherches sur le mouvement se rattachent au dessin animé, la photographie n'ayant été employée que plus tard[590] ». L'usage du terme « dessin animé » est ici porteur de sens : l'auteur emploie bien la terminologie générique héritée des États-Unis (*animated cartoons*), qui lie ces objets au cinéma par le biais de leur système de fabrication et de diffusion, pour évoquer des expériences précédant pourtant le cinématographe de plus d'une trentaine d'années, ce qui n'a rien d'innocent. Lo Duca fait ainsi remonter le dessin animé au-delà de l'origine du cinématographe et redessine de ce fait sa destinée historique, comme pour redonner à cette catégorie filmique le crédit qu'elle n'a jamais vraiment eu, du fait de sa marginalité institutionnelle et graphique. C'est ce qui fait par exemple dire à l'auteur que « le praxinoscope de Reynaud et ses *Pantomimes Lumineuses* c'est déjà du dessin animé ; Émile Reynaud, par son théâtre optique, qui manquait seulement d'un appareil cinématographique de projection [on remarque ici l'orientation idéologique de Lo Duca, parlant de ce "manque" comme d'une tare ou d'un défaut que pourraient reprocher à Reynaud ses détracteurs], a réalisé le dessin animé *avant le film*[591] ». L'italique présent dans le texte d'origine permet d'insister sur la préséance de Reynaud par rapport au cinématographe et lui confère donc le privilège de la "première fois", tout en montrant bien que le dessin animé n'a pas à être assujetti au cinéma en vertu de sa préexistence à ce dernier.

Toute l'ambiguïté de cette situation historique se retrouve dans l'une des phrases suivantes de l'ouvrage : « Mais avec la substitution de la photographie au dessin, *le dessin animé courut le risque de disparaître avant d'être né* ; il fallait l'âme de poète d'Émile Cohl pour revenir au dessin animé comme *perfectionnement suprême de la photographie animée*[592] ». Plusieurs choses ici : tout d'abord, cet étonnant paradoxe d'une disparition qui précéderait la naissance soulève le double-usage indistinct du terme dessin animé par Lo

[589] Lo Duca, *Le Dessin animé, op. cit.*, p. 11 (je souligne).
[590] *Idem.*
[591] *Ibid.*, pp. 11-12.
[592] *Ibid.*, p. 12 (je souligne).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Duca, dans la lignée de Cohl. L'auteur affirme à la fois que le dessin animé est un genre né du cinématographe, et à la fois que cette naissance est la conséquence de la consécration des photographies animées comme modèle structurant du cinématographe au détriment de l'animation de dessins. Dans une perspective plus contemporaine, c'est de ce point de vue qu'André Gaudreault se demande par exemple si ce n'est pas « d'une manière relativement usurpatrice que le paradigme de la captation-restitution aurait été consacré comme principe structurant premier de la série culturelle des vues animées, au point de faire ombrage à la série culturelle de l'animation[593] ». Lo Duca ne sous-entend pas autre chose ici, en particulier, et c'est le second point de la citation, lorsqu'il fait du dessin animé – en tant que genre, cette fois-ci – le « perfectionnement suprême de la photographie animée », comme si celle-ci se caractérisait par son incomplétude, du fait d'une origine tronquée et privative, perdant, avec le dessin, une partie de son ADN historique. En l'occurrence, le fait d'attribuer à Reynaud le privilège d'avoir réalisé les premiers dessins animés – selon l'acception générique du terme – permet en fait de contribuer à faire de Reynaud un précurseur, non seulement du dessin animé, mais également du cinéma (le dessin animé étant perçu, rappelons-le, depuis les années 1930, comme l'une des composantes à part entière de ce dernier).

On le comprend, cette perspective s'avère idéologiquement orientée par l'historien qui la déploie. Comme André Gaudreault le remarque :

> « Si Reynaud occupe la petite place qu'il occupe actuellement dans les *histoires téléologiques du cinéma*, c'est tout simplement parce que ce sont des histoires *du cinéma* et c'est tout simplement aussi parce que ce sont des histoires *téléologiques*. […] Lorsqu'on examine l'œuvre de Reynaud à partir de la lorgnette du *cinéma*, du *seul cinéma*, ou plutôt, de ce que l'on pourrait décrire comme de la "cin*éphoto*graphie", ses "peintures animées" [notons ici que Gaudreault évite fort justement l'usage du terme connoté et historiquement chargé de "dessins animés"] ne font pas le poids et elles sont d'office exclues du paradigme[594] ».

Du même coup, on comprend pourquoi Reynaud détient cette place chez Lo Duca : celui-ci procède en effet, comme en témoigne le titre de son ouvrage, à une histoire *du dessin animé*, et du *seul dessin animé*, et non pas du *cinéma*, du *seul cinéma* ; c'est-à-dire à l'histoire d'une partie seulement de ce que les historiens et les commentateurs ont jusqu'ici contribué à appeler "cinéma". Or, c'est en se focalisant sur cette partie précise, en observant l'histoire du

[593] André Gaudreault, « Le cinéma dit des premiers temps : un bouillon de culture en pleine ébullition », *op. cit.*, p. 14.
[594] *Ibid.*, p. 12.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

média uniquement à travers la lorgnette du dessin animé, que Lo Duca en arrive aux conclusions déjà évoquées qui l'incitent à voir dans le pré-cinéma quelque chose qui serait de l'ordre du dessin animé.

Pourtant, cette conclusion amenant à l'idée que le cinéma aurait éclipsé le dessin animé et l'aurait mis sous tutelle – pour affirmer l'hégémonie des vues photographiques animées – repose sur un abus de langage, ou tout du moins sur une confusion sémantique liée à l'utilisation d'un terme fortement chargé historiquement. Là où André Gaudreault aboutit à des conclusions similaires, c'est en les faisant reposer, non pas sur la série culturelle des dessins animés, mais bien sur la série culturelle de l'animation – ce qui n'est pas la même chose, nous l'avons déjà bien compris. Le parti-pris de Lo Duca se heurte en fait, à l'époque, à la restriction de son objet d'étude qui l'amène par ailleurs à argumenter son propos d'une manière fort révélatrice : « le phénakistiscope de Plateau est bien un ancêtre du dessin animé, *et les enfants, ces maîtres de l'imagination pure, doivent être sans doute de cette opinion*[595] ». L'argumentation se passe de commentaire, l'auteur paraissant ne pouvoir justifier son parti-pris terminologique qu'en se basant sur la perception d'un regard encore non-éduqué à l'histoire des images qu'est celui de l'enfant.

Une remarque du même acabit – peut-être un peu moins absurde, mais tout aussi parlante – se trouve dans l'article de Paul Reynaud que nous avons déjà évoqué. Le fils d'Émile Reynaud conclue en effet son texte de la manière suivante :

> « Voilà ce qu'ont pu voir […] de 1892 à 1900, […], cinq cent mille spectateurs. De ce demi-million d'humains quelques-uns doivent survivre encore […] qui, s'ils n'ont pas été frappés d'amnésie, pourrait [sic] affirmer qu'Émile Reynaud a, le premier, créé *un spectacle d'une certaine étendue, formé de dessins successifs, produisant l'illusion du mouvement, et visible par projection pour toute une salle*. Et, si la langue française n'a pas changé depuis, ceux-là ne peuvent pas ne pas reconnaître qu'ils ont vu des *dessins animés* ![596] ».

On ne saurait être plus clair en termes de réappropriation terminologique : Paul Reynaud joue bien ici avec la langue et les définitions, assimilant en vertu de la supposée stabilité de la langue française le terme « dessins animés » à la description uniquement technique qui précède. Il déleste ici dans le même mouvement le dessin animé de tout le poids historique de sa nomination générique.

[595] Lo Duca, *Le Dessin animé*, *op. cit.*, p. 11 (je souligne).
[596] Paul Reynaud, *op. cit.*

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

La même chose est décelable chez Marie-Thérèse Poncet, faisant du terme dessin animé une expression éminemment anhistorique, uniquement entendue dans sa perspective technique :

> « Émile Reynaud s'est attardé à étudier par le dessin l'analyse du mouvement, et comme il sait aussi reconstituer ce mouvement pour en montrer la synthèse, *il doit bien être considéré comme l'authentique créateur des dessins animés sur film*. En effet, l'art des dessins animés consiste essentiellement à décomposer le mouvement en une suite de dessins, qui marquent chacun une étape de ce mouvement, et à en reconstituer ensuite l'ensemble au moyen de la projection sur un écran […]. C'est bien ce travail produit et le résultat obtenu à l'origine par Reynaud[597] ».

Peu importe à l'auteure que Cohl soit dans la suite du même texte également qualifié de créateur, on voit bien ici que l'orientation de Poncet ne résiste pas au fait que le terme même de dessin animé a une longue histoire liée à la presse et au cinéma, mais finalement très peu aux expériences pré-cinématographiques.

Il faut admettre à ce titre que le terme de dessin est en définitive lui-même très rarement utilisé à l'époque de Reynaud dans le cadre de ses expériences d'animation – le terme ne faisant pleinement son apparition qu'à l'aune de son remplacement exclusif par la photographie. À titre d'exemple, le brevet du Théâtre optique déposé par Reynaud en 1888 fait presque uniquement usage du terme de "pose" pour décrire les images animées par l'appareil. Celui-ci fonctionne en effet à l'aide « d'une bande flexible, de longueur indéfinie, portant une suite de *poses successives*, se déroulant et s'enroulant sur un dévidoir et s'engrenant au passage après la couronne de l'instrument, découpée à jour, afin de laisser libre la vision *des poses*[598] ». L'usage de ce terme est en l'occurrence justifié par le fait que Reynaud ne limitait pas en théorie son appareil à l'animation de dessins, comme en témoigne ce passage du brevet : « Les poses qui y sont figurées peuvent être dessinées à la main, ou imprimées par un procédé quelconque de reproduction, en noir ou en couleurs, ou *obtenues d'après nature par la photographie*[599] ». Les conclusions de Lo Duca, Paul Reynaud ou encore Marie-Thérèse Poncet, faisant d'Émile Reynaud l'inventeur du dessin animé, reposent dès lors toutes sur la partialité d'un discours éminemment factuel : certes Reynaud a bien procédé majoritairement voire exclusivement à la projection d'images réalisées à la main,

[597] Marie-Thérèse Poncet, *op. cit.*, p. 29.
[598] Émile Reynaud, « Le Théâtre optique », brevet d'invention n° 194 482 », 1er décembre 1888, (je souligne). Brevet consultable sur l'url : http://www.emilereynaud.fr/index.php/post/Brevet-d-invention-N-194-482-1888 (dernière consultation le 28/05/2013).
[599] *Idem* (je souligne).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

mais son appareil ne se limitait pas *essentiellement* (pour reprendre le terme de Poncet) à cet usage. Et force est de constater que cette idée vaut pour tous les autres dispositifs pré-cinématographiques : le zootrope a par exemple déjà permis à Jules Duboscq en 1852 de remplacer les dessins par des photographies[600], ce que fait d'ailleurs également Eadweard Muybridge en 1872[601].

Cette orientation idéologique n'est en l'occurrence pas sans conséquence sur la quête ontologique visant à retrouver la différence essentielle entre dessin animé et prises de vues réelles au cœur de ces expériences d'animation pré-cinématographiques. En choisissant d'assimiler, au moins terminologiquement, le genre du dessin animé et la technique d'animation de dessins pré-cinématographiques, Cohl et ses continuateurs donnent du coup à penser sur le même registre la différentiation entre les expériences d'animation pré-cinématographiques et le cinématographe, et celle qui sépare le dessin animé du cinéma en prises de vues réelles. Or, ces deux relations n'ont évidemment rien à voir en termes historiques, comme nous allons à présent nous en apercevoir.

2-c. Une archéologie commune.

Contrairement à ce que les différents auteurs que nous venons de passer en revue ont pu affirmer par le prisme de leur regard sérialo-centré, il est en fait fort compliqué de penser une différence originelle entre dessin animé et prises de vues réelles, pour la bonne et simple raison que ces terminologies précises n'existaient absolument pas à l'époque du pré-cinéma, ni même l'idée de différence dont elles sont porteuses. Il suffit, pour s'en apercevoir, d'observer les premiers discours historiques sur le cinéma, s'intéressant déjà, dans les années 1900, à ses origines et à ses racines. Dans un article paru en 1909 dans *Ciné-Journal* et titré « Les origines du Cinématographe », Georges Demenÿ, ancien collaborateur d'Étienne-Jules Marey, revient sur la question d'importance, selon l'en-tête de l'article, « de savoir à qui revient le grand honneur d'avoir inventé le Cinématographe[602] ». L'auteur explique que ce dernier n'a guère d'inventeur à proprement parler, puisque selon lui, « l'illusion du

[600] Cf Marc Azéma, *La Préhistoire du cinéma – origines paléolithiques de la narration graphique et du cinématographe*, Paris, Éditions Errance, 2011, p. 250.
[601] Cf « Où est née la Cinématographie ? », *Ciné-Journal*, n° 156, 19 août 1911, p. 13.
[602] Georges Demenÿ, « Les origines du Cinématographe », *Ciné-Journal*, n° 48, 18-25 juillet 1909, p. 4. L'article est un extrait de l'ouvrage paru sous le même titre la même année, à la Librairie Paulin, rue Hautefeuille, Paris.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

mouvement » ne peut être pleinement considérée comme un « produit industriel[603] ». L'invention du cinématographe aurait ainsi progressivement « pris corps », étant en réalité

> « le résultat de *perfectionnements successifs* d'appareils existant depuis longtemps, et basés sur les illusions de l'œil. Il doit son intérêt et a conquis sa place définitive *grâce au concours de la photographie, qui lui permet de substituer aux dessins grossiers et faux des vues réelles de la nature*, aussi complexes que l'on désir ; mais *l'idée et le principe qui en sont à la base n'ont pas varié*, ils ne sont pas nouveaux[604] ».

On le voit, Demenÿ insiste bien sur la similitude de principe entre les expériences pré-cinématographiques réalisées à l'aide de dessins et le cinématographe reposant sur la photographie. Comme nous le constations au sein des premiers discours journalistiques sur les projections des frères Lumière, la seule différence entre les deux est d'ordre qualitatif : les photographies retranscrivent un mouvement plus proche de celui que tout un chacun peut expérimenter dans la réalité.

Preuve de ce constat d'analogie entre l'illusion de mouvement réalisée à partir de dessins et celle réalisée à partir de photographies, certains commentateurs des années 1900 affirment même que ni l'une ni l'autre ne va jusqu'au bout de ce qu'elle est censée offrir au spectateur : en 1908, un certain A. Detoeuf explique ainsi que « l'image parfaite, identique à l'objet, n'est souvent pas réalisable. Les avantages que présente une image réduite, ceux qu'offre pour la commodité un objet à deux dimensions sur un modèle qui en a trois ont conduit *d'abord au dessin, puis à la photographie. Ni l'un ni l'autre ne restituent une sensation intégrale*[605] ». De fait, cette appréhension du dessin et de la photographie comme deux formes partageant le même dessein et les mêmes limites n'a clairement rien à voir avec celle qui caractérise la relation entre dessin animé et cinéma en prises de vues réelles à l'aune de l'émergence de l'*animated cartoon* dans les années 1910, reposant sur une différence, rappelons-le, de type institutionnel entre les deux. C'est cette différence que Cohl reprend à son compte en 1920 et qui détermine la scission entre deux formes totalement séparées en dépit d'une archéologie commune.

De fait, force est de constater que la supposée scission définitionnelle originelle entre dessin animé et cinéma en prises de vues réelles ne prend sa source que dans les discours qui

[603] *Ibid.*, p. 5.
[604] *Idem* (je souligne).
[605] Cette sensation intégrale serait celle qui retranscrirait « les formes et contours […], l'éclairement : ombres et lumières […], les couleurs […], les différences entre les impressions de ces trois premiers ordres reçues par chacun des deux yeux […], la convergence des yeux, mesurée par l'angle optique […], l'accommodation de chaque œil à la distance de l'objet ». A. Detoeuf, « Les difficultés de la photographie intégrale », *Ciné-Journal*, n° 10, 20 octobre 1908, p. 4 (je souligne).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

en proposent une réinvention. L'un et l'autre ont des racines communes, et la question de l'origine se trouve donc être une question de point de vue sur ces racines. Là où Lo Duca affirme par exemple que « le phénakistiscope de Plateau est un ancêtre du dessin animé », constatons qu'un historien "ciné-centré" comme Georges Sadoul estime pour sa part, à peu près simultanément, que le phénakistiscope est « un petit appareil de laboratoire, un simple jouet, mais d'où allait sortir le cinéma moderne dont il posait déjà les principes[606] ». De fait, si Sadoul utilise également le terme de dessins animés pour qualifier les expériences pré-cinématographiques de Plateau, il conçoit surtout ces dernières comme des balbutiements imparfaits, que le cinéma est censé dépasser et transcender. « Pour que les hommes puissent imaginer le cinéma », écrit-il, « il fallait qu'ils songent à remplacer dans l'appareil de Plateau les dessins par les photographies, qui, seules, pouvaient reproduire instantanément et exactement les aspects successifs de l'homme et de la nature en mouvement[607] ». On le voit, l'écriture de Sadoul pose ici le cinéma comme une notion surplombante, presque anhistorique, qui aurait été présente de toute éternité dans la pensée humaine et destinée à s'accomplir par le biais des diverses expériences qu'il décrit. Il n'est d'ailleurs pas anodin que l'auteur préfère le terme de « prophète[608] » à celui de précurseur, preuve de la dimension divine du cinéma que sa perspective historique donne à percevoir. Et plus encore, son orientation fait du dessin animé une forme perçue comme "inférieure", car assujettie au tout-puissant cinéma.

Au final, une vision comme celle de René Laloux paraît beaucoup plus juste lorsque le cinéaste évoque, en parlant du dessin animé et de la prise de vues réelles, des « jumeaux de l'image en mouvement[609] ». Ce qu'il décrit résume d'ailleurs assez bien la communauté archéologique de deux formes qui à l'origine se pensent conjointement :

> « Au XIXème siècle, avant l'invention de la caméra, les chercheurs se partagent en deux catégories : ceux qui partant du graphisme sont fascinés par l'illusion du mouvement et étudient le phénomène de la persistance rétinienne (comme le Dr Paris, Joseph Plateau ou Émile Reynaud [même si leurs expériences reposent plutôt, pour nuancer le propos de Laloux, sur l'effet *phi* que sur la persistance rétinienne]) et ceux qui utilisent cette innovation qu'est la photographie pour travailler sur l'analyse du mouvement (comme Edward [sic] Muybridge et Étienne-Jules Marey). C'est la conjonction de ces deux démarches qui, vers la

[606] Georges Sadoul, *Histoire générale du cinéma – 1. L'Invention du cinéma, 1832-1897* [1948], Paris, Denoël, 1973, p. 16.
[607] *Ibid.*, p. 33.
[608] *Ibid.*, p. 45.
[609] René Laloux, *Ces dessins qui bougent*, Paris, Dreamland Éditeur, 1996, p. 21.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

fin des années 1880, va mener les investigateurs de l'image en mouvement, à la conception du dessin animé et du cinéma[610] ».

Plus encore, nous pouvons affirmer que ces deux démarches ici présentées comme différentes et séparées peuvent se conjuguer : nous l'avons vu pour le zootrope ou pour le Théâtre optique, mais Marey lui-même n'a pas uniquement travaillé à partir de photographies. Le physiologiste l'exprime : « la position des corps dans l'espace, leurs formes et leurs dimensions ont leur expression naturelle dans les plans géométriques. Ces plans *dessinés* à une échelle connue, *renferment tous les renseignements désirables*. Toutefois, depuis quelques années, la photographie tend à se substituer au dessin et le remplacera certainement dans la majorité des cas[611] ».

De ce point de vue, en dépit de son sérialo-centrisme, Marie-Thérèse Poncet explique bien le problème archéologique du dessin animé et de la prise de vues réelles : « On est loin de se douter, en 1895, qu'un demi-siècle plus tard le dessin animé, *après avoir marché de pair avec l'invention du cinématographe*, va signer un contrat avec lui et que la caméra sera au service du dessin animé, comme l'avait pressenti E. Reynaud[612] ». La cause est entendue : dessin animé et prises de vues réelles n'ont nullement à être divisés avant la réappropriation, par le cinématographe, de l'animation de dessins qui mène dans les années 1910 à l'institutionnalisation du dessin animé. C'est ce qui incite, comme nous l'avons déjà annoncé, à faire valoir un autre terme pour désigner l'un et l'autre avant l'invention du cinématographe – voire même pendant les années précédant l'institutionnalisation de l'*animated cartoon* – à savoir l'image animée. Plusieurs historiens privilégient ce terme et évitent, de ce fait, toute dérive idéologique concernant deux formes qui se côtoient et se croisent régulièrement à cette époque où la notion de cinéma n'avait pas encore permis d'harmoniser – artificiellement – une pré-histoire graphiquement partagée. Marc Azéma fait ainsi usage du terme « d'image[613] », le préférant à celui de dessin, pour évoquer les figures déployées par les jouets optiques, tandis que le catalogue de l'exposition *Trois siècles de cinéma – de la lanterne magique au Cinématographe* dont Laurent Mannoni a été le commissaire, use de l'expression « images animées[614] » pour désigner les poses du Théâtre optique de Reynaud.

[610] *Ibid.*, p. 25.
[611] Étienne-Jules Marey, *Le mouvement* [1894], Nîmes, Jacqueline Chambon, 1994, p. 37 (je souligne).
[612] Marie-Thérèse Poncet, *op. cit.*, p. 32 (je souligne).
[613] Marc Azéma, *op. cit.*, pp. 248, 249, 250, etc.
[614] Catalogue *Trois siècles de cinéma – de la lanterne magique au Cinématographe*, Paris, collections de la Cinémathèque Française, commissaire Laurent Mannoni, Éditions de la Réunion des musées nationaux, 1995, pp. 185, 186, 188.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

De fait, lorsqu'Émile Cohl précise dans sa conférence de 1920 sa réflexion autour du dessin animé comme « père du cinématographe », il ne s'arrête pas à l'anecdote du phénakistiscope. Preuve du lien générationnel inextricable entre les expériences pré-cinématographiques et le cinématographe, le metteur en scène souligne en effet que le dessin animé repose bien sur « la décomposition schématique d'un mouvement [et que] *c'est en somme le schéma des images du ciné ordinaire*[615] ». Suivant cette logique, Cohl invite clairement à penser le dessin animé comme un outil analytique permettant de mieux comprendre le dispositif cinématographique qui en conditionne l'existence, reposant, non plus sur l'enregistrement du réel, mais bien sur la restitution du *mouvement*, que celui-ci soit naturel ou artificiellement recréé. En conséquence, l'animation serait selon lui l'essence même du cinématographe, sa dimension photographique n'étant en effet qu'une manière parmi d'autres de concevoir les images en mouvement. Nous allons à présent comprendre que ce sont justement des façons différentes de concevoir le mouvement – en lien avec le cinéma – qui ont pu mener, à plusieurs reprises, à la tentation ontologique visant à déterminer la différence entre deux manières de retranscrire ledit mouvement, quand bien même, en purs termes techniques – indépendamment de la dimension institutionnelle, donc – le dessin animé irait fondamentalement dans le sens de la machine cinématographique.

3. Les deux faces théoriques de l'image animée.

3-a. Le paradoxe de la technique.

Nous avons montré, à la fin du chapitre précédent, que le mouvement se trouve appréhendé de deux manières bien différentes selon qu'il se trouve artificiellement créé par l'animation de dessins ou bien retranscrit, re-synthétisé par le processus de captation-restitution du cinéma en prises de vues réelles. D'un côté, le nombre de dessins réalisés détermine la vitesse du mouvement à laquelle la prise de vues s'adapte, de l'autre, la vitesse du mouvement est déterminée par le corps qui l'exécute, la prise de vues réelles enregistrant à la cadence que l'opérateur choisit d'adopter. Dans un cas, le mouvement est pensé et calculé en amont, dans l'autre, il est immuable et s'exécute "en direct" (d'où le terme anglais *live-action*). Nous y avions perçu un décalage technique essentiel, la prise de vues réelles fonctionnant bien ici selon un principe radicalement inverse à celui de l'animation.

[615] Émile Cohl, « Les dessins animés et à trucs », *op. cit.*, p. 302 (je souligne).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Pourtant, nous le constatons en vertu du questionnement sur l'origine que nous venons de tracer, l'archéologie commune de la prise de vues réelles et du dessin animé tend à compliquer les choses : l'un et l'autre ont beau s'opposer techniquement du point de vue de la transcription du mouvement, ils se rejoignent malgré tout au niveau du dispositif technique qui les conditionne. Le brouillage originaire qui les caractérise découle en l'occurrence de cette proximité technique qui fait dire à certains historiens que les *Pantomimes Lumineuses* d'Émile Reynaud sont déjà du cinéma, ou qui explique que les premiers films de Cohl soient qualifiés de films à trucs plutôt que de dessins animés. Indépendamment de la question du mouvement, en effet, le dispositif technique est le même puisque la bande cinématographique, qu'elle soit constituée de phases dessinées ou de photogrammes, reste une bande de pellicule contenant un certain nombre d'images fixes dont seul le déroulement au sein de l'appareil de projection peut permettre l'animation. Dans les deux cas, l'appareil de projection anime des images fixes, c'est-à-dire de l'inanimé, même dans le cas de la prise de vues réelles.

Rappelons en effet que si celle-ci capte des actions réellement effectuées par un corps vivant, le dispositif de prise de vue repose sur la photographie – plus précisément la photographie instantanée – c'est-à-dire sur un procédé technique qui prélève la trace d'un instant de vie passé, un « ça-a-été » pour reprendre l'expression de Roland Barthes[616], un instant qui n'est plus, dont on ne conserverait que l'empreinte fantomatique. La photographie est funéraire, elle n'arrête pas le temps, mais conserve dans l'ambre des instants passés, disparus, comme le souligne Bazin qui évoque, en parlant des traditionnels portraits de famille, « la présence troublante de vies arrêtées dans leur durée[617] ». Une vision partagée par Barthes qui perçoit pour sa part dans la photographie une « image qui produit la Mort en voulant conserver la vie[618] », ou encore par Philippe Dubois, estimant que « toute photo, dès qu'elle se prend, renvoie à jamais son objet au royaume des Ténèbres. *Mort pour avoir été vu*[619] ». Le photogramme de cinéma, seul, inanimé, renvoie à un instant de vie passé, mais n'a en soi plus rien de vivant. Le mouvement procuré par l'appareil de projection est bien une illusion de mouvement. Comme Hervé Joubert-Laurencin l'explique, « le principe même du cinématographe consiste à fabriquer du mobile avec de l'immobile, de l'image mouvante avec des photogrammes arrêtés, autrement dit, du vivant avec du mort[620] ».

[616] Roland Barthes, *La Chambre claire – Note sur la photographie*, Paris, Gallimard, Le Seuil, coll. « Cahiers du Cinéma », 1980, p. 120.
[617] André Bazin, « Ontologie de l'image photographique », *op. cit.*, p. 14.
[618] Roland Barthes, *op. cit.*, p. 144.
[619] Philippe Dubois, *L'Acte photographique,* Paris, Nathan, coll. « Nathan Université », 1990, p. 89.
[620] Hervé Joubert-Laurencin, « Le joujou du riche », *Trafic*, n° 2, printemps 1992, p. 111.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

On comprend, de ce point de vue, l'orientation théorique représentée par exemple par Alan Cholodenko consistant à affirmer que le cinéma est une forme d'animation, ou que tout cinéma est nécessairement cinéma d'animation. On comprend également que la notion d'image animée puisse à la fois s'appliquer au cinéma en prises de vues réelles et au dessin animé, en particulier lorsque l'on remonte aux origines communes de l'un et de l'autre – ce qui se traduit par exemple par l'usage répété, à l'époque, de l'expression "photographies animées" pour désigner les productions cinématographiques. Le paradoxe technique est donc d'importance : le rapport entre le mouvement et la prise de vues est radicalement inverse pour l'un et pour l'autre, et pourtant, l'un et l'autre fonctionnent exactement de la même manière, partageant le même dispositif technique. Émile Cohl le souligne d'ailleurs en 1925, après avoir décrit le fonctionnement du cinéma en prises de vues réelles : « les dessins animés procèdent du même système de prise de vues […][621] ».

Ce paradoxe pourrait au premier coup d'œil être résolu par une distinction que Cohl ne fait pas réellement entre la prise de vues et la projection. Certes, comme le metteur en scène le souligne, « à la projection, comme ces images passent devant la lumière à la vitesse normale de seize à la seconde, les objets qu'on a remués circulent et semblent vivre d'une vie propre[622] », mais il ne précise pas que ce n'est *qu'à* la projection que le spectateur perçoit de manière indifférenciée la prise de vues réelles ou l'animation d'objets ou de dessins. À la prise de vue, deux techniques bien différentes se font jour, comme nous l'avons déjà constaté. Le dessin animé irait donc bien "dans le sens du cinématographe" à la projection, mais en amont, il se distinguerait nettement de la prise de vues réelles. Il n'est pas anodin, à ce titre, que la notion de "photographies animées" ait été conservée si tardivement, comme nous l'avons déjà remarqué.

Force est d'ailleurs de constater que le terme "animation" a souvent été utilisé par la suite pour décrire le fonctionnement du cinématographe, jusque dans les années 1950. En témoigne par exemple un texte d'Isidore Isou datant de 1951, employant indifféremment les termes de mouvement et d'animation pour décrire ce qu'il considère être une fausse essence du cinéma : « Lorsqu'on a transformé le cinéma en discipline caractéristique », explique-t-il, « on est allé jusqu'à rompre avec l'univers pré-lumièrien ; la section du *mouvement* a été arrachée à l'expression, dans laquelle elle s'était introduite. *L'animation* devenait le propre de cet art, alors qu'elle était seulement une de ses propriétés secondes[623] ». Allons même jusqu'à

[621] J.B. de Tronquières [Émile Cohl], « Dessins animés », *op. cit.*, p. 308.
[622] *Idem.*
[623] Isidore Isou, *Esthétique du cinéma* [1951], rééd. in Pierre Lherminier, *op. cit.*, p. 102 (je souligne).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

dire que ce n'est que dans les années 1950 que se fait clairement jour la différence que nous percevons à présent entre le principe d'animation et la prise de vues réelles, par le biais de l'institutionnalisation de ce qui sera désormais nommé "cinéma d'animation".

Le lien opéré à ce moment, entre autres par André Martin, entre "animation" et "image par image" est en effet révélateur d'une prise de conscience : le mouvement à proprement parler ne se conçoit que du point de vue de la projection, tandis que l'animation serait plutôt à penser du côté de la genèse des images. L'expression "photographies animées" s'entend dès lors dans un sens plutôt technique, privilégiant le dispositif permettant l'illusion cinématographique, à l'inverse de la notion de "cinéma" privilégiant de son côté l'effet produit par le film sur le spectateur, le *kinèma*, littéralement : le mouvement. C'est en ce sens que l'animation apparaît, aux yeux d'Hervé Joubert-Laurencin, comme « une embarrassante question [pour le cinéma], un enfant modèle, appliqué, au regard sérieux et impénétrable, dépiautant consciencieusement sa machine […] ; un lieu différent et semblable à la fois, pour penser le cinéma comme écriture du mouvement : la question de sa question[624] ». C'est également pour cette raison que le terme "d'animation" nous paraît trop large, trop problématique par rapport à notre perspective : il ouvre sur d'autres questionnements et peut surtout se trouver appliqué à d'autres catégories que le dessin animé – cette dernière utilisant concrètement le principe d'image par image. C'est aussi en ce sens que nous persistons dans l'usage de l'expression "prises de vues réelles", renvoyant elle aussi à la genèse – automatique, cette fois, et non pas "image par image" – des films. Comment dès lors penser cette dialectique de la genèse et de la projection, lieu au sein duquel se conçoit le lien entre animation image par image et mouvement cinématographique ?

3-b. De l'animation au mouvement.

Un nouveau problème surgit de nos dernières affirmations : il apparaît que la différence entre l'animation image par image (qui conditionne le dessin animé) et le cinéma en prises de vues réelles n'est pas vraiment à chercher au sein d'une distinction entre deux cinémas corporativement singularisés, mais plutôt au sein du dispositif cinématographique lui-même, ce dernier leur étant commun. De la machine cinématographique unique découlerait de ce point de vue deux formes cinématographiques possibles, situation singulière

[624] Hervé Joubert-Laurencin, « Le Joujou du riche », *op. cit.*, p. 106.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

qui renferme, en elle, tout le déploiement historique de la question de la scission-assimilation que nous nous attachons à décrire.

Un retour à *La Lettre volante* d'Hervé Joubert-Laurencin s'avère ici nécessaire pour mieux entendre cette distinction/correspondance entre l'animation et ce que l'auteur nomme le « cinéma naturel » (que nous appelons pour notre part cinéma en prises de vues réelles). Pour appuyer sa "dé-finition" du film d'animation, Joubert-Laurencin opère un fructueux détour par deux textes canoniques que sont « Le troisième sens[625] » de Roland Barthes et « Le défilement[626] » de Thierry Kuntzel. Du premier, Joubert-Laurencin retient une tentative d'approche du spécifique cinématographique, Barthes expliquant que « le mouvement dont on fait l'essence du film n'est nullement animation, flux, mobilité, "vie", copie, mais seulement l'armature d'un déploiement permutatif[627] ». De fait, comme l'écrit Joubert-Laurencin, « le problème est donc bien dans le *entre*, puisqu'il y a permutation, aller-retour, mais encore faut-il savoir entre quoi. […] [C]e n'est pas *entre les images* qu'il se passe quelque chose (vue pratique purement technique si on la prend au pied de la lettre), ni entre les "deux cinémas" (vue corporatiste), mais *entre les deux films : film-pellicule* […] et *film projeté* sur l'écran[628] ». De là, il est aisé de comprendre le glissement vers le célèbre texte de Kuntzel dont Joubert-Laurencin rappelle la définition conclusive que l'auteur donne du filmique, lequel serait à trouver « dans l'engendrement du film-projection par le film-pellicule, dans la négation de ce film-pellicule par le film-projection[629] ». Le filmique serait donc, comme l'avance Joubert-Laurencin, « *entre la mouvance et la fixité*[630] », ce qui est, nous l'avons vu, commun à la fois au cinéma d'animation, mettant en mouvement des dessins fixes, mais également au cinéma en prises de vues réelles, mettant en mouvement des photogrammes fixes.

De ce point de vue, le film-pellicule est tout autant partagé par le dessin animé que par le cinéma en prises de vues réelles, mais plus encore, et c'est sans doute là que se joue la différence entre animation et prises de vues réelles, le film-pellicule du dessin animé peut être perçu comme une forme de conscientisation – ou un révélateur – de ce qui conditionne le film-pellicule constitué de photogrammes pris sur le vif. Un mouvement réel est certes pour ce dernier enregistré en amont, mais de ce mouvement ne subsiste bien qu'un certain nombre

[625] Roland Barthes, « Le troisième sens », *Cahiers du Cinéma*, n° 222, juillet 1970.
[626] Thierry Kuntzel, « Le défilement », *Cinéma : Théorie, lectures*, numéro spécial de la *Revue d'esthétique*, Klincksieck, 1973.
[627] Roland Barthes, « Le troisième sens », *op. cit.*, p. 19.
[628] Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante*, *op. cit.*, p. 63.
[629] Thierry Kuntzel, *op. cit.*, p. 110.
[630] Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante*, *op. cit.*, p. 64.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

d'images figées, que seule la projection permet de faire illusoirement revivre. L'animation de dessins image par image dans le cadre du cinématographe *imite*, pour le dire simplement, le fonctionnement de la machine cinématographique, tout en permettant d'en déployer les potentialités. Tant qu'il prend pour référence le réel profilmique, le film-pellicule est nécessairement limité par ce réel, forcé de retranscrire, photogramme par photogramme, son déroulement, son exécution en amont. L'animation image par image, à l'inverse, en se servant de ce même dispositif – c'est-à-dire en reposant sur un film-pellicule – se détache de toute successivité inhérente aux phases d'un mouvement réellement effectué, et permet dès lors de transcender l'idée de mouvement que produit le film-projection. Elle révèle que le mouvement restitué par la projection n'est qu'une illusion, qu'il ne s'agit pas du mouvement réel, entier. Et, plus encore, elle permet de comprendre que cette illusion de mouvement n'est pas spécifiquement liée au cinéma dit "photographique", et que l'origine commune du dessin animé et de la prise de vues réelles a bien été institutionnellement brisée ou dévoyée par la lente invention discursive du "cinéma" à proprement parler. Ce cinéma que de nombreuses histoires téléologiques ont rattaché à une dimension photographique par le biais de sa date de naissance supposée du 28 décembre 1895 liée à la première projection publique payante du Cinématographe Lumière.

Il n'est à ce titre pas anodin qu'Hervé Joubert-Laurencin perçoive, dans le cinéma image par image, « le chaînon manquant, présent depuis le début, et pourtant éternellement absent du cinéma à enregistrement fixe, fuyant entre les doigts des cinéastes naturels […], la *machine manquante* entre Marey et Lumière, c'est-à-dire *entre le mouvement figé et le mouvement réglé*[631] ». La formule est intéressante, car elle relève d'une réinterprétation historique de la place de l'animation image par image par rapport aux origines supposées du cinéma. L'animation n'a évidemment pas été inventée entre Marey et Lumière, puis oubliée, reléguée à l'arrière-plan historique pour laisser la place à l'hégémonie du cinéma en prises de vues réelles. L'animation est bel et bien – c'est ce qui ressort du discours de Joubert-Laurencin – anhistorique, ou mieux encore, elle n'a pas tant une réalité historique qu'une réalité *discursivement* historique. Ce n'est qu'à l'aune de ses multiples définitions à partir des années 1950, et de fait, de son invention à proprement parler, qu'elle se fait jour et peut dès lors se trouver appliquée à plusieurs formes cinématographiques, du dessin animé au film de marionnettes en passant par l'animation volumique en *stop-motion*. Suivant cette logique, le dessin animé n'est nullement inventé, au début du siècle, *contre* la prise de vues réelles, il ne

[631] *Ibid.*, p. 65.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

révèle pas, dans son *hic et nunc*, un décalage ontologique avec cette dernière : c'est bel et bien une réinterprétation du dessin animé, sa relecture "animato-centrée" post-années 1950 qui détermine la différenciation ontologique que les théoriciens choisissent de percevoir à cette époque entre deux régimes de représentation, en partie dans une perspective corporatiste.

Hervé Joubert-Laurencin souligne d'ailleurs que :

> « Les théories du cinéma […] sont bien souvent fondées sur une sous-estimation, ou une complète négation du kinétique. Soit le mouvant est un excès, une perte […], et il est laissé aux arcanes de l'indicible. Soit il perd sa qualité propre de mouvance, et il est illusoirement fixé d'avance par une mathématisation : c'est ce qu'on pense généralement du dessin animé, qui produirait un faux mouvement parce que reconstruit[632] ».

Évidemment, cette affirmation mériterait d'être historiquement réinvestie, afin de comprendre que cette perspective n'a pas de tout temps été d'actualité. La question du kinétique est par exemple l'une des questions essentielles de quelques-uns des premiers textes théoriques sur le cinéma, et constitue surtout le lieu d'interrogation privilégié des avant-gardes des années 1920. Mais le mouvement reste en effet paradoxalement, pendant plusieurs années, relativement inexploré – en particulier depuis l'avènement du cinéma sonore, ouvrant les textes théoriques sur d'autres interrogations – jusqu'à ce que, justement, les premières théories de l'animation fassent leur apparition dans les années 1950. Les textes d'André Martin, Norman McLaren ou encore Alexandre Alexeïeff déjà évoqués au chapitre précédent témoignent tous, à divers degrés, d'une volonté de "trouver le secret du mouvement" pour reprendre l'expression de Joubert-Laurencin, en passant par l'animation. Cette dernière apparaît dès lors, non seulement comme une technique cinématographique, mais également comme un outil théorique permettant d'interroger le cinéma en prises de vues réelles par le biais de sa ressemblance/différence. Joubert-Laurencin le souligne d'ailleurs, « l'erreur consiste à penser l'"animation" […] en des termes irréductiblement opposés : introuvable, incodable, insaisissable, en un mot *irrationnelle*, c'est la "mise en scène", ou bien débordante, hypercodée, emprisonnée, *rationnelle*, c'est le "dessin animé"[633] ». Il y a bien une origine commune à ces deux types de mouvement, à savoir le passage d'un film-pellicule – renvoyant à la genèse du film, c'est-à-dire à son dispositif animant – au film-projection – renvoyant à la perception que le spectateur a du film, c'est-à-dire au mouvement illusoire des images dont il fait l'expérience.

[632] Hervé Joubert-Laurencin, « Le Joujou du riche », *op. cit.*, p. 114.
[633] *Idem.*

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

On le constate, cette perspective théorique, historiquement marquée, permet de repenser la distinction produite dans les années 1950 par les diverses définitions de l'animation déjà évoquées. Elle réassimile ainsi, en un sens, l'animation image par image à la prise de vues réelles, qui se sont à l'époque trouvées discursivement scindées. Cependant, cette orientation reposant sur la distinction entre projection et genèse – faisant de l'animation la condition technique ou encore l'origine anhistorique du mouvement, qu'il soit reproduit par le biais de la prise de vues réelles ou du dessin animé – ne permet pas réellement de régler le paradoxe de l'opposition/correspondance entre dessin animé et prises de vues réelles. Si l'on choisit en effet de s'inscrire dans une perspective théorique sur la question du mouvement, il est aisé de s'apercevoir que l'image projetée, qu'elle provienne d'une conception image par image ou bien de la prise de vues réelles produit en l'occurrence deux types de mouvements : reconstitué pour la prise de vues réelles, construit pour le dessin animé. Or, cette différence technique n'est pas sans impact sur la projection. La notion d'animation ne s'attacherait donc pas uniquement à la genèse du film, mais également au type de mouvement qui s'y trouve retranscrit, mouvement singulier qui peut être différencié du mouvement restitué à partir de la prise de vues réelles. Nous allons voir que c'est qui fait du principe de l'image par image un outil théorique permettant, comme l'explique Joubert-Laurencin, d'interroger les discours qui perçoivent dans le mouvement l'essence du cinéma à proprement parler.

3-c. L'illusion de l'image-mouvement – commentaire de Deleuze.

Pour comprendre en quoi le paradoxe de l'opposition/correspondance entre dessin animé et prises de vues réelles reste posé en dépit de la tentative de résolution proposée par Hervé Joubert-Laurencin, revenons à un autre texte canonique sur la question du mouvement au cinéma : *L'Image-mouvement* de Gilles Deleuze. Datant de 1983, cet ouvrage revient, dans sa première partie, sur les théories du mouvement développées par Henri Bergson au début du XXème siècle, et les commente. Le premier apport de Deleuze est de remettre en question la vision que Bergson pouvait avoir du cinématographe, celui-ci étant décrit, en 1907 dans *L'Évolution créatrice*, comme un appareil fonctionnant à partir de « coupes instantanées que l'on appelle images » et d'un « mouvement ou un temps impersonnel, uniforme, abstrait, invisible ou imperceptible, qui est "dans" l'appareil et "avec" lequel on fait défiler les

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

images[634] ». Bergson explique en effet que, face aux images enregistrées par le cinématographe,

> « si nous avions affaire aux photographies toutes seules, nous aurions beau les regarder, nous ne les verrions pas s'animer : avec de l'immobilité, même indéfiniment juxtaposée à elle-même, nous ne ferons jamais du mouvement. Pour que les images s'animent, il faut qu'il y ait du mouvement quelque part. Le mouvement existe bien ici, en effet, il est dans l'appareil. C'est parce que la bande cinématographique se déroule, amenant, tour à tour, les diverses photographies de la scène [cinématographiée] à se continuer les unes les autres, que chaque acteur de cette scène reconquiert sa mobilité […][635] ».

Bergson ne fait ici rien d'autre, si nous adoptions une posture anachronique, que résumer la différence entre le film-pellicule et le film-projection, le mouvement redonné étant la résultante du processus d'animation interne à la machine.

Deleuze s'inscrit en fait contre cette conception. Là où la vision de Bergson incite à rejouer les paradoxes de Zénon[636] en faisant reposer l'illusion cinématographique sur une succession de coupes immobiles, Deleuze explique que ce que le cinéma nous donne, « ce n'est pas le photogramme, c'est une image moyenne à laquelle le mouvement ne s'ajoute pas, ne s'additionne pas ; le mouvement appartient au contraire à l'image moyenne comme donnée immédiate. […] Le cinéma ne nous donne pas une image à laquelle il ajouterait du mouvement, il nous donne immédiatement une image-mouvement. Il nous donne bien une coupe, mais une coupe mobile, et non pas une coupe immobile + du mouvement abstrait[637] ». En d'autres termes, ce que Deleuze donne à entendre, c'est que le photogramme n'est pas une image arrêtée, mais une image qui contient en elle, en puissance dirait-on, le mouvement qui la sous-tendait à l'origine. La caméra enregistre en effet un mouvement sous la forme de photogrammes qui contiennent, en leur sein, ledit mouvement, pour la bonne et simple raison que ces photographies sont instantanées, prises en série, et équidistantes les unes des autres,

---

[634] Gilles Deleuze, *L'Image-mouvement*, Paris, les Éditions de Minuit, 1983, p. 10.
[635] Henri Bergson, *op. cit.*, p. 305.
[636] Dans le célèbre paradoxe d'Achille et la tortue, par exemple, dans une course opposant les deux protagonistes, il est expliqué qu'Achille ne rattrapera jamais la tortue ; devant toujours parcourir la moitié de la distance qui le sépare de l'animal, puis la moitié de cette moitié, et encore la moitié de cette moitié, et ce, à l'infini, Achille est condamné à toujours avoir un bond de retard sur la tortue. Bergson remarque en l'occurrence, ici, une différence essentielle entre le mouvement et l'espace parcouru. C'est parce que l'on prend le parcours d'Achille comme un espace parcouru, divisible, que le paradoxe se tient. Or, le mouvement d'Achille est au contraire indivisible, il ne se constitue pas de coupes immobiles mais évolue constamment au moment de son effectuation : en ce sens, le mouvement n'est jamais cernable, on ne peut l'arrêter et l'observer, il échappe nécessairement à l'analyse.
[637] Gilles Deleuze, *op. cit.*, p. 11.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

c'est-à-dire reposant sur une perception moderne du mouvement que Marey a contribué à définir par le biais de la chronophotographie.

Mais Deleuze fait reposer sa réflexion sur une aporie, qui tendrait, selon nous, à la fragiliser. Or, cette aporie ne se révèle qu'à un seul moment de l'ouvrage, lorsque l'auteur évoque, en l'espace de quelques lignes, le dessin animé :

> « Tout […] système, qui reproduirait le mouvement par un ordre de poses projetées de manière à passer les unes dans les autres ou à se transformer, est étranger au cinéma. On le voit bien quand on essaie de définir le dessin animé ; s'il appartient pleinement au cinéma, c'est parce que le dessin n'y constitue plus une pose ou une figure achevée, mais la description d'une figure toujours en train de se faire ou de se défaire, par le mouvement de lignes et de points pris à des instants quelconques de leur trajet. Le dessin animé renvoie à une géométrie cartésienne, et non euclidienne. Il ne nous présente pas une figure décrite dans un moment unique, mais la continuité du mouvement qui décrit la figure[638] ».

Ce court passage est riche d'enseignement sur la perception du dessin animé vis-à-vis de la prise de vues réelles dans le domaine de la théorie du mouvement.

Il témoigne, pour commencer, d'une étrange relation à son objet. Deleuze décrit en effet une forme qui n'appartiendrait pas au cinéma, et enchaîne directement, par connexion logique (« on le voit bien »), vers le dessin animé, qu'il fait pourtant appartenir *in extremis* au cinéma dans le complément de sa phrase. La structure même du texte donne donc à percevoir une relation un peu floue, ou tout du moins incertaine à un objet auquel Deleuze ne reviendra par ailleurs jamais dans la suite de sa réflexion. Mais là où le passage intrigue davantage, c'est lorsqu'il met en jeu, pour le dessin animé, la notion d'instant quelconque. Une page plus tôt, Deleuze décrivait en effet, en s'appuyant sur *L'Évolution créatrice*, deux façons de reconstituer le mouvement : l'antique et la moderne. « Pour l'antiquité », explique-t-il, « le mouvement renvoie à des éléments intelligibles, Formes ou Idées qui sont elles-mêmes éternelles et immobiles. […] Le mouvement ainsi conçu sera donc le passage réglé d'une forme à une autre, c'est-à-dire un ordre des *poses* ou des *instants privilégiés*, comme dans une danse[639] ». L'auteur cite à ce titre Bergson qui écrit que les formes ou idées platoniciennes ou aristotéliciennes

> « sont censées caractériser une période dont elles exprimeraient la quintessence, tout le reste de cette période étant rempli par le passage, dépourvu d'intérêt en lui-même, d'une forme à

[638] *Ibid.*, p. 14.
[639] *Ibid.*, pp. 12-13.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

> une autre forme […] On note le terme final ou le point culminant (*télos, acmè*), on l'érige en moment essentiel, et ce moment, que le langage a retenu pour exprimer l'ensemble du fait, suffit aussi à la science pour le caractériser[640] ».

À l'inverse de cette méthode, Deleuze décrit de fait

> « la révolution scientifique moderne [qui] a consisté à rapporter le mouvement, non plus à des instants privilégiés, mais à l'instant quelconque. Quitte à recomposer le mouvement, *on ne le recomposait plus, à partir d'éléments formels transcendants (poses), mais à partir d'éléments matériels immanents (coupes)*. Au lieu de faire une synthèse intelligible du mouvement, on en menait une analyse sensible[641] ».

Cette notion d'instant quelconque ou de coupe est, on le comprend, ce qui définit la lignée scientifique qui mène au cinématographe, dont les conditions sont énumérées par Deleuze :

> « la photo instantanée […] ; l'équidistance des instantanés ; le report de cette équidistance sur ce qui constitue le "film" […] ; un mécanisme d'entraînement des images […]. C'est en ce sens que le cinéma est le système qui reproduit le mouvement *en fonction du moment quelconque,* c'est-à-dire en fonction d'instants équidistants choisis de façon à donner l'impression de continuité[642] ».

Mais si cette notion d'instant quelconque est effectivement essentielle dans le cadre technique du cinématographe, fonctionnant sur la base de plusieurs des conclusions techniques de Marey, est-il légitime de la relier, comme le fait Deleuze, au dessin animé ?

L'instant quelconque repose en effet nécessairement sur un mouvement exécuté en amont de son enregistrement : c'est parce que le mouvement est effectué indifféremment et indépendamment de la prise de vues que le mécanisme peut enregistrer, successivement, instantanément et à intervalles réguliers, plusieurs moments de son effectuation. La caméra opère des coupes dans le réel. Ces dernières ne sont pas choisies par l'opérateur, mais automatisées et indépendantes de toute visée personnelle. Or, on le sait, ce n'est absolument pas le cas dans le dessin animé. Comment envisager l'instant quelconque dans ce dernier, lequel se structure autour de phases dessinées – et donc décidées, choisies – par un ou plusieurs artistes ? Allons même plus loin : le dessin animé ne renverrait-il pas plutôt à la perspective antique décrite par Bergson ? Ces formes et idées « censées caractériser une

[640] Henri Bergson, *op. cit.*, p. 330.
[641] Gilles Deleuze, *op. cit.*, p. 13.
[642] *Ibid.*, p. 14.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

période dont elles exprimeraient la quintessence, tout le reste de cette période étant rempli par le passage, dépourvu d'intérêt en lui-même, d'une forme à une autre forme » ne renvoient-elles pas précisément au processus à l'œuvre dans la conception même de l'*animated cartoon* ? Les dessins-clefs réalisés par les animateurs – instants privilégiés choisis et définis par les maîtres d'œuvre du film – ne se trouvent-ils pas complétés par les intervallistes (*inbetweeners*) – au statut professionnellement inférieur – petites mains s'affairant à combler le passage d'un dessin-clef à un autre, d'un moment privilégié à son successeur, ces nombreux dessins intermédiaires ne possédant pas la même importance que les phases qu'ils relient[643] ? N'a-t-on pas ici à faire, en conséquence, à des poses, et non plus à des coupes[644] ?

La confusion de Deleuze se résume sans doute à son énigmatique « Le dessin animé renvoie à une géométrie cartésienne, et non euclidienne ». L'espace cartésien renvoie à un espace réglé par un repère fixe (une abscisse et une ordonnée sur un diagramme prédéterminé définissent la position d'un point), ce qui tend à renvoyer au cinématographe et à la mécanique de l'instant quelconque, l'équidistance des instantanés constituant un repère normé à partir duquel les photogrammes se succèdent les uns aux autres. À l'inverse, au sein d'un espace euclidien, le repère ne se fixe qu'en fonction du point tracé : abscisses et ordonnées partent du point pour permettre de concevoir le repère. C'est ce qui advient dans le cadre du dessin animé : les dessins-clefs déterminent un repère qui n'est pas un donné préalable. Ce n'est pas le repère de l'équidistance de l'appareil de prises de vues qui détermine les phases qui s'inscriront sur la pellicule, mais bien le choix des animateurs de privilégier telle ou telle phase du mouvement qu'ils souhaitent représenter.

Le dessin animé renvoie donc davantage à un espace euclidien qu'à un espace cartésien : la maxime de Deleuze s'articule autour d'un présupposé qui, on s'en aperçoit, conçoit uniquement le mouvement du point de vue de la projection et donc de la perception de ce mouvement par le spectateur. Or, c'est ce passage par le dessin animé qui permet de le comprendre : l'instant quelconque dans le dessin animé n'est envisageable que du point de vue de la projection, lorsque l'œil et le cerveau synthétisent les images qui leur sont proposées. Ce n'est qu'*a posteriori* que le mouvement peut être envisagé comme tel – il n'existe pas au préalable – et donc que l'on peut, illusoirement, imaginer qu'il se constitue d'instants quelconques. De la même manière, pour la prise de vues réelles, c'est parce que

[643] « Une stricte hierarchie doit superviser le travail d'innombrables "nègres" qui dessinent, colorent des milliers d'intervalles sans prendre la moindre part créative » écrit André Martin dans « Révolutions chez Walt Disney », *Radio-Cinéma-Télé*, n° 301, 23 octobre 1955, rééd. in Bernard Clarens, *op. cit.*, p. 157.

[644] Le terme de "pose" est d'ailleurs clairement utilisé par les praticiens du *cartoon* eux-mêmes. Ollie Johnston et Frank Thomas nomment à ce titre l'une de leurs procédures de travail le « pose to pose », pour traduire l'idée de transition entre deux dessins-clefs. Cf Frank Thomas et Ollie Johnston, *op. cit.*, p. 47.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

l'on sait – en vertu de l'indexicalité des images photographiques – que le mouvement a réellement eu lieu, que l'on peut concevoir l'image comme une image-mouvement. Dessin animé et prises de vues réelles se rejoignent donc bien au niveau de la projection, mais ils renvoient, en termes de genèse, à deux conceptions théoriques radicalement différentes du mouvement, l'une antique et idéale, l'autre moderne et empirique.

Ces considérations pourraient au premier abord paraître fort abstraites et éloignées de notre propos. Mais les films de notre corpus reposent sur des caractéristiques techniques qui reflètent concrètement, selon nous, ces deux conceptions du mouvement. Puisque nous y rencontrons, au sein d'un même plan, dessin animé et prises de vues réelles, nous pouvons tenter d'y déceler visuellement et en termes d'expérience spectatorielle ce problème d'opposition/correspondance que nous venons de décrire, et qui explique en termes théoriques certaines des raisons de la scission-assimilation qui fait l'objet de nos interrogations. Les personnages animés et les acteurs en prises de vues réelles, dans un film comme *Qui veut la peau de Roger Rabbit* par exemple, paraissent à première vue cohabiter sans heurts, de façon fluide, allant jusqu'à constamment interagir les uns avec les autres. En termes de projection, le dessin animé et la prise de vues réelles se correspondent, se ressemblent, coïncident. Mais il suffit de faire l'expérience d'un arrêt sur image au sein d'une séquence hybride pour percevoir la différence qui sépare les deux régimes de représentation : en effet, si les personnages animés et réels effectuent les uns et les autres des mouvements rapides, les premiers seront nécessairement nets, tandis que les seconds seront nécessairement flous.

Ce qui pourrait passer pour un détail est tout à fait essentiel dans le cadre de notre réflexion. Ces arrêts sur image révèlent, par la contiguïté des deux régimes de représentation, le décalage manifeste entre les deux conceptions du mouvement qui s'y illustrent. Le flou de la prise de vues réelles est la conséquence directe de ce que Georges Sifianos décrit dans son ouvrage sur le cinéma d'animation à propos de l'enregistrement du mouvement réel par la caméra : « La continuité de la réalité qui se trouve devant la caméra ne s'enregistre […] pas telle quelle. Pendant que l'obturateur de la caméra de prises de vues est fermé, la vie en dehors ne s'arrête évidemment pas. Ceci veut dire qu'il y aura des parties de l'événement réel qui ne seront jamais enregistrés dans le film[645] ». Le flou n'est autre que la conséquence de cette incomplétude de l'enregistrement : il manque plusieurs phases de ce mouvement qui, si elles se sont effectuées dans le réel, n'ont pas été inscrites sur la pellicule. Certes une diminution du temps d'obturation peut permettre d'augmenter le nombre d'informations dudit

[645] Georges Sifianos, *op. cit.*, pp. 131-132.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

mouvement – c'est le cas par exemple pour réaliser un ralenti sans trop de déperdition de la retranscription – mais il restera toujours du mouvement qui échappera à la prise de vues. Comme Bergson le met en évidence :

> « Vous pourrez multiplier le nombre [des états successifs du mouvement] autant qu'il vous plaira et rapprocher ainsi indéfiniment l'un de l'autre deux états consécutifs : vous éprouverez toujours devant le mouvement intermédiaire la déception de l'enfant qui voudrait, en rapprochant l'une et l'autre de ses deux mains ouvertes, écraser de la fumée. Le mouvement glissera dans l'intervalle, parce que toute tentative pour reconstituer le changement avec ses états implique cette proposition absurde que le mouvement est fait d'immobilités[646] ».

Or, si elle est absurde pour la prise de vues réelles qui ne peut ni immobiliser ni inscrire le principe de changement interne à l'effectuation du mouvement – d'où le flou, signe matériel de cet échec – cette proposition est à l'inverse bien constitutive du dessin animé, reconstituant pour sa part une illusion de mouvement à partir d'immobilités. Les dessins ne sont pas dotés de mouvement au préalable. On le voit, alors que les techniciens des films hybrides de notre corpus paraissent chercher une solution de parfait entremêlement, de parfaite assimilation entre dessin animé et prises de vues réelles, une forte inconciliation théorique – progressivement inventée par plusieurs théoriciens et historiens – tendrait à se faire jour entre deux conceptions du mouvement radicalement différentes.

Pourtant, force est de constater que cette orientation théorique n'est qu'une orientation possible parmi d'autres, reposant sur un *a priori* consistant à penser l'ontologie de l'image en mouvement du seul point de vue de la genèse des images. Or, cet angle d'approche de la *res cinematografica* n'est évidemment nullement exclusif et témoigne d'une vision singulière, "génético-centrée" pourrait-on dire, qui ne peut en aucun cas prévaloir sur d'autres appréhensions de l'image en mouvement : ne serait-ce que dans le cadre du cinéma des premiers temps, nous l'avons bien mis en évidence, ce qui était considéré comme "l'essence" de l'image animée résidait en l'occurrence plutôt dans le processus de projection. Les spectateurs percevaient indifféremment les dessins ou les photographies animées ; ce qui faisait l'attrait du cinématographe était sa propension à animer des images, quel que soit en définitive leur mode d'animation. La proposition théorique que nous faisons ici ne se tient que dans un contexte de réflexion précis, lié à l'approche inaugurée par les théoriciens du cinéma d'animation dans les années 1950 et par leurs continuateurs – dont par exemple Thierry

[646] Henri Bergson, *op. cit.*, p. 307.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Kuntzel ou Hervé Joubert-Laurencin. Il faut à présent se demander si les raisons de cette orientation théorique ne sont pas à déceler dans la réinterprétation de certains films, et ce que cela révèle de la houleuse relation esthétique de deux régimes de représentation que l'histoire de la théorie a pu tendre à séparer, sur la foi d'une conception singulière du média "cinéma" et du média "dessin animé".

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

<u>Chapitre VI</u> : Le fantasme syncrétique – dessin animé et prises de vues réelles peuvent-ils fusionner ?

Dans son ouvrage sur le cinéma d'animation, Sébastien Denis évoque, en décrivant la cohabitation entre dessin animé et prises de vues réelles, un « assemblage contre-nature[647] » entre les deux. L'expression est lourde de présupposés : la nature, si l'on s'accorde à quelques définitions du Petit Robert, serait d'une part « l'ensemble des caractères innés propres à une espèce […] ; [il s'agit du] principe interne qui détermine ces caractères », et d'autre part un « principe actif, souvent personnifié, qui anime, organise l'ensemble des choses existantes selon un certain ordre[648] ». Or nous l'avons vu, les "caractères innés" du dessin animé ou de la prise de vues réelles n'ont en fait rien d'inné, mais se sont trouvés discursivement inventés et définis par les théoriciens du cinéma d'animation, réinventant l'origine de ce qu'ils ont contribué à instituer comme deux régimes de représentation opposés.

De fait, cette "nature" réinventée paraît dorénavant communément admise, comme en témoigne par exemple l'article de Michel Chion cité en préambule de cette partie. C'est ce qui explique que la rencontre entre dessin animé et prises de vues réelles au sein de films hybrides puisse être qualifiée au sein de certains textes de contre-nature ou de problématique. Il faut néanmoins constater que cette invention discursive de la différence ontologique entre les deux régimes de représentation ne remonte pas seulement aux entreprises de théorisation entreprises à partir de la moitié des années 1950 par André Martin, Alexandre Alexeïeff ou Norman McLaren. Il était déjà possible de remarquer, avant cette date, les prémices d'une sécession dans plusieurs discours (critiques, théoriques ou historiques). Sébastien Denis cite par exemple, pour illustrer son propos, un ouvrage d'Ado Kyrou datant de 1953 et s'intéressant dans l'un de ses chapitres à *Escale à Hollywood* de George Sidney. Kyrou présente en l'occurrence le dessin animé comme un potentiel « invité mal habillé » qui pourrait provoquer une « gêne » dans le film en prises de vues réelles, même si ce n'est pas le cas selon lui dans le cadre du film choisi[649]. Mais même bien plus tôt, plusieurs autres exemples peuvent être remarqués. Dès 1916, le psychologue allemand Hugo Münsterberg affirme, à propos des effets du cinématographe, que « la photographie est complètement

[647] Sébastien Denis, *op. cit.*, p. 154.
[648] Définitions du terme « Nature » dans le *Petit Robert*, *op. cit.*, p. 1258.
[649] Ado Kyrou, *Le Surréalisme au cinéma*, Paris, Éditions Arcanes, 1953, p. 108.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

différente des figures que réalise un habile dessinateur[650] ». C'est bien une différence de nature que l'auteur met ici en évidence. L'historien de l'art Elie Faure entérine la séparation en 1922 en décrivant sa grande forme de la « Cinéplastique », et en évoquant, pour les besoin de sa démonstration, une forme qu'il distingue clairement du cinéma photographique : « Vous connaissez ces dessins animés, encore bien secs, bien maigres et bien raides, qu'on projette sur l'écran et qui sont, si vous le voulez bien, aux formes que j'imagine, ce que des graffiti tracés par un enfant à la craie sur un tableau noir, sont aux fresques de Tintoret ou aux toiles de Rembrandt[651] ». Le dessin animé apparaît bien ici comme une forme naissante, émergente, encore peu considérée mais clairement distinguée et différente du cinéma en prises de vues réelles – lequel se trouve d'ailleurs également séparé de la forme idéale imaginée par Faure.

Paradoxalement, c'est également durant cette période pré-années 1950 que les expériences d'hybridation sont les plus nombreuses, témoignant d'une volonté clairement affichée par les praticiens de relier le dessin animé et la prise de vues réelles. Cet état de fait paraît contredire la vision plus tardive d'André Martin stipulant, rappelons-le, « qu'une différence fondamentale oppose les deux partis. Bien que basés sur un unique système de construction image par image, le cinéma de prise de vue tel qu'on le pratique aujourd'hui et le cinéma d'animation tel qu'il tend à devenir ne peuvent être conciliés[652] ». Une nuance de taille apparaît pourtant dans le discours de Martin, qui ne mentionne pas vraiment le cinéma d'animation en règle générale, mais bien le cinéma d'animation « tel qu'il tend à devenir », c'est-à-dire tel qu'il se fait jour au sein des films contemporains aux premières JICA des années 1950. À nouveau, il s'agit de faire la différence entre cinéma d'animation et dessin animé au sens où nous l'entendons ici, c'est-à-dire dans son sens américain d'*animated cartoon*. Car, rappelons-le, ce sont bien les hybridations entre ce type spécifique d'animation et le cinéma en prises de vues réelles qui intéressent directement notre propos. De fait, Martin distingue clairement dans son discours le *cartoon* (le cinéma d'animation pré-années 1950) et le cinéma d'animation post-années 1950.

Certes, au vu des définitions données par Martin, Alexeïeff ou McLaren, le dessin animé fait bel et bien partie du cinéma d'animation. Mais il suffit de relire la majorité des textes d'André Martin pour s'apercevoir que le *cartoon* américain s'octroie, dans ses articles, une place à part. Face à un public amalgamant trop vite, selon lui, le cinéma d'animation et

[650] Hugo Münsterberg, « Les Moyens du Cinéma » [1916], rééd. in Daniel Banda et José Moure, *op. cit.*, p. 446.
[651] Elie Faure, « De la Cinéplastique » [1922], rééd. in Marcel L'Herbier, *op. cit.*, p. 277.
[652] André Martin, « Science-fiction et très sérieuses probabilités », *Cinéma 57*, n°14, *op. cit.*, p. 98.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

les productions disneyennes (qu'il surnomme les « Mickey[653] »), le critique français se positionne presque en tant que détracteur, revenant à plusieurs reprises sur la "faiblesse" relative de ce genre industrialisé par rapport aux productions plus "artistiques" des animateurs du reste du monde. Dès son premier article, Martin explique ainsi que « pendant ses vingt premières années le Dessin animé a esquivé les voies essentielles et peu commodes qu'avaient montrées les précurseurs et préféré des situations plus sûres et plus moelleuses[654] ». En 1954, Martin revient sur l'aventure Disney et sur le refus d'ouvrir l'entreprise à des voies plus expérimentales ; selon lui,

> « les exigences d'un rendement et d'une qualité industrielle ont imposé à Disney et aux autres réalisateurs une normalisation du dessin. Depuis l'avènement du Technicolor se sont affermis une série de canons et de conventions impératifs. Cette technique généralisée définissait si étroitement les possibilités du trait, des formes et de la couleur que le dessin animé américain dut ignorer l'importante aventure graphique qui bouleversait continuellement les couvertures et les illustrations des magazines […][655] ».

Lors de la première exposition internationale du film d'animation, le critique publie également le constat suivant :

> « Les plaisantes valeurs du *cartoon* ont tellement frappé les esprits qu'actuellement le mot dessin animé est devenu synonyme de cinéma burlesque, rapide, fou, excellant à délasser l'homo sapiens comme les enfants des écoles. Cette conception limitée, aveugle et presque répugnante par sa banalité mérite d'être sérieusement discutée. D'autant plus que, dans le monde entier se lèvent aujourd'hui de nouvelles écoles qui élargissent les attributions du dessin animé, donnent enfin au Cinéma d'Animation toute son ampleur créative[656] ».

Le sous-entendu est clair : le *cartoon* n'offrait pas pour sa part, en son temps, cette ampleur. Martin décrit d'ailleurs les méthodes américaines, dans le même programme, comme les « tyrannies des premiers styles » auxquelles échappent les productions nouvelles, cherchant « une expression plus libre et plus personnelle, dans le rythme comme dans le graphisme[657] ».

---

[653] Cf André Martin, « Le cinéma d'animation est invité à Cannes », communiqué de presse écrit en 1956, *op. cit.*, pp. 65-66.
[654] André Martin et Michel Boschet, « Dessin animé et profondeur », *op. cit.*, p. 27.
[655] André Martin, « Vive animation dans le cinéma d'animation – Trente-six pays image par image », *Cahiers du Cinéma*, n° 36, juin 1954, rééd. in Bernard Clarens, *op. cit.*, p. 44.
[656] André Martin, programme de la première exposition internationale du cinéma d'animation (du 25 avril au 10 mai 1956), rééd. in Bernard Clarens, *op. cit.*, pp. 73-74.
[657] *Ibid.*, p. 88.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Pourquoi nous arrêter sur ces considérations ? Il nous semble en fait que cette position à part de l'*animated cartoon* dans le discours du critique révèle une position ambigüe du dessin animé – de type industriel – que Martin ne fait finalement appartenir ni au cinéma en prises de vues réelles, ni totalement au cinéma d'animation qu'il cherche à défendre au travers d'autres types de production. Le dessin animé apparaît dès lors comme une forme entre-deux, cinématographiquement institutionnalisée après le cinéma photographique, mais précédant l'institutionnalisation du cinéma d'animation. Une catégorie croisée, donc, presque illégitime, qui se rattache tout autant au cinéma en prises de vues réelles qu'au cinéma d'animation. Pour cette raison, l'incompatibilité essentielle décrite et instaurée par André Martin entre ces deux derniers ne concerne qu'en partie le dessin animé.

Nous trouvons la trace de cette idée chez Hervé Joubert-Laurencin qui établit pour sa part une différence entre l'art du dessin – sans doute assez proche, selon lui, du cinéma d'animation – et le dessin animé industriel. Comme il l'exprime :

> « Le dessin proprement dit, et à proprement parler, n'est qu'un *avatar* dans le *cartoon* : il est nié par l'*inbetweening* et le *timing* – la mise en intervalles et en rythme –, par le schématisme géométrique qui préside à la construction des figures, l'alphabet physiognomique restreint, la multiplication des mains qui tracent. En somme, l'incompatibilité esthétique du dessin d'art et du *cartoon* n'est que le pendant d'une parfaite compatibilité – au moins idéologique – entre *cartoon* et cinéma photographique. L'asservissement de la main, le laminage du style individuel, propres à Hollywood, ne sont rien d'autre qu'un retour à la machine régulée du cinématographe, une imitation du cinéma direct, plus radicale et plus invisible que la rotoscopie[658] ».

On ne saurait être plus clair : le dessin animé industriel imiterait en termes idéologiques le cinéma en prises de vues réelles, source de l'invention paradoxale d'un « *dessin sans dessinateur*, ramenant l'animation à la photographie dans son plus simple appareil[659] ». La production d'intervalles par des secondes mains anonymes imitant le style des dessins-clefs réalisés par les animateurs renvoie selon cette logique à la répétitivité objective des photogrammes ; les créateurs d'*animated cartoons* fonderaient dès lors leur travail sur un paradoxe : alors que leurs œuvres sont conçues selon une perspective artistique éloignée du cinéma photographique, au cœur d'un autre circuit institutionnel, sous une forme autorisant une approche radicalement différente de la norme imposée par la production

[658] Hervé Joubert-Laurencin, « Le Joujou du riche », *op. cit.*, p. 108.
[659] *Idem.*

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

cinématographique de l'époque, ils en perpétuent, au moins idéologiquement, les codes de fabrication et les processus de fonctionnement.

Le constat est particulièrement valable chez Disney, dont le style d'animation a à l'époque influé sur l'ensemble de la production de dessins animés. L'imitation du cinéma en prises de vues réelles devient en effet pour le créateur de Mickey Mouse, à partir de la seconde moitié des années 1930, un cheval de bataille qui mène par exemple à la réalisation de *Blanche-Neige et les sept nains* en 1937. Il s'agit, en vue d'étendre le dessin animé au long-métrage, de faire en sorte que les spectateurs puissent ressentir les émotions des personnages dessinés comme s'ils étaient réels – ce qui conduit à la reproduction de plusieurs codes visuels empruntés au cinéma en prises de vues réelles, et à ce que les animateurs de chez Disney ont eux-mêmes choisi de nommer « l'illusion de la vie[660] ». Cette volonté imitatrice – et de fait assimilatrice – caractérise ainsi une grande partie de la production animée post-années 1930 qui, on le voit, s'avère être aussi proche de la prise de vues réelles que du principe de l'animation. Suivant cette logique, dans le cadre de ces dessins animés cherchant à ressembler à la prise de vues réelles, une question mérite d'être posée : l'un et l'autre peuvent-ils fusionner, en vertu de ce mimétisme recherché ? Une compatibilité, au moins idéologique pour reprendre l'expression de Joubert-Laurencin, est-elle finalement envisageable entre les deux ? Quelles seraient les conséquences esthétiques et théoriques d'un tel syncrétisme, et dans quelle mesure ce dernier se trouve-t-il désiré par les cinéastes ? Le terme de désir n'est pas trop fort ici, au sens où nous avons pu remarquer, au sein de plusieurs films hybrides, la tentation pour certains metteurs en scène de dépeindre des relations littéralement charnelles entre des personnages appartenant pourtant à deux univers bien différents, théoriquement séparés, invitant donc à se poser la question de la fusion entre deux formes dont nous n'avons jusqu'à présent cessé de percevoir la scission au cours de l'histoire. De quelles manières et selon quelles modalités le dessin animé a-t-il pu être pensé comme l'égal de la prise de vues réelles, au point de donner naissance à une forme de fantasme syncrétique, engageant certains cinéastes à imaginer des formes de relations amoureuses, voire sexuelles, entre personnages dessinés et acteurs réels, quand bien même leur correspondance et leur conformité ne seraient qu'idéologiques ?

Nous reviendrons pour commencer sur l'une des premières occurrences de décalque du dessin animé sur la prise de vues réelles, un appareil symbolisant à lui seul l'idée de modèle qui se dégage du cinéma photographique et que certains animateurs perpétuent : le

[660] Cf Frank Thomas et Ollie Johnston, *The Illusion of Life*, *op. cit.*

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Rotoscope. Nous verrons que cette technique, calquant le mouvement réel d'un corps cinématographié sur un personnage dessiné, est à elle seule représentative du processus de scission-assimilation que nous décrivons, et qu'il est à la source d'une vision plus globale de l'animation graphique, ne visant plus seulement à décalquer le réel, mais plus précisément à l'imiter, voire à s'y substituer. C'est ce qui nous conduira à percevoir dans cette confusion du dessin animé et de la vue réelle l'une des conditions de la relation sexuelle ou charnelle entre les deux, relation qu'une vision animato-centrée pourrait qualifier de "contre-nature". Il faudra dès lors s'interroger sur les conséquences d'une relation de ce type en termes esthétiques, et sur la manière dont certains cinéastes s'y confrontent, mettant en question la séparation radicale et soi-disant ontologique qui serait censée scinder les deux régimes de représentation et l'illustrant pourtant dans un même mouvement, faisant face à l'impossibilité physique de ce type de liaison qui reste de l'ordre du fantasme.

1. Le Rotoscope, condition de l'interaction dessin animé/prises de vues réelles ?

1-a. L'attraction du mouvement rotoscopé.

Nous avions constaté, au chapitre quatre, que plusieurs producteurs d'*animated cartoons* de la seconde moitié des années 1910 faisaient reposer l'attractivité de leurs productions sur la combinaison dessin animé/prises de vues réelles, en complexifiant cette dernière en termes technologiques. Ce constat mériterait néanmoins d'être nuancé, puisque cette dimension attractive de l'interaction paraît s'être construite assez progressivement, en particulier au sein de la série des *Out of the Inkwell* de Max Fleischer. Les premières expériences animées que ce dernier et son frère proposent à leurs potentiels distributeurs, parmi lesquels John Randolph Bray, ne reposent en l'occurrence pas du tout sur ce type de combinaison, et, si elles mettent bien en scène le personnage de clown qui prendra vers 1923 le nom de Koko, elles ne le font nullement se confronter au personnage de dessinateur interprété par Max Fleischer. Autrement dit, les frères Fleischer n'ont pas vraiment vendu leur concept d'*animated cartoon* sur la foi d'une quelconque formule hybride, mais plutôt sur une autre innovation technique, qui a trait au mouvement de la figure animée. Ce procédé se trouve breveté par Max Fleischer en 1917 (après avoir été déposé en 1915), sous le nom de Rotoscope, donnant plus tard son nom à la technique plus généralisée de la rotoscopie. Le

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

retour à ce dispositif n'a rien d'une marche arrière au sein de notre discours : volontairement laissé de côté pour le moment, le Rotoscope met à nos yeux en évidence l'étrange processus – paradoxal ? – visant à fusionner dessin animé et prises de vues réelles, processus qui ne pouvait être pleinement entendu qu'à la lumière de nos réflexions précédentes sur l'ambiguïté théorique de la relation entre les deux régimes de représentation.

Le dispositif fonctionne à partir de l'enregistrement d'un mouvement exécuté par un acteur en prises de vues réelles que l'on rétroprojette sur une feuille de cellulo ; le dessinateur peut ainsi décalquer, image par image, le mouvement effectué, en retraçant les contours du corps cinématographié. C'est sur ce procédé, et uniquement sur ce procédé, que reposent les premières expériences des frères Fleischer, débutant dès 1915[661]. Comme Donald Crafton l'explique :

> « Les tests originaux ont été réalisés avec Dave déguisé en costume de clown, choisi en raison des fort contrastes entre le vêtement noir et les boutons blancs, qui étaient par la suite plus faciles à tracer. […] Le film original fut photographié sur le toit de l'appartement de Max, la silhouette de Dave se découpant sur un drap blanc. […] Max apporta son film à Pathé, où on lui permit de travailler dans un petit box en guise de studio[662] ».

On le voit, ces premiers essais n'ont encore que peu à voir avec la future série des deux frères, mis à part le personnage du clown "interprété" par Dave. En d'autres termes, lorsque Leonard Maltin affirme que « naturellement, le mouvement fluide de Koko le clown […] attira une attention favorable, mais [que] la réelle nouveauté des films de Fleischer était la combinaison de la prise de vues réelles et de l'animation[663] », il est possible d'y voir une réinterprétation historique. Nul doute que cette combinaison devienne progressivement un espace attractif à part entière au sein de la série des deux frères, l'invention du Rotographe en constituant la preuve matérielle. Mais force est de constater qu'au départ, cette interaction s'inscrit dans la tradition du *lightning sketch*, certes renouvelée, mais déjà rencontrée et relayée par ailleurs dans les revues de l'époque, comme nous l'avons déjà mis en évidence.

---

[661] Pour rappel, les premiers épisodes de la série *Out of the Inkwell* ne sont diffusés qu'à partir de la fin 1919.

[662] Donald Crafton, *Before Mickey, op. cit.*, p. 170 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « The original tests were conducted with Dave wearing a clown suit, chosen because the high contrast between the black cloth and the white buttons would later be easy to trace. […] The original film was photographed on the roof of Max's apartment, with Dave silhouetted against a white sheet. […] Max took his film to Pathé, where he was alloxed to work in cubicle "studio" »).

[663] Leonard Maltin, *op. cit.*, p. 86 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Naturally, the fluid movement of Koko the Clown […] attracted favorable attention, but the real novelty of Fleischer's films was the combination of live action and animation »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

L'affirmation de Maltin projette ses conceptions historiquement marquées sur un contexte différent au sein duquel l'interaction dessin animé/prises de vues réelles ne paraît pas aussi problématique – les metteurs en scène ne s'étant pas encore véritablement confrontés aux problèmes techniques qui découlent de l'entremêlement concret entre les deux. Or, ce faisant, Maltin élude la question qui sous-tend pourtant son affirmation : pour quelle raison la série *Out of the Inkwell* marque-t-elle effectivement un tournant dans l'histoire de l'interaction dessin animé/prise de vues réelles ? Comment expliquer la volonté des deux frères de se confronter, de plus en plus explicitement, à l'entremêlement technologique entre deux formes dont on découvre, ce faisant, l'immiscibilité ? Notre hypothèse est la suivante : le travail des frères Fleischer soulèverait un passage de relais entre deux attractions techniques – le Rotoscope d'un côté, le Rotographe de l'autre – sans pour autant que cette transition implique un remplacement, l'abandon de l'une au profit de l'autre, mais plutôt une forme de continuité, la première constituant peut-être l'une des conditions de la seconde.

S'opposant clairement à la vision de Leonard Maltin, Donald Crafton perçoit une prédominance initiale du Rotoscope sur l'interaction dessin animé/prises de vues réelles chez les Fleischer. Comme il l'écrit, « les premières critiques indiquent que ce n'était pas tant l'élaboration de la formule "hors de l'encrier" que l'impression magique se dégageant du mouvement réaliste permis par le rotoscope, qui a rendu les "Out of the Inkwell" si attractifs[664] ». Parmi ces critiques, relevons par exemple celle du *Motion Picture News* du 22 juin 1918, décrivant le clown des Fleischer comme « une merveilleuse petite figure bougeant avec la grâce sinueuse d'un danseur oriental[665] », ou encore celle découverte dans le *New York Times* du 21 avril 1919, expliquant qu' « après un déluge de "comédies" d'encre et de carbone, dans lesquelles les figures se meuvent par à-coups secs et mécaniques, sans esprit pour les guider, c'est un plaisir que de contempler les mouvements lisses de la figure créée par M. Fleischer, et d'apprécier l'ingéniosité qui les anime[666] ». Donald Crafton cite pour sa part John Randolph Bray lui-même, promettant au public « un merveilleux nouveau genre de cartoon, réalisé à partir de procédés totalement nouveaux, grâce auxquels l'incroyable

[664] Donald Crafton, *Before Mickey*, *op. cit.*, p. 174 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « The earliest reviews indicate that it was not so much the elaboration of the "out of the inkwell" formula as the magical sense of realistic movement made possible by the rotoscope that made "Out of the Inkwell" so attractive »).

[665] *Motion Picture News*, 22 juin 1918, cité par Michael Barrier, *op. cit.*, p. 23 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « A wonderful little figure that moves with the sinuous grace of an Oriental dancer »).

[666] *New York Times*, 21 avril 1919, cité par Leonard Maltin, *op. cit.*, p. 85 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « After a deluge of pen-and-ink "comedies" in which the figures move with mechanical jerks with little or no wit to guide them, it is a treat to watch the smooth motion of Mr. Fleischer's figure and enjoy the cleverness that animates it »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

perfection apportée à l'animation est telle que personne ne pourra croire qu'elle est faite à partir de dessins[667] ».

Les deux dernières citations nous intéressent particulièrement en ce qu'elles soulèvent une dimension comparatiste qui n'aurait sans doute pas eu lieu d'être sans la découverte des films réalisés à l'aide du Rotoscope. Les dessins animés réalisés sans l'aide de cette technique y sont en effet décrits comme relevant d'une technique peu précise, peu maîtrisée, à la source de mouvements peu agréables à l'œil. Néanmoins ces jugements de valeur auraient-ils été concevables si les spectateurs n'avaient eu un point de comparaison pour les prononcer ? Nous serions ainsi enclins à affirmer que l'invention du Rotoscope change le regard de l'époque sur la production globale des dessins animés dont l'aspect paraît dorénavant bien éloigné du cinéma en prises de vues réelles qui domine très largement la production. Cette constatation n'a rien de fortuit, le Rotoscope permettant justement de conférer au dessin un mouvement beaucoup plus proche de celui que tout un chacun peut expérimenter dans la réalité, étant en l'occurrence calqué sur un mouvement réel. Si certains discours de l'époque commencent à faire sentir une différence entre dessins animés et cinéma en prises de vues réelles, c'est paradoxalement parce que de nouvelles techniques tendent à rapprocher les deux, à rattacher le dessin animé à la production courante de l'époque, par le biais d'une ressemblance plus affichée entre l'animation de dessins et l'animation de vues réelles[668]. En cela, l'attractivité du mouvement rotoscopé témoigne d'un désir de rapprochement du dessin animé et de la prise de vues réelles, source d'un lien idéologiquement recherché entre une forme institutionnellement et commercialement marginale qu'est le dessin animé et le cinéma dominant de l'époque, de nature photographique.

1-b. Le décalque de la vie.

Leonard Maltin décrit le Rotoscope comme un appareil « permett[ant] à l'artiste de tracer des mouvements en prises de vues réelles sur le papier destiné à l'animation, afin de

[667] *Moving Picture World*, 23 août 1919, cité par Donald Crafton, *Before Mickey*, *op. cit.*, p. 174 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « A wonderful new type of cartoon, made under completely new processes, by which such astounding perfection in animation is reached that people cannot believe they are made from drawings »).

[668] Nous pourrions citer, à titre d'exemple, la série très rare des *Roving Thomas Cat*, produite par Kineto Films entre 1922 et 1923, présentant un chat animé évoluant dans un décor en prises de vues réelles, dans lequel il provoque chaque fois une série de catastrophes. Là où la série s'avère pour nous intéressante, c'est que chaque épisode s'achève de la même manière, en dévoilant le chat qui observe des personnes filmées en prises de vues réelles et qui cherche à les imiter – en train de faire du ski, en train de téléphoner, etc. Là encore, la prise de vues réelles apparaît, dans le texte même des films, comme un modèle à imiter ou tout du moins à suivre.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

parvenir à des résultats complètement réalistes[669] ». On comprend ce que l'auteur veut ici signifier, renvoyant à une certaine doctrine esthétique qui repose sur « une manière de présenter la diégèse de façon à donner une intense impression de réalité[670] ». Le terme de "réalisme" ici employé nous paraît néanmoins trop fort, ou tout du moins trop chargé culturellement pour rendre compte de l'objectif précis des frères Fleischer. Le mot n'est d'ailleurs jamais employé à l'époque, les producteurs de dessins animés faisant usage du procédé ne recherchant nullement, à ce moment, une quelconque imitation du réel. Il ne s'agit pas de créer une diégèse graphique, ni même un mouvement qui donnerait une impression de réalité, mais bien de produire un mouvement qui soit *le même* que celui que les spectateurs peuvent expérimenter devant un film en prises de vues réelles.

Le terme employé à l'époque pour décrire ce type de mouvement n'est donc pas le terme "réaliste", mais plutôt l'expression *life-like*, c'est-à-dire, littéralement « semblable à la vie » ou « identique à la vie ». On trouve tout d'abord l'expression au sein du brevet du procédé, au cœur même de l'objectif que se fixent les Fleischer. La description de Max retranscrit fort bien la volonté de rapprocher le mouvement du dessin animé du mouvement que donnent à percevoir les productions cinématographiques. Comme le metteur en scène le met en évidence :

> « Les dessins animés réalisés à la main […] sont à présent produits à l'aide de méthodes usuelles qui sont reconnues pour présenter certains avantages […], mais ils ne sont d'habitude *guère semblables à la vie [life-like]*. L'un des objets de mon invention est de mettre en place une méthode grâce à laquelle la production de cartoons pourra être améliorée, en dépeignant les figures et les autres objets *d'une manière beaucoup plus proche de la vie [life-like], caractéristique des photographies animées auxquelles nous sommes habitués*[671] ».

Fleischer compare ici clairement le dessin et la photographie animées et témoigne donc d'un décalage entre deux formes cinématographiques distinctes, possédant chacune leurs caractéristiques en termes de représentation du mouvement. Mais il s'agit bien pour Fleischer,

---

669 Leonard Maltin, *op. cit.*, p. 84 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « The rotoscope enabled an artist to trace live-action movements onto animation paper and achieve completely realistic results »).

670 Étienne Souriau, *Vocabulaire d'esthétique,* entrée « Réalisme », Paris, PUF, 1990, p. 1205.

671 Max Fleischer, « Method of producing moving-picture cartoons », brevet US n° 1.242.674, déposé le 6 décembre 1915 et breveté le 9 octobre 1917, p. 1. Consultable sur l'url : http://www.google.com/patents/US1242674 (dernière consultation le 06/09/2013) (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « Animated hand executed pictures […] as now produced by the usual methods, are recognized as having their distinctive advantages and desirable features but they usually are not life-like. An object of my invention is to provide a method by which improved cartoon films may be produced, depicting the figures or other objects in a life-like manner, characteristic of the regular animated photo pictures »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

non pas d'entériner ce fossé esthétique, mais plutôt de le combler, de penser ces deux formes institutionnellement distinctes de manière plus conjointe, comme pour faire du dessin animé une forme davantage affiliée à la production cinématographique dominante, sur la foi d'une ressemblance cinétique avec le cinéma photographique. Le Rotoscope constitue bien une "amélioration", nous fait comprendre Fleischer, qui permet de lier avec plus d'évidence le dessin animé à la prise de vues réelles. Sous-entendu : jusque-là, les dessins animés étaient imparfaits. L'affirmation n'est évidemment pas vraie en soi, mais témoigne d'un parti-pris idéologique qui part du principe que le modèle de base serait le modèle cinématographique en prises de vues réelles. Michael Barrier exemplifie ce parti-pris presque inconscient lorsqu'il explique que l'impression générale se dégageant de la production de dessins animés des années 1910 était celle de « films *pauvrement animés*, habités de personnages *hautement artificiels*[672] ». Une telle interprétation repose en effet nécessairement sur un modèle d'animation supposément "riche", affichant un mouvement moins "artificiel", moins ostensiblement fabriqué, c'est-à-dire plus proche de ce que les spectateurs ont l'habitude de voir par ailleurs, dans les films en prises de vues réelles où le mouvement est spontanément exécuté et enregistré tel quel par la caméra.

La description du dispositif du Rotoscope est ainsi révélatrice, puisque Fleischer insiste considérablement sur l'usage de la prise de vues réelles comme condition de fonctionnement de son invention : « Pour produire des dessins animés par le biais de ma méthode améliorée, des scènes sont jouées par des *acteurs vivants* dépeignant les sujets que les dessins sont censés présenter et, *à l'aide d'une caméra de prises de vues*, les images de la scène jouée sont capturées, *et à partir de ces images*, des lignes graphiques des personnages ou des objets qui doivent être représentés sont tracées[673] ». On le voit, ce n'est pas tellement à un simple référent que nous avons ici à faire – on n'imite pas la prise de vues réelles – mais bel et bien à une condition de fonctionnement – on la décalque, on s'y conforme. Sans enregistrement photographique préalable, pas de dessin animé possible. Le dessin animé n'imite pas la vie, c'est la vie qui le conditionne. La nuance est importante car ce renversement fait de la rotoscopie un dispositif tout à fait problématique dans le cadre de notre réflexion : visuellement et techniquement parlant, nous avons bien à faire à de

[672] Michael Barrier, *op. cit.*, p. 18 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « Films poorly animated, populated by highly artificial characters »).
[673] Max Fleischer, « Method of producing moving-picture cartoons », *op. cit.*, (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « In producing cartoon films by my improved method, scenes are enacted by the aid of living actors depicting the subjects to be displayed by the cartoons, and, through the instrumentality of a moving picture camera, pictures of the enacted scenes are taken, and from these pictures, line pictures of cartoons of the characters or objects to be portrayed are made »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

l'animation, mais cette dernière ne pourrait exister sans la présence préalable de la prise de vues réelles. La rotoscopie nous place à ce titre en présence d'un mouvement cinématographique qui s'avère dépendre tout autant de l'un que de l'autre.

On conçoit, en termes théoriques, l'impasse dans laquelle conduit une telle technique. La question de l'intervalle s'y trouve problématisée de manière interne : le mouvement dépeint par la figure graphique repose sur une effectuation réelle, c'est-à-dire sur un mouvement indécomposable et sur des coupes équidistantes de ce dernier (instants quelconques) ; mais une fois redessinées, ces coupes équidistantes deviennent des poses transcendantes, puisqu'il y aura toujours un intervalle non dessiné entre chaque instant-clef de l'animation. Décalqué sur la prise de vues réelles, le mouvement rotoscopé s'avère donc être tout à la fois une image-mouvement deleuzienne, et dans le même temps, sa paradoxale négation absolue. Le Rotoscope lie donc profondément le dessin animé et la prise de vues réelles, dans une perspective résolument syncrétique : la fusion reste imparfaite – il y a quelque chose de surprenant dans l'alliage du dessin et du mouvement réel, à la source de l'attractivité du procédé aux yeux du public – mais les deux parties sont rigoureusement interdépendantes.

Or, cette interdépendance, indépendamment de l'aporie théorique qu'elle suggère selon nous, est tout à fait symptomatique d'un processus simultané d'assimilation – on cherche à rapprocher le dessin animé de la prise de vues réelles – et de scission – l'un et l'autre étant davantage distingués à l'aune du décalage graphique qui les sépare, là où leur mouvement s'avère en apparence similaire. La surprise résultant de ce décalage conditionne clairement l'attractivité du dispositif : la sidération spectatorielle provient de la découverte d'un personnage animé se mouvant à la manière d'un acteur réel. Il y a quelque chose d'inattendu dans cette rencontre au cœur même d'une figure animée.

De fait, Max Fleischer n'est pas le seul à mettre en évidence le caractère « life-like » de ses créations animées. En juin 1919, le *Moving Picture World* publie un article que nous avons déjà cité ici sur le metteur en scène et sur l'une des premières projections d'un épisode de la série *Out of the Inkwell*. Presque dès son ouverture, l'article met l'accent sur le procédé d'animation développé par le metteur en scène : « Max Fleischer, *inventeur du mystérieux procédé de l'action semblable à la vie* [*lifelike action*] dans les cartoons animés, est l'exemple vivant de ce qui peut être accompli par la seule foi du labeur et de la concentration[674] ». Puis l'article enchaîne sur le film lui-même, de manière symptomatique :

[674] Anonyme, « Fleischer Advances Technical Art Puts Life Action Into His Wonderful Series of Animated Pen Drawings, "Out of the Inkwell"», *Moving Picture World*, vol. 40, n°11, 7 juin 1919, p. 1497 (traduction

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

> « La plupart d'entre nous se sont émerveillés lorsque le clown de Max surgi de l'encrier a fait son apparition sur l'écran du Strand Theater […]. Nous l'avons vu faire la démonstration d'athlétiques propensions qui auraient fait rougir plus d'un gymnaste de la ville […]. Et tandis que nous appréciions la nouveauté de ces dessins animés, combien d'entre nous se sont arrêtés sur le nombre d'heures qui a pu rendre possible cette action semblable à la vie dans le cartoon de Max Fleischer ?[675] ».

On le voit, l'accent est encore une fois mis sur la proximité entre le mouvement du clown et le mouvement propre à la vie, comme pour insister sur la dimension attractive du procédé.

Mais l'article ne se contente pas de décrire l'étonnant mouvement du personnage dessiné. Là où nous suivons Crafton en affirmant que l'attractivité première de la série est à trouver au sein de ce mystérieux mouvement semblable à la vie, nous aurions tendance à penser un lien entre ce dernier et la formule hybride qui définit narrativement les *Out of the Inkwell*. Alors qu'il paraît majoritairement s'intéresser au procédé technique conditionnant le sidérant mouvement du clown, l'article insiste en effet également, nous l'avons déjà mis en évidence, sur la formule hybride que déploie le film : « nous avons ri lorsque le personnage grotesque des *Out of the Inkwell* […] *hurlait rageusement contre la pointe du crayon de son créateur*, montrant trop d'affection envers la jambe de son pantalon[676] ». Selon nous, l'entremêlement dessin animé/prises de vues réelles soulèverait, au travers de cette série, un intérêt nouveau pour cette forme appartenant pourtant au passé, mais cette fois-ci basée très clairement sur l'innovation technologique qui la sous-tend. Le Rotoscope permet aux dessins d'être aussi vivants que les personnages humains qu'ils côtoient, et donc, de véritablement interagir avec eux. Nous percevons dès lors, dans le Rotoscope, l'une des conditions qui ont pu mener les Fleischer à conférer à leur série une forme ostensiblement hybride, ou tout du moins à développer cette forme en vue de penser des interactions de plus en plus complexes entre des êtres, certes distincts graphiquement, mais également relativement proches du

---

personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « Max Fleischer, inventor of the mystery process of lifelike action in the animated cartoon, is a living example of what can be accomplished by hard work and concentration »).

[675] *Idem* (texte original : « Most of us marveled when Max's clown of the inkwell made his appearance on the screen at the Strand Theater […]. We saw him display athletic propensities such as might shame the star performers of the city's "gyms" […]. And while enjoying the novelty of these animated pen drawings, how many of us stopped to consider the hours of thought and concentration that made possible the lifelike action of the Max Fleischer animated cartoon? »)

[676] *Idem* (texte original : « We laughed at the grotesque star of the "Out of the Inkwell" as he […] yowled with rage when his creator's pen point showed too strong an affection for his trouser leg »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

simple fait qu'ils partagent un mouvement issu, pour chacun, d'un enregistrement en prises de vues réelles.

1-c. Une égalité de statut ?

L'hypothèse selon laquelle le Rotoscope serait l'une des conditions d'une interaction plus complexe entre dessin animé et prises de vues réelles n'est pas uniquement anachronique. L'on pourrait sans doute y percevoir une dérive téléologique, reposant sur la nécessité d'un dessin animé "amélioré" qui pourrait plus nettement correspondre au mouvement des êtres en prises de vues réelles. Nous fondons pourtant cette hypothèse sur la lecture d'un article publié le 22 février 1920 dans le *New York Times*, sous-entendant que le mouvement rotoscopé tend à "détacher" la figure dessiné de son support :

> « Les mouvements [de Koko], tout d'abord, sont lisses et gracieux. Il marche, danse et saute comme un être humain, comme un être humain particulièrement souple pourrait le faire. Il ne tressaute pas d'une position à une autre, ses bras et jambes ne bougent pas indépendamment du reste de son corps, et ce dernier ne reste pas artificiellement [*unnaturaly*] immobile comme s'il était – comme s'il était bien fixé sur le papier par les lignes qui le composent[677] ».

Cet extrait illustre fort bien l'étrange paradoxe du Rotoscope : la sidération que le procédé procure s'origine dans le décalage entre la graphie de la figure – déterminant son appartenance au domaine du dessin animé dont l'animation reste la plupart du temps assez succincte pour des raisons de rendement économique – et son mouvement, dont le naturel s'oppose à la "non-naturalité" inhérente à la fixité originelle du dessin sur le papier. Or, ce que l'article sous-entend par sa dernière phrase, jouant la surprise du paradoxe qu'elle révèle, c'est que ce décalage tend en définitive à libérer la figure de son support graphique, puisqu'elle se trouve désormais plus proche de la prise de vues réelles que de l'animation de dessins telle qu'elle se développe depuis le début des années 1910. Le dessin animé et la prise de vues réelles étant dès lors statutairement égaux, comparables, semblables, pourquoi ne pourraient-ils pas s'entremêler ?

---

[677] *New York Times*, 22 février 1920, cité par Donald Crafton, *Before Mickey*, *op. cit.*, p. 174 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « [Koko's] motions, for one thing, are smooth and graceful. He walks, dances and leaps as a human being, as a particulary easy-limbed human being might. He does not jerk himself from one position to another, nor does he move an arm or a leg while the remainder of his body remains as unnaturally still as – as if it were fixed in ink lines on paper »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

La série *Out of the Inkwell* paraît développer cette interrogation, faisant rapidement passer la sidération de l'animation de Koko au second plan pour privilégier de nouvelles modalités d'interaction entre le dessin animé et la prise de vues réelles. C'est ce qui explique, selon nous, que le Rotographe succède au Rotoscope, cette innovation ayant cette fois-ci pour objectif principal l'entremêlement des deux formes concernées. Tout se passe comme si, dorénavant assimilables car partageant la même source cinétique, le dessin et la photographie animés pouvaient se rencontrer beaucoup plus naturellement. L'égalité statutaire n'est néanmoins pas un donné dans le cadre de la série des Fleischer, comme nous allons nous en apercevoir dans notre prochain chapitre : chaque épisode paraît bien plutôt construit comme une *quête d'égalité* de la part de Koko le clown, sans cesse dédaigné par son dessinateur, et cherchant justement à intégrer le monde réel pour davantage faire valoir sa présence auprès d'un créateur dont il cherche perpétuellement à se venger, d'égal à égal. L'égalité n'est donc ici que potentielle, inscrite dans le mouvement des deux personnages, mais ce n'est que narrativement qu'elle se conquiert, à chaque épisode, faisant irrémédiablement l'objet du récit.

La rotoscopie paraît en revanche, dans d'autres cas plus tardifs, illustrer en apparence cette égalité statutaire. En témoignent plusieurs comédies musicales dotées de séquences hybrides, fonctionnant presque toujours selon des modalités similaires : les personnages dessinés y imitent, ou plutôt y rejouent à l'exactitude, le mouvement dansé des acteurs réels, comme des doubles ou des ombres de ces derniers. Nous avions déjà cité *Escale à Hollywood* de George Sidney, Jerry la souris y décalquant les pas de Gene Kelly, mais ce dernier danse également avec un serpent dans *Invitation à la danse* (*Invitation to the Dance,* Gene Kelly, 1956), le reptile reproduisant les pas du danseur en dépit de son corps extrêmement spécifique, dénué de bras ou de jambes. Les gardes animés de la fin du film suivent d'ailleurs le même principe, imitant au millimètre près la gestuelle du personnage.

Nous pourrions également faire référence au *Mary Poppins* de Robert Stevenson (1964), dans lequel les pingouins plagient la chorégraphie de Dick Van Dyke, ou encore *Traversons la Manche* (*Dangerous When Wet*, 1953) de Charles Walters, présentant une séquence sous-marine au sein de laquelle Esther Williams nage en rythme avec Tom et Jerry, lesquels partagent de nouveau l'affiche avec une star en prises de vues réelles après le film de George Sidney.

Dans ces exemples, l'égalité statutaire liée au Rotoscope paraît aller de soi, les personnages dansant tous en harmonie, comme d'un seul homme – l'expression étant ici à prendre au sens littéral. Néanmoins, nous serions enclins à penser que cette égalité, cette

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

harmonie liée à l'adaptation du mouvement réel à l'animation, pour reprendre les termes de Fred Grandinetti[678], n'est que superficielle. Si justifiable visuellement soit-elle, liée à la perfection chorégraphique de ces séquences, l'égalité statutaire sous-entendue par la rotoscopie ne résiste paradoxalement pas à l'hybridité de ces passages confrontant les deux régimes de représentation. Limitée au monde animé, la rotoscopie confère effectivement au dessin un mouvement qui le rapproche, cinétiquement parlant, de la prise de vues réelles – c'est, nous l'avons vu, l'objectif dépeint par les premières expériences et le brevet déposé par les Fleischer. Mais dans le cadre de ces séquences hybrides, il semble que la confrontation visuelle – pas forcément hostile – entre le dessin animé et la prise de vues réelles révèle une paradoxale inégalité de statut liée au Rotoscope.

La rotoscopie ne paraît pas tant, dans les cas qui nous intéressent, libérer le dessin animé de son support graphique que l'assujettir à la prise de vues réelles. Les personnages graphiques ne sont en effet pas dépeints comme des êtres pouvant jouir librement de leur mouvement "naturel" ou "life-like" : ils ne font que calquer leurs mouvements sur ceux de leurs homologues en prises de vues réelles qui apparaissent dès lors comme des modèles. Dans tous les cas évoqués, les êtres dessinés observent d'abord les acteurs en mouvement, avant de soudainement adopter leur manière de se mouvoir : ils apparaissent constamment comme des élèves appliqués, analysant le mouvement effectué pour mieux pouvoir le reproduire. En somme, l'animation paraît toujours avoir un statut en quelque sorte "inférieur", intimée de suivre ce que la prise de vues réelles lui impose en termes cinétiques. Autre paradoxe de la rotoscopie : censée conférer aux dessins animés un mouvement plus empirique, plus proche de la vie, afin de les rapprocher statutairement de la prise de vues réelles, elle assujettit à l'inverse les personnages graphiques aux personnages filmés en prises de vues réelles qui les déterminent. La prise de vues réelles est toujours première, le dessin animé est toujours second, les animateurs se contentant de suivre un modèle préétabli.

Néanmoins, si ces quelques exemples mettent à mal l'idée d'une égalité de statut entre prises de vues réelles et dessin animé rotoscopé, constatons que l'usage du Rotoscope incite bel et bien à rapprocher l'un et l'autre. Le procédé breveté par Max Fleischer apparaît comme un symptôme, celui d'une volonté de faire du dessin animé un équivalent cinétique des films en prises de vues réelles. Or, cette volonté détermine tout un pan du dessin animé post-années 1930 dont les principaux représentants, nous allons le voir, recherchent une forme de

[678] « [Le Rotoscope est un] procédé consistant à enregistrer les mouvements d'un personnage en prises de vues réelles et à les adapter à l'animation », Fred Grandinetti, *Popeye : An Illustrated Cultural History*, Jefferson, McFarland, 2004, p. 42 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Rotoscope is a process consisting in recording the movements of a live action character, and adapting them to animation »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

symbiose entre le dessin animé et le cinéma dominant en prises de vues réelles. Cette symbiose serait, comme le Rotoscope en son temps, la condition d'un autre type de symbiose, certains films hybrides jouant sur la similarité cinétique et graphique de leurs personnages dessinés pensés sur le modèle de la prise de vues réelles et de leurs acteurs pour mieux les unir. Il s'agit à présent de se demander, à la lumière du désir de ressemblance entre les deux régimes de représentation, si cette union relativement impensée par la théorie de l'animation est possible, et selon quelles modalités ?

2. Le fantasme de l'union amoureuse.

2-a. Une relation impossible ?

Il nous semble que l'une des illustrations les plus flagrantes du fantasme syncrétique propre aux animateurs recherchant une adéquation ou une similitude entre dessin animé et cinéma en prises de vues réelles est celle de la relation amoureuse entre deux personnages appartenant chacun à l'un des deux régimes de représentation. Il serait intéressant de se demander si la relation théorique construite entre dessin animé et prises de vues réelles au cours de l'histoire ne trouve pas un écho dans la relation que l'un et l'autre peuvent entretenir dans les films qui les réunissent. Relations conflictuelles mises à part, il est en effet possible de relever dans plusieurs films hybrides certains indices du principe d'assimilation qui détermine en partie le lien dessin animé/prises de vues réelles ; ces indices seraient selon nous à déceler au cœur des liens intimes ou amoureux qui peuvent se tisser entre les personnages issus des deux mondes.

Premier constat : ce type de relation est absent des premières occurrences d'interaction chez Cohl, Blackton, ou même Fleischer. Les problématiques de ces expériences inaugurales sont ailleurs, elles jouent sur la coprésence du créateur et de sa création, sans réellement développer d'autres types de relation entre les personnages dessinés et ceux en prises de vues réelles. L'idée d'une relation amoureuse paraît donc constituer un véritable impensé à l'époque, et il faut attendre la première interaction hybride entre un personnage féminin et un personnage masculin pour que la question puisse être posée, ne serait-ce qu'à l'aune de notre regard contemporain. L'une des premières relations genrées, à notre connaissance, entre deux personnages issus de deux mondes séparés, est celle qui unit Alice et le chat Julius dans la série des *Alice's Comedies* de Walt Disney (1923-1927). La petite Alice, explorant en rêve

l'univers de Cartoonland à chaque épisode, rencontre en effet, dès le troisième épisode de la série, un personnage de chat qui prendra plus tard le nom de Julius, et qu'elle sauve d'une attaque de fantômes. Au-delà de la gratitude du chat envers la jeune fille, la mise en scène de Disney insiste clairement sur l'émoi amoureux des deux personnages : Julius, frétillant et la main sur le cœur, s'agenouille dans une posture de demande en mariage avant qu'un cœur se dessine au-dessus de son visage. Dans un geste d'acceptation, Alice, émue, offre sa main à baiser au félin.

La séquence dépeint sans détour, on le voit, une relation de type amoureux entre les deux personnages. La gêne perceptible chez la jeune fille ne vient guère d'un quelconque obstacle ontologique qui interdirait cette relation, mais bien plutôt de son émotion vis-à-vis de cette demande. Pourtant, la séquence se conclut de manière singulière : au lieu de donner suite à cette amourette naissante, Disney rompt le lien entre les deux personnages. Le baiser de Julius provoque en effet le réveil d'Alice, tirée de son rêve par un chat qui lui lèche réellement la main.

Ce retour imposé au monde réel s'avère sans doute être en premier lieu une ficelle scénaristique – le baisemain du personnage dessiné est une interprétation onirique de ce qui arrive dans le réel à Alice. Rien ne laisse présager que Disney ait à l'époque souhaité mettre en évidence l'impossibilité de la relation entre les deux personnages qui aboutirait à une rupture du continuum du rêve. Il convient à ce titre d'interroger les autres épisodes de la série, afin d'y analyser plus en détail ce couple étrange. Un second baiser intervient en l'occurrence dans *Alice and the Three Bears* (1924) qui, après avoir dépeint une course-poursuite à l'issue de laquelle Julius sauve Alice, s'achève par une séquence inverse à celle de *Spooky Adventure*, la jeune fille y embrassant cette fois son sauveur. Exactement comme dans le film précédent, mais en renversant les rôles, Alice regarde tendrement Julius, et celui-ci lui renvoie son regard dans une posture timide, avant de recevoir le baiser.

À la différence de *Spooky Adventure*, cette séquence ne provoque pas une transition qui ramènerait Alice au monde réel : le cartoon s'arrête simplement et s'achève alors qu'Alice reste au cœur de l'univers dessiné. Que ce baiser hybride scelle ou non son appartenance au monde du *cartoon* – pour peu que l'on surinterprète le passage – il n'en reste pas moins qu'il s'opère ici sans obstacle. D'aucuns pourraient avancer que le cœur dessiné ne retranscrit nullement l'amour entre les deux personnages, mais constitue plutôt un indice visuel pour signifier avec plus d'évidence graphique le baiser donné par la jeune fille ; mais la suite des événements accentue encore l'interprétation selon laquelle Disney met en scène une relation quasi-conjugale entre Alice et Julius.

Constamment montrés ensemble, à chacune de leurs nombreuses entreprises – qu'ils soient fermiers, producteurs d'œufs, pilotes de course, hôteliers, chefs de gare – Alice et Julius paraissent intimement liés, partageant à chaque épisode, en termes matériels, le bien dont ils s'occupent. Si aucune preuve de cette relation aux accents maritaux ne se fait jour au sein des épisodes, nous découvrons néanmoins que les deux personnages habitent ensemble dans l'épisode *Alice Rattled by Rats* (1925). Mieux encore, l'épisode *Alice's Orphan* (1926) confronte les deux personnages à la parentalité, Alice et Julius devant s'occuper d'un nouveau-né nommé Oscar. Pourtant, cette interprétation d'une vie maritale hybride entre deux personnages appartenant à deux mondes différents se heurte à certaines limites qui tendent à fragiliser le lien que l'on pourrait percevoir entre la jeune fille et le chat animé.

Les épisodes dévoilant Alice et Julius chez eux sont en particulier révélateurs du problème : Alice se trouve constamment évacuée de la narration et du lieu dans lequel elle est censée habiter. Les premières secondes d'*Alice Rattled by Rats* présentent par exemple la jeune fille faisant ses bagages et quittant la maison en demandant à Julius de veiller sur les lieux. Totalement absente de l'épisode, Alice ne refait son apparition qu'à la fin du récit, pour subir une explosion avec le chat. L'évacuation d'Alice hors du récit témoigne, nous le préciserons dans le chapitre suivant, d'une facilitation logistique ; mais au-delà de cet aspect pratique, force est de constater que cette disparition sonne, au sein du film, comme une mise à l'écart du personnage, partageant beaucoup moins souvent l'affiche avec son partenaire qu'au début de la série. De même, et plus flagrant encore, *Alice's Orphan* expose une étrange vie de couple, Alice ne s'impliquant absolument jamais dans l'éducation d'Oscar. Toujours immobile, droite comme un I, isolée dans le cadre, elle observe ce qui se passe sans jamais intervenir, et finit par disparaître du récit. La séquence du repas en témoigne, la jeune fille observant Julius et Oscar s'installer à table avant de s'effacer totalement du film, sans jamais réapparaître.

À bien y regarder, Alice et Julius ne semblent pas vraiment vivre une histoire d'amour, en dépit des deux séquences de baiser déjà évoquées. L'idylle entre les deux personnages reste plutôt platonique, comme le prouve l'épisode *Alice in the Wooly West* (1926), s'achevant, comme *Alice and the Three Bears*, par le sauvetage de la jeune fille par le chat : Julius se débarrasse de sa peau pour tromper l'antagoniste du récit, et se retrouve donc nu devant Alice. Mais au lieu de rejouer la séquence du film de 1924 – Alice s'exclame encore une fois « Mon héros », présageant d'une nouvelle scène de baiser – Julius rougit et se cache précipitamment derrière un rocher. Le "couple" Alice/Julius ne semble pas vraiment résister à la question de la nudité, apparaissant vraisemblablement comme un tabou et annulant de ce

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

fait tout fantasme d'ordre charnel entre les deux personnages. Si ce gag tend déjà à montrer que le couple Alice/Julius n'en est pas vraiment un, nous pourrions, plus directement encore, faire référence au début d'*Alice's Orphan* qui montre Julius, patinant sur la glace et faisant les yeux doux à une chatte, sans se soucier le moins du monde d'Alice ; ou encore *Alice the Fire Fighter* (1926), la jeune fille y acclamant, dans les dernières images, la romance finale entre Julius et la jeune chatte qu'il sauve des flammes, achevant d'annuler toute idée d'idylle entre le personnage en prises de vues réelles et le personnage graphique.

Contrairement aux apparences, l'ambivalence de cette relation amoureuse hybride, aussi envisageable que non avenue, n'est en rien le signe d'une aporie liée à l'impossibilité théorique de son avènement. Ce qu'elle révèle en revanche, c'est que cette relation était clairement impensée à l'époque de ces films. Comment cette relation aurait-elle en effet pu être envisagée comme contre-nature par Walt Disney, alors même que ni la nature ontologique du dessin animé, ni celle de la prise de vues réelles n'ont encore été inventées par les théories de l'animation ? De fait, seule une réinterprétation peut donner à percevoir, dans ce couple ambigu, une illustration de l'impossibilité fusionnelle qui caractériserait deux régimes de représentation pensés comme opposés. Il est néanmoins intéressant de remarquer qu'au final, Disney accouple deux personnages graphiquement similaires, appartenant au même monde, tandis que la petite Alice se trouve pour sa part progressivement écartée de cet univers. Si la relation Alice/Julius n'a sans doute jamais été réellement pensée ni interrogée par Disney, c'est en l'occurrence sans doute parce que les deux personnages n'avaient à l'époque aucune affinité d'ordre graphique ; que l'on choisisse d'y percevoir l'écho d'une vision conservatrice importe peu et serait de toute manière difficile à prouver. Relevons cependant le fait que ce type de relation hybride n'apparaît par la suite quasiment plus avant une vingtaine d'années. Il convient donc de s'interroger sur l'évolution de la relation dessin animé/prises de vues réelles durant ces vingt années.

2-b. Affinités cinétiques – les limites de la rotoscopie.

Un regard orienté et téléologique pourrait percevoir dans cette relation non avenue entre Alice et Julius la marque d'une limitation du dessin animé de l'époque, d'une imperfection de l'animation qui freinerait l'union potentielle des deux personnages : radicalement différent d'Alice en termes esthétiques et techniques, Julius ne pourrait s'unir à

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

elle[679]. Mais cette conception se base sur une vision singulière du dessin animé qui se devrait, dans sa forme soi-disant la plus aboutie, de ressembler au cinéma en prises de vues réelles. On le voit, dans le cadre de la série de Disney, cette conception ne paraît guère tenir, pour la bonne et simple raison que le réalisateur/producteur ne vise aucunement, à l'époque, une quelconque ressemblance entre le *cartoon* et la prise de vues réelles : l'un et l'autre ont leurs caractéristiques réciproques et, mis à part dans le cas des Fleischer, le dessin animé du début des années 1920 ne se pense pas sur le modèle cinétique du cinéma photographique dominant.

Mais justement, le cas des Fleischer s'avère intéressant dans la mesure où il inaugure, par le biais de la rotoscopie, une certaine conception de l'animation qui ferait du cinéma en prises de vues réelles un modèle à suivre : étant diffusés dans les salles de cinéma, les dessins animés se doivent de ressembler davantage au cinéma dominant qu'aux *comic strips* dont ils découlent. C'est ce qui ressort du discours de Max Fleischer, considérant dans le brevet de son invention que les dessins animés tels qu'ils sont réalisés à son époque ne sont en rien semblables à la vie, et qu'il serait possible de les "améliorer" par le biais de sa méthode basée sur le cinéma photographique. Cette idée du dessin animé ne définit évidemment absolument pas l'animation dans son ensemble, ni même l'*animated cartoon* des années 1920, mais elle témoigne d'une orientation possible que vont suivre nombre d'animateurs, aboutissant, dans les années 1930-1940 à ce que Norman M. Klein nomme, rappelons-le, la *full animation*[680], l'animation complète. Le terme s'avère d'ailleurs lui aussi idéologiquement chargé, présumant de "l'incomplétude" de l'animation précédant cette période. On comprend, dans ce contexte d'industrialisation et de quête de légitimité institutionnelle des animateurs de *cartoon*, la volonté déjà évoquée de se plier de plus en plus aux règles visuelles du cinéma en prises de vues réelles. Mais plus encore, on comprend l'orientation idéologique incitant à dévaluer les entreprises d'animation de dessins précédant cette ère hollywoodienne. J.P. Telotte en donne un exemple flagrant lorsqu'il écrit, fort téléologiquement, que

> « le son […] n'était qu'un des nombreux effets qui seront finalement ajoutés [au cartoon] alors que les animateurs cherchent à tourner leur art vers de plus complexes horizons, ne recherchant plus seulement ces signes de vies simples mais intrigants qui attirèrent les premiers spectateurs, mais un standard qui permettrait aux cartoons d'approcher la vérisimilitude demandée par l'art moderne, *qui était une marque de fabrique propre aux*

[679] Cette idée renvoie en un sens à ce qu'Hervé Joubert-Laurencin décrit du préjugé "ratial" à l'œuvre dans la perception du cinéma d'animation envisagé, par ses détracteurs, comme « animalier, […], infantile […], malade […], étrange (ou étranger) », faisant de la différence de ce cinéma une tare qui le sépare radicalement du cinéma dominant en prises de vues réelles. Cf Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre Volante*, *op. cit.*, pp. 37-39.
[680] Norman M. Klein, *op. cit.*, pp. 106-107.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

films narratifs classiques, et qui paverait au final la voie à la transition du cartoon vers les longs métrages narratifs[681] ».

Si l'on accepte ce principe d'assimilation comme une forme de consécration institutionnelle, ou encore comme une ligne esthétique visant à faire du *cartoon* un avatar de la prise de vues réelles, il est possible d'entendre les raisons pour lesquelles personnages animés et personnages en prises de vues réelles ne pourraient s'unir que sous couvert d'une ressemblance plus affichée, d'une correspondance visuelle qui d'emblée les rapprocherait. C'est ce qui explique que ce type de relation ait été relativement impensé à l'époque des *Alice's Comedies*. L'idée d'une correspondance cinétique et visuelle, et donc d'une fusion possible, entre le dessin animé et la prise de vues réelles n'avait pas encore vu le jour. Suivant cette logique, il est possible de s'interroger sur le rôle de la rotoscopie : serait-elle la condition de cette correspondance parfaite qui permettrait, au moins techniquement, de lier les deux régimes de représentation ?

L'animateur Ralph Bakshi, auteur du célèbre *Fritz the Cat* en 1972 réalise, vingt ans après ce premier film, le long métrage *Cool World*, dans lequel Gabriel Byrne incarne un cartooniste projeté dans son univers graphique et tombant amoureux de l'une de ses créations nommée Holli Would. Isolé au sein d'un univers cartoonesque déployant un grand nombre de formes d'animation en fonction des personnages dépeints, ce personnage féminin est en l'occurrence le seul à reposer sur la rotoscopie. Ce constat amènerait à affirmer que le désir du dessinateur pour sa création repose entre autres sur la similitude cinétique des deux personnages. Quatre ans plus tôt, *Qui veut la peau de Roger Rabbit* témoigne d'une approche similaire : Jessica Rabbit, en partie rotoscopée[682], provoque chez les personnages en prises de vues réelles une forme d'émoi érotique, que ce soit chez le personnage de Marvin Acmé ou d'Eddie Valiant. Or, lorsque ce dernier se retrouve à Toonville et fait face à un sosie toonesque de Jessica, le corps totalement irréaliste auquel il se confronte cette fois-ci annule chez lui toute forme de désir, quand bien même subirait-il les assauts sexuels d'un *toon* féminin aux perturbants accès nymphomanes, partageant dans les grandes lignes le physique de son sosie.

---

[681] J.P. Telotte, *op. cit.*, pp. 56-57 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « Sound […] was only one of a number of effects that would eventually be added as animators turned their art to ever more complex purposes, aiming not just for those simple but intriguing signs of life that drew early audiences, but for a standard that would allow cartoons to approach the verisimilitude that modern art demanded, that was a particular hallmark of classical film narrative, and that would ultimately pave the way for cartoons to transition into feature-length narratives »).

[682] Cf « Richard Williams and Who Framed Roger Rabbit », *op. cit.*, p. 13. L'animateur Richard Williams y explique que l'animation de Jessica Rabbit repose sur une actrice filmée au préalable, dont seules quelques parties du corps ont été rotoscopées.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Mais la rotoscopie ne peut être envisagée comme la seule condition du fantasme amoureux dirigé vers un personnage animé. Si la reconnaissance d'attributs cinétiques partagés peut constituer une condition supposée de ce type de lien, elle n'est pas suffisante, car la rotoscopie, seule, est à la source d'une inadéquation graphique entre les images dessinées et les images photographiques. Comme l'écrit Georges Sifianos, le problème de la rotoscopie est un « problème de traduction où deux univers se confrontent, l'un photographique, l'autre dessiné, chacun suivant ses règles concernant l'image ou le mouvement. Le résultat provoque une sensation de travestissement et dissipation du fond au bénéfice d'un traitement de surface[683] ». Le terme de travestissement n'est pas utilisé au hasard, puisqu'il renvoie à l'idée de déguisement qui sous-tend la pratique, les animateurs pouvant en l'occurrence greffer n'importe quel corps au mouvement enregistré, comme en témoigne, par exemple, le serpent d'*Invitation à la danse* dansant à la manière de Gene Kelly.

Mais plus encore, la rotoscopie travestit le mouvement en ce qu'elle n'en décalque que les contours, d'où cette impression de superficialité que décrit Sifianos. L'auteur le précise en effet :

> « L'image photographique se caractérise en principe par une quantité importante de détails qui ont une interdépendance organique. Celle-ci existe également quand la forme bouge. Dans la nature, il n'y pas de lignes propres, sauf celles qui marquent les frontières entre deux formes ayant une forte différence de contraste. La lumière qui autorise la perception du volume crée une importante quantité de nuances sur sa surface. […] Le genre d'images avec lequel on tente d'habitude de traduire ce monde photographié obéit à bien d'autres lois. La technique des cellulos impose des lignes claires et des formes plates qui sont déjà deux éléments opposés à l'image de la nature[684] ».

On le voit, l'analyse de Sifianos évoque un problème de transcription, de passage d'un modèle de représentation à un autre qui implique nécessairement une perte. Cette "automatisation" ou cette retranscription presque mécanique liée au décalque – la visée personnelle de l'artiste n'intervient plus, si ce n'est pour la forme de la représentation choisie – ne produit paradoxalement pas une représentation parfaite du réel. C'est une version tronquée qui en découle, par son automatisme même, car la graphie manuelle, aussi mécanisée soit-elle, ne peut retranscrire certaines des nuances volumiques du réel photographié. Sifianos, à nouveau :

[683] Georges Sifianos, *op. cit.*, p. 256.
[684] *Ibid.*, pp. 256-257.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

> « Pendant la projection, un ensemble de lignes apparaissent, disparaissent et se promènent dans les surfaces plates sans pouvoir justifier leur placement exact. Ces lignes porteuses de détails ont comme seule référence la structure disparue de l'image copiée. Les images ainsi composées de traits aléatoires ne relèvent ni de la cohérence de la photographie ni de celle de l'image dessinée. En flottement permanent, soupçonnées d'un compromis douteux, ces images évoquent la contrefaçon, et l'univers du kitsch : la sensation d'une dégradation que l'on fait semblant de pas apercevoir[685] ».

Le terme de "dégradation" est ici révélateur d'une limite de la rotoscopie dans le cadre d'une fusion potentielle entre dessin animé et prises de vues réelles : comment ces derniers pourraient-ils s'unir sur la foi d'une technique qui "dégrade" l'un des deux partis sous couvert d'une ressemblance plus prononcée entre les deux ?

La rotoscopie ne serait en l'occurrence, selon nous, qu'un jalon parmi d'autres dans l'évolution, plus complexe, du dessin animé envisagé comme *analogon* de la prise de vues réelles. Cette conception spécifique du dessin animé dépasse en effet l'usage exclusif de cette technique : les vingt années "post-Rotoscope" mettent en jeu l'idée plus globale d'une forme de dessin animé qui ne copierait plus mécaniquement le réel, mais plutôt qui l'imiterait, l'adapterait, et le comprendrait pour en donner une interprétation considérée comme plus juste et plus proche. Encore une fois, cette vision très singulière ne définit évidemment pas le cinéma d'animation dans son ensemble, mais son héritage est tel qu'il paraît phagocyter l'appréhension globale des dessins animés industriels, ceux-là même qu'André Martin surnomme les « Mickey » en vertu de l'importance historique de Disney dans le processus d'institutionnalisation de cette forme précise. De fait, ce n'est pas la rotoscopie qui conditionne intégralement l'émoi érotique de Gabriel Byrne dans *Cool World,* ni même celui de Bob Hoskins dans *Qui veut la peau de Roger Rabbit*. Aussi rotoscopés soient-ils, les personnages féminins provoquent surtout le désir par leur apparence : un dragon décalqué sur le mouvement d'une femme n'engagerait guère le même type de réaction chez les personnages en prises de vues réelles. C'est en tant que fantasmes graphiques que Jessica Rabbit et Holli Would peuvent être désirables, corps supposément idéaux selon une certaine perception masculine. Comme Jessica Rabbit le met en évidence dans le film de Robert Zemeckis : « Vous ne savez pas comme c'est dur d'être une femme qui a mon physique », ce à quoi le personnage d'Eddie Valiant répond : « Eh bien vous ne savez pas comme c'est dur d'être un homme qui regarde une femme qui a un physique ». La dimension visuelle est donc d'importance, et c'est sa combinaison avec la rotoscopie qui paraît déterminer, non seulement

[685] *Ibid.*, pp. 257-258.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

l'affinité cinétique entre deux corps qui bougent de la même manière, mais également le désir érotique lié au corps présenté par des personnages à l'apparence aussi féminine qu'humaine.

2-c. "L'illusion de la vie", ou la confusion des mondes.

À la sortie de *Qui veut la peau de Roger Rabbit*, plusieurs articles ont relevé l'ambigüité du personnage de Jessica Rabbit. Bien que dessinée, la femme de Roger Rabbit ne laisse pas indifférents les personnages en prises de vues réelles qu'elle côtoie, une idée qui paraît à la fois assez étrange pour être relevée, et assez crédible pour être acceptée par les critiques/spectateurs. La critique du *New York Times* de Janet Maslin souligne ainsi que l'une des preuves de l'intelligence du film est de faire en sorte que « Jessica Rabbit, un canon animé qui n'a de Rabbit que le nom, paraisse voluptueuse […] au point que Roger et Eddie la trouvent tout aussi attirante l'un que l'autre[686] ». Plus révélatrice encore, la critique de Jonathan Rosenbaum parue dans le *Chicago Reader* insiste sur la position intermédiaire du personnage :

> « Les mondes et personnages séparés [du film noir et du cartoon], paraissent coexister et apprendre les uns des autres, mais Jessica est un personnage qui de plusieurs façons paraît être prise dans l'interface entre les deux. (Même son nom pose un problème existentiel : Jessica Rabbit décrit une Toon humaine mariée à un lapin) Dessinée sur le modèle de la Veronica Lake et de la Lauren Bacall des années 40, comme amplifiées et recouvertes par l'imaginaire sexuel débridé de Tex Avery et Frank Tashlin […], Jessica est sans doute davantage un sex-symbol dans le film que Dolores, la petite amie en prises de vues réelles d'Eddie. […] Pourtant mariée à un lapin Toon, et flirtant – pour ne pas dire plus – avec des hommes en prises de vues réelles tels Marvin Acmé et Eddie Valiant, elle pointe une forme de bestialité d'un côté […] et de fétichisme de l'autre […][687] ».

---

[686] Janet Maslin, « Who Framed Roger Rabbit », *op. cit.* (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « It is one small measure of the film's cleverness that Jessica, an animated bombshell who is a Rabbit only by marriage, looks and sounds so sultrythat Roger and Eddie find her equally alluring »).

[687] Jonathan Rosenbaum, « When Worlds Collide », *Chicago Reader*, 24 juin 1988, consultable sur l'url http://www.jonathanrosenbaum.com/?p=7661, dernière consultation le 13/06/2013 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « The combination of film noir and cartoon intensifies this possibility for upset. By and large, the separate worlds and characters of these two genres are shown to coexist and eventually to learn from one another, but Jessica is a character who in many ways seems caught in the interface between them. (Even her full name poses an existential problem : Jessica Rabbit describes a human Toon married to a rabbit.) Modeled after Veronica Lake and Lauren Bacall in the 40s, as amplified and upholstered by the crazed sexual imaginations of Tex Avery and Frank Tashlin. Jessica is certainly more of a sex symbol in the movie than Eddie's live-action girlfriend Dolores. Yet because Jessica is married to a rabbit Toon, and at the very least flirts with such live-action males as Marvin Acme and Eddie Valiant, hints of bestiality on the one hand and fetishism on the other are never far away »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Nous pourrions également citer Marc Toullec, estimant que Robert Zemeckis filme Jessica Rabbit « comme si elle était une femme en chair et en os, [survolant] son impressionnant décolleté sans se soucier de ses origines[688] ». Ces citations tendent à prouver que le personnage de Jessica Rabbit a bien été perçu, à l'époque, comme une femme potentiellement attirante en dépit de sa nature dessinée. Il est intéressant que soit souligné, dans les deux cas, le problème de son identité graphique, étant tout à la fois un *toon*, mais un *toon* à l'apparence humaine et féminine. L'usage partiel de la rotoscopie, on le voit, ne suffit pas ici à justifier le fait que Jessica ne soit pas aussi décalée que les autres personnages dessinés et qu'elle puisse ainsi être désirée par des représentants de la gente masculine en prises de vues réelles. C'est également son apparence, ce qu'elle symbolise visuellement – un certain type de fantasme masculin – qui la rend si attirante aux yeux des personnages. Mais cette dimension fantasmatique n'aurait guère d'impact si elle ne reposait pas sur une physionomie humaine et sur l'ambition des animateurs à donner à percevoir le personnage comme un être complexe, doté d'émotions et d'une forte personnalité. À ce titre, même si elle y ajoute l'érotisme et le fantasme, Jessica Rabbit est une digne descendante de la ligne de pensée esthétique instituée par les studios Disney à partir de la seconde moitié des années 1930, et nommée par ses propres instigateurs « l'illusion de la vie ». C'est de cette ligne que découlerait, selon nous, l'hypothèse d'une fusion envisageable entre prises de vues réelles et dessin animé, en particulier au travers des relations amoureuses entre personnages issus de deux mondes aussi techniquement et théoriquement différenciés qu'esthétiquement et idéologiquement rapprochables.

Comme nous l'avons déjà fait remarquer, les studios Disney inaugurent, à partir de la seconde moitié des années 1930, une manière de penser l'animation sur le modèle de la prise de vues réelles : non pas pour la copier mécaniquement – comme le ferait la rotoscopie seule – mais plutôt en vue de créer un rapport de proximité supplémentaire entre le spectateur et le dessin animé. Comme Wilfred Jackson, animateur du studio, a pu le mettre en évidence : « Aussi loin que je puisse me rappeler, Walt voulait que ses dessins animés ressemblent à des choses réelles qui aient des sentiments, des émotions et des pensées, et la chose principale était que le public puisse croire en eux, et s'inquiète de ce qui allait leur arriver[689] ». Que cette phrase soit idéalisée ou non par Frank Thomas et Ollie Johnston, ces derniers vont dans le

[688] Marc Toullec, « Qui veut la peau de Roger Rabbit », *Mad Movies*, n° 55, septembre 1988, p. 15.
[689] Cité par Frank Thomas et Ollie Johnston, *op. cit.*, p. 35 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « As far as I can remember, Walt wanted his drawings that were animated to seem to be real things that had feelings and emotions and thoughts, and the main thing was that the audience would believe them and that they would care what happened to them »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

même sens dans leur ouvrage *The Illusion of Life – Disney Animation* en expliquant que là où l'animation des années 1920 « était indéniablement grossière[690] », il fallait, sous l'égide du Disney des années 1930, qu'elle dote ses personnages de « poids, d'une forme anatomique, d'épaules, de colonne vertébrale, d'os ou de muscles[691] ». On le voit, le discours de ces trois animateurs injecte une évidente idéologie "réaliste[692]" au cœur de l'industrie du dessin animé.

Or cette idéologie ne vient pas de nulle part, elle émane, d'évidence, du modèle de la prise de vues réelles. L'ouvrage Thomas et Johnston est extrêmement révélateur de ce point de vue, soulevant à plusieurs reprises l'importance de ce modèle dans le principe "d'illusion de la vie" qui les guide. L'exemple de la production de *Blanche-Neige et les sept nains* est sans doute le plus frappant. Thomas et Johnston reviennent sur la première suggestion graphique du personnage-titre par l'animateur Hamilton Luske : « Ham avait une idée intéressante […]. Son dessin suggérait une adolescente étrange et dégingandée dotée d'un charme engageant, qui aurait très bien pu être animée sans l'aide de la prise de vues réelles. Mais l'histoire était partie dans une direction différente à ce moment, et la jeune fille d'Ham fut abandonnée[693] ». Les deux auteurs mettent donc en évidence le fait que l'histoire du film imposait bien un traitement lié à la prise de vues réelles, ou plus précisément un traitement *fondé* sur la prise de vues réelles puisque des acteurs furent concrètement engagés à l'époque pour interpréter les personnages. Thomas et Johnston, encore :

> « Ham contribua énormément à Blanche-Neige en dirigeant Margie [Bell] pour la prise de vues réelles. Les choix d'Ham, visant à conserver l'innocence, la féminité, le charme et la sincérité de la jeune femme, étaient les véritables clefs de l'acceptation du personnage par le public. […] La prise de vues réelles doit être étudiée et comprise car dans le cas contraire, avec un personnage comme la jeune femme, tout pourrait devenir comique[694] ».

---

[690] *Idem* (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Undeniably crude »).
[691] *Idem* (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Weight, anatomy, shoulders, spines, bones, or muscles »).
[692] Les deux auteurs parlent même de « caricature du réalisme » (*Idem*, « caricature of realism »). Tout était possible « à condition que le public reste captivé du fait de la crédibilité des choses dépeintes » : il fallait « les rendre réelles » (*Idem*, « As long as he remembered always to captivate the audience by making it all believable – by making it real »).
[693] *Ibid*., p. 113 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Ham had an interesting idea […]. His drawing suggested an awkward, gangly teenager with a winsome charm, who could very well have been animated without live action. But the story had started to go a different way by this time, so Ham's girl was turned down »).
[694] *Ibid.*, p. 114 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Ham made an enormous contribution to Snow White by the way he directed Margie for the live action. Ham's choices in handling the girl, keeping her innocent, feminine, appealing, and sincere, were the real keys to her acceptance by the audience. […] The live action must be studied and understood or, with a character like the girl, it could become comical »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Ce qui ne devait être qu'un guide informel, écrivent les deux animateurs, semble être devenu un point essentiel de la mise en scène.

Comme le précisent Thomas et Johnston, en règle générale, « si nous voulions que le public soit absorbé par le film, ce monde de fantaisie devait être un monde réel avec de réelles personnes faisant des choses réelles. *Cela ne devait plus être un cartoon*. Cela devait être du "théâtre" [les guillemets dans le texte original tendent à suggérer un emploi plus proche de l'idée d'une diffusion de film en salle] […][695] ». Les propos sont radicaux et témoignent d'une orientation claire : rapprocher le dessin animé de la prise de vues réelles, et faire en sorte que la fantaisie qui le détermine soit crédible, les spectateurs devant appréhender ces films animés de la même manière que s'ils regardaient un film en prises de vues réelles.

Les critiques de *Blanche-Neige* confirment pour la plupart à l'époque la validité de cette ligne esthétique en évoquant les deux formes sur un pied d'égalité. Le *Weekly Guide* du 8 janvier 1938 s'émerveille par exemple devant une « si parfaite animation qui est semblable à la vie [*like life*] dans une atmosphère de conte de fée[696] » ; *Variety* exprime pour sa part, le 29 décembre 1937, que le film est « si parfait dans l'illusion, si tendre dans la romance et la fantaisie, si émouvant dans certains de ses passages lorsque le jeu des personnages atteint une profondeur comparable à la sincérité des acteurs humains, que le film approche l'excellence absolue[697] » ; et citons pour finir la revue *Cinema Progress*, n'hésitant pas à affirmer en 1938 que « *Blanche-Neige et les sept nains* emploie tous les procédés techniques connus chez ses frères de chair et de sang », ce qui amène le critique à conclure que « le cartoon est définitivement arrivé à maturité[698] ». Le principe de "l'illusion de la vie" aboutit donc bien à une forme de gémellité, et donc d'assimilation, entre dessin animé et prises de vues réelles, perceptible au sein des discours critiques de l'époque ainsi que chez les animateurs œuvrant en particulier au sein des studios Disney. C'est en suivant cette perspective historiquement marquée que nous pourrions expliquer la volonté plus tardive de certains metteurs en scène d'unir physiquement un personnage graphique et un acteur réel, les deux pouvant en

[695] *Ibid.*, p. 90 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « If the audience were to be drawn into this film, this world of fantasy would have to be a real world with real people doing real things. This would not be a cartoon. It would be "theater" »).

[696] *Weekly Guide*, 8 janvier 1938. Cf Anonyme, « Snow White and the Seven Dwarfs », *Motion Picture Review Digest*, vol. 3, n° 14, 4 avril 1938, p. 92 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « [It is] given such perfect animation that is like life in a fairy-tale atmosphere »).

[697] *Variety*, 29 décembre 1937, p. 17. Cf Anonyme, « Snow White and the Seven Dwarfs », *Motion Picture Review Digest*, *op. cit.*, p. 93 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « So perfect in the illusion, so tender the romance and fantasy, so emotional are certain portions when the acting of the characters strikes a depth comparable to the sincerity of humain players, that the film approaches real greatness »).

[698] Anonyme, « Paint-Pot Fantasy », *Cinema Progress*, vol. 3, n° 1, février-mars 1938, p. 27 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « "Snow White and the Seven Dwarfs" employs every technical device known to its flesh-and-blood brothers […]. The cartoon has definitely come of age »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

définitive, à l'aune de ce principe "d'illusion de la vie", être idéologiquement compatibles. Mais cette compatibilité idéologique résiste-t-elle aux problèmes plus profonds de décalage technique qui tendent à séparer les deux régimes de représentation, et que la théorie aura repris à son compte pour les scinder et les opposer ? Si certains personnages en prises de vues réelles semblent pouvoir désirer ou fantasmer un personnage de dessin animé, peuvent-ils concrètement s'accoupler, et donc véritablement fusionner l'un avec l'autre ?

3. Interfaces sexuelles.

3-a. Le dessin animé est-il sexué ?

Dans son article « Contrepoint, interface, immersion : animation et cinéma direct revisités », Paul Wells analyse différentes formes d'interactions possibles que nous avons présentées en introduction de cette thèse, dont celle qui nous intéresse précisément ici et qu'il choisit de nommer « l'interface ». Or, il est étonnant qu'après un court paragraphe explicatif et introductif vis-à-vis de cette forme, Wells enchaîne directement et consacre l'intégralité du passage aux « films qui utilisent l'animation comme médium de représentation de mondes alternatifs faits de désirs sensuels et sexuels non refoulés[699] ». Tout se passe comme si cette possibilité d'interaction était pour Wells la plus significative ou la plus représentative de toutes, analysant succinctement trois films qui vont à présent, entre autres, nous intéresser : *Evil Toons* de Fred Olen Ray (1992), *Cool World* de Ralph Bakshi (1992) et *Volere Volare* de Maurizio Nichetti (1991). Wells oublie pourtant un autre film important sur cette question, plus ancien, qui mérite que l'on s'y attarde avant de comprendre la résurgence de cette thématique dans trois films plus contemporains, sortant à peu près au même moment.

Nous précisions plus tôt que la question de la relation amoureuse entre personnages dessinés et acteurs réels, à peine perceptible dans la série des *Alice's Comedies*, ne serait plus vraiment abordée avant une vingtaine d'années. En 1945 sort en effet *Les Trois Caballeros*, produit par Walt Disney, abordant cette fois-ci frontalement cette thématique dans une perspective volontairement dédramatisée. Film "package", *Les Trois Caballeros* présente une série de courtes histoires dont Donald Duck est au départ, comme nous, le spectateur. Le canard reçoit en effet, au début du récit, en cadeau de la part de ses amis d'Amérique Latine (rencontrés dans le film précédant, *Saludos Amigos*, 1942), quelques films aux thématiques

[699] Paul Wells, « Contrepoint, interface, immersion : animation et cinéma direct revisités », *op. cit.*, p. 224.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

exotiques que nous découvrons avec lui. Mais très vite, Donald découvre parmi ses cadeaux un livre sur le Brésil dont émerge magiquement le perroquet José Carioca, conviant le canard à un étrange voyage au cœur de Rio. Donald pénètre en effet l'ouvrage pour se retrouver au cœur d'un espace singulier, entremêlant décors dessinés et acteurs en prises de vues réelles, au sein duquel le personnage se découvre une passion insoupçonnée pour les femmes brésiliennes. Courant de jupons en jupons, Donald passe la seconde moitié du film à désirer toutes les actrices qu'il rencontre, dans un étonnant accès de libido qui n'a guère à voir, dans le cas présent, avec l'amour.

Le fait que Donald Duck puisse être attiré par des femmes en prises de vues réelles et cherche à les séduire paraît être une conséquence possible de l'idéologie "réaliste" que Disney injecte dans ses films à partir de la seconde moitié des années 1930. J.P. Telotte consacre d'ailleurs la moitié de son chapitre « Three-Dimensional Animation and the Illusion of Life » issu de *The Mouse Machine* aux *Trois Caballeros*. Le film marque selon lui une volonté de briser plusieurs frontières, parmi lesquelles celle séparant la prise de vues réelles du dessin animé, en tentant d'amoindrir, techniquement, la distance esthétique séparant l'un de l'autre. Telotte revient ainsi, par exemple, sur l'usage de la caméra multiplane, conférant aux dessins une tridimensionnalité dont ils sont à l'origine dénués, et autorisant, au moins en théorie, une cohabitation plus harmonieuse, « plus convaincante », entre « deux mondes, l'un tridimensionnel, l'autre plat[700] ». La confusion désirée entre l'illusion de la vie, propre au dessin animé disneyen, et l'illusion du mouvement, propre à la prise de vues réelles, pourrait ainsi expliquer qu'un personnage de *cartoon* comme Donald Duck puisse, étant admise sa nature cinématographique, éprouver une attirance physique pour des femmes partageant l'écran avec lui, qu'elles soient dessinées ou réelles. En dépit de son apparence caricaturale, Donald repose en effet sur le principe d'illusion de la vie qui régit presque tous les personnages disneyens post-années 1930.

Telotte analyse en l'occurrence l'impasse technique et esthétique d'une telle approche, culminant, à la fin du film, dans ce qu'il décrit comme « une sorte de cauchemar dans lequel la profondeur disparaît, la construction passe au premier plan, et l'interaction devient impossible[701] ». Cette séquence serait la conséquence directe du désir de Donald pour les femmes en prises de vues réelles qu'il côtoie, lesquelles « changent plusieurs fois d'apparence […], s'éloignant constamment et se moquant des nombreux efforts du canard pour interagir

[700] J.P. Telotte, *op. cit.*, p. 73 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « A more convincing hybrid result [between] two worlds, one three-dimensional, the other flat »).
[701] *Ibid.*, p. 77 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « The result is a kind of nightmare in which depth disappears, construction is foregrounded, and interaction becomes impossible »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

avec elles[702] ». Cette analyse nous paraît pourtant légèrement anachronique, dépendante du regard contemporain de son auteur. Certes, comme Telotte le soulève, plusieurs critiques dénoncent dès 1945 la dimension sexuelle des relations entre Donald et les actrices en prises de vues réelles. Il faudrait néanmoins être plus juste et constater que c'est simplement la présence d'une dimension sexuelle chez Disney, plus que l'idée d'une potentielle relation charnelle entre deux régimes de représentation différents, qui fait vraisemblablement scandale à l'époque. Les critiques ne condamnent pas un désir qui pourrait être perçu comme "contre-nature" chez Donald, elles stigmatisent plutôt la simple présence d'un désir charnel chez le personnage.

Un critique du magazine *Time* relève par exemple que « le regard érotomane [de Donald] sur ces jeunes femmes épanouies est d'ordre strictement pathologique » et qu'il soulève « un alarmant et incongru cas de nymphomanie[703] ». Le *Philadelphia Record* soulève que « le sexe ravive son aspect définitivement freudien […] alors que notre vieil ami Donald Duck devient un canard extrêmement lubrique aussi bien qu'un coureur de jupons dans la lignée d'Harpo Marx[704] ». Le *New Yorker* estime pour sa part « qu'une scène impliquant le canard, une jeune femme, et une longue allée de cactus animés serait probablement considérée comme suggestive au sein d'un médium moins innocent[705] ». Ces quelques citations en témoignent : ce n'est pas par sa nature hybride que la question sexuelle paraît à l'époque déranger. Presque incidente, la nature photographique de l'objet du désir de Donald ne fait nullement l'objet des réserves des critiques, mis à part dans certains cas. En effet, même si nous n'avons pas pu avoir accès aux articles en eux-mêmes, citons leurs titres, suffisamment évocateurs en eux-mêmes : « Donald Duck and Pals Now Making Love to Real, Live Actresses » (Donald Duck et ses amis font maintenant l'amour à des actrices réelles), publié dans le *San Francisco News* du 4 novembre 1944 ; ou encore l'article de Lesley Blanch, « Flesh or Fantasy ? Walt Disney's New Picture Proves That the Two Don't Mix » (Chair ou fantaisie ? Le nouveau film de Walt Disney prouve que les deux ne peuvent pas se mélanger)

[702] *Idem* (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « [The women] repeatedly shif appearance […] constantly moving away and mocking every effort by the duck to interact with them »).
[703] Anonyme, « The Three Caballeros », *Time*, 19 février 1945, p. 92 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « The Donald erotomaniac look on these blossom young women is strictly pathological and brings an alarmingly incongruous case of hot pants »).
[704] Elise Finn, « The Three Caballeros' is Bright, Gaudy, Gay », *Philadelphia Record*, 3 juin 1945, cité par Steven Watts, *The Magic Kingdom : Walt Disney and the American Way of Life*, Columbia, First University of Missouri Press, 1997, p. 248 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Sex rears its pretty but definitely Freudian head… [as] our friend Donald Duck becomes a very lusty drake as well as a girl-chaser to rival Harpo Marx »).
[705] W.G., « What Hath Walt Wrought », *New Yorker*, 10 février 1945, cité par Steven Watts, *op. cit.*, 248 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « A scene involving the duck, a young lady, and a long alley of animated cactus plants would probably be considered suggestive in a less innocent medium »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

écrit pour le *News Leader* du 16 juin 1945[706]. Ces quelques exemples partiels ne suffisent néanmoins pas à prouver que l'hypothèse d'une relation sexuelle entre dessin animé et prises de vues réelles mettrait à jour de façon partagée, à cette époque, une supposée différence de nature entre les deux.

Pourtant, force est de constater que le désir de Donald est bien conditionné par la présence d'actrices en prises de vues réelles. Les personnages de *cartoon*, qu'ils soient de sexe féminin ou masculin, restent en effet pour la plupart relativement innocents, ou tout du moins relativement asexués tant qu'ils partagent une même nature graphique, en particulier dans le cadre des productions disneyennes[707]. Donald Duck peut certes montrer une certaine forme de tendresse, voire d'amour envers un personnage comme Daisy Duck, mais jamais ce désir ne sera dépeint comme ouvertement sexuel. La question du sexe reste par ailleurs assez éloignée du dessin animé jusqu'au *Fritz the Cat* de Ralph Bakshi en 1972 ; même si l'*animated cartoon* n'est pas entièrement dénué de sous-entendus sexuels jusqu'à cette date – on pense évidemment à Tex Avery – il reste à nos yeux, dans l'ensemble, majoritairement éloigné de la question du sexe. Ce serait donc bien la présence d'actrices réelles au sein du film qui serait à la source du désir extraverti dont Donald fait la démonstration. Le personnage se fait ici le vecteur de la libido du spectateur masculin que les studios Disney cherchent sans nul doute à rallier à leur public. La promotion du film se montre à ce titre assez parlante, présentant sur l'une de ses affiches une jeune femme en maillot de bain dans une pose suggestive, sans aucun personnage de *cartoon* autour d'elle, accompagnée du message : « Oui ! Elle est réelle ! Vivante et ravissante dans un film de Walt Disney ! C'est incroyable, merveilleux et excitant ![708] ». Le film a bien été vendu sur la foi de sa prouesse technique, mais également sur la présence des beautés qu'il exhibe : une affiche alternative de l'époque souligne que « trois Dom Juan à plumes trouvent la joie auprès de charmantes jeunes filles de la VIE-RÉELLE », tandis qu'une autre, plus directe encore, dévoile Donald Duck se vantant de « chanter, danser, et faire la cour, dans les mêmes scènes, à d'affriolantes beautés latines, réelles, vivantes, en trois dimensions (et quelles dimensions !) ».

En d'autres termes, s'il n'est aucunement question, à l'époque, d'un problème de compatibilité sexuelle entre personnages dessinés et actrices réelles, la forme hybride du film

[706] Cités par Steven Watts, *op. cit.*, p. 482.

[707] Cependant, même le loup de Tex Avery, aussi lubrique soit-il, dirige son désir vers une danseuse à l'apparence humaine, qui par ailleurs, à en croire Richard Williams, aurait été rotoscopée. Cf « Richard Williams and Who Framed Roger Rabbit », *op. cit.*, p. 13.

[708] « Yes! She's real! Alive and lovely in a Walt Disney Picture! It's amazing, wonderful, and thrilling ». Cité par Sean Griffith, *Tinker Belles and Evil Queens : The Walt Disney Company from the Inside Out*, New York & London, New York University Press, 2000, p. 39 (traduction personnelle de l'anglais).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

est tout de même vectrice d'un problème : c'est elle qui amène la question sexuelle par le biais de la stratégie promotionnelle visant à attirer le public adulte masculin, aspect qui a pu surprendre ou rebuter certains spectateurs et critiques de l'époque. De fait, Donald agit dans le film d'une manière totalement impulsive, téléguidé par sa libido et cherchant à assouvir, par ses agissements, une sorte de frénésie sexuelle. En témoigne la séquence d'Acapulco, au sein de laquelle Donald poursuit sans relâche un groupe de jeunes filles en maillot de bain se moquant de sa persévérance et le rejetant continuellement.

Ressort d'une telle séquence l'inconscient freudien du personnage, son « ça » plus précisément, jusqu'ici invisible, et que révèle sa confrontation à un environnement en prises de vues réelles ouvertement charnel, exhibant sans détour un grand nombre de jeunes femmes partiellement dénudées. La prise de vues réelles sexualise ainsi le dessin animé, le dote d'une dimension jusqu'ici principalement sous-jacente ou sous-entendue. Mais encore une fois, comme dans le cas de la relation entre Alice et Julius dans les années 1920, il semble que la question de l'interaction amoureuse ou charnelle entre Donald et les diverses femmes en prises de vues réelles qu'il côtoie, reste principalement impensée dans le film de 1944. Certes, dans le passage que nous venons de décrire, le désir de Donald est d'autant plus fort qu'il est inassouvi : aucune des jeunes femmes de la séquence d'Acapulco ne répond à ses avances. Pourtant, le film ne repose pas intégralement sur cet apparent interdit, ce qui incite à confirmer que la relation dessin animé/prises de vues réelles n'est pas encore envisagée comme "contre-nature" à cette époque, contrairement à ce que nous découvrons dans les films plus tardifs des années 1990.

3-b. Passages à l'acte.

Alors que l'on pourrait croire, à la lecture du chapitre de J.P. Telotte, que Donald Duck ne parvient jamais, dans le film de Norman Ferguson, à assouvir son désir pour les diverses femmes qu'il rencontre, il faut tout de même souligner que la première séquence hybride des *Trois Caballeros* s'achève sur un baiser entre le personnage dessiné et une brésilienne en prises de vues réelles. Le canard atteint à ce moment une sorte d'extase amoureuse se traduisant par une séquence surréaliste, déployant une série de motifs animés (tambourins, tambours, et maracas dessinés) rythmés par des percussions brésiliennes, avant que ne s'entremêlent à l'écran les silhouettes en prises de vues réelles des danseurs de la scène précédente et de nombreuses formes animées en surimpression (sphères, serpentins,

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

spirales multicolores, plumes), aboutissant à diverses transformations de silhouettes photographiques en silhouettes dessinées et vice versa.

Bien qu'un baiser soit effectivement échangé entre les deux personnages, sa mise en scène témoigne déjà d'une limite – au moins technique – que J.P. Telotte étend à l'intégralité du film lorsqu'il évoque un « horizon de l'infranchissable », « le moment où tous ces efforts visant à traverser les frontières révèlent simplement, comme le style hybride lui-même, "l'obstination" ou la frustration qui leur sont propres, laissant le canard au cœur d'un monde d'incertitude comique[709] ». Norman Ferguson choisit en l'occurrence d'user, pour ce plan d'interaction charnelle entre les deux personnages, du procédé de rétroprojection : l'actrice joue ainsi devant un écran sur lequel est rétroprojetée l'image du canard. Le corps en prises de vues réelles apparaît ainsi à l'avant-plan, tandis que le personnage dessiné reste nécessairement confiné à l'arrière-plan sans pouvoir se superposer au premier : la double-séquence est en effet enregistrée en direct par une autre caméra, et aucune retouche de l'image n'est possible au moment de la prise de vues. Le procédé de la caméra multiplane aurait par exemple permis d'étager les deux régimes de représentation en jouant sur l'alternance de plusieurs strates d'image. Le choix est d'autant plus surprenant que le metteur en scène évite toute complication logistique liée à cette séquence d'interaction en faisant en sorte que le corps de la chanteuse cache intégralement le corps de Donald, afin de reléguer le baiser au hors-champ interne du plan : ce moment si important, si désiré par le personnage est ainsi totalement oblitéré par la mise en scène, masqué par le choix de cadrage.

À ce choix semble présider une double-exigence : d'abord la volonté, faussement pudique, de masquer un baiser qui pourrait s'avérer gênant dans le cadre d'une production Disney principalement destinée aux enfants – interprétation immédiatement mise à mal par la marque de rouge à lèvre apparaissant entre les yeux de Donald, et non pas sur son bec, preuve d'un baiser bien plus chaste que son occultation ne le donne au départ à penser – ; et également la volonté d'échapper aux complications logistiques d'un tel plan composite. Or, cette deuxième exigence, sans doute la plus plausible – sous couvert de la première – explique peut-être que de telles interactions n'aient connu que peu d'occurrences dans les années suivantes, pour des raisons principalement techniques, et non pas pour des raisons d'ordre théorique ou de décalage soi-disant ontologique. Néanmoins, même si ce baiser n'apparaît sans doute pas à l'époque comme "contre-nature", remarquons qu'il n'est pas sans

[709] J.P. Telotte, *op. cit.*, p. 78 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « "The horizon of the uncrossable", the point at which all of those efforts at border crossings simply reveal, like the hybrid style itself, their built-in "obstinacy" or frustration, leaving the duck in a world of comic uncertainty »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

conséquence, inaugurant une séquence tout à fait étrange, sorte de feu d'artifice visuel métaphorisant l'état d'euphorie dans lequel le baiser plonge le personnage.

Un autre film, plus tardif, partage une séquence similaire sur le principe : *Invitation à la danse* présente en effet une romance dansée que partagent Gene Kelly et une princesse persane à la fin du récit. Après avoir valsé ensemble dans le palais de la jeune femme, les deux personnages échangent un baiser qui, encore une fois, n'est pas sans conséquence : à peine leurs lèvres se sont-elles effleurées que la princesse s'illumine et que le décor se métamorphose, laissant la place à une séquence de danse onirique, Kelly et la jeune femme arpentant au ralenti plusieurs tableaux enchanteurs, à peine esquissés, aux tons pastels.

On le voit, aussi bien dans le film de 1944 que dans celui de 1956, le baiser entre un personnage dessiné et un personnage en prises de vues réelles donne lieu à une forme de dérèglement du récit, ce dernier se suspendant dans les deux cas le temps d'une parenthèse surréaliste. Loin de nous l'idée d'affirmer que Norman Ferguson ou Gene Kelly ont pensé leur mise en scène de manière à retranscrire une forme d'interdit théorique au cœur de leur narration. Mais en revanche, force est de constater que ces baisers ne sont pas anodins : ils ont chaque fois un impact, aussi minime soit-il, sur le déroulement du film.

Ces deux interactions restent néanmoins assez chastes, ne dépassant pas le stade du baiser. Celui-ci n'ouvre d'ailleurs, dans le premier film, sur aucune forme de relation suivie entre Donald et le personnage féminin, tandis que le second ouvre clairement sur une relation de conte de fées, affichant dès lors un platonisme de rigueur dans son imagerie : les deux personnages s'éloignent vers l'horizon, côte à côte et main dans la main. Remarquons d'ailleurs que ce "mariage" d'*Invitation à la danse* n'est sans doute pas tant conçu comme une union entre deux régimes de représentation différents, mais plutôt comme un mariage entre deux genres depuis longtemps voisins que sont la comédie musicale et le *cartoon*[710]. Il faut noter, à ce titre, que la critique des *Cahiers du Cinéma* de l'époque ne décrit nullement un mélange entre prises de vues réelles et dessin animé, mais bien une « association *de la danse* et du dessin animé[711] », nuance de taille mettant en jeu une autre problématique, celle de la rencontre programmée entre deux genres aux nombreux points communs. Cette union est plus symbolique que concrète, et donc plus platonique que littéralement consommée. Ce n'est qu'en 1988 – à notre connaissance – que l'idée d'un acte sexuel, et donc d'une relation charnelle entre personnages dessinés et acteurs réels se fait jour, dans *Qui veut la peau de Roger Rabbit*.

[710] Cf le chapitre III de la présente thèse.
[711] Claude de Givray, « Entrons dans la danse », *Cahiers du Cinéma*, n° 64, novembre 1956, p. 47 (je souligne).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Les *toons* sont, nous rappelle Hervé Joubert-Laurencin, des sans-origines. Comme l'auteur l'écrit, « les parents des *toons*, quels qu'ils soient, sont […] totalement absents du bien nommé *Who framed Roger Rabbit* [qui signifie entre autres, selon la polysémie du verbe *frame*, "qui est le concepteur, le géniteur de Roger Rabbit ?"][712] ». La question est d'ailleurs très directement posée par Joubert-Laurencin : « est-ce que les *toons* naissent dans les choux ?[713] » Or, cette question pose tout autant le problème de l'origine que celui de la génération à proprement parler, de la procréation. Comment les *toons* se reproduisent-ils ? Ou même simplement, se reproduisent-ils ? Et peuvent-ils, dès lors, avoir des rapports sexuels avec des personnages en prises de vues réelles ?

Le récit du film de Robert Zemeckis débute par le contrat passé entre R. K. Maroon, célèbre producteur de *cartoons* et Eddie Valiant, détective privé engagé pour espionner la femme du lapin Roger Rabbit, soupçonnée de tromper ce dernier avec Marvin Acmé, propriétaire de Toonville. D'emblée, le sujet de l'adultère se trouve frontalement abordé, et, en conséquence, la question du sexe se pose, d'autant que l'acte implique ici un personnage graphique et un personnage en prises de vues réelles. Or, la séquence d'espionnage en tant que telle apparaît comme une entreprise de désamorçage de cette attente quelque peu voyeuriste : alors qu'Eddie Valiant prend les photos de l'adultère par la fenêtre extérieure du club privé, la caméra reste fixée sur le visage du détective, interloqué, observant la scène en se demandant si les deux "amants" ne se moquent pas de lui. Ce à quoi il assiste reste ainsi hors-champ, le spectateur ne percevant que les voix qui s'échappent de la pièce, un « picoti-picota » répété en boucle par le personnage masculin sur un ton langoureux, et des râles de plaisir émanant du personnage féminin, qui ne laissent guère de doute quant à la teneur érotique de l'acte exécuté par les deux "amants". Pourtant, l'étonnement et l'incrédulité lisibles sur le visage d'Eddie Valiant tendent à interroger le spectateur sur la véritable nature des rapports sexuels partagés par deux êtres appartenant à deux univers différents. De fait, la révélation de cet acte, *a posteriori*, par le biais des photographies que découvre Roger Rabbit – défilant dans ses mains à une vitesse telle qu'elle confère une forme d'animation à ces images à la base inertes – dévoile une situation aux accents comiques, un acte "sexuel" aux allures de jeu d'enfant consistant à taper en rythme dans les mains de son partenaire.

L'humour d'une telle séquence repose sur le désamorçage d'un attendu spectatoriel et sur le décalage entre une scène supposément charnelle et l'innocent jeu enfantin révélé par les photographies d'Eddie Valiant. Mais plus encore, le gag mis en scène par Zemeckis,

[712] Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante*, *op. cit.*, p. 129 et p. 118.
[713] *Ibid.*, p. 118.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

esquivant la représentation de l'acte sexuel, peut être interprété comme la démonstration que personnages en prises de vues réelles et personnages dessinés n'ont pas le même type de relations charnelles que deux personnages en prises de vues réelles pourraient, dans une même situation, partager. Par un stratagème comique, Zemeckis élude en fait la question liée à l'acte sexuel en lui-même : les personnages issus des deux mondes peuvent-ils procréer ? Et comment cette procréation peut-elle être possible étant donné qu'elle dépend de multiples paramètres et facteurs organiques et biologiques que ne partage évidemment pas un personnage dessiné ? Loin d'être saugrenues, ces questions permettent ici de tester les limites de la question de l'assimilation entre dessin animé et prises de vues réelles : jusqu'à quel point l'assimilation d'un *toon* et d'un personnage humain peut-elle être pensée ? Un film comme *Qui veut la peau de Roger Rabbit,* qui fait de la perfection visuelle de son syncrétisme l'un des points essentiels de sa mise en scène, pose nécessairement cette question sans y répondre totalement, d'où la séquence d'adultère et sa résolution aussi comique que déceptive.

Un questionnement similaire peut être perçu au sein d'un autre film, réalisé trois ans plus tard : *Volere Volare* de Maurizio Nichetti. Ce dernier y incarne un bruiteur de *cartoon* incapable de parler aux femmes du fait de sa timidité maladive et se transformant progressivement, alors qu'il tombe amoureux d'une femme nommée Martina, en personnage de dessin animé. La métamorphose commence par ses mains avant de se propager au reste de son corps.

L'argument fantastique du film n'est clairement pas l'intérêt principal du metteur en scène, laissant dans l'ombre les raisons de cette transformation, pour plutôt se concentrer sur ses conséquences pour le personnage : les parties animées de son corps paraissent en l'occurrence dotées d'une volonté propre, agissant comme un symbole désinhibant. Le passage par le dessin animé permet à Maurizio de vaincre sa timidité, et enfin de se confronter, nu, à la femme qu'il aime. Il est étonnant de constater, ici, que le dessin animé apparaît comme la condition de l'acte sexuel, comme un moteur pulsionnel révélant la face cachée du personnage – c'est en grattant sa peau et en l'arrachant que Maurizio découvre, sous sa chair, un second derme graphique. Le personnage se dévoile ainsi sous un nouveau jour – littéralement sous une nouvelle peau – qui l'incite paradoxalement à assumer plus pleinement son identité et donc à coucher avec la femme qu'il désire[714]. Or, là où ce court

[714] Nous pourrions d'ailleurs évoquer ici le fait que le personnage de dessin animé que devient Maurizio est un personnage éminemment caricatural proche d'une des deux orientations majeures du *cartoon* figuratif, tendant vers "l'invraisemblable" et l'exubérance (tandis que l'autre, typiquement disneyenne, tend plutôt vers le

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

résumé pourrait donner à penser une relation sexuelle possible entre un personnage graphique et un personnage en prises de vues réelles sur le modèle d'un rapport d'accouplement procréatif, le film de Nichetti s'achève au moment du passage à l'acte, sans nous montrer son accomplissement. Certes l'objectif du récit est atteint, les deux personnages s'acceptant mutuellement et s'apprêtant à s'offrir l'un à l'autre. Mais nous serions également enclins à y percevoir une forme de précaution, comme si Nichetti ne voulait pas aller trop loin dans la représentation – un oiseau animé s'adresse d'ailleurs au spectateur en hurlant « Censure, censure ! » et en tentant de cacher la séquence de son aile avant de se résigner et d'appeler à clôturer le film.

En dépit de ce prélude sexuel, le film de Nichetti évite donc, comme dans le cas de *Qui veut la peau de Roger Rabbit*, la représentation de l'acte dans son intégralité. Indépendamment de son récit, le film tend dès lors, comme le film de Robert Zemeckis, à nous interroger sur la possibilité même d'une fusion entre deux êtres de nature différente, c'est-à-dire sur le mélange des gènes résultant d'une union procréatrice. Il est surprenant que dans tous les cas, l'acte fusionnel soit évité, éludé, ou encore masqué. Que la chose soit consciente ou non chez les metteurs en scène importe finalement peu : cette simple observation révèle selon nous une sorte de limite représentationnelle que quelques autres metteurs en scène vont, cette fois volontairement, explorer.

3-c. La fusion sexuelle : une impossibilité théorique ?

Un an après le film de Nichetti sortent simultanément deux productions bien différentes, mais partageant quelques points communs au lot desquels le parti-pris de représenter frontalement l'acte sexuel entre personnages dessinés et personnages en prises de vues réelles. Le premier est un film Bis réalisé par Fred Olen Ray, intitulé *Evil Toons,* et le second, *Cool World* est réalisé par Ralph Bakshi. *Evil Toons,* pour commencer, narre la confrontation de quatre jeunes femmes à un démon tout droit sorti d'un livre démoniaque, sous la forme d'un diable de Tasmanie dessiné et maniaque sexuel. À peine sorti de l'ouvrage, le monstre se jette en effet sur l'une des protagonistes et s'accouple de force avec elle. Fred

"vraisemblable" et la proximité avec la prise de vues réelles). Cette orientation fait sens puisque cette confrontation entre le Maurizio dessiné et le monde réel permet tout à la fois d'éprouver les limites du Maurizio réel et de les dépasser. Le dessin contamine ainsi le réel et met en jeu un imaginaire sexuel parfaitement débridé que l'exubérance du *cartoon* autorise et exacerbe. Nous reviendrons sur cette question de la contamination cartoonesque sur la prise de vues réelles dans notre chapitre IX.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Olen Ray filme alors une séquence de viol extrêmement crue et dévoile l'acte sexuel dans son intégralité, dans une perspective quasiment pornographique.

Au-delà de la dimension volontairement provocatrice d'un tel passage, montrant plein cadre ce que d'autres films ont jusque-là pudiquement ou comiquement éludé, il est également possible de comprendre cette séquence comme une astuce de mise en scène de la part de Fred Olen Ray. Par le biais de cet acte sexuel, le monstre animé n'assouvit pas simplement une sorte de frénésie érotique, il cherche à véritablement fusionner avec la jeune femme. En effet, le monstre disparaît presque totalement à l'issu de son coït, prenant possession du corps de sa victime qui a entretemps succombé à ses assauts. Alors qu'elle meurt au point culminant de la séquence – cette mort étant par ailleurs mise en scène comme un orgasme – la jeune femme ressuscite dans le plan suivant, littéralement morte-vivante. Le *toon* du titre conserve cette forme humaine jusqu'à la fin du récit, facilité logistique pour Olen Ray qui peut dès lors avantageusement remplacer un effet spécial complexe par une jeune femme dénudée. Mais ce qui ressort de cette séquence, au-delà de cette perspective pratique, c'est également le fait que cet acte sexuel conduit à une fusion véritable entre un personnage graphique et un personnage en prises de vues réelles qui dès lors se confondent littéralement. Plus encore, nous pourrions affirmer, avec Paul Wells, que « le film joue avec l'idée des "morts-vivants", et sur la capacité de l'animation à littéralement "réanimer" et changer le monde[715] ». Morte à la fin de la séquence, la jeune femme "reprend vie" en assimilant ce qui conditionne déjà l'être de carbone qui fusionne avec elle : le principe d'animation. Tout comme le *toon*, à la base inerte, la jeune femme décédée se voit conférer un mouvement qui n'est, scénaristiquement, pas le sien, mais celui de la créature. Les deux personnages ne font plus qu'un, au moins au sein du récit. Pourtant, cette fusion confine à une sorte d'échec visuel, puisque le personnage n'apparaît nullement sous une forme hybride, mais soit sous sa forme humaine, soit sous sa forme dessinée. Témoin la séquence de fin – au sein de laquelle le monstre retrouve sa forme d'origine – qui dévoile une transformation réalisée, non pas au sein du cadre, mais à la faveur d'un raccord mouvement. Le premier plan montre la jeune femme tombant vers la droite du cadre, tandis que le suivant rattrape le corps qui arrive de la gauche, cette fois sous la forme du *toon*.

Cette alternance entre les deux formes tend à prouver qu'une hybridité véritable n'est guère possible entre deux corps si différents, dont on doit pourtant nous faire accepter la correspondance et l'identité. Pour ce faire, Olen Ray a recourt à un simple plan à la moitié du

[715] Paul Wells, « Contrepoint, interface, immersion : animation et cinéma direct revisités », *op. cit.*, p. 224.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

récit, à lui seul révélateur du problème : un gros plan sur le visage de la jeune femme dévoile, à la faveur d'un éclair, le visage du *toon* en surimpression.

Or, si ce procédé permet de faire comprendre au spectateur que la créature a pris possession du corps de la jeune femme, que l'un et l'autre ne font désormais plus qu'un, sa ponctualité au sein du film ne fait qu'appuyer le problème technique qu'il met en jeu. Cette surimpression, cette confusion entre les deux visages ne fonctionne que parce que l'éclair engendre une variation de lumière conférant une variation d'intensité au visage du *toon*. La transparence de la surimpression est en effet à la source d'une impression de flottement, d'évanescence de l'image dessinée, qui est due au procédé technique ici utilisé : les deux visages ne sont pas vraiment mélangés, contrairement à ce que le plan est censé nous faire entendre, mais bien superposés – une image sur l'autre – la variation de la lumière permettant de mieux voir, alternativement, l'un ou l'autre, mais jamais les deux en même temps. Ce plan ne dévoile pas vraiment une fusion entre les deux visages, mais bel et bien un effet de syncrétisme, le spectateur percevant simultanément deux formes visuelles superposées tout en parvenant malgré tout à distinguer leurs composantes.

La même année, un autre film soulève un questionnement similaire. *Cool World* de Ralph Bakshi, nous l'avons déjà résumé, met en scène un cartooniste projeté dans l'univers de sa propre bande-dessinée, au sein duquel il rencontre Holli Would, femme fatale de sa création dont il tombe amoureux. Or, la seule loi de ce monde dessiné, sur lequel veille un personnage de policier en prises de vues réelles interprété par Brad Pitt, repose sur l'interdiction de tout rapport sexuel entre les Dessinés (les *Doodles* en VO) et les Noïdes (les êtres humains). Cherchant constamment à enfreindre la règle, le personnage d'Holli Would sait en l'occurrence que cet acte sexuel provoquerait une faille entre les univers et lui permettrait de devenir humaine.

Il est d'ores et déjà important de faire remarquer que le film sous sa forme actuelle n'est pas celui que Ralph Bakshi a vendu aux studios Paramount en 1990, son scénario ayant été entièrement réécrit par Michael Grais et Mark Victor. À l'origine, *Cool World* devait être un dessin animé d'horreur, contant l'histoire d'un cartooniste couchant avec une de ces créations et enfantant, en quelques secondes, un être hybride et monstrueux (que le réalisateur lui-même qualifiait de *freak*) que les deux personnages décident d'abandonner. Le reste du film suivait la vengeance de l'enfant, revenant dans le monde réel pour tuer son père[716]. Ce

[716] Ralph Bakshi est souvent revenu sur le scénario original de *Cool World*. Cf « Rotoscoped Memories : an interview with Ralph Bakshi », entretien réalisé pour *DVD Verdict*, consultable sur l'url http://www.dvdverdict.com/interviews/ralphbakshi.php (dernière consultation le 24/06/2013).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

script fantôme est d'autant plus intéressant qu'il met en jeu un personnage lui-même fantôme, une véritable énigme visuelle – dont on ne devine guère l'apparence que Bakshi comptait lui conférer : l'enfant hybride. Bakshi n'étant jamais précisément revenu – à notre connaissance – sur la manière dont il souhaitait représenter ce personnage, ce dernier reste lettre morte, une entité purement théorique qui ne verra jamais le jour. Ironie du sort, ce personnage est en lui-même censé constituer un être impossible, une aberration qui n'a sa place dans aucun des deux mondes, littéralement irreprésentable.

Le film *Cool World* entérine selon nous cette idée d'irreprésentabilité d'une fusion totale entre dessin animé et prises de vues réelles, non seulement dans son déroulement, mais également en raison des limites techniques auxquelles il se confronte. La séquence d'union entre Holli Would et le personnage interprété par Gabriel Byrne est bien représentée dans son intégralité – encore que l'orgasme du personnage féminin soit laissé hors champ, sous la forme d'une explosion – mais c'est surtout ses conséquences qui paraissent importantes aux yeux de Bakshi. Le personnage se transforme en effet, juste après l'acte, en une femme en prises de vues réelles – interprétée par Kim Basinger – par le biais d'un fondu enchaîné.

Or cette transformation, dans le récit, apparaît comme le point de départ d'un processus ayant pour résultante le dérèglement des deux univers, qui fonctionnent, nous explique le personnage de Brad Pitt, comme un balancier. En se métamorphosant en Noïde, Holli Would déséquilibre ainsi les deux espaces, source d'un cataclysme annoncé où les deux mondes se confondraient. C'est sur ce point que le film dévoile en l'occurrence l'obstacle technique et théorique auquel il se confronte. Les dernières séquences du film présentent Holli Would et le personnage de Gabriel Byrne, dans le monde réel, sautant régulièrement de leur apparence dessinée à leur apparence réelle. Il est intéressant de constater que la confusion annoncée comme le dérèglement ultime des deux mondes n'est en fait jamais dépeinte : elle s'illustre par une simple alternance entre les deux régimes de représentation. De fait, Bakshi tente de contourner cet obstacle en jouant sur la notion fondamentale du film d'animation qu'est l'intervalle : c'est dans l'intervalle entre deux photogrammes en prises de vues réelles – dans l'entre-deux du mouvement non cinématographié, ce laps de temps qui échappe à la cadence de prise de vues de la caméra – que le cinéaste intègre ses images dessinées, comme autant d'irruptions graphiques déchirant le continuum du film. La représentation de la fusion passe, dans ce cas précis, par l'illusion de la persistance rétinienne : l'alternance entre le corps dessiné et le corps réel de Kim Basinger étant de plus en plus rapide, l'œil en vient à ne plus vraiment faire la différence entre les deux. La vitesse stroboscopique des transformations en

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

vient à fusionner, au moins physiologiquement, la perception de deux images radicalement différentes.

Mais, on le voit, la réalisation technique d'un tel effet soulève l'impossibilité théorique de ce qu'elle est censée représenter. La fusion entre dessin animé et prises de vues réelles n'a ici rien de concret : il s'agit bien d'une illusion liée à l'intervalle entre les images. Il est intéressant que l'acte sexuel hybride, ici clairement présenté comme contre-nature dans le texte même du film, soit à la source d'un dysfonctionnement aussi bien narratif que théorique. Les deux mondes ne peuvent se lier l'un à l'autre, sous peine d'une rupture du continuum de chacun d'entre eux, mais s'ajoute à cela le fait que les deux régimes de représentation ne peuvent littéralement pas fusionner, Bakshi se confrontant à un obstacle technique indépassable : celui de l'intervalle, qui n'a pas la même valeur dans le cadre du dessin animé que dans le cadre de la prise de vues réelles. L'un et l'autre ne peuvent fusionner car les poses de l'un et les coupes de l'autre ne peuvent se confondre : elles ne peuvent que s'alterner. Ce film, qui fait de son récit même une interrogation sur la possibilité d'une fusion entre les deux régimes de représentation, poussant cette logique dans ses derniers retranchements, aboutit à une impasse, à un problème à la fois théorique et technique indépassable.

Progressivement inventée au cours de l'histoire du cinéma, la différence entre dessin animé et prises de vues réelles ne prend donc, nous l'avons vu au travers des divers exemples ici choisis, une dimension véritablement ontologique qu'au sein de certains films permettant de s'interroger sur la possibilité d'une fusion entre les deux. C'est lorsque les deux régimes de représentation se rapprochent le plus que leurs différences se font paradoxalement jour avec plus d'évidence. Si plusieurs cinéastes cherchent à faire tendre le dessin animé vers la prise de vues réelles, ils ne font que révéler de nouveaux problèmes de connexion entre les deux, soulevant progressivement, en lien avec les discours théoriques apparaissant au tournant des années 1950, les divergences entre deux régimes de représentation dont les définitions s'affinent à mesure l'écart se creuse. La perspective d'assimilation, déterminant une certaine vision du dessin animé qui se devrait de ressembler au cinéma photographique, a donc pour conséquence directe de scinder plus en profondeur deux formes qui tendent vers une immiscibilité de plus en plus manifeste. Les entreprises de fusion que nous venons d'évoquer ne font qu'aboutir à leur propre impossibilité, témoin d'une non-correspondance, d'un lien "contre-nature" qui n'est finalement que tardivement mis en jeu par le biais d'un syncrétisme imparfait. Mais ce constat – expliquant sans doute entre autres pourquoi ces films des années

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

1990 sont parmi les derniers à expérimenter cette forme hybride – ne suffit pas à comprendre ce qu'implique cette cohabitation, à telle ou telle période, non plus en termes théoriques, mais cette fois-ci en termes esthétiques. Que nous révèlent les films eux-mêmes du rapport entretenu par certains cinéastes avec une forme dont l'évolution historique confirme, décennie après décennie, l'impasse théorique de ses enjeux ? C'est ce que notre troisième partie se donne à présent pour objectif de creuser.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

3ème partie :

Pour une esthétique de l'hybridation entre dessin animé et prises de vues réelles

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Il était essentiel, dans nos deux premières parties, de mettre en évidence la façon dont a pu être perçue, à telle ou telle époque, la relation entre dessin animé et cinéma en prises de vues réelles ainsi que la manière dont deux modalités d'animation d'images plus ou moins similaires en principe ont pu être théoriquement séparées au point de devenir deux régimes de représentation à part entière. Mais les approches historique et théorique que nous venons de développer ne sauraient suffire à appréhender ce processus de scission-assimilation dans toute sa complexité. Ce processus confère en effet aux films hybrides qui nous intéressent un statut le plus souvent fort hétérogène, mais force est de constater que ce statut s'avère plus ou moins flagrant en fonction de leur date de conception et de réception. C'est pour cette raison que nous estimons utile de réinterroger ce statut *a posteriori*, sous un angle esthétique. Selon nous, une analyse contextuelle des films peut éclairer sous un autre angle la relation institutionnelle et théorique entre dessin animé et prises de vues réelles au cours de l'histoire. Ce qui justifie contextuellement une telle rencontre – et, conséquemment, la manière dont elle se trouve dépeinte et mise en scène par les cinéastes et les animateurs – diffère nécessairement en fonction de l'époque concernée. Ceci nous incite à étudier les diverses modalités d'hybridation entre les deux régimes de représentation avec pour objectif de comprendre, du point de vue des films eux-mêmes, ce que le dessin animé peut apporter à la prise de vues réelles dans tel ou tel contexte et vice versa.

S'ils ne partagent pas tous une même approche hybride – selon leur sujet ou l'époque à laquelle ils ont été réalisés – les films de notre corpus participent tous à l'élaboration historique d'une esthétique de l'hybridation entre dessin animé et prises de vues réelles, ne serait-ce qu'en creux : ces productions révèlent quelque chose de la perception du dessin animé et de la prise de vues réelles au moment de leur conception, et nous pouvons dès lors découvrir, chez l'un comme chez l'autre, autant de points communs que de différences essentielles à mesure qu'ils se côtoient. À l'analyse, c'est le statut même des images qui se voit interrogé ; les deux régimes de représentation se trouvent en effet constamment réinventés à l'aune de leur relation fluctuante, à l'ambigüité sans cesse renouvelée. Cette troisième partie se focalisera ainsi sur le discours se dégageant des films eux-mêmes et sur les diverses transformations du dessin animé et de la prise de vues réelles au contact l'un de l'autre, en s'attachant à ancrer l'analyse esthétique dans des contextes et des moments précis de la pensée sur le cinéma et l'animation.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Chapitre VII : De l'autre côté de la toile – Quand le dessin animé et la prise de vues réelles traversent leur frontière

Dès les années 1910, la rencontre entre le dessin et la photographie animés se fait selon nous l'écho des transformations qui s'inaugurent dans le domaine de l'*animated cartoon* en mettant en abyme le lien qui unissait jusqu'alors les deux formes. Les premières véritables interactions entre dessin animé et prises de vues réelles opèrent ainsi comme une forme de relecture de la tradition truquiste juxtaposant simplement à l'époque l'acte de création du dessinateur et l'animation de ses figures graphiques. En 1914, *Gertie the Dinosaur* de Winsor McCay représente à ce titre une date importante dans le processus d'institutionnalisation du dessin animé se séparant de la prise de vues réelles, s'agissant, par son dispositif scénique, d'un objet fondamentalement problématique. Si le personnage de Gertie apparaît sur scène comme un être virtuellement présent, il reste malgré tout confiné à son cadre, ne pouvant guère simuler sa "réalité scénique" que grâce à l'illusion perspectiviste que McCay a conféré à son dessin. Le dispositif repose clairement sur une séparation entre l'écran sur lequel est projeté le dinosaure, et la scène sur laquelle évolue l'artiste. Gertie ne peut évidemment pas s'extraire de sa prison à deux dimensions pour investir l'espace réel de la salle de spectacle, ce qui était déjà le cas pour les figures de James Stuart Blackton ou d'Émile Cohl qui restaient nécessairement cantonnées au cadre sur lequel elles étaient tracées, forcées d'apparaître séparées ou en alternance avec les scènes filmées en prises de vues réelles.

De fait, ce que nous observons ici constitue quelque part une réinterprétation de la tradition truquiste de l'animation de dessins à l'ère de la cinématographie-attraction dont on s'aperçoit qu'elle repose sur une scission visuellement perceptible entre deux types d'images en mouvement censés donner l'illusion d'une unité visuelle, conditionnelle de l'effet magique recherché. L'acte de création inaugurant une grande partie des expériences d'animation de dessins des premiers temps trouve ici une nouvelle signification. En effet, entre la main filmée traçant les contours d'un personnage et le dessin qui s'anime, se devine une frontière *a priori* infranchissable, celle de la toile du dessinateur. Cette surface de représentation opère comme une ligne de démarcation physique entre deux régimes d'image, même si ceux-ci ne sont pas encore à l'époque considérés comme tels. En d'autres termes, un dispositif tel que celui de *Gertie the Dinosaur* – présentant sur scène le créateur et l'écran sur lequel se déploie sa création – révèle que les quelques films précédents usant à la fois de l'animation de dessins et

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

de photographies excluaient déjà – visuellement et techniquement – le dessin animé des bornes du cinéma photographique, comme un monde *autre,* situé significativement de l'autre côté de l'écran que constitue la toile. Une frontière entre les deux formes cinématographiques paraît se faire jour *a posteriori*, chacune explorant un territoire déterminé, même si l'une dépend clairement de l'autre. Cependant, l'incursion illusionniste de McCay dans son propre dessin à la fin de *Gertie the Dinosaur* paraît remettre en cause ce constat, en donnant à envisager pour le spectateur l'existence d'un espace concret dans la profondeur même de cette toile-obstacle, ouvrant sur l'illusion perspectiviste du décor dessiné et projeté sur l'écran. De fait, la prise de conscience d'une frontière ne peut s'envisager qu'en la traversant : penser la toile représentant le dessin animé comme un entre-deux-mondes ne constitue-t-il pas une manifestation esthétique d'un problème nouveau qui commence à se poser, celui de la scission entre deux espaces de représentation différents, car visuellement séparables ?

Si la toile d'un dessinateur est un obstacle concret, matériel, il ne faut pas oublier qu'elle met en jeu un espace de représentation qui, lorsqu'il est figuratif comme par exemple dans la peinture classique, invite le regard du spectateur à dépasser la limite physique de la surface pour pouvoir investir la dimension perspectiviste du tableau. Pour emprunter les termes à Leon Battista Alberti, le cadre est alors « une fenêtre ouverte à partir de laquelle l'histoire représentée pourra être considérée[717] ». Il est en fait possible d'opérer un détour par l'Histoire de la peinture pour mieux comprendre en quoi cette dimension de « fenêtre ouverte » du tableau paraît fortement entrer en résonance avec le traitement qu'accorde le cinéma des premiers temps au dessin animé. L'exhibitionnisme originel des premières expériences d'animation de dessins conduit en effet les cinématographistes à présenter leurs croquis magiques à la verticale, et non pas sur un plan horizontal, comme au moment de leur filmage image par image. La technique de production des dessins animés, démocratisée par Émile Cohl dès 1908, consiste en effet en une « rotation à 90° du dispositif de prises de vues cinématographiques [faisant] passer celui-ci du filmage de la scène, ou du dessin disposé sur un chevalet, à celui du plan dessiné ou peint posé horizontalement […][718] ». La position verticale que l'on trouve par exemple chez Blackton tend alors à rapprocher les dessins présentés d'un système d'exposition propre à la peinture. Il est en effet possible de souligner, avec Walter Benjamin, l'inadéquation fondamentale entre le dispositif spectatoriel pictural et celui propre au dessin, l'un consistant en une appréhension verticale tandis que l'autre s'envisage plutôt à plat. Pour Benjamin, « il existe deux sections dans la substance de

[717]Leon Battista Alberti, *La Peinture* [*De Pictura*, 1435], Paris, Seuil, coll. « Sources du Savoir », 2004, p. 83.
[718]Dominique Willoughby, *op. cit*., p. 86.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

l'univers : la section longitudinale de la peinture et la coupe transversale de certains morceaux d'art graphique. La section longitudinale semble figurative ; elle contient les objets d'une certaine manière. La coupe transversale semble symbolique ; elle contient les signes[719] ». Les dessins animés des premiers temps inversent donc ce principe en faisant correspondre la graphie schématique de leur créateur à une appréhension picturale.

Il est en l'occurrence intéressant de constater que la « fenêtre ouverte » albertienne doit nécessairement composer avec l'obstacle matériel que constitue la surface plane de la toile sur laquelle est composée l'image. Situé entre le mur et le spectateur, ce support concret implique, en ce qui concerne la peinture classique, un double-rapport entre le tableau et celui qui le regarde, lequel se trouve tout à la fois symboliquement exclu de la représentation, mais dans un même mouvement paradoxalement absorbé par le pouvoir de fascination d'un art fortement perspectiviste. L'exclusion du spectateur s'explique par la ligne de partage que tisse le tableau en tant qu'objet entre l'espace diégétique dépeint à l'intérieur du cadre, et l'espace concret du regardant, inscrivant son corps dans un lieu particulier, muséal ou autre. Mais le tableau constitue aussi un point de passage entre ce lieu de contemplation et celui, imaginaire, de la graphie de l'artiste. Selon Michael Fried, deux situations sont à envisager. La première repose sur la contemplation d'œuvres conditionnées par l'exclusion symbolique du spectateur[720]. La seconde situation concerne des œuvres qui demandent « qu'on établisse la fiction opposée, mais à bien des égards équivalente, d'une présence physique du spectateur dans le tableau[721] ».

Se dégage clairement de ces observations un rapport problématique entre l'œuvre et son public, qui met en évidence le lien complexe entre deux espaces radicalement distincts – l'un imaginaire, l'autre concret – séparés par une fine toile que notre regard est invité à traverser le temps de la contemplation. C'est ce que souligne Erwin Panofsky lorsqu'il écrit que « cette surface [n'est] plus désormais le mur ou le panneau sur lesquels on a rapporté les formes de figures ou de choses singulières, mais [redevient] au contraire ce plan transparent au travers duquel notre regard passe pour plonger dans un espace, fût-il, cet espace, encore

[719]Walter Benjamin, « Painting and the Graphic Arts », in *Selected Writings, Volume I*, Cambridge, Massachusetts, Harvard University Press, 1996, p. 82. Cité et traduit par Emma Dexter dans son introduction à l'ouvrage *Vitamine D – Nouvelles Perspectives en Dessin*, Paris, Phaidon, 2006, p. 6.

[720] Cependant, comme le remarque l'auteur lui-même, « reconnaître que les tableaux sont faits pour être regardés et présupposent l'existence d'un spectateur poussait à exiger qu'on réalisât réellement la présence de ce dernier. […] Dans le même temps […] seule la négation de la présence du spectateur pourrait conduire celui-ci à tomber en arrêt devant le tableau, comme frappé par la fiction de son inexistence ». Michael Fried, *La Place du Spectateur – Esthétique et origines de la peinture moderne*[1980], Paris, Gallimard, coll. « nrf essais » 1990, pp. 108-109.

[721]*Ibid.*, p. 132.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

limité de tous côtés[722] ». À ce titre, le tableau agit bien comme une fenêtre ouverte, puisque ses codes de représentation rendent poreuse la frontière imaginaire induite par le support que constitue la toile. Cependant, si le cadre du tableau classique peut ouvrir sur un espace possédant sa propre cohérence interne, c'est parce que le peintre envisage le résultat de son travail comme une totalité finie, close sur elle-même. D'où cette exclusion-inclusion du spectateur que décrit Michael Fried en insistant sur la distinction entre deux espaces, distinction qui permet de conférer au tableau son statut de fiction dramatique autarcique, mais qui implique également l'illusion d'un espace pénétrable par l'esprit, la peinture se caractérisant par son unité totalisante et sa cohésion visuelle et graphique.

Il semble que la présentation verticale proposée par les premières expériences de dessins animés nous permette d'envisager les toiles sur lesquelles les artistes esquissent les quelques traits destinés à s'animer, comme autant de fenêtres potentiellement ouvertes sur un autre monde. Le positionnement vertical de la toile nous la présente, non seulement comme une frontière entre le monde créé et celui de son créateur ou spectateur, mais également comme une entrée imaginaire dans un univers auquel il nous est subitement donné accès, quand bien même cet univers serait une simple esquisse, c'est-à-dire dénué de l'unité totalisante et close de la peinture. Même s'il est plus que probable que les premiers cinématographistes n'aient guère été conscients de cette idée, leurs films témoignent malgré tout de cette disposition particulière. Ce n'est qu'à partir des années 1910, alors que débute le processus d'institutionnalisation du dessin animé, que les metteurs en scène réinvestissent ce mode de présentation de la toile, l'érigeant dès lors en motif esthétique couplé à celui de la main de l'artiste. Il s'avère que c'est cette dernière qui est principalement évoquée par les historiens, tel Donald Crafton qui estime que les animateurs de cette époque ont « élaboré le motif la Main de l'Artiste en trope de parthénogénèse sur une échelle mythique[723] ». Cette mythologisation *a posteriori* de la naissance du dessin animé ne repose pourtant pas seulement selon nous sur la mise en scène de la main du créateur comme tend à le montrer Crafton, mais également sur le lien qui s'établit dans plusieurs films hybrides de cette période entre le monde de la toile et le monde du créateur. La disposition verticale de la toile permet en effet, selon le double modèle d'exclusion-inclusion de la peinture classique, aux personnages dessinés d'intégrer le monde en prises de vues réelles, ou à l'inverse, aux acteurs

[722]Erwin Panofsky, *La perspective comme forme symbolique*, Paris, Éditions de Minuit, coll. « Le Sens Commun », 1975, p. 121.
[723] Donald Crafton, « The Veiled Genealogies of Animation and Cinema », *op. cit.*, p. 106 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « McCay, Earl Hurd and especially the Fleischer brothers elaborated the Hand of the Artist motif into a trope of parthenogenesis on a mythic scale »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

filmés de traverser la frontière que représente la toile et de pénétrer son univers graphique – et du même coup d'effectivement *constater* l'existence d'une frontière entre deux espaces représentationnels. L'industrie naissante du dessin animé se divise, de fait, entre deux orientations diégétiques, l'une éliminant le motif de la toile et du dessinateur au profit d'un univers cohérent et autonome, adapté de divers *comic strips* à succès, l'autre réinvestissant le dispositif des premiers temps pour y injecter de nouvelles propositions esthétiques et narratives.

La toile, offrant au dessin animé des premiers temps son ancrage "réaliste" et donc son effet magique constitutif, disparaît nous l'avons vu peu à peu d'un grand nombre de productions animées durant cette première décennie d'institutionnalisation, à l'image de la prise de vues réelles. La justification prestidigitatrice du dessin prenant vie, véritable condition attractionnelle de ces films illusionnistes, paraît, à première vue, s'effacer au profit d'une orientation institutionnelle privilégiant la narration à l'attraction. Ces personnages tracés au sein d'un cadre blanc ou noir, emprisonnés par un châssis dont l'immuabilité est conditionnelle du bon fonctionnement du tour de magie, ne paraissent que peu enclins à vivre quelque aventure que ce soit, ce qui explique que leurs premières occurrences se contentent d'exhiber leur mouvement, sans que celui-ci ne soit tendu vers aucun but, ni aucune direction[724]. En l'occurrence, le réinvestissement de l'acte de création filmé par un certain nombre de metteurs en scène dans cette première véritable décennie d'émergence prend un sens tout à fait révélateur en constituant le chaînon manquant fictionnel entre la rémanence de l'attractionnalité des premières expériences d'animation de dessins et l'intégration narrative de l'*animated cartoon* dans le champ du cinéma-institution. La toile apparaît ainsi dans les expériences d'animation des premiers temps comme une barrière attractionnelle que les premières adaptations de *comic strips* font brutalement disparaître, sans que cette disparition ne soit nulle part commentée, excepté à nos yeux dans un certain nombre de films choisissant de mythologiquement réinvestir l'acte de création inaugural dans leur dispositif diégétique.

De fait, si la plupart de ces nouveaux films hybrides sont conçus dans la seconde moitié des années 1910 puis au début des années 1920, c'est-à-dire après l'apparition des premières bandes de dessins animés « statutairement autonomes[725] », ils s'affirment comme des objets intermédiaires, de transition, entre deux conceptions bien distinctes de l'animation de dessins. Nous souhaiterions montrer que ces films incitent, par leur mise en scène et le recul critique dont ils témoignent, à formuler un discours historicisant sur l'émergence du

[724] Quelques exceptions peuvent évidemment être relevées, en particulier chez Émile Cohl.
[725] Pour emprunter le terme à Jessie Martin. Cf Jessie Martin, *op. cit.*, p. 117.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

dessin animé comme forme institutionnelle, envisagé comme catégorie cinématographique autonome. C'est ce qui nous amène à nous demander en quoi ces films nous permettent d'éclairer rétroactivement, en termes de mise en scène, de scénario, ou de traitement de l'image, l'institutionnalisation que connaît le dessin animé au cours des années 1910-1920, reposant entre autres sur l'abolition de la toile, frontière théorico-esthétique entre deux espaces hétérogènes, dont la rémanence est pourtant la condition d'émergence d'un cinéma à part entière, à la fois délié et dépendant de son analogue en prises de vues réelles.

Ce qui nous paraît d'ores et déjà évident, c'est que la présence de la toile, aussi bien dans les premières expériences d'animation de dessins que dans un certain nombre de films des années 1910-1920, est un facteur d'hétérogénéité qui a nécessairement des conséquences sur les fictions qui y sont dépeintes. C'est cette hétérogénéité frontalière qui fait apparaître la toile comme un obstacle fictionnel et visuel problématique, que plusieurs films cherchent ainsi à transgresser, en particulier deux séries dont nous souhaitons proposer une lecture croisée : celle des *Out of the Inkwell* de Max et Dave Fleischer (1919-1929), dont le clown animé – Koko – cherche sans cesse à s'échapper de la toile de son créateur pour investir le réel ; et celle des *Alice's Comedies* de Walt Disney (1923-1927), la petite fille du titre rêvant pour sa part d'investir *Cartoonland*, monde graphique caché derrière la toile. Il s'agira grâce à ces deux séries de comprendre l'impact de cette transgression sur la catégorie du dessin animé en tant que tel, dépendant implicitement de cette frontière.

1. Alberti à l'épreuve du dessin animé.

1-a. Ouvrir le "dessin-fenêtre".

Nous avons déjà évoqué chez Émile Cohl, et en particulier dans *Fantasmagorie*, le décalage entre l'acte de création filmé et la graphie animée, l'un et l'autre n'étant pas conçus sur un même mode de transcription cinématographique des images. C'est également le cas chez James Stuart Blackton qui, tout en créant un lien illusionniste entre son tracé et l'animation de celui-ci, annonce par le dispositif même dans lequel il s'inscrit une séparation visuelle entre le cadre défini par le caméraman, et le cadre sur lequel il dessine. Cette distinction se ressent particulièrement dans *The Enchanted Drawing* et *Lightning Sketches,* tous deux présentant les limites de la toile sur laquelle s'animent les images. Cet effet de surcadrage n'est d'ailleurs pas totalement absent des *Humorous Phases of Funny Faces* ni de

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Fantasmagorie, car même si les deux films font correspondre la toile ou le tableau au cadre cinématographique, la main filmée n'appartient pas au même plan de réalité que sa création animée. Comme l'explique Jessie Martin à propos des premières expériences d'animation de dessins, « outre le lien créateur-créature, le dispositif qui inclut l'animateur non pas dans l'image animé mais au devant d'elle, invite à dissocier les univers par une totale hétérogénéité des espaces, celui du monde originaire et celui du monde fictionnel, notamment dans l'opposition entre prises de vues réelles et vues animées[726] ». De ce point de vue, il semble compliqué d'envisager ces premières expériences – mettant en scène leur propre création – sous l'angle albertien de la "fenêtre ouverte", tout simplement parce que ces films ne jouent aucunement sur la porosité entre leurs deux espaces, comme nous l'avons déjà largement remarqué. Nous souhaiterions malgré tout proposer une analyse plus poussée de ces films, afin de montrer que cette absence de porosité entre les espaces pourrait bien être, contrairement aux apparences, le propre de la théorie albertienne du cadre, que l'évolution des dessins animés des premiers temps permet tout à la fois de remettre en jeu et en cause.

L'hétérogénéité de ces premières expériences semble découler de la présentation de l'artiste au travail, ce qui nous incite à déceler un apparent paradoxe. La disposition verticale de la toile peut en effet impliquer un double usage : celui que nous avons décrit en préambule de ce chapitre, invitant à percevoir le cadre représentatif comme une fenêtre albertienne ; mais également, dans le cadre exhibitionniste du *lightning sketch,* celui consistant à simplement présenter l'œuvre à un public, et palliant par là-même la réputation solitaire et autarcique du dessinateur, penché sur une planche de travail horizontale, uniquement offerte à son propre regard de créateur. Le dessin-éclair se manifeste non seulement par son adroite rapidité, mais également, nous l'avons vu, par sa capacité à surprendre le public par diverses circonvolutions inattendues, c'est-à-dire par l'inachèvement qui est déjà le propre du dessin en soi. Comme le remarque en effet Emma Dexter, conservatrice en chef de la Tate Gallery à Londres, « le dessin improvise, il est toujours en mouvement, dans la mesure où il peut continuer à l'infini sans conclusion ni achèvement, il fait perpétuellement partie d'un processus sans fin[727] ». À l'inverse, toujours selon elle, « les conventions de la peinture exigent que le moindre morceau de toile à l'intérieur du cadre soit recouvert de peinture, dans une composition organisée au service du tout[728] ». C'est, avec le principe d'horizontalité du dessin contre la verticalité de la peinture, ce qui l'incite à écrire que « le dessin n'est donc *pas* une fenêtre ouverte sur le

[726] Jessie Martin, *op. cit.*, p. 115.
[727] Emma Dexter, Introduction à l'ouvrage *Vitamine D – Nouvelles Perspectives en Dessin*, *op. cit.*, p. 6.
[728] *Ibid.*

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

monde mais un outil pour comprendre notre place au sein de l'univers[729] ». Nous touchons ici le paradoxe établi par ces démonstrations graphiques en public : comment inviter le spectateur à croire dans l'illusion de cet au-delà du cadre, si le tracé volontairement schématique et esquissé des artistes tend à constituer un frein à l'imaginaire spectatoriel reposant sur une plénitude figurative de l'image ?

La réponse pourrait trouver certains de ses fondements dans un film précis, dont plusieurs aspects entrent en résonnance avec nos interrogations : *Le Peintre néo-impressionniste* d'Émile Cohl (1911). Un amateur d'art y rend visite à un peintre en plein travail, pour acquérir quelques-unes de ses toiles. L'acheteur ne se montrant guère intéressé par les œuvres figuratives de paysage accrochées au mur, l'artiste lui propose alors une série de monochromes de couleur aux titres farceurs, tels « Un cardinal mangeant une langouste aux tomates sur les bords de la mer rouge », « Une truite au bleu offre des myosotis à une lavandière passant son linge à la guède sur la Côte d'Azur », ou encore « Un chinois transportant du maïs sur le Fleuve Jaune par un jour d'été ensoleillé »[730]. Mais le film va au-delà de ces simples plaisanteries semblant progressivement exaspérer le collectionneur. Entre chaque présentation de l'artiste, Cohl intercale en effet de courtes séquences animées, illustrant, sur fond de couleur uni, les petites histoires esquissées par les titres des tableaux. Ces passages opèrent comme une ouverture au sein de film, comme si les toiles du peintre opéraient un découpage au cœur du film pour l'ouvrir vers ses représentations animées. Il s'agit clairement, pour Cohl, de dépasser la plage de couleur, et d'aller chercher ce qui se passe au-delà de celle-ci, de deux points de vue : celui de l'artiste, puisqu'il est possible de voir dans ces traçages autonomes la matérialisation de sa pensée au travail[731], mais également celui du spectateur, puisque chaque séquence animée est introduite par le mouvement de tête du collectionneur s'approchant des toiles, collant littéralement son nez à l'œuvre, comme pour y déceler quelque chose qui n'y apparaîtrait pas au premier coup d'œil.

Il est donc tout à fait possible d'envisager dans ces portions animées l'attitude d'un spectateur idéal, qui irait au-delà de la plage de couleur pour y déceler une représentation figurative invisible à l'œil nu. C'est-à-dire que nous serions en présence d'un regard fantasmé

[729] *Ibid.*

[730] Ces jeux d'esprit renvoient par ailleurs à certaines œuvres du mouvement des Incohérents dont Cohl a fait partie, au même titre qu'Alphonse Allais dont il reprend ici les principes de monochromie narrative inaugurés dans son *Album primo-avrilesque* en 1897. Sur cette question, voir Denys Riout, « *Le Peintre néo-impressionniste* : une adaptation anticipatrice », dans *1895*, n° 53, « Émile Cohl », *op. cit.*, p. 259.

[731] Sur ce sujet, voir Jean-Baptiste Massuet, « De "Beaux-arts mystérieux" en "portraits inachevés" : La représentation éludée du plasticien au travail dans le cinéma des premiers temps », in Laurent Le Forestier et Gilles Mouëllic (dir.), *Filmer l'artiste au travail*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2013, pp. 347-362.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

par Cohl, inventant un monde cohérent caché derrière une toile en apparence opacifiée par une couleur jurant au cœur d'une production en noir et blanc. Même si les dessins découpés que nous y découvrons ne possèdent pas l'unité totalisante des peintures que nous pouvons voir par exemple derrière l'artiste sur le mur, ils constituent une percée figurative par-delà la surface des toiles présentées. De fait, ce n'est sans doute pas un hasard si chacune des séquences est suivie par un retour au plan précédent, l'amateur d'art relevant son nez des tableaux, chaque fois plus agacé et outré par des œuvres qu'il ne parvient pas à comprendre. Relevons à ce titre que, contrairement aux apparences, ce n'est pas à un raccord regard que nous avons ici à faire entre les plans dans l'atelier et les séquences animées, au sens où le collectionneur ne semble pas voir ce que l'artiste lui promet par ses titres. En revanche, c'est le spectateur qui peut comprendre, par le positionnement de l'amateur, que les toiles fonctionnent telles des fenêtres ouvertes, en dépit de l'hétérogénéité retranscrite, à la fois par l'exaspération béotienne du collectionneur face à des univers auxquels il n'a pas accès, et à la fois par la couleur, qui achève de séparer l'univers de la toile de l'univers réel, en noir et blanc.

De ce point de vue, la victoire du dessin sur la couleur décrite par Denys Riout, affirmant que le monochrome, « pour donner le pouvoir à la couleur, mène une "guerre" contre le dessin, traditionnel fondement de l'art pictural[732] », fait sens dans le cadre d'un film significativement intitulé *Le* Peintre *néo-impressionniste*. Ce qui s'y joue en creux n'est autre qu'un conflit entre peinture et dessin, que Cohl parvient à dépasser par l'hétérogénéité de ses images. Si la peinture classique est une savante conjonction de surfaces tracées selon des règles de composition géométriques précises et d'effets de couleur perspectivistes[733], le réalisateur sépare ici clairement les deux : la couleur et le trait valent pour eux-mêmes. La nature déceptive de la couleur monochrome, empêchant littéralement le regard de dépasser la surface de la toile[734], est dès lors rattrapée par le dessin qui l'ouvre, ainsi que le film, sur une nouvelle dimension.

Le dispositif spectatoriel engagé par le film de Cohl permet d'envisager le dessin appréhendé à la verticale sur un pied d'égalité avec la peinture perspectiviste, car il invite le regard à traverser une pure surface pour découvrir, de l'autre côté, un univers cohérent détaché du notre. Bien qu'ils ne s'embarrassent guère d'effets de perspective, les dessins de Cohl fonctionnent ainsi à la manière de fenêtres dont nous contemplerions l'ouverture en

[732] Denys Riout, *op. cit.*, p. 271.
[733] Cf Leon Battista Alberti, *op. cit.*
[734] Les œuvres ne renvoient ici qu'à leur autarcisme blagueur, la couleur valant plus pour sa dimension symbolique que pour sa propension à ouvrir sur un espace imaginaire.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

temps réel, comme si les volets monochromatiques des toiles du peintre se descellaient sous nos yeux. À la différence des quelques tableaux visibles sur le mur de l'artiste, n'invitant d'ailleurs pas spécialement à la contemplation du collectionneur, la perspective ne joue clairement pas un rôle essentiel dans le dessin-fenêtre cohlien, ni *a fortiori* dans le dessin-fenêtre blacktonien. Quelle serait alors le principe permettant au dessin de fonctionner, pour le spectateur, à la manière d'un tableau albertien ? Dénuées d'effets d'optique, les toiles du peintre néo-impressionniste nous engagent en fait à aller au-delà d'une surface figurativement "muette" par l'intermédiaire d'une traduction graphique *en temps réel* des titres qui leur sont associés. Si le spectateur peut, à l'inverse du béotien du film, contempler l'univers esquissé qu'elles présentent, c'est bien parce que cet espace dessiné est *en mouvement*. Puisqu'il présentifie ainsi le monde sous-tendu par la toile monochrome, le mouvement pallie le "réalisme plein" de la peinture classique, et permet de mettre à mal l'idée benjaminienne selon laquelle le dessin ne prendrait sens que dans son horizontalité définitionnelle. S'il apparaît, exposé à la verticale dans ces premières expériences animées, comme une fenêtre ouverte, c'est simplement parce qu'il donne à voir de la vie, fût-elle artificiellement créée par une illusion cinématographique.

1-b. Mouvement encadré, mouvement décadré.

La contemplation, à travers un cadre, de figurines sommairement tracées subitement dotées de mouvement devrait, selon notre logique, suffire à ouvrir la toile vers un autre plan de réalité, doté de sa propre cohérence. La juxtaposition de l'artiste et de son œuvre devrait ainsi, malgré l'hétérogénéité des deux espaces, inciter à imaginer un point de passage possible entre celui du dessinateur, et celui de son dessin. Cependant, nous l'avons vu, les figurines graphiques des premiers temps ne s'animent que rarement dans le même cadre que la main qui les trace. Les animations "narratives" du *Peintre néo-impressionniste* sont par exemple présentées en alternance avec les passages en prises de vues réelles : les dessins n'apparaissent pas magiquement sur la toile que tient le peintre face à l'amateur, ils ne se tracent qu'à la faveur d'un changement de plan confondant le cadre de la toile avec le cadre cinématographique. Tout se passe comme si le dessin-fenêtre ne pouvait pas réellement composer avec son environnement en prises de vues réelles, à cause d'une hétérogénéité technique trop forte.

Cette idée apparaît avec encore plus de clarté dans le premier film réalisé par John Randolph Bray, *The Artist's Dream,* daté de 1913. Le spectateur y découvre un cartooniste,

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

interprété par Bray lui-même, dessinant sur sa toile un chien endormi et une étagère à ses côtés, en haut de laquelle sont posées des saucisses. L'un de ses collègues lui rend visite, et pendant leur absence, le chien s'anime et escalade le meuble pour s'emparer de la nourriture. De retour, et étonné par la disparition des saucisses, l'artiste les redessine avant de quitter son bureau, ce qui amène évidemment le chien à renouveler l'opération, jusqu'à exploser par un excès de gourmandise, détruisant le décor qui l'entoure. Bray découvre alors son dessin dévasté, et se réveille brutalement d'un cauchemar. La première chose frappante, en regard de notre problématique, est la séparation extrêmement appuyée entre les deux espaces hétérogènes, le chien ne s'animant qu'en l'absence de son créateur, et jamais au cœur du décor réel : comme chez Cohl, les passages animés paraissent indépendants de la prise de vues réelles. L'explosion finale est d'ailleurs confinée à la toile, et n'a aucun impact concret sur l'atelier dans lequel elle est déclenchée.

En revanche, là où le film s'avère essentiel pour appuyer notre démarche, c'est par la manière dont il invite le spectateur à plonger dans l'espace figuratif de la toile, sans pour autant y inventer un univers totalement autonomisé de la prise de vues réelles. Lorsque le dessinateur demande à son collègue ce qu'il pense de son dessin, sa réponse est sans équivoque : « pas d'action dans le chien – trop raide – affreux ! ». Ce qui empêche le plaisir contemplatif du personnage n'est autre que l'immobilisme du chien dessiné, jugement assez surprenant dans le cadre d'une présentation d'un dessin fixe – de fait dénué de mouvement. En d'autres termes, si ce n'est pas un bon dessin, s'il n'emporte pas son spectateur, c'est parce qu'il n'est pas animé. La suite du film appuie encore cette idée, puisqu'après le départ des deux hommes, le cadre cinématographique adopte soudain le cadre de la toile, pour laisser la "parole" au chien : « Vous avez entendu ce que cet homme a dit sur moi ? Pas d'action, hein ? Attendez un peu ! », phrase immédiatement illustrée par le saisissant réveil du chien, qui n'était encore jusque-là aux yeux du spectateur qu'un dessin immobile, dont rien ne laissait présager l'animation.

La mise en mouvement des êtres dessinés représente bien la condition de la perception d'un espace cohérent au cœur de la toile, puisqu'elle s'opère au moment où son cadre fusionne avec le cadre cinématographique. C'est en se rapprochant de la toile, en faisant du dessin son champ visuel intégral que l'on peut l'envisager comme un monde autonome, et que son mouvement devient possible. Regarder "dans" le dessin reviendrait ainsi à s'abstraire du cadre filmique en prises de vues réelles, en l'excluant de la représentation. Pourtant, le film de Bray semble refuser cette pleine autonomie du dessin par le double encadrement dont il fait l'objet : fixe, il est cerné par la toile ; animé, il est circonscrit par le cadre défini par la caméra

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

– mais dans les deux cas, il reste identique, c'est-à-dire que malgré l'hétérogénéité due à l'alternance des plans, la toile animée ne diffère en aucun cas de la toile réelle, présentée dans son environnement en prises de vues réelles. Même doté de mouvement, le dessin reste circonscrit à son cadre de départ, comme si les séquences animées n'étaient que des vues rapprochées du décor originel, et que le simple fait de resserrer l'échelle de plan suffisait à projeter le regard au-delà de la surface de papier pour permettre aux figures de crayon d'y prendre vie. Le premier facteur d'hétérogénéité, dégagé par les premières expériences d'animation de dessins, serait ainsi un simple phénomène de recadrage, parfaitement illustré par le film de Bray.

Le fait de recadrer la toile de l'artiste pour y déployer l'animation de ses personnages n'est pas un acte dénué de sens. Ce faisant, le dessin animé exclut de sa dynamique représentatrice l'environnement dans lequel il prend fictionnellement place, sans pour autant absolument s'en abstraire. En conséquence de quoi, l'alternance entre les passages animés et les passages en prises de vues réelles incite à penser que le hors-champ du décor dessiné n'est autre que l'atelier de l'artiste filmé en prises de vues réelles dans lequel il a été réalisé. Malgré la correspondance entre le cadre cinématographique et le cadre de la toile dans les passages animés, aucun décor graphique qui prolongerait celui que nous voyons dans le plan ne nous est donné à découvrir. Ce décor potentiellement imaginable n'a en effet guère de raison d'être pour la simple raison que le film n'en a pas donné à voir la création. Il est ainsi possible d'affirmer que le film de Bray présente une toile centripète, concentrant le regard spectatoriel sur la seule scène composée par le chien et l'étagère, sans chercher à ouvrir le dessin animé sur un ailleurs, un univers qui lui soit propre.

Dans un article publié en 2010, Pierre Rodrigo revient sur la théorie albertienne du cadre, dont il relève certaines limites que nous n'hésiterons pas à reprendre ici dans le cadre de nos interrogations sur le dessin-fenêtre des premiers temps. Selon lui, « le cadre théorique albertien a […] institué […] la suprématie d'une approche de l'espace et des choses qui peut être qualifiée d'approche purement *optique* ou *picturale*, et c'est dans cet horizon qu'a été développée […] une conception du dessin, du cerne, de la composition et, finalement, du cadre qui a tendu à faire disparaître l'expressivité *plastique* comme telle[735] ». L'idée de Rodrigo consiste à mettre en question la polarisation du regard impliquée par le système albertien, qui cadre et borne la contemplation à la seule image perspectiviste présentée sur la

[735] Pierre Rodrigo, « Trop tendre est la chair – Sur les limites de l'art », in Thierry Lenain et Rudy Steinmetz, *Cadre, Seuil, Limite – La question de la frontière dans la théorie de l'art*, Vottem, La Lettre Volée, Coll. « Essais », 2010, p. 228.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

toile, sans en envisager la continuité imaginaire au-delà du tableau. De fait, les exemples du film de Bray, des films de Blackton et de certains de Cohl, tendent bien à concentrer l'attention du spectateur sur la toile d'un artiste, présentée comme un support illusionniste mettant en mouvement des dessins, sans pour autant que ceux-ci ne soient invités à déborder le cadre, c'est-à-dire à s'en extraire. Le visage de *The Enchanted Drawing* reste inscrit sur son support, les figures de *Humorous Phases of Funny Faces* ne disparaissent qu'à la faveur d'un essuyage de leur créateur, les personnages du *Peintre néo-impressionniste* restent confinés à leur toile de couleur, comme c'est également le cas pour le portrait tracé par l'artiste en culottes courtes des *Chefs-d'œuvre de Bébé* de Cohl (1910), ou pour les protagonistes de *Little Nemo* exhibant leur mouvement dans le cadre restreint de leur toile vierge de départ. Celle-ci ne valant que pour elle-même, les dessins qui s'y animent, dépendants de leur condition d'êtres tracés par un dessinateur physiquement présent à l'écran, ne peuvent que rarement s'émanciper de leur confinement esthétique, ce qui est la cause directe de l'hétérogénéité que nous avons déjà remarquée entre nos deux espaces aussi contigus qu'inconciliables.

C'est la seconde chose qui frappe dans *The Artist's Dream* : à l'instant où il comprend que son dessin est doté de vie, Bray se réveille d'un cauchemar, situant clairement cet univers diégétique dans lequel les dessins peuvent s'animer, sur un troisième plan de réalité qui s'ajoute aux deux précédents, lesquels s'excluaient déjà de manière évidente. On voit à quel point le dessin-fenêtre albertien que nous avons jusqu'à présent décrit sous-tend une entrée extrêmement limitée dans un espace fondamentalement hétérogène qui ne peut trouver de prolongation au-delà de la toile : la prise de conscience du mouvement des dessins n'est qu'une illusion rêvée. La fenêtre est ici, selon l'expression de Rodrigo, « immatérielle[736] », et engage ainsi un regard particulier du spectateur, conscient d'être face à une image, concrètement délimitée par les bordures du cadre dans lequel elle s'expose. Cette perception de la toile est décrite de façon très claire par Edmund Husserl, dans un texte issu d'un fragment de cours de 1904-1905, raisonnant sur le cas d'une gravure exposée sur un mur :

> « L'environnement est environnement *effectivement réel*, le papier [de la gravure] aussi est un présent effectif ; l'image apparaît, mais elle est en conflit avec le présent effectif, elle est donc simplement "image" […]. Ce monde idéel est un monde pour soi. […] Notre champ visuel s'étend plus loin que le champ d'image, et ce qui y survient a aussi son rapport à l'image. Là est le *cadre*. Il encadre le paysage, la scène mythologique, etc. À travers le cadre

[736] *Ibid*, p. 238.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

quasiment comme à travers une fenêtre, nous jetons un regard à l'intérieur de l'espace d'image, dans la réalité effective d'image[737] ».

Autrement dit, il n'y a, dans ce cas précis, pas de continuité spatiale au-delà du cadre de l'image. Pourtant, cette vision albertienne est nuancée par le même Husserl dans un autre texte, datant lui de 1898, pressentant la limite d'une telle conception :

> « Pendant que nous prêtons attention au sujet [c'est-à-dire au motif] et nous absorbons dans sa représentation en image, nous avons bien sous les yeux l'image physique, ce qui est encadré au mur, qui se tient devant nous comme cette chose-ci. À y regarder de plus près, cette façon de présenter les choses n'est pas tout à fait correcte. […] En l'occurrence, il faut remarquer que dans l'appréhension de l'objet figuré en image, ce ne sont pas simplement les couleurs et les formes du dessin mais aussi l'encadrement et même l'environnement spatial plus large qui s'insèrent organiquement : *l'image saute, si l'on peut dire, hors du cadre,* nous regardons à travers elle, quasiment à travers une fenêtre, dans l'espace de ses objets[738] ».

Ce que Pierre Rodrigo perçoit en l'occurrence dans ce texte, c'est un jeu de « décadrage[739] » de l'image que nous allons à nouveau tenter de mettre à l'épreuve des films de notre corpus.

1-c. Un débordement interdit du dessin dans la prise de vues réelles ?

L'idée d'image "sautant hors du cadre" nous intéresse au sens où, comme le précise Pierre Rodrigo, on peut se demander si « l'un des effets constitutifs du cadre et de l'opération de cadrage n'est pas *toujours* de donner à croire que ce qu'il limite en l'entourant se poursuit derrière le cadre, ou au-delà de lui, et peut donc, à chaque instant, le *déborder*[740] ». Là où dans la théorie albertienne, cette opération de décadrage du tableau, ou de « "déterritorialisation" et d'ouverture sur l'univers infini [au-delà de la toile] est rigoureusement impensable[741] », il semble qu'elle soit envisageable dans le cadre du dessin animé, multipliant dès les années 1910 les scénarios se déroulant dans des espaces autonomes, sans que la toile ni le dessinateur ne soient représentés. Ces films, basés sur des univers cohérents, établissent en effet des

[737] Edmund Husserl, *Phantasia, conscience d'image, souvenir,* [trad. Raymond Kassis et Jean-François Pestureau], Grenoble, Millon, 2002, p. 85.
[738] *Ibid*, p. 146 (je souligne).
[739] Pierre Rodrigo, *op. cit.*, p. 228.
[740] *Ibid*, p. 239.
[741] *Ibid*, p. 240.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

fictions qui excèdent nécessairement – au moins imaginairement – l'espace et l'univers fermé des supports concrets sur lesquels ils sont réalisés image par image.

Encore une fois, ce passage des premières expériences animées méta-artistiques à la catégorie que l'on nommera plus tard dessin animé, ou *animated cartoon*, s'est opéré à la faveur d'une évolution assez brutale dans le domaine de la cinématographie, et n'a de fait guère été théorisé par les réalisateurs ni par les commentateurs de l'époque. Si nous y voyons une évolution logique, glissant d'un dessin-fenêtre albertien vers ce que nous allons appeler un "méta-cadre" dessiné, pensé illusoirement sur le modèle du cadre cinématographique, c'est par le biais de fictions ultérieures, prenant acte des expériences d'animation truquistes des premiers temps pour mieux interroger leurs liens avec la catégorie filmique plus tardive dite du dessin animé. Nous allons essayer de comprendre la façon dont les films de la seconde moitié des années 1910 et du début des années 1920, autorisent à penser le dessin animé des premiers temps comme potentiellement libérable de sa toile, c'est-à-dire comme étant capable de la déborder, non seulement en son intérieur, mais également, en son dehors, comme le donne à penser Husserl en évoquant une image "jaillissant" hors de son cadre constitutif.

À l'évidence, la série *Out of the Inkwell* de Max et Dave Fleischer s'avère correspondre parfaitement, ne serait-ce que par son titre, à ce débordement de l'image dessinée, s'échappant "hors de l'encrier". Elle n'est néanmoins pas la première à réinvestir le dispositif "méta-artistique" primitif, précédée en effet par quelques expériences d'Earl Hurd – dont nous avons évoqué un exemple dans notre deuxième chapitre – ou encore de Victor Bergdahl[742] en Suède. Cependant, si ces tentatives de remploi amélioré du dispositif truquiste des premiers temps ont certains points communs avec la série plus tardive des frères Fleischer[743], ni *Bobby Bumps*, ni *Kapten Grogg* ne font intégralement reposer leur concept sur ce principe esthétique et narratif, que leurs réalisateurs respectifs n'exploitent qu'à l'occasion. Notre choix des *Out of the Inkwell* comme représentant privilégié de cette "nouvelle vague" de dessins animés méta-artistiques au cœur de la production courante des *animated cartoons* repose sur la systématisation du procédé narratif et technique sur les 134 films de la série, c'est-à-dire sur l'ensemble d'un corpus ne tournant autour de rien d'autre que son principe de

[742] La série des *Kapten Grogg* (1916-1922) présente quelques dessins animés "méta-artistiques", en particulier sur le modèle des *Lightning Sketches* de James Stuart Blackton, tel *Kapten Grogg i ballong* en 1916, dans lequel l'artiste trace son dessin, à l'accéléré, avant qu'il ne s'anime.

[743] En particulier la série d'Earl Hurd, puisque les *Out of the Inkwell* seront produits par le même studio, celui de John Randolph Bray. Il faut d'ailleurs remarquer que la filiation de *The Artist's Dream* se ressent dans les productions de son réalisateur, réinvestissant à plusieurs reprises un dispositif similaire pour le perfectionner, comme si son premier film n'était qu'un brouillon annonciateur de futures expériences hybrides.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

base : la relation conflictuelle entre un dessinateur et un clown de sa création, nommé Koko[744].

Il est d'abord intéressant de constater que la série repose sur un double rapport entre la toile et son extérieur – l'atelier de l'artiste interprété par Max Fleischer – entérinant et dépassant à la fois le motif du dessin-fenêtre albertien. Si Koko le clown et Max Fleischer sont dépeints comme inséparables dans chaque épisode qui les met en scène – l'un étant la création de l'autre – presque tous les plans des *Out of the Inkwell* soulignent paradoxalement une séparation qui constitue la substantifique moelle de la série. Max Fleischer use en effet clairement d'une stratification de l'espace, séparant le cadre auquel il appartient – le cadre cinématographique – et celui de Koko – la toile – dans un jeu de surcadrages réguliers.

Au-delà du lien hiérarchique qui s'établit de fait entre les deux personnages, l'un encadrant littéralement l'autre à l'image, il est surtout possible de voir dans les prémices de chaque épisode une incompatibilité fondamentale entre deux univers, c'est-à-dire, pour jouer sur les mots, une fenêtre en apparence fermée, à travers laquelle le spectateur peut simplement regarder. La partie centrale des films présente ainsi deux univers simplement juxtaposés, dont les quelques interactions se résument à l'ajout d'éléments graphiques de la part de Fleischer sur la toile, comme autant d'éléments perturbateurs pour son clown souffre-douleur. Le plus souvent, deux fictions hétérogènes se déroulent sous nos yeux, celle du dessinateur et de son acte de création, chaque épisode débutant par une inventive production de Koko, et celle du personnage dessiné, auquel plusieurs mésaventures arrivent au sein du cadre uni et limité de tous bords que constitue la toile.

Pourtant, là où un tel dispositif paraît entériner le modèle albertien tel qu'il est analysé par Pierre Rodrigo, le climax de chaque épisode voit son protagoniste à deux dimensions s'échapper en bondissant *stricto sensu* hors de son emprisonnant support de papier. Koko "saute, pour ainsi dire, hors de son cadre", pour reprendre les termes d'Husserl, délaissant son univers encadré pour investir l'environnement en prises de vues réelles dont il devrait par essence être exclu. Or, justement, ce débordement a ceci de particulier qu'il est toujours illicite, provoquant systématiquement l'affolement et/ou la colère de Fleischer, s'attelant chaque fois à faire retourner sa création dans son lieu d'origine : l'encrier. Cette image conclusive, toujours la même, est la marque d'une impossible conciliation entre deux espaces. Le désir sans cesse avorté de Koko de s'échapper de son cadre pour investir la prise de vues

[744] Le clown n'est en l'occurrence baptisé qu'autour de 1923. Son nom évolue alors de Koko à Ko-Ko à partir de 1927, pour des raisons de copyright dues à un changement de société de production (cf Donald Crafton, *Before Mickey*, *op. cit.*, pp. 172 et 177). Nous choisissons malgré tout d'utiliser l'orthographe de départ, la plus légitime puisqu'il s'agit de celle dont les auteurs ont décidé à l'origine.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

réelles témoigne en effet, narrativement, d'un étrange interdit qui pèse sur la fiction cinématographique. Encore impensée dans les années 1900, une inconciliabilité manifeste entre deux espaces représentationnels se fait jour à la fin des années 1910, illustrée par le principe belliqueux qui préside à la série des frères Fleischer. Le retour forcé de Koko dans l'encrier en conclusion de chaque épisode témoigne d'un tabou figural, à savoir l'illégitimité d'un personnage dessiné au sein d'un espace en prises de vues réelles, dont le dessinateur interprété par Max Fleischer représenterait la sentinelle.

L'intégralité des *Out of the Inkwell* repose sur la volonté sans cesse empêchée de son protagoniste d'ouvrir son dessin-fenêtre afin de décloisonner deux espaces disparates pourtant jumelés dans le même cadre. Ce que la série donne à voir n'est autre que l'existence d'une frontière concrète entre deux lieux contigus, reposant sur une impossibilité technique : englobée dans un cadre général en prises de vues réelles incluant le dessinateur, la toile reste figée ; seul un recadrage confondant les deux cadres permet la mise en mouvement de ses éléments graphiques. À première vue, la seule différence avec un film comme *The Artist's Dream* réside dans la possibilité d'une interaction réelle entre la main du dessinateur et le personnage de Koko, uniquement lorsque l'environnement en prises de vues réelles est exclu de la représentation. Cette différence est évidemment essentielle, puisque de l'interaction naît la prise de conscience d'une frontière qui jusque-là n'était pas pensée comme telle, mais plutôt comme une séparation esthétique entre deux niveaux de présence segmentés voire compartimentés : le monde de l'artiste et l'univers graphique qui par son tracé situe ses formes sur le plan de l'imaginaire. Le propre d'une frontière, en effet, c'est bien de pouvoir être traversée. L'un des enjeux majeurs de cette série est donc le suivant : remettre en cause le confinement albertien du dessin au cœur de son cadre constitutif, et l'inviter à déborder l'image, à transgresser l'interdit frontalier auquel il se confronte. En d'autres termes, il s'agit de donner à penser la porosité d'une frontière dont la représentation spatiale – la toile – n'est que symbolique. En témoigne à sa manière une autre série essentielle à notre réflexion, celle des *Alice's Comedies* de Walt Disney, dans laquelle la petite Alice, personnage en prises de vues réelles, se voit projetée dans un univers auquel son corps concret ne peut appartenir, en dépit de l'indéniable appartenance de ce monde à son imaginaire, comme l'analyse croisée de ces deux séries fondatrices va permettre de le constater.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

2. La guerre de la toile.

2-a. Du surcadrage au méta-cadre.

Comme un écho à leur éloignement géographique, entre le New-York de Max Fleischer et le Hollywood de Walt Disney, les séries *Out of the Inkwell* et *Alice's Comedies* proposent deux concepts radicalement inversés, aux interrogations paradoxalement jumelles. L'apparition tardive de la seconde, quatre ans après le lancement de la première, permet d'y envisager un recul supplémentaire, un éclairage *a posteriori*, mais également un dépassement dialectique, puisque ces films paraissent prendre acte de ce qui les a précédés pour faire évoluer le discours. Disney connaissait en l'occurrence la série de Fleischer au moment de la conception de son pilote intitulé *Alice's Wonderland* en 1923, ce qui incite à penser celui-ci comme une réponse assumée et innovante aux films du réalisateur new-yorkais[745]. Non seulement la distributrice courtisée par Disney à cette époque n'est autre que Margaret J. Winkler, distributrice de la série des frères Fleischer[746], mais le réalisateur lui-même établit un lien entre son film et ceux de son rival dans une lettre adressée à sa future distributrice, dans laquelle il affirme : « Nous venons de découvrir quelque chose de nouveau et d'intelligent dans l'univers du dessin animé ! Le premier sujet de cette série *clairement différente* est à présent en production, et requiert encore quelques mois pour son achèvement. C'est une idée nouvelle qui plaira à tous, destinée à être un succès, car il s'agit d'une combinaison intelligente entre personnages réels et dessins animés, non pas à la manière des *Out of the Inkwell* ou des films de Earl Hurd, mais d'une nature *entièrement différente*, faisant usage d'une distribution d'enfants acteurs réels qui déplacent leur action dans des scènes de dessins animés, avec des personnages de dessins animés[747] ». Cette volonté de dépassement, à la fois

[745] Le collaborateur de Disney, Rudolph Ising, a même affirmé que les artistes travaillant avec Disney « n'ont jamais aimé les idées des films de New-York [sous-entendu, les films produits par les Bray Studios]. Si vous regardez ces films, vous verrez que nous avons vraiment développé un type d'humour radicalement différent du leur ». Cité par Russell Merritt et J.B. Kaufman *op. cit.*, p. 74 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « In fact we never did like the New York film ideas. If you look at the films, you'll see that we really developed a whole different type of humor than back there »). Les auteurs ajoutent cependant que « l'influence des Fleischer est très visible dans un certain nombre de films de Disney durant la période muette » (*Idem*, texte original : « Nevertheless, the Fleischer influence does show in a number of Disney films of the silent period »).

[746] Winkler était également la productrice des *Felix the Cat* de Pat Sullivan. Cf Marc Eliot, *op. cit.*, p. 41.

[747] Lettre de Walt Disney à Margaret J. Winkler, datée du 14 mai 1923, reproduite par David R. Smith dans « Up to Kansas City », *Funnyworld*, n° 19, automne 1978, p. 33 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « We have just discovered something new and clever in animated cartoons ! The first subject of this distinctly different seres is now in production. It is a new idea that will appeal to all classes, and is bound to be a winner, because it is a clever combination of live characters and cartoons, not like "Out of the Inkwell" or Earl

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

technologique et discursif, se ressent parfaitement dans le pilote inachevé de la première grande série disneyenne[748].

Alice's Wonderland apparaît non seulement comme une relecture de la série de Fleischer, mais également comme une sorte de commentaire tout à fait singulier des premières expériences d'animation s'ouvrant sur l'acte de création du dessinateur. Le film met en scène une petite fille visitant un studio d'animation, c'est-à-dire investissant l'espace diégétique propre aux films de Fleischer ou encore de Bray[749]. Frappant à la porte, elle découvre ainsi un dessinateur assis à sa planche de travail achevant son dessin d'une niche et l'invitant à entrer pour lui permettre d'assister au processus d'animation de ses personnages. Ces premières minutes réinvestissent donc en apparence un dispositif déjà éprouvé, jouant sur l'animation de figures graphiques tracées par un dessinateur au sein d'une toile, comme dans les *Out of the Inkwell*.

Pourtant, les deux séries diffèrent sur un point essentiel : le lien à l'acte de création n'y est absolument pas traité de la même manière. Là où la série de Max Fleischer fait de l'acte de création un enjeu primordial, la majorité des péripéties reposant sur l'ajout d'éléments à la toile entrant en conflit avec le désir libertaire de Koko, celle de Walt Disney paraît totalement effacer le processus d'élaboration des dessins qui s'animent à l'écran. Le premier plan dévoilant le dessinateur/animateur d'*Alice's Wonderland* est ainsi révélateur : alors que nous pourrions nous attendre à le voir en action, nous ne découvrons en fait que l'achèvement de son décor, étant interrompu par Alice avant même d'avoir pu commencer à esquisser ses occupants. L'acte graphique en tant que tel est donc évité par Disney, ce qui se confirme dans les quelques plans suivants, la petite fille annonçant en effet à l'artiste qu'elle « aimerait le voir croquer des bandes dessinées[750] », sauf que ce fameux acte de création ne nous est pas donné à voir. L'homme installe Alice sur une chaise devant sa toile, sur laquelle, brusquement, la niche tressaute et voit son occupant canin éjecté par un chat colérique, sans que jamais ces deux créatures n'aient été ébauchées par le dessinateur.

Hurd's, but of an entirely different nature, using a cast of live child actors who carry on their action on cartoon scenes with cartoon characters »).

[748] La *Laugh-O-Gram*, le studio fondé par Disney en 1922, n'avait plus assez d'argent pour achever la production du premier *Alice*, dans lequel le producteur/réalisateur avait fondé tous ses espoirs. Le film est finalement resté inachevé. Cf Russell Merritt & J.B. Kaufman, *op. cit.*, p. 50 ; Leslie Iwerks & John Kenworthy, *op. cit.*, p. 29 ; Richard Schickel, *The Disney Version – The Life, Times, Art and Commerce of Walt Disney*, Chicago, Elephant Paperbacks, 1968, p. 81.

[749] Ceux de Winsor McCay dévoilaient plutôt le dessinateur sur un plan de travail horizontal au moment de son acte de création, et les films de James Stuart Blackton ou Émile Cohl ne prenaient pas vraiment place au sein d'un studio à proprement parler.

[750] « I would like to watch you draw some funnies ».

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

À la manière de Koko, les deux personnages restent cantonnés à leur cadre, mais le rapport entre la prise de vues réelles et l'animation apparaît malgré tout bien différent, puisque le travail, le labeur de l'animateur n'est absolument pas mis en scène comme il pouvait l'être chez Fleischer. Le lien créateur-créature a disparu, laissant plutôt la place à un lien spectateur-spectacle, la toile passant du statut de support de travail à celui de support de "projection". Passivement installés devant le support du dessin, l'animateur et Alice apparaissent clairement dans cette séquence comme étant "au cinéma", comme si "dessiner" signifiait pour Walt Disney "regarder bouger". L'équivalence établie entre le verbe "draw" prononcé par la petite fille et l'animation en temps réel des figures qu'elle contemple permet de faire un pas en avant par rapport à ce qui se manifeste chez Fleischer comme une réappropriation inventive du principe des *lightning sketches*. Il semblerait que là où le réalisateur new-yorkais propose d'adopter en début d'épisode le point de vue du dessinateur, Disney préfère se situer du côté d'une spectatrice type, subjuguée par la magie de l'animation[751].

L'adoption du point de vue d'Alice permet alors à Disney de transfigurer l'acte de création en acte d'imagination, illustrant ainsi l'opération mentale aboutissant à la transformation d'une succession de dessins immobiles en dessin animé. Le parti-pris disneyen est donc totalement à l'opposé de celui de Winsor McCay par exemple, appuyant le long processus de création visant à la restitution illusionniste du mouvement de dessins ; ici, cette procédure est effacée, au profit d'un rapport à l'animation plus proche en apparence de la perspective truquiste des premières expériences d'animation de dessins de la cinématographie-attraction. Cependant, la grande différence du film de Disney par rapport à ces expériences passées est de proposer de se situer uniquement sur le plan spectatoriel de la magie animante, c'est-à-dire sur sa perception en tant que telle. Disney engage une mise en représentation du spectateur de dessin animé, et non plus une mise en abyme de sa création, ce qui a évidemment un impact sur le statut de la toile que le film nous présente.

Les surcadrages fleischeriens ont la particularité, nous l'avons déjà remarqué, de radicalement scinder le cadre cinématographique, non seulement entre l'espace réel de l'atelier et le dessin sur sa toile, mais également entre le mouvant et le figé, Koko n'étant dans ses premiers épisodes presque jamais animé lorsque Fleischer est présent face à son support de papier. La première différence visuelle majeure inaugurée par Disney repose sur la

[751] Seule exception à la règle, l'épisode *Alice Chops the Suey* (1925) débute, dans la tradition fleischerienne, par le traçage d'un encrier par la main d'un dessinateur, duquel surgit une forme noire qui n'est autre qu'Alice couverte d'encre.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

conjonction, dans le même plan, du mouvement du dessin *et* de celui des personnages en prises de vues réelles. Dans les *Out of the Inkwell*, la fixité ponctuelle du personnage graphique le rappelle justement visuellement à sa condition originelle de dessin réalisé sur une toile concrète, alors que le dessin vu par Alice paraît consubstantiellement doté de vie, écart évident entre la vision du créateur, confronté à l'immobilité intrinsèque de chacun de ses dessins, et celle du spectateur, emporté par la magie du défilement des images. En conséquence, là où la toile de Koko paraît pleinement conserver son statut au sein de tous les épisodes, celle d'un support de création, elle se découvre chez Alice une nouvelle condition qui éclaire rétroactivement le surcadrage fleischerien, puisqu'elle apparaît à la manière d'un méta-cadre, se donnant à voir comme cadre de cinéma interne à l'image.

Ce que *Alice's Wonderland* donne à comprendre, c'est que le mouvement des dessins perceptible sur la toile de l'artiste leur confère, au-delà de l'illusion, une existence tout aussi crédible que celle des personnages en prises de vues réelles qui les observent. Étant tout autant des personnages "de cinéma", figures s'animant sur un écran blanc face à des spectateurs, les dessins disneyens peuvent ainsi être envisagés sur un pied d'égalité avec leurs homologues en prises de vues réelles, ce qui se manifeste dès les plans suivants, Alice continuant sa visite dans un studio de cartoons littéralement envahi par des personnages graphiques échappés de leur toile d'origine.

L'illusion cinématographique du mouvement conféré aux dessins, celle permise par leur projection à un certain nombre d'images par secondes sur un écran, fonctionne ici comme un principe de libération imaginaire de la toile. Puisqu'ils ne sont plus fixes, les dessins n'ont plus à être *fixés*, pour jouer sur les mots, sur un support qui n'a de pertinence qu'au moment de leur gestation. Si la même chose est déjà perceptible dans les *Out of the Inkwell*, lorsqu'au sein du climax de chaque épisode, Koko s'échappe de son cadre et intègre le monde réel, la différence réside encore une fois dans le fait que sa toile reste toujours une toile, et que son statut est toujours celui d'un personnage fait d'encre, condamné à irrémédiablement retourner dans son encrier d'origine. À l'inverse, Disney efface très vite la toile de sa série, puisque dès son premier épisode officiel, *Alice's Day at the Sea* (1924), celle-ci a totalement disparu et n'est même plus évoquée. Toute la série repose en effet intégralement sur l'imaginaire de la petite fille, tissant à partir de ce souvenir matriciel du studio d'animation un univers personnel nommé Cartoonland, auquel elle peut accéder de diverses manières : évanouissement, rêve, récit à un tiers, ou simple divagation. Or, il semble que la possibilité même de ce monde parallèle, pourvu de sa propre cohérence cinématographique, ne puisse s'envisager qu'en lien avec ce principe de méta-cadre établi par *Alice's Wonderland*, faisant de Cartoonland un

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

espace potentiellement "cinématographiable", concrètement occupé par des personnages intrinsèquement dotés de vie et de mouvement, c'est-à-dire des êtres envisagés sur un pied d'égalité avec les figures enregistrées en prises de vues réelles. C'est de ce point de vue qu'Alice semble pouvoir allégrement pénétrer cet univers littéralement situé derrière une toile désormais symbolique. Mais à l'image de Koko bondissant dans l'atelier de son créateur, cette transgression de la frontière entre deux espaces qui tendent à s'exclure n'est pas aussi naturelle qu'il n'y paraît de prime abord.

2-b. La traversée du miroir et les corps dérangeants.

Parfois référencée sous le titre *Alice in Cartoonland*[752], la série de Walt Disney apparaît comme le pendant linguistique idéal à son rival *Out of the Inkwell*, opposant le "in" de l'une au "out" de l'autre à la manière de deux mouvements transfrontaliers en miroir. Même si Russell Merritt et J.B. Kaufman précisent bien que « les cartons de titres des films qui ont survécu, leurs papiers de production, leurs critiques, leurs enregistrements de copyright, leur matériau publicitaire, confirment tous que la série n'a jamais été autrement identifiée que sous le titre *Alice's Comedies* ou, simplement, *Alice*[753] », ce malentendu identitaire colporté au départ par une journaliste de magazine en 1934[754] n'est pas dénué d'intérêt. Il témoigne justement d'une réception particulière de la série, qui tend vers l'idée d'intégration du personnage à un univers singulier, par la juxtaposition de leurs noms : si Alice était un personnage de *cartoon*, serait-il en effet besoin de préciser qu'elle habite Cartoonland ? Le choix du nom d'Alice entérine encore cette idée, le titre du pilote *Alice's Wonderland* ne laissant guère de doute quant à l'inspiration carrollienne de la série. Pénétrant en rêve dans l'espace fantasmatique des toiles qu'elle a contemplées dans le studio de *cartoon*, la petite Alice opère à sa manière une traversée du miroir, même si ce passage de seuil n'est jamais concrètement représenté à l'écran, Disney ne la filmant pas littéralement intégrer une toile.

Par un étrange concours de circonstance, cette percée est pourtant représentée dans un autre film la même année, éclairant par là-même involontairement la future série disneyenne.

---

[752] Elle est par exemple citée sous ce titre par Leonard Maltin, *op. cit.*, p. 30, et également par Donald Crafton, *Before Mickey*, *op. cit.*, p. 281. Elle apparaît de plus ainsi nommée pour l'édition DVD produite par Inkwell Images en 2000 et rééditée en 2007.

[753] Russell Merritt et J.B. Kaufman, *op. cit.*, p. 56 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Title cards of the surviving films, production papers, trade reviews, copyright records, publicity materials, all confirm that the series was never identified by any group title but Alice Comedies or, simply, Alice »).

[754] Alva Johnston, dans la revue *Woman's Home Companion*, juillet 1934, p. 93.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

L'épisode *Puzzle* des *Out of the Inkwell* (1923), met en effet en scène Fleischer pénétrant sa propre toile, lancé à la poursuite de Koko qui lui a volé une pièce de son puzzle.

L'étrange et inquiétant couloir qu'il y découvre n'a certes que peu à avoir avec le luxuriant et rassurant univers de Cartoonland, ce qui appuie la différence entre cette traversée très pragmatique, à travers un tunnel peint sur la toile, et celle, imaginaire, d'Alice, jouant sur la juxtaposition au montage d'un plan sur son lit et d'un plan sur le train dessiné qui la conduit vers son monde onirique. L'entrée effective d'Alice au sein de cet espace graphique n'est jamais montrée pour la simple raison que Cartoonland n'est que la résurgence mémorielle et personnelle de sa visite dans les studios, et ne marque pas son intégration réelle, fantastique, au sein d'une toile, comme chez Fleischer. Il est d'ailleurs étonnant de constater que le tunnel par lequel ce dernier pénètre dans sa toile soit orné de l'inscription paradoxale « This Way Out ». L'explication nous est donnée dans les dernières secondes de l'épisode : alors qu'il arpente le sombre couloir, le dessinateur aboutit finalement à un sas, surmonté d'une échelle qui le mène directement… dans l'encrier, duquel il finit par sortir !

Illustration littérale du titre de la série, cette séquence a ceci d'intéressant qu'elle établit la toile comme un espace transitoire, une prison à proprement parler, de laquelle on ne peut finalement que sortir, que l'on y pénètre ("in") ou que l'on s'en échappe ("out"). Elle s'oppose ainsi radicalement au principe proposé par la série disneyenne pour laquelle l'univers dessiné est clairement un lieu désiré, une échappatoire pour le personnage principal. Chez Disney, on veut entrer dans la toile, chez Fleischer, on veut à l'inverse en sortir[755].

De ce point de vue, le climax de chaque *Out of the Inkwell*, reposant sur l'évasion de Koko hors de sa toile pour investir le monde réel, pourrait ne se justifier que par un désir de vengeance vis-à-vis d'un dessinateur qui n'est pour lui qu'un geôlier démiurgique dont il cherche à se libérer pour conquérir sa propre liberté[756]. Or, cette liberté est pourtant *a priori* problématique, car elle réside dans l'impossible cohésion avec un monde hétérogène dans lequel Koko n'est qu'un corps étranger qui dérange. Malgré son désir d'échapper à sa prison,

[755] Alice sort également d'un encrier au début d'*Alice Chops the Suey*, mais à la différence de l'épisode de Fleischer, cela ne la mène pas au monde réel, mais au contraire à l'intérieur de la toile, dont elle ne ressortira pas de tout l'épisode.

[756] Appuyons d'ailleurs cette idée en constatant qu'à partir du début des années 1920, les séquences animées de la série sont intégralement dirigées par Dave Fleischer, s'émancipant donc de son frère Max, tandis que ce dernier se limite à ses apparitions dans les séquences en prises de vues réelles, et à la direction générale des épisodes (Sur ce point, voir « Working for the Fleischers – An interview with Dick Huemer », par Joe Adamson, *Funnyworld*, n° 16, hiver 1974-75, pp. 23-24). Dave n'étant autre que "l'interprète" de Koko, prêtant ses mouvements au personnage par le biais de la rotoscopie, la situation a de quoi surprendre en regard de l'écho contextuel qu'elle dessine vis-à-vis du contenu même de la série. Dave/Koko s'émancipant de Max-réalisateur/Max-acteur, et dirigeant ses propres séquences animées, peut souligner ce désir de libérer l'animation de son joug initial, celui du dessinateur en prises de vues réelles que le clown lui-même nomme significativement « Boss ».

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Koko ne peut vraisemblablement pas trouver sa place dans un espace réel auquel il ne correspond pas et qu'il paraît significativement condamné à dégrader. Détruisant le dessin d'un collègue dans *The Chinaman* (1920), défigurant une sculpture en se faufilant dans son nez dans *Modeling* (1921), et provoquant même la fin du monde dans *Koko's Earth Control* (1928), Koko a toujours un rapport corrodant au réel, sous-entendant la question : le dessin animé est-il un danger pour le cinéma en prises de vues réelles ?

L'épisode *Flies* (1922) est en ce sens très révélateur, puisque mettant en scène Fleischer et Koko aux prises avec une armada de mouches, il permet de comprendre sous un angle précis l'une des facettes de la relation établie entre les deux personnages. Essayant en vain de piéger les insectes avec une feuille de papier tue-mouche, Koko fait l'objet de la moquerie de son créateur, le comparant sans détour aux parasites dont il essaie de se débarrasser : « tu es encore pire que les autres nuisibles ». Koko apparaît donc aux yeux de son créateur comme un parasite qu'il faudrait contenir dans la toile, comme collé à du papier tue-mouche[757], un intrus dont les effractions hors de son support d'origine n'engendreraient que catastrophes et désagréments. Le personnage serait en un sens un corps dérangeant, un être dont la présence est inadmissible dans la prise de vues réelles, comme la mise en danger d'un espace à l'homogénéité fragile. Ses tentatives constamment avortées de déborder son propre cadre témoignent ainsi de la difficulté à envisager le personnage pour autre chose que ce qu'il est : une image fantasmatique appartenant, au sein de l'espace en prises de vues réelles, à un support par essence immuable, la toile. De fait, comme nous le constations au chapitre IV, la mise en relation dans un même cadre du personnage en prises de vues réelles et du personnage graphique est tributaire d'une innovation technique, le Rotographe. Sans ce dispositif, les deux personnages ne pouvaient cohabiter dans la même image, l'un et l'autre en mouvement, preuve de l'inadéquation technique fondamentale opposant les deux êtres[758].

La fin de l'épisode *Bedtime* (1923) en constitue l'indéniable démonstration. Devenu géant après avoir quitté son support, Koko pourchasse son créateur à travers la ville, dans une course-poursuite intégralement filmée en champ/contre-champ, alternant les plans sur Fleischer et ceux sur son poursuivant, tout en les cloisonnant dans leurs cadres respectifs. Or, cette séquence s'avère être en fait un cauchemar dont le dessinateur finit par se réveiller au moment où – coïncidence ? – Koko parvient à s'emparer de lui, dans un cadre où les deux

[757] De fait, Fleischer tente de piéger les mouches en dessinant un rectangle à l'intérieur de la toile sur lequel il répand de la colle, avant de lui-même prendre du papier tue-mouche pour piéger les insectes.
[758] Réalisant les premières photographies du bureau de Max pour y faire évoluer Koko, Dave Fleischer fut même interrompu par un des directeurs de Bray, lui expliquant que son idée de superposer un personnage de dessin animé et un décor photographique « ne marcherait jamais ». Cf Leslie Cabarga, *op. cit.*, p. 20.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

personnages apparaissent simultanément en mouvement à l'aide du Rotographe. Une analyse figurale, légèrement surinterprétative, pourrait ici nous conduire à remarquer que la mise en scène, le montage et la narration concourent à la mise en évidence d'une rencontre *a priori* improbable, aussi bien physiquement que techniquement, une sorte de paradoxe nécessairement onirique, qui provoque lors de son point culminant le réveil du rêveur[759].

En dépit de la nouvelle technique ici inaugurée – à notre connaissance, les épisodes précédents ne font pas usage du Rotographe – la conjonction entre dessin animé et prises de vues réelles pourrait ainsi être interprétée comme quelque chose d'impossible. Si ces observations diffèrent grandement lorsque l'on s'attache à la série de Walt Disney, au sens où le retournement du principe fleischerien engage une nouvelle réflexion sur les aspects techniques des films, il est possible de relever malgré tout un certain nombre de points communs concernant le lien d'Alice à l'espace dessiné qu'elle rêve sans cesse d'intégrer. L'organisation binaire de chaque épisode au début de la série, la première partie en prises de vues réelles s'opposant à la seconde en animation, paraît indéniablement tracer une frontière – au moins en termes de structure narrative – entre deux univers qui tendent à s'exclure. C'est bien souvent la confrontation à un réel décevant qui amène Alice à s'évader vers le royaume onirique qu'ont tissé pour elle les animateurs de *cartoon* du premier épisode, qu'elle invente ses propres récits d'aventure – *Alice's Day at the Sea, Alice's Fishy Story* (1924) – qu'elle tente de convaincre ses amis du bien-fondé d'une cause – *Alice and the Dog Catcher* (1924) – ou encore qu'elle s'ennuie en classe et se mette à rêvasser – *Alice Gets in Dutch* (1924). Dans tous les cas, sa place à Cartoonland s'envisage selon deux aspects essentiels, permettant d'éclairer en miroir la série des frères Fleischer : la légitimité ou l'illégitimité de sa présence dans le monde dessiné.

Cartoonland étant avant tout un univers imaginé ou rêvé par Alice, sa place y est logiquement privilégiée, se voyant dès le premier épisode accueillie à bras ouverts par ses habitants lui réservant un chaleureux comité d'accueil à la gare, clamant sa venue par l'intermédiaire de pancartes et d'applaudissements. La petite fille devient l'héroïne de son propre monde, puisqu'elle en est dans le même mouvement sa créatrice, une sorte de figure en un sens déifiée, l'existence même des personnages animés dépendant de sa venue onirique dans un espace fantasmé dont elle est fondamentalement à l'origine.

Cette légitimité, que l'on pourrait qualifier de narrative, est à nos yeux redoublée par une seconde légitimité, d'ordre esthétique, et par extension, technique. La première grande

[759] Même si l'on se doute que le réveil est plutôt provoqué par le point culminant du cauchemar que représente le moment où Fleischer, au terme de la poursuite, se voit rattrapé par son antagoniste et prêt à se faire broyer.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

innovation de la série de Disney par rapport aux premiers épisodes de celle de Fleischer est, nous l'avons vu, de parvenir à présenter les deux formes visuelles en mouvement dans le même cadre. Ce principe atteint naturellement son point culminant à Cartoonland où les interactions sont de fait plus nombreuses et nécessitent de repenser la technique permettant de mêler animation et prises de vues réelles. Le choix de Disney consiste, selon Russell Merritt et J.B. Kaufman, « à prendre des photographies fixes de la petite fille, et à les "animer" le long des dessins[760] », une technique relativement nouvelle à l'époque. C'est ce qui incite Disney à proclamer sur le carton-titre du film que ces séquences ont été « produites par un procédé de la Laugh-O-Gram », insistant sur leur aspect innovant et "breveté", et les faisant clairement apparaître comme un objet de fierté pour leur réalisateur. En ce sens, il est possible d'y voir une autre surinterprétation de l'entrée triomphale d'Alice dans un univers animé où elle se voit acclamée par la ville entière, y apparaissant comme l'ambassadrice exceptionnelle d'un autre monde, manifestation intra-diégétique de la prouesse technique disneyenne.

Cependant, sa place à Cartoonland apparaît comme fragile, souvent conditionnée par un élément du monde réel qui la rappelle à lui – réveil naturel, chat qui lui lèche la main dans *Alice's Spooky Adventure*, (1924), maîtresse d'école qui la titille avec une règle dans *Alice Gets in Dutch*, etc. Or, ce rappel du monde réel est rarement dénué de sens : il advient en général lorsqu'Alice, corps étranger à Cartoonland, tend à y affirmer l'impossibilité ou l'illégitimité de sa présence physique, en dépit de l'appartenance de cet univers à son imaginaire. L'inachèvement de *Alice's Wonderland* clôture par exemple le film – involontairement, mais encore une fois significativement – sur la chute de la petite fille d'une falaise, et donc, sur la mise en danger manifeste de son corps.

Alors que l'on imagine très bien le scénario original la faire se réveiller à cet instant, la faillite de la Laugh-O-Gram que nous avons déjà évoqué met prématurément fin au tournage, laissant Alice suspendue dans le vide, comme stoppée par un obstacle théorique : son corps en prises de vues réelles est-il condamné à s'écraser dans un univers chimérique fait de dessins ? Soulignons d'ailleurs qu'Alice est à ce moment poursuivie par des lions : presque chaque épisode met en effet en scène une course-poursuite dans laquelle Alice est chassée, que ce soit par un poisson géant dans *Alice's Day at the Sea*, par des fantômes dans *Alice's Spooky Adventures*, par des cannibales dans *Alice Cans the Cannibals* (1925), ou par un ours dans *Alice Gets Stung* (1925). Alice est-elle donc vraiment la bienvenue dans son propre univers ?

[760] Russell Merritt et J.B. Kaufman, *op. cit.*, p. 49 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Some of Alice's dream scenes were so intricate that they could be achieved only by making still photographs of the little girl, and "animating" them alongside the drawings »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Son corps en prises de vues réelles peut-il réellement s'intégrer à un espace cartoonesque ? Il semblerait que, comme dans les *Out of the Inkwell*, il y ait une inadéquation fondamentale entre les corps représentés et les espaces qu'ils cherchent à conquérir.

2-c. *Flatland*.

Koko et Alice ont tous deux un point commun : ce sont des corps étrangers qui ne sont nulle part à leur place. Koko rêve de s'émanciper de sa toile, du cadre concret qui le limite, mais il ne peut y parvenir, Alice rêve d'échapper à sa condition limitée d'être en prises de vues réelles, mais elle est constamment chassée de son propre univers mental. Corps tragiques et indécis, nos deux héros cherchent à abolir une frontière qui n'est pas seulement d'ordre géographique puisque, nous l'avons vu, dans le cas d'Alice, la toile n'apparaît plus passé le premier film. Pourtant, c'est par le biais de ce support que nous sommes amenés à comprendre l'ambiguïté fondamentale des deux personnages. L'univers de la toile, fondamentalement plat, peut-il communiquer avec un espace réel pour sa part en volume ? La question se pose avec d'autant plus de force que ces deux séries ne mettent pas vraiment en jeu un espace graphique de type perspectiviste, et ne jouent donc que peu avec l'effet de profondeur au sein de la toile. Comme dans l'allégorie *Flatland* écrite en 1884 par Edwin A. Abbott, ne pourrait-on pas voir, dans ce dialogue entre la toile et le réel, une rencontre entre des figures géométriques plates (la ligne, le point et les surfaces) et des volumes, donnant lieu, tout d'abord, à une impossibilité pour les êtres à deux dimensions à comprendre ce qu'ils ont face à eux, ou tout du moins à le décrire ? Le carré de l'allégorie d'Abbott, pour comprendre qu'il a face à lui une sphère doit en effet se rendre à "Spaceland" pour y inscrire son corps et pour percevoir du volume sphérique autre chose que sa surface représentationnelle, ne se dévoilant à "Flatland" que sous la forme extérieure d'un rond.

Il est ici possible d'opérer sur cette question un détour par un autre film, permettant à certains égards d'éclairer notre réflexion. L'une des premières productions à pleinement envisager la cohabitation de la prise de vues réelles et du dessin animé dans un même cadre n'est en l'occurrence ni d'origine française, ni américaine, mais suédoise. En 1917, Victor Bergdahl réalise en effet le troisième épisode de sa série des *Kapten Grogg* – après un essai de *lightning sketch* dans la tradition blacktonienne[761] – intitulé *När Kapten Grogg Skulle Porträtteras*, littéralement, « Quand le Capitaine Grogg doit se faire tirer le portrait ». Ce film

[761] *Kapten Grogg i ballonq*, 1916.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

propose en l'occurrence une double appréhension du personnage graphique qu'il présente, à la fois illusoirement volumique et essentiellement plat. Victor Bergdahl en personne y interprète un dessinateur en mal d'inspiration, traçant une silhouette sur une grande toile avant de l'effacer rageusement, mécontent de son travail. Sonne alors à sa porte Kapten Grogg – qui n'est autre qu'un personnage de dessin animé ! – que Bergdahl décide de faire poser pour lui. D'abord séparés par la porte, les deux personnages se retrouvent finalement dans le même plan, au sein d'une composition signifiante, les deux personnages étant visuellement séparés par la toile située en arrière-plan, au centre de l'image.

Tel un relais entre les deux types d'image, ce support de création n'est plus le lieu d'origine, ni de focalisation optique propre au dessin. Celui-ci apparaît en effet au départ littéralement décadré, dans une autre pièce que celle où se trouve le dessinateur, révélé par un changement de plan au montage, sans que jamais ne soit justifiée sa présence. L'inspiration de l'artiste vient sonner à sa porte, pourrait-on dire, n'émanant pas véritablement de lui. Mais surtout, ce personnage dessiné ne semble pas appartenir, de prime abord, à un quelconque univers graphique : Bergdahl crée un monde ambigu, où le dessin et la prise de vues réelles peuvent en apparence être pensés sur un pied d'égalité[762], tous deux appartenant au même espace en volume – difficile de savoir à ce moment, comme à Flatland, si Kapten Grogg doit être envisagé comme un être bi- ou tridimensionnel. Là où le film nous intéresse, c'est que sa variation sur la question de la toile éclaire le rapport ambigu de Koko à son propre support, ainsi que la posture instable d'Alice au sein de Cartoonland. Dépeint au départ comme un être appartenant au monde réel – de fait supposément volumique – le Kapten Grogg est pourtant bel et bien un être plat, ce que met en évidence le portrait qu'en fait Bergdahl, d'une fidélité absolue, alors que cette représentation se traduit sur une toile, c'est-à-dire sur un support à deux dimensions. Ce portrait est d'ailleurs symptomatique, Bergdahl injectant littéralement sa représentation dans le support, à l'aide d'une sorte de pompe y projetant l'encre dont l'écoulement adopte progressivement la forme du modèle dessiné. Un véritable double du Kapten Grogg s'écoule ainsi le long de la toile, preuve de la bidimensionnalité originelle du personnage qui n'est perçu comme volumique qu'en vertu de son appartenance au monde réel au début du film. Serait-il dès lors surinterprétatif de se demander : comment Bergdahl, dans la diégèse, est-il censé percevoir le Kapten Grogg ? Plat ou en volume ?

De fait, à la fin du film, le personnage se trouve projeté contre une grande feuille de papier vierge, récupérant par là-même sa platitude définitionnelle. Le dessinateur l'enroule

[762] Ce qui amène le personnage du dessinateur à adopter, dans les dernières minutes du film, des caractéristiques proprement cartoonesques. Nous y reviendrons en détail dans le chapitre IX.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

alors et lui fait réintégrer sa place initiale, celle d'un être de carbone et d'encre condamné à retourner irrémédiablement à son état originel, en dépit de sa volonté d'évasion. Le dessinateur réprime d'ailleurs la main du personnage, cherchant à s'extraire du rouleau, comme pour lui interdire à nouveau l'accès à un monde auquel il n'appartient pas. Bergdahl nous fait ainsi comprendre que le personnage a toujours été plat et irréel, en dépit de son appartenance, au départ, à la diégèse en prises de vues réelles.

Ce que le film de Bergdahl soulève, c'est l'ambiguïté de statut – volumique ou plat – du personnage dessiné à partir du moment où il se trouve dépeint en interaction avec le monde réel. Au-delà du mode de transcription des images, c'est clairement la volumétrie qui risque de séparer les deux personnages. Les séries de Fleischer et Disney reposent en fait sur deux postures qui se rejoignent au bout du compte : d'un côté, une image en prises de vues réelles projetée sur un écran perdrait son volume constitutif et le dessin pourrait alors légitimement intégrer ce nouvel espace bidimensionnel ; de l'autre, extraire le dessin de sa toile reviendrait à lui offrir une épaisseur, qui lui permettrait d'équivaloir les modèles réels dont la caméra a nécessairement enregistré la densité en amont. Dans le premier cas, le dessin confirme son origine plate, à deux dimensions, ce que donne à comprendre la fin du film de Bergdahl, redonnant à son personnage sa platitude constitutive ; dans le second, le dessin se découvre une possibilité d'existence illusoirement volumique qui le place sur un pied d'égalité avec les formes cinématographiables, comme si les personnages graphiques pouvaient préexister à leur traçage sur une surface plane – c'est ce que propose le début du film suédois, introduisant sans préambule son personnage dessiné dans l'atelier de l'artiste. On le voit, le résultat concret de ces deux postures est le même, à savoir la possibilité de l'interaction cinématographique entre des figures aux statuts graphiques bien différents. Un même problème se fait cependant jour : un être plat peut-il être perçu en volume – comme dans l'allégorie de Flatland – et un être volumique peut-il trouver sa place dans un univers plat ?

Cette idée que nous avançons n'a pas pour unique conséquence de mettre en avant le flottement corporel de personnages apatrides, ni tout à fait plats, ni tout à fait volumiques, que sont Koko et Alice, mais elle est permet également d'interroger la mutation du cadre de la toile – à la platitude concrète – en cadre cinématographique – doté d'une profondeur réelle. Le monde de Cartoonland, régulièrement visité par Alice, soulève cette interrogation : les figures qui s'y meuvent ne doivent en effet leur existence autonome qu'à leur émancipation imaginaire initiale découverte dans le studio de *cartoon* du premier épisode. C'est parce que la petite fille a fantasmé leur désolidarisation possible de la toile que les figures graphiques peuvent peupler un univers statutairement indépendant, se développant dans son esprit et non

plus sur un support concret sous la plume d'un animateur. En se rendant à Cartoonland, Alice offre au lieu son existence puisque c'est son imaginaire qui le conditionne. Cet univers reste pourtant esthétiquement ambigu, opposant à l'essence volumique naturelle du corps d'Alice – l'actrice concrètement cinématographiée – un environnement majoritairement bidimensionnel, presque toujours envisagé selon un même axe de prise de vue : le plan général de profil.

De fait, la petite fille semble bien plus souvent aplatie par la mise en scène qu'affirmant un corps réel dans un univers tout en surfaces. Il est ainsi possible de relever dans la série une progressive surabondance de plans larges, noyant Alice dans le paysage de *cartoon* qu'elle arpente. C'est ce qui amène Richard Schickel à affirmer en 1968 que « comme les décors étaient toujours réduits à leur minimum, l'impression générale qu'un spectateur d'aujourd'hui peut avoir face à un film d'"Alice" est celle de petites figurines cavalant dans un vide blanc[763] ». Or, cette impression évoque évidemment celle du vide constitutif de la toile originelle, dont les séquences animées de la série disneyenne rappellent peut-être involontairement les caractéristiques esthétiques. Soulignons que Disney opte rapidement pour une nouvelle technique permettant de faciliter la rencontre entre dessin animé et prises de vues réelles, en filmant d'abord la petite fille sur un fond intégralement blanc, puis en refilmant image par image, sur la même pellicule, l'animation volontairement réalisée de manière dépouillée, sur un décor blanc, afin de permettre une surimpression dénuée de superpositions visuelles entre Alice et les éléments dessinés[764]. S'il est avant tout un choix d'ordre technique, remarquons que ce double décor blanc fait reposer la série de Disney sur un modèle davantage bidimensionnel que tridimensionnel, faisant concrètement "flotter" le personnage en prises de vues réelles – dénué d'ombre – au sein d'un espace graphique majoritairement vide, dont les différentes strates de profondeur ne sont la plupart du temps signifiées que par une ligne d'horizon en haut du cadre. Alice devient clairement un personnage à deux dimensions, arpentant simplement les dessins de la gauche à la droite du cadre, aplatie par la surimpression.

De la même manière, dès l'un des premiers épisodes des *Out of the Inkwell*, *The Tantalizing Fly* (1919), Max Fleischer s'amuse avec l'indécision volumique de son personnage, le faisant déchirer la toile pour la traverser et s'en échapper par derrière, sans pour autant qu'il n'accède à un autre plan de réalité : en retirant la toile de son support, le

[763] Richard Schickel, *The Disney Version*, *op. cit.*, p. 107 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Since backgrounds were still being kept to a minimum, the over-all impression one gains on seeing an *Alice* film today is of tiny figures cavorting in a white void »).
[764] *Ibid.*, p. 81.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

dessinateur s'aperçoit que le clown y est toujours inscrit, mais au verso, conservant en dépit de sa tentative d'évasion sa platitude originelle. Cependant, en déversant le contenu de la toile dans l'encrier, l'artiste en révèle la consistance réelle, celle d'un amalgame d'encre auquel le détachement visuel de la feuille de papier rend – au moins illusoirement – sa densité initiale.

Le personnage du clown a beau être une figure bidimensionnelle dessinée sur la toile de son créateur, ses différentes incursions dans le monde réel lui confèrent une apparence illusoirement volumique lui permettant d'interagir avec certains personnages ou certains objets à trois dimensions. Ainsi, si Koko se rêve en personnage en prises de vues réelles et Alice en personnage dessiné, ils témoignent dans les deux cas d'une confusion désirée. Celle-ci vise dans le premier cas à remettre en cause la superficialité substantielle de la toile pour en faire un relais vers un univers autonome calqué sur certains principes du cinéma en prises de vues réelles ; et dans le second à transférer l'imaginaire de la toile sur le plan du rêve, comme un espace parcourable par un spectateur s'y projetant mentalement. Pour l'un ou pour l'autre ressort une même idée selon laquelle le support de la toile disparaît au profit d'un univers cohérent interne à cette dernière, un espace qui excède nécessairement les bords concrets du cadre pictural pour ouvrir sur un ailleurs imaginaire et dessiné, pensé sur le modèle du cinéma en prises de vues réelles. C'est ce que nous allons à présent mettre en évidence.

3. Dessin animé et cinéma en prises de vues réelles partagent-ils le même "langage" ?

3-a. L'invention d'un hors-champ dessiné.

Nous l'avons vu, dans le cas de *The Artist's Dream* de John Randolph Bray, le recadrage nécessaire à l'animation du dessin du chien conditionne une vision strictement albertienne du dessin-fenêtre, envisagé comme une image concrète, limitée par une bordure, au sein d'un espace bien réel – ici, l'atelier de l'artiste. L'apport essentiel des séries de Fleischer et de Disney est à nos yeux de remettre en question ce principe de recadrage, en transformant le cadre de la toile en méta-cadre cinématographique. C'est dans cette mutation que se dessine l'une des premières conséquences esthétiques du processus d'institutionnalisation du dessin animé, ses praticiens orchestrant *a posteriori* une transition mythologique menant de ses variations truquistes primitives à ses premières expériences statutairement autonomes. Nous allons chercher à comprendre en quoi le débordement de

l'image dessinée dans la prise de vues réelles apparaît comme la première étape essentielle de ce processus, à travers la comparaison qu'établit le dessin animé des années 1915-1920 avec le cinéma en prises de vues réelles qui apparaît de plus en plus comme un modèle, et non plus seulement comme une condition d'existence truquiste.

Cantonné à la toile qui conditionne son existence, prisonnier d'un cadre blanc dont les éléments de décor sont soumis au bon vouloir du dessinateur, Koko est tout simplement un personnage qui rêve d'un monde moins limité, c'est-à-dire d'un univers ouvert, qui excèderait les bordures qui le maintiennent. Ce désir est clairement exposé par le climax de chaque épisode, le clown dessiné trouvant dans l'espace en prises de vues réelles un exutoire à son confinement originel. L'aspect emprisonnant de la toile est en l'occurrence aisé à percevoir lorsqu'on l'envisage sous l'angle du film de Bray de 1913, faisant de ses bordures une limitation réelle, le hors-champ de la toile recadrée étant toujours, fait assez réaliste au demeurant, l'atelier en prises de vues réelles dans lequel elle se trouve. Excéder la toile, pour Koko, revient alors à délaisser un cadre pour en intégrer un autre, celui déterminé par la prise de vue de la caméra. Or, ce nouvel espace cadré présente une différence fondamentale avec le précédent : sa lisière n'est en aucun cas emprisonnante car, comme le précise Jacques Aumont, son découpage d'un espace concret préexistant permet de croire « que cet espace, comme l'espace visible réel, ne s'arrête pas au bord du cadre, mais se prolonge indéfiniment au-delà de ces bords, sous forme d'un *hors-champ*[765] ». En bondissant à travers l'atelier de Fleischer, en le parcourant tout en étant suivi par les changements d'angle de prises de vues de la caméra, Koko évolue ainsi d'un cadre cinématographique à l'autre, libéré dans cet espace nouveau du rebord aliénant de sa toile.

Cet écart entre les deux cadres est une interprétation possible du désir d'évasion perpétuel du personnage principal, s'apparentant alors à un véritable désir de *hors-champ*. Cette vision n'est pas aussi surinterprétative qu'il n'y paraît, car il est possible d'observer, au sein de l'évolution des premiers épisodes de la série, un cheminement tout à fait étonnant, menant de son principe truquiste initial à la prépondérance d'un dessin animé que l'on pourrait qualifier de cinématographique, faisant progressivement l'acquisition de son autonomie statutaire par le biais du hors-champ. Cette évolution repose sur une idée simple que la série permet de mettre narrativement en évidence : si dans son cas, Koko est souvent condamné à la correspondance du cadre de la toile au cadre cinématographique, le support sur lequel le dessin est réalisé peut bien évidemment donner lieu à une infinité de cadres

[765]Jacques Aumont, *L'image*, Paris, Nathan, coll. « Nathan Université Cinéma », 1990, p. 170.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

cinématographiques. La même toile peut ainsi représenter un visage en gros plan, un immeuble en plan large, une forêt en plan d'ensemble, etc. C'est le propre du méta-cadre que nous avons précédemment décrit, d'être également un "omni-cadre", une variation cinématographique de la Bibliothèque de Babel borgésienne[766]. Si le principe "réaliste" présidant à l'héritage truquiste des premiers temps constitue un obstacle à cette idée, il semble que les débuts d'*Out of the Inkwell* mettent en évidence les limites d'une telle conception, et la nécessité de progressivement s'en défaire afin de permettre d'envisager l'adoption par le dessin animé de codes plus cinématographiques, liés à son espace de diffusion et non plus seulement à son espace institutionnel d'origine, la presse. Comme le précise Donald Crafton, « *Out of the Inkwell* peut être vu comme une phase intermédiaire dans laquelle les éléments ataviques se mélangent avec les éléments plus modernes des séries de personnages[767] ». Ce n'est sans doute pas un hasard si tout le récit des *Out of the Inkwell* s'articule autour de l'émancipation d'une création vis-à-vis de son créateur, ainsi que de la toile qui le désigne et l'exhibe comme un être artificiel, une marionnette au service d'un dessinateur.

Le premier épisode à se poser la question d'un hors-champ libérateur s'intitule *Fishing* (1921). Fleischer, pour pallier la jalousie de Koko le voyant quitter son atelier pour aller pêcher, dessine sur la toile un trou d'eau et une canne à pêche. Ce premier élément de décor ouvre donc sur un espace invisible. De fait, la question du hors-champ n'a pas été entièrement ignorée des précédents épisodes, faisant parfois surgir de bâtiments tracés par le dessinateur des créatures cachées que Koko se doit d'affronter. *Modeling* confronte ainsi par exemple le clown à un ours, surgissant d'un hors-champ fantasmatique, jusqu'à leur pugilat dans une maison dessinée à l'arrière-plan dont nous ne voyons jamais l'intérieur ; un an auparavant, *The Ouija Board* fait jaillir d'une maison hantée tracée par Fleischer une armée de fantômes envahissant l'espace vierge de la toile. Koko n'investit pas ce hors-champ interne au cadre – on ne voit jamais l'intérieur de ces espaces dont surgissent ses ennemis – c'est plutôt ce hors-champ qui vient à lui, preuve malgré tout de son existence surréelle : ces personnages – l'ours, les fantômes – n'ont en effet jamais été dessinés par Fleischer.

Fishing met de son côté Koko aux prises avec une grenouille le réveillant de son assoupissement en bondissant hors du trou d'eau dessiné. Se mettant soudain à enfler, le

[766] En référence à la nouvelle de Jorge Luis Borges, inventant une bibliothèque fantastique, contenant tous les livres possibles et imaginables sur la base d'un système reposant sur « toutes les combinaisons possibles des vingt et quelques symboles orthographiques, c'est-à-dire tout ce qu'il est possible d'exprimer, dans toutes les langues ». Cf *Fictions* [1ère édition française : 1957], Paris, Gallimard, Folio, 2006, p. 75.

[767] Donald Crafton, *Before Mickey*, *op. cit.*, p. 298 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « "Out of the Inkwell" may be seen as an interim phase in which the atavistic elements intermingle with the more modern elements of the character series »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

batracien explose, projetant Koko dans sa cavité d'origine. Or, alors que nous devrions logiquement nous attendre à voir le personnage en ressortir pour regagner son cadre initial, la mise en scène nous propose un surprenant changement de plan, le dévoilant sous l'eau. Ce changement de cadre constitue alors l'illustration de la transmutation de la toile en méta-cadre, permettant de dépasser son confinement "réaliste", c'est-à-dire conforme à certaines données de la réalité pré-cinématographique. L'objet-toile s'efface au profit d'une toile-fiction, reposant sur l'adoption de codes de montage, faisant des bordures du cadre dessiné un point de passage vers un autre espace graphique, et non pas vers l'espace réel contenant le support du dessin. Koko infiltre ainsi un infra-univers – par ailleurs sous-marin – peuplé par une faune luxuriante d'hippocampes, poissons, baleines, et poissons-scies, culminant dans la rencontre avec une sirène dont le clown tombe amoureux. La variation des plans répondant aux déplacements du personnage dans ce nouveau décor permet ainsi, comme pour la prise de vues réelles, de croire que cet espace « ne s'arrête pas au bord du cadre, mais se prolonge indéfiniment au-delà de ces bords, sous forme d'un *hors-champ* », pour reprendre les termes de Jacques Aumont.

Si ce principe paraît entrer en conflit avec le dispositif mis en place par les Fleischer dès le début de leur série, le réveil brutal de Koko de ce qui n'était en fait qu'un rêve permet un retour à sa condition de départ, emprisonné dans son cadre dépouillé. Il n'est donc pas exagéré d'affirmer que Koko rêve littéralement d'un hors-champ, ce qui l'amène à son réveil à bondir hors de son cadre pour infiltrer la prise de vues réelles et aller voler la pêche et la barque de Fleischer, le punissant ainsi de ne pas l'avoir emmené avec lui, hors de sa toile. Koko paraît bien condamné par son créateur à se maintenir à sa place, ce qui se traduit par le confinement que lui impose Fleischer, lui prohibant d'ailleurs régulièrement tout débordement de son cadre, le dessinateur surveillant constamment ses faits et gestes.

Cette idée apparaît avec évidence dans l'épisode *Flies*, dans lequel Koko fabrique un double de lui pour attirer les mouches qu'il cherche à attraper. Or, ce leurre ne paraît pas avoir pour simple but d'être un appât, mais surtout une simulation de la présence du clown au sein de la toile. C'est parce que Koko est illusoirement en place dans son cadre d'origine qu'il peut le déborder en toute impunité et secrètement aller fouiller le hors-champ dessiné pour y trouver un tonneau qui lui servira à emprisonner les insectes. Là où ce passage est particulièrement révélateur, c'est que c'est au moment où Fleischer a le dos tourné, affairé à préparer son propre piège à mouches, que le hors-champ dans lequel Koko a préalablement disparu est subitement figuré, dévoilant le clown courant devant une palissade qui n'a diégétiquement jamais été dessinée par l'artiste. Échappant à son attention, la toile se soustrait

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

à son propre statut, et Koko peut ainsi, par son simple déplacement, créer de l'espace au sein d'un méta-cadre qui n'est plus celui du dessin-fenêtre albertien primitif.

Ce déplacement trouve selon nous son point d'orgue dans l'épisode *Jumping Beans* (1922). Fleischer y installe sur son bureau une toile verticalement gigantesque, excédant le cadre cinématographique, et y fait pousser un haricot géant, dont Koko entame l'escalade. Cette ascension se fait donc sur un cadre concret, dont l'extrémité supérieure nous a volontairement été cachée. Reposant sur un jeu de champ/contre-champ alternant plans rapprochés sur Koko, et plans en plongée sur Fleischer, la séquence se construit autour d'un raccord-regard entre les deux personnages, le dessinateur étant observé du point de vue de sa création gravissant le haricot. La séquence établit donc un lien "crédible" entre deux espaces hétérogènes qui, dans la logique du dispositif, se font face, Fleischer étant au début du film ancré sur la gauche du cadre, tourné vers sa toile située à droite.

Arrivant finalement au terme de son voyage, Koko découvre une pancarte portant l'inscription : « Que la souffrance s'abatte sur celui qui grimpera au-delà de cette limite[768] ». Tout se passe comme si le personnage avait atteint la cime de la toile, c'est-à-dire la frontière du cadre "réel", effectif, celle-là même qu'il ne nous a pas été donné de voir au départ. Fleischer fait malgré tout signe à Koko de dépasser ce point, et c'est à cet instant que le décadrage s'opère : le jeu de champ/contre-champ jusqu'ici établi s'inverse, brisant la logique de découpage de la séquence. Les quelques plans en plongée sur Fleischer, retranscrivant le point de vue de Koko, tendaient en effet à l'ancrer à son monde de référence, celui du bureau dans lequel se trouve le support de création qu'il gravit. Or, le basculement du regard de Koko, de la gauche du cadre – orienté vers le dessinateur – vers la droite, c'est-à-dire vers *l'intérieur* de la toile, rompt ce lien le rattachant au réel en dévoilant un nouveau plan en forte plongée, rigoureusement impossible au vu du dispositif, révélant une planète terre dessinée, dont le haricot portant le personnage émerge. En vertu de ce déplacement, l'ancrage diégétique de Koko n'est plus la prise de vues réelles, mais un espace alternatif, dessiné, interne à l'imaginaire de la toile. Témoin de cette mutation intrinsèque au film, Koko franchit la frontière verticale précitée pour y découvrir un espace physiquement impossible, celui d'un hors-champ imaginaire reposant sur *la terre ferme*, et découvrant ainsi une ville située "au-dessus", ou plutôt au-delà, du vide intersidéral.

Cette ville représenterait tout simplement un espace de dessin animé statutairement autonome, délié de la main créatrice car désancré du réel, dans lequel le personnage peut vivre

[768] « Woe be it to him who climbs further than this ».

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

une aventure dotée de sa propre cohérence narrative. Le récit nous donne bien ici à inventer, par le biais de notre interprétation, un point de relais entre la fiction truquiste de départ et l'émancipation de Koko au sein d'un espace illimité, de fait soumis à une mise en scène différente de celle se limitant au dessin de la toile. L'illimitation de l'univers dessiné, découvert par Koko dans le hors-champ de son propre support imaginaire, invite en effet à réinvestir les codes de représentation de la prise de vues réelles, envisagée comme un modèle d'intégration narrative, quand bien même elle apparaîtrait ici littéralement évincée de la diégèse.

3-b. Pour un "devenir-cinéma" du dessin animé.

La mise en scène de dessin animé n'est pas, dans ses premières années d'institutionnalisation, un principe évident. À ce titre, il est possible de s'interroger devant la critique consacrée aux *Alice's Comedies*, écrite par Richard Schickel, que nous avons déjà évoquée : « Il n'y avait pas de gros plans, pas d'angles de prises de vues bizarres, peu de variations dans le point de vue basique de la caméra, laquelle était assez éloignée de ses sujets et les observait frontalement[769] ». L'auteur adopte ici un langage propre à l'analyse filmique, consistant à décrire les images en se référant au positionnement de la caméra par rapport à son sujet. On le voit, cette remarque est assez nettement téléologique. Ce reproche n'aurait en l'occurrence pas eu lieu d'être à l'encontre de films réalisés quelques années plus tôt, lorsque la toile filmée était encore envisagée comme telle, c'est-à-dire comme un objet plat qui n'admet de fait qu'une seule manière d'être filmée : la frontalité.

La confrontation d'une caméra et d'une feuille de papier tend en effet à instaurer un rapport de face à face nécessaire, d'autant que la limitation périmétrique du support empêche tout mouvement de caméra sous peine de désolidariser le cadre de la toile du cadre cinématographique – dont la correspondance facilite la mise en mouvement des figures, rappelons-le. Le contenu des images se voit donc au départ assez restreint, en conséquence de quoi les éléments dépeints dans la dite toile se limitent au minimum, simples visages ou personnages de bâtons évoluant dans un espace vide, dénué de tout référent "géographique". Comme le précise J.P. Telotte, « le truc essentiel des premiers films d'animation était simplement l'action et le mouvement des personnages, avec un sens très limité du monde dans

[769] Richard Schickel, *op. cit.*, p. 107 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « There were no close-ups, no odd angles, few variations in the camera's basic point of view, which was well back from its subjects and observed them head-on »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

lequel ces personnages prenaient place[770] ». L'intérêt de ces premières bandes se focalisant uniquement sur l'animation de leurs figures graphiques, pourquoi en effet chercher à les inscrire dans un espace qui, de fait, ne présenterait aucune utilité manifeste ? Leur approche "réaliste", nécessaire à la sidération magique du truc, implique bien une insistance sur la matérialité de la toile, et donc, un rapport concret à la caméra qui la filme, dont on rappelle ici la valeur d'enregistrement testimonial à des fins manipulatrices.

Pourtant, à la lumière de la citation de Schickel, il est possible de constater une différence radicale entre ces premières expériences attractionnelles et les dessins animés de la fin des années 1910, début des années 1920. Le fait que certains auteurs plus contemporains proposent d'interpréter ces derniers en comparaison avec le cinéma-institution narratif, développant à cette époque un certain nombre de codes de représentation basés sur l'organisation du visible par la caméra, est en soi révélateur de cette évolution. Comme le souligne par exemple Oliver Cotte, que nous avons déjà cité au chapitre II, « l'écriture [des dessins animés des années 1920] n'est d'ailleurs pas cinématographique, surtout si on la met en parallèle avec le travail formidable qui est effectué à la même époque pour le film en prises de vues réelles et qui voit l'émergence d'un véritable langage ; le découpage est organisé sur une base de plans larges et moyens très inspirés de la bande dessinée du début du siècle et de la caricature. L'animation se révèle pour ce qu'elle est à cette époque : une mise en mouvement des bandes dessinées à succès[771] ». Cependant, la comparaison établie par l'auteur avec la prise de vues réelles ne pourrait guère s'envisager si l'animation de dessins avait conservé son statut truquiste d'origine : pourquoi en effet chercher à comparer deux formes institutionnelles si elles étaient aussi différentes que l'auteur tente de nous le faire entendre ? Ce que ces discours révèlent en creux, c'est qu'en dépit de son rattachement d'origine à l'institution du dessin de presse, il est indéniable que les producteurs d'*animated cartoon* adoptent, ou cherchent malgré tout à adopter, une série de codes permettant de transcender leur série culturelle d'origine sur le modèle du cinéma en prises de vues réelles. La critique de Schickel sur les *Alice's Comedies* est ainsi nuancée par Donald Crafton, expliquant que Walt Disney était à l'époque lui-même conscient de ces défauts et de ce manque d'originalité cinématographique, que lui rappelait sans cesse son collaborateur Charles Mintz, ce qui l'amène plus tard à varier sa mise en scène dans les épisodes plus

[770] J.P. Telotte, *op. cit.*, p. 56 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « The essential "trick" of early film animation was simple character movement and action, with little sense of the world in which those characters functioned »). On constate que le terme « limité » utilisé par l'auteur témoigne là encore d'une approche quelque peu téléologique, comme si les expériences d'animation des premiers temps étaient imparfaites en regard des dessins animés plus tardifs, tendant à ressembler à la prise de vues réelles.
[771] Olivier Cotte, *op. cit.*, p. 48.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

tardifs de la série[772]. Il y a donc bel et bien, pour certains réalisateurs, une volonté affichée de penser le dessin animé en termes cinématographiques, ce qui révèle un véritable changement interne à la catégorie.

Notre hypothèse, se basant sur les séries de Fleischer et Disney, est la suivante : la disparition de la toile, symbole métonymique du dessin animé truquiste, s'apparente plus à une intégration imaginaire de son contenu, reposant sur trois principes que nous avons jusqu'à présent décrits ; la mise en mouvement des figures, permettant d'ouvrir le dessin-fenêtre albertien vers une profondeur à l'intérieur de la toile ; l'autonomisation des personnages, permettant de les envisager sur un même plan que ceux en prises de vues réelles et donc de déborder leur cadre ; la création d'un hors-champ imaginaire, établissant que l'univers dépeint par le support graphique ne s'arrête pas à ses bordures. Selon ces trois principes, la toile n'est plus un support plat et limité, mais un espace virtuel, illusoirement à trois dimensions, intégralement parcourable en esprit. C'est évidemment la symbolique principale de la série disneyenne, la petite Alice investissant un monde qu'elle a elle-même façonné à partir du souvenir exacerbé des toiles qu'elle a vues dans le studio d'animation du premier film. Mais c'est également une condition permettant d'envisager l'univers dessiné comme un espace *cinématographiable*, c'est-à-dire virtuellement ou imaginairement parcourable par une caméra immatérielle.

De ce point de vue, au-delà de la variation des échelles de plan s'apparentant à de simples recadrages au sein du dessin d'origine, c'est particulièrement la présence de "mouvements de caméra" au sein de ces dessins animés qui paraît la plus étonnante, mettant en jeu le hors-champ de la toile, et non pas son hors-cadre naturel – l'atelier ou le studio en prises de vues réelles dans lequel elle est filmée. La série de Fleischer met plusieurs fois en abyme cette paradoxale présence/absence de la caméra, ainsi que la manière dont l'animation mime, ou réinvente à sa manière le langage cinématographique[773]. L'épisode *Cartoon Factory* met ainsi en scène Koko, installé au volant de sa machine à *cartoons*, dessinant le décor dans lequel il évolue à mesure qu'il le parcourt, comme un espace s'inventant progressivement, en fonction des déplacements du personnage.

[772] Cf Donald Crafton, *Before Mickey*, *op. cit.*, p. 369.

[773] C'est d'ailleurs évidemment le propre du cinéma que de constamment réinventer son propre langage. Comme l'explique très bien Christian Metz, « le film […] est un moyen d'expression où le langage et l'art entretiennent des rapports quasi-consubstantiels, où le langage lui-même est un produit ou un aspect de l'invention artistique. Il existe des codes cinématographiques, mais ils n'ont pas la consistance et la stabilité des langues ; le cinéaste, comme le locuteur, trouve devant lui des formes déjà constituées, antérieures à son entreprise propre, mais ce n'est pas au même degré, ni de la même façon ». Cf Christian Metz, *Langage et Cinéma*, Paris, Librairie Larousse, coll. « Langue et Langage », 1971, p. 11.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Ce passage dénonce en un sens l'illusion dessinée de ce qui prendra plus tard le nom de travelling horizontal, puisque l'on y comprend que le mouvement de la caméra n'est figuré que par le dessin image par image de sa propre translation spatiale, tandis que l'appareil concret reste pour sa part immobile. Cette idée apparaît avec plus d'évidence encore dans un court passage de *Koko the Kop* (1927), dans lequel le clown poursuit Fitz, son acolyte canin[774]. Un mouvement de caméra horizontal les suit alors, courant le long d'un paysage présentant à plusieurs reprises les mêmes éléments graphiques, avant qu'un plan large ne dévoile Fleischer dans son bureau, déroulant en boucle la bande de décor par le biais d'une manivelle, Koko et Fitz restant pour leur part immobiles au sein du cadre.

Au-delà du gag méta-filmique propre à la série nous est en l'occurrence donné à découvrir ici l'un des plus importants procédés des débuts de l'*animated cartoon*, breveté par William C. Nolan en 1916, consistant à dessiner le décor sur une feuille excédant le cadre cinématographique pour la déplacer image par image dans une direction choisie, tandis que les personnages, tracés sur cellulo[775], s'animent en restant sur place. Comme l'explique Michael Barrier, « un tel mouvement encourageait l'illusion selon laquelle la caméra se déplacerait sur un rail parallèle aux personnages en mouvement[776] », et contribuerait, en sus du perfectionnement de l'animation des figures dessinées et de la suppression des phylactères déjà évoqués, à « éloigner les cartoons de leurs origines de *comic strips*[777] ». En ce sens, le dessin animé se fait plus "cinématographique", comme en témoignent les différents passages animés des *Out of the Inkwell* succédant à l'épisode *Jumping Beans*, dans lesquels Koko vit toujours ses aventures dans un espace cinématographiquement découpé, proposant mouvements de caméra sur "rails", panoramiques, champs/contre-champs, comme autant de "vues de l'esprit", tendant à émanciper ces séquences de celles réalisées en prises de vues réelles. Tentons à présent de mettre en évidence ce point de passage que l'évolution de nos deux séries donne à entendre, chacune à leur manière.

[774] Le personnage apparaît pour la première fois dans *Koko Trains'Em* (1925).
[775] Le principe du décor entièrement dessiné et statique, sur lequel les personnages sont ensuite animés sur des feuilles de celluloïd (communément nommé cellulo) est breveté par Earl Hurd le 19 décembre 1914. Cf Leonard Maltin, *op. cit.*, p. 9.
[776] Michael Barrier, *op. cit.*, p. 15 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Such movement encouraged the illusion that the camera was moving on a track parallel to moving characters »).
[777] *Ibid.*, p. 19 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Moving the cartoons away from their comic-strip origins »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

3-c. Un passage de relais entre prises de vues réelles et dessin animé.

De manière assez révélatrice, l'évolution des *Out of the Inkwell* et des *Alice's Comedies* tend vers une idée commune : la disparition, ou tout du moins la restriction de la prise de vues réelles dans leur narration. Du côté disneyen, ce processus se fait jour tout au long du déroulement de la série, pourtant assez dépourvue de logique feuilletonesque, chaque épisode valant pour lui-même sans ouvertement perpétuer de récit d'un film à l'autre. Mais, encore une fois sans doute involontairement, la série des *Alice* développe malgré tout une trajectoire et raconte à nos yeux une histoire dont nous souhaiterions ici proposer une reconstitution interprétative, nous permettant de faire un pas en avant par rapport à notre problématique.

Nous l'avons vu, les premiers *Alice* sont toujours introduits par une séquence en prises de vues réelles permettant de justifier le voyage onirique de la petite fille dans son monde imaginaire. Ce procédé établissant le lien narratif entre l'héroïne et l'espace hétérogène dans lequel elle s'inscrit pourrait paraître conditionnel de la série, reposant sur l'échappée hors d'un univers en prises de vues réelles déceptif, et sur le fantasme d'un ailleurs dessiné. Cependant, à partir d'*Alice and the Three Bears* (1924), les épisodes commencent directement dans Cartoonland, sans l'alibi de la prise de vue réelle. Mis à part pour *Alice Gets Stage Struck* (1925), cette nouvelle ligne directrice, au demeurant surprenante, est conservée jusqu'à *Alice in the Big League* (1927), mais n'est pourtant jamais justifiée scénaristiquement. Évinçant ainsi son principe fondateur, la série disneyenne place directement la petite Alice dans son espace mental, paraissant dès lors adopter pleinement son point de vue et son ennui généralisé vis-à-vis de son monde d'origine qui n'est même plus représenté. Selon Russell Merritt et J.B. Kaufman, Walt Disney considère en effet très vite l'alibi scénaristique de la prise de vues réelles comme une « fastidieuse obligation », les deux auteurs tirant la conclusion suivante : « les films ne conservaient des *Alice's Comedies* que le nom ; […] le cœur de Walt appartenait désormais à l'animation, et il attendait avec impatience d'être libéré des restrictions du format [de sa série][778] ». Que cette affirmation soit téléologique ou non – la disparition d'Alice pourrait aussi apparaître comme une simple facilitation logistique, et non pas comme un désir de Disney de délaisser la prise de vues réelles au profit du dessin animé –

[778] Russell Merritt et J.B. Kaufman, *op. cit.*, p. 82 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « The films had become Alice Comedies in name only […]. Disney's heart was in animation, and he longed to be free of the restrictions of the Alice format »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

elle met bien en évidence l'évanescence progressive du personnage principal. Au vu de ce constat, comment entendre cette nouvelle place, en retrait, d'Alice ?

Les quelques *cartoons* suivant *Alice Gets in Dutch* dépeignent la petite fille vivant d'emblée à Cartoonland, en compagnie de Julius le chat. Les deux personnages, à la situation fluctuante, se montrent tour à tour possesseurs d'hôtels (*Alice Loses Out*, 1925), d'usines à œufs (*Alice's Egg Plant*, 1925), de gares (*Alice's Tin Pony*, 1925), de fermes (*Alice on the Farm*, 1926), et surtout d'une maison, apparaissant à plusieurs reprises (*Alice Rattled by Rats*, 1925, *Alice's Orphan*, 1926). Chaque épisode agrandit le terrain du personnage, en lui découvrant de nouvelles activités, mais également de nouvelles acquisitions foncières, comme si Alice prenait progressivement possession de son propre monde. Pourtant, paradoxalement, sa place personnelle se voit à l'inverse de plus en plus réduite à mesure de l'avancée de la série. Si elle marque encore sa présence dans *Alice Cans the Cannibals* (1925), elle se voit par la suite graduellement effacée, laissant le privilège de l'action à Julius, en particulier à partir d'*Alice the Toreador* (1925). Ce passage de relais atteint le comble de la radicalité dans l'épisode *Alice Rattled by Rats* (1925), dans lequel Alice fait ses bagages dès les premières secondes du récit et demande à Julius de veiller sur leur maison avant de disparaître jusqu'à la fin du film.

Cette évolution fait ressentir la limite imposée par un format qu'il s'agit néanmoins de respecter au minimum, ce qui donne lieu, à plusieurs reprises, à des situations étonnantes. Alice, dont Disney cherche à restreindre les apparitions, devient en effet à partir d'*Alice Gets Stage Struck* (1925) un étrange objet de convoitise. Lançant sans le vouloir une boule de neige sur un ours, Alice et Julius donnent naissance à leur ennemi juré, qui ne cesse par la suite de poursuivre la petite fille que le chat tente, tant bien que mal, de défendre ou de sauver. Ces courses-poursuites, dans la tradition de la série, sont à nos yeux tout à fait révélatrices au sens où elles permettent, chaque fois, de faire disparaître Alice, qu'elle se réfugie dans une cabane ou qu'elle se fasse kidnapper par l'ours l'engouffrant dans un sac noir. Ces situations critiques, débutant dès *Alice and the Three Bears*, premier épisode s'ouvrant directement à Cartoonland, ne cherchent pas tant à faire d'Alice un enjeu de narration qu'elles ne révèlent, en creux, la volonté disneyenne de *faire disparaître* la petite fille de la série.

Indéniable poids technique dans la production des films, Alice donne en conséquence l'impression d'être à l'écran visuellement et narrativement gênante, en tant que corps étranger qui ne peut pleinement trouver sa place dans l'espace qu'elle habite. L'enjeu de la fiction pour Julius est pourtant à chaque fois de la faire réapparaître, puisque sans Alice, le *cartoon* n'a plus de raison d'être : c'est bien elle et son imagination qui le font vivre, qui lui permettent de

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

fonctionner, même si elle est aussi la cause de son hétérogénéité fondamentale. Alice est essentielle à la série mais malgré tout, elle devient de plus en plus inutile à la pure conduite narrative du récit, de plus en plus rejetée par un univers personnel qui ne l'a paradoxalement jamais entièrement admise. Il n'est pas anodin que la fin *d'Alice the Toreador*, révélant une supercherie imaginée par Julius – se déguisant en taureau pour faire gagner la corrida à Alice – dévoile une foule en colère hurlant tour à tour « Fake » (faux) et « Throw'em Out » (jetez-les dehors), s'adressant tout autant au chat travesti qu'à son acolyte en prises de vues réelles, en appuyant l'illégitimité et l'incohésion de sa présence à Cartoonland.

En témoigne finalement le reproche que pouvait faire Richard Schickel en 1968, ajoutant à son constat d'une mise en scène purement bidimensionnelle une absence de principe d'action chez le personnage "principal". Un épisode illustre très clairement le problème : *Alice in the Wooly West* (1926) met en scène Alice cernée par un ours sur la gauche du cadre et un cactus sur la droite, sans pour autant jamais chercher à s'évader dans la profondeur de champ. Le personnage apparaît condamné à arpenter la surface du dessin sans jamais pouvoir réellement s'y inscrire. En témoigne une autre séquence du même film dans laquelle le personnage observe Julius et l'ours se battre à l'horizon, contrainte à la simple observation de la scène, comme si elle était freinée par l'obstacle que constitue encore pour elle la toile, le dessin physique sur lequel elle est techniquement apposée.

Créatrice mentale du monde dans lequel elle est plongée, Alice passe donc progressivement d'un statut démiurgique – équivalent à celui du personnage interprété par Max Fleischer – à un statut spectatoriel plus en retrait, laissant à ses acolytes cartoonesques le droit d'exister pour eux-mêmes, même s'il ne s'agit que d'une illusion. Nous observons finalement dans cette série l'émancipation imaginaire de personnages animés, trouvant leur indépendance statutaire dans le regard spectatoriel qui les détache du processus de leur conception.

L'évolution de la série des Fleischer, en écho à celle de Disney, confirme ce passage de relais de la prise de vues réelles truquiste au dessin animé affranchi, voire autonome. Les passages graphiques prennent ainsi de plus en plus d'importance à partir de l'épisode *Jumping Beans*, comme en témoigne *False Alarm* (1923) dans lequel l'interaction entre les deux espaces représentationnels se réduit au minimum, Koko vivant une aventure de sapeur-pompier pendant que Max Fleischer se contente de le *regarder*, adoptant, tout en la préfigurant, la future posture spectatorielle d'Alice. De fait, à partir de *Koko the Barber* (1925), l'émancipation du personnage se fait de plus en plus sensible : alors que Fleischer se rase, c'est son stylo qui se met à bouger dans sa poche, comme pour l'obliger à dessiner

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Koko, ce qu'il ne fera d'ailleurs qu'à moitié, l'obligeant à se terminer lui-même (« Do it yourself ! »). Koko achève ainsi son propre traçage, avant d'entamer une aventure totalement indépendante de son créateur, excepté dans le passage obligé du climax. Dans *Koko Trains' Em* (1925), le clown paraît même s'imposer à la fiction, prenant systématiquement la place d'un chien que Fleischer s'évertue à dessiner, ce qui incite celui-ci à prendre la toile et à la poser sur le côté, hors de son propre cadre, c'est-à-dire, symboliquement, hors du dispositif méta-artistique qui tendait jusque-là à le déterminer. Cette idée culmine avec *Koko Nuts* (1925), l'épisode se concluant sur la victoire du clown et de son chien Fitz, parvenus à faire interner Fleischer dans un asile, et les prémunissant donc du retour habituel dans l'encrier. Dans un épisode plus tardif, *Koko Baffles the Bulls* (1926), leur créateur part à leur recherche sans même les dessiner, lançant rageusement en début d'épisode « Où sont ces deux vauriens ? », avant de parfois radicalement disparaître, comme dans *It's the Cats* (1926), débutant par l'encrier bougeant tout seul et se brisant au sol pour laisser échapper les deux personnages, sans que jamais Fleischer ne soit présent[779].

On le voit, même si chaque *Out of the Inkwell* paraît valoir pour lui-même, il est possible, à l'image de la série disneyenne, de dessiner une continuité scénaristique sur une grande partie de son corpus. Koko y apparaît comme un être désireux de vivre ses propres aventures, cherchant à devenir un personnage de fiction à part entière, délié de ses caractéristiques attractionnelles primitives. Il est alors étonnant de constater que cette quête d'indépendance vis-à-vis de la prise de vues réelles se manifeste paradoxalement par une assimilation à celle-ci, le dessin animé narratif tendant à en imiter les codes – échelle de plan, mouvements de caméra, etc. – sans pour autant en posséder l'essence. C'est peut-être là le sens du franchissement perpétuel de la frontière qu'est la toile : Koko veut simplement accéder à un monde de cinéma, *devenir* un personnage de cinéma. Cette figure animée cherche donc à se délier de la magie du film à truc, pour devenir un personnage de dessin animé, enfin envisagé comme catégorie cinématographique autonome. Il est d'ailleurs possible d'assister à cet aboutissement dans *Snow White*, épisode de la série *Betty Boop* des frères Fleischer, sorti en 1933, dans lequel Koko apparaît en tant que *guest star*, émancipé du dispositif qui l'a fait exister jusqu'en 1929. Ainsi envisagé, le personnage graphique n'a plus

[779] Soulignons que cette interprétation se trouve fortement suggérée par le travail éditorial réalisé pour la production du DVD de la série, chez Inkwell Images, faisant se succéder certains épisodes tout en en oubliant certains autres. La transition entre *Koko Nuts* et *Koko Baffles the Bulls* n'est à ce titre pas aussi directe que l'édition DVD le donne à penser, les deux épisodes étant séparés par d'autres films qui ne tiennent absolument pas compte de la fin de *Koko Nuts*. Il n'y a donc aucune logique feuilletonesque au sein de la série des frères Fleischer, et, tout comme pour les *Alice's Comedies*, notre lecture n'est qu'une interprétation possible. Néanmoins, force est de constater que la série évolue dans le sens que nous décrivons, Koko apparaissant de plus en plus indépendant vis-à-vis de son créateur.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

à être cantonné à sa toile, il se dote d'une existence "concrète". Cette idée peut trouver une illustration dans d'autres séries hybrides telles que *Dinky Doodle* (1924-1926) ou *Pete the Pup* (1926-1927), dévoilant une cohabitation amicale de l'animateur Walter Lantz avec ses figures animées appartenant d'emblée à la diégèse de départ, sans nécessiter une quelconque mise en abyme de leur création par l'artiste[780]. La série des frères Fleischer n'est donc en quelque sorte qu'une relecture mythologisante de la transition entre les premières expériences d'animation de dessins et le dessin animé en tant que genre cinématographique, pouvant être pensé sur un pied d'égalité avec le cinéma en prises de vues réelles.

Mais le dessin animé et la prise de vues réelles ont beau pouvoir être pensés similairement en termes de "langage" ou même de distribution commerciale – l'un et l'autre sont diffusés dans des salles de cinéma – leur cohabitation ne peut guère être uniquement pensée sur le mode de l'assimilation institutionnelle et esthétique. L'invention d'un certain nombre de points communs avec le cinéma traditionnel n'est qu'une orientation possible du dessin animé, sans doute particulièrement motivée par certains intérêts économiques, visant à prendre pour modèle une industrie cinématographique en constante expansion, en particulier à Hollywood. Mais il est indéniable que l'industrie du dessin animé invente également ses propres codes et se distingue de la prise de vues réelles sur de nombreux points, en particulier par sa capacité à créer un monde entièrement imaginaire qui, s'il peut se calquer sur les codes esthétiques du cinéma dominant, se démarque en définitive de la dimension photographique de ce dernier. Introduisant l'ouvrage de Lo Duca, Walt Disney lui-même le met clairement en évidence :

> « Dans nos grands films, nous évitons le plus possible d'avoir affaire à des personnages humains. Que Hollywood s'en charge. Nous possédons un royaume à nous dans lequel des animaux ou même des objets inanimés parlent, pensent et agissent comme des êtres humains, mais avec un charme supérieur. C'est un monde féérique et magique qui convient à cette forme nouvelle de la poésie[781] ».

[780] Comme le précise Leonard Maltin, « là où Fleischer apparaissait dans son propre rôle, et ses personnages comme les produits de son crayon et de sa planche à dessin, la série des *Dinky Doodle* n'avait pas de format défini, et le rôle de Lantz n'était jamais clairement identifié. C'était juste un humain ami avec les personnages de cartoons ». Leonard Maltin, *op. cit.*, p. 160 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Whereas Fleischer appeared as himself, and the characters were a product of his pen and drawing board, the Dinky Doodles series had no set format, and Lantz's role was never clearly identified. He was just a human friend of the cartoon characters »).

[781] Walt Disney, introduction à Lo Duca, *Le Dessin animé*, *op. cit.*, p. 5.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

C’est cette spécificité esthétique du dessin animé que nous souhaitons à présent étudier, en analysant ses apports potentiels à la prise de vues réelles dans le cadre des films de notre corpus : dans quelle mesure la scission esthétique entre les deux régimes de représentation peut-elle faire sens dans le cadre d’une production hybride ?

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d’une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Chapitre VIII : Esthétique du non-cinématographiable – le dessin animé comme au-delà de la prise de vues réelles

Il est aisé de comprendre, dans des séries comme *Out of the Inkwell* ou *Alice's Comedies*, que des personnages en prises de vues réelles puissent côtoyer des personnages graphiques. La rencontre y renvoie, comme pour les expériences de Blackton et certaines de Cohl, au lien méta-artistique qui unit le créateur de *cartoons* et ses créations dessinées. Mais qu'en est-il des productions hybrides qui échappent à ce dispositif de la main de l'artiste et de la toile ? Quel sens octroyer à des films qui ne paraissent pas s'inscrire dans la même appréhension historique du rapport entre *animated cartoon* et cinéma en prises de vues réelles ? De fait, la séparation du dessin animé et du cinéma en prises de vues réelles dans le courant des années 1910 ne s'opère sans doute pas uniquement pour des raisons institutionnelles. Peu importerait en effet que le premier soit rattaché à la presse illustrée et le second au cinéma si l'un et l'autre partageaient en définitive la même appréhension de l'image en mouvement. Lorsqu'André Martin évoque, en 1956, « un divorce définitif » entre les deux régimes de représentation consommé « à la faveur des dessins automatiques d'[Émile] Cohl[782] », il ne fait nullement référence à la scission institutionnelle que nous avons décrite dans notre première partie, mais bien plutôt à un divorce esthétique qui explique selon lui que « le cinéma de prise de vue tel qu'on le pratique aujourd'hui et le cinéma d'animation tel qu'il tend à devenir ne peuvent être conciliés[783] ».

Quelques années plus tôt, Marie-Thérèse Poncet propose un constat similaire qui paraît là aussi soulever une différence d'ordre esthétique entre les deux régimes de représentation : « Nous pensons volontiers que si le film de prise de vue réelle [sic] peut être comparé à la prose, le Dessin Animé, lui, semble tout indiqué pour l'être à la poésie. Tout ce qui tente le dessinateur cinéastique semble appartenir aux genres poétiques ou merveilleux : contes de fées, légendes sont toujours avec le rêve, les sources vers lesquelles il se dirige à coup sûr[784] ». Une telle affirmation entre en résonnance avec les propos de Walt Disney précédemment cités, ou encore avec ceux de certains critiques des années 1950, parmi lesquels Jean de Baroncelli qui explique par exemple, dans le journal *Le Monde* en 1956, qu'avec le cinéma d'animation, « c'est bien de poésie qu'il s'agit. Contrairement au film

[782] André Martin, programme de la première exposition internationale du cinéma d'animation (du 25 avril au 10 mai 1956), rééd. in Bernard Clarens, *op. cit.*, p. 81.
[783] André Martin, « Science-fiction et très sérieuses probabilités », *Cinéma 57*, n° 14, *op. cit.*, p. 98.
[784] Marie-Thérèse Poncet, *op. cit.*, p. 111.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

"vivant", au film "photographique", toujours plus ou moins lié à la réalité objective, le film d'animation, qu'il se présente sous la forme de dessins animés proprement dits ou de graphismes abstraits […] est une création totale[785] ». On le voit, ces quelques discours contemporains les uns des autres mettent clairement en jeu l'idée de poésie qui sous-tend le dessin animé et qui le différencie, selon eux, du cinéma en prises de vues réelles, pour sa part perçu par ces quelques commentateurs comme essentiellement "vériste". Le dessin animé proposerait de ce point de vue une approche de la cinématographie dont le cinéma en prises de vues réelles serait pour sa part fort éloigné.

Cette opposition n'a pourtant, encore une fois, rien d'ontologique. Rappelons qu'à la fin du XIXème siècle, l'animation de dessins et celle de photographies partagent la même orientation, celle d'une volonté de représentation du mouvement – qu'il fasse l'objet d'une analyse scientifique ou d'une restitution illusionniste. Sans doute les films de Blackton ou de Cohl, faisant de l'animation de dessins un événement magique et surprenant, ont-ils contribué au phénomène de scission esthétique parallèle à la séparation institutionnelle des années 1910. De fait, il nous semble qu'une nouvelle perception du dessin animé – ou du principe d'animation – s'inaugure au cours de cette décennie, non seulement en raison de son lien de plus en plus évident à l'industrie du *comic strip*, mais également dans le sillon des différents discours contemporains de l'émergence des "avant-gardes[786]" cinématographiques européennes, dont quelques-uns des principaux représentants sont des peintres cherchant à étendre leur conception artistique au domaine du cinéma. De fait, une partie de ces artistes cherche, pour la première fois, à remettre en question l'hégémonie du cinéma photographique au profit de formes alternatives fondées, dans certains cas, sur l'animation de figures abstraites, peintes ou dessinées. Cette idée s'illustre avec évidence au sein de plusieurs textes de la seconde moitié des années 1910 et du début des années 1920, opposant très clairement un cinéma basé sur l'empreinte photographique du réel à un cinéma plus abstrait, d'ordre pictural. Marinetti, Bruno Corra, Emilio Settimelli, Arnaldo Ginna, Giacomo Balla, et Remo Chiti signent par exemple en 1916 le manifeste du cinéma "futuriste" stipulant que « le

[785] Jean de Baroncelli, *Le Monde*, 29/30 avril 1956, cité par Bernard Clarens, *op. cit.*, p. 99.

[786] La première apparition du terme « avant-garde » serait peut-être, selon Noureddine Ghali à mettre au crédit de Louis Delluc : « Il convient tout d'abord de se demander quand est apparue la première mention du terme d'"avant-garde" dans les écrits des critiques. À notre connaissance et au terme de nos recherches en la matière, l'appellation d'"avant-garde", en ce qui concerne le cinéma, est apparue vers la fin de la guerre (1918) sous la plume de La femme de nulle part, pseudonyme étrange qui semble être celui d'Ève Francis, à moins qu'il ne s'agisse tout bonnement de celui de Louis Delluc, lequel a réalisé un peu plus tard un film portant précisément ce titre. Cette "Femme de nulle part" écrit : *Metteurs en scène d'avant-garde, profitez de ce bel été pour vous attacher aux paysages vraiment français. Vos scénarios y gagneront en style, en élégance et en homogénéité* ». Noureddine Ghali, *L'Avant-garde cinématographique en France dans les années vingt*, Paris, Paris Expérimental, 1995, pp. 32-33.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

cinéma […] doit avant tout compléter l'évolution de la peinture, *se détacher de la réalité et de la photographie*[787] » ; Walter Ruttmann évoque son premier film *Opus 1* (1921) comme l'inauguration d'un « genre de création artistique totalement nouveau. Prémices d'un art filmique véritablement autonome […] *renonçant à personnifier les événements de ce monde*[788] » ; le critique allemand Bernhard Diebold appuie encore cette idée en décrivant ainsi le travail de Ruttmann : « Jusqu'à présent, le film était constitué de photographies […] et en tant que véhicule photographique, il ne pouvait rien offrir d'autre qu'un naturalisme nu. […] Mais à présent, l'artiste peint son film[789] ». Une réelle différentiation tend à apparaître à cette époque entre le graphique et le photographique, les deux n'étant plus vraiment pensés dans la continuité l'un de l'autre, mais comme les indices de deux conceptions esthétiques divergentes du cinéma : l'une basée sur la reproduction mécanique d'un mouvement enregistré, l'autre reposant sur la création *ex nihilo* d'un mouvement graphiquement inventé[790].

Il n'est pas inutile de rappeler, suivant cette logique, que Germaine Dulac qualifie en 1932 d'avant-garde « tout film dont la technique, utilisée en vue d'une expression renouvelée de l'image et du son, *rompt avec les traditions établies*[791] ». De ce point de vue, une partie des avant-gardes – fondée sur le mouvement de formes graphiques abstraites – *rompt* bel et bien avec une tradition technique, celle de la prise de vues réelles, en y substituant, en toute logique, un autre type de technique. Or, la même idée n'apparaît-elle pas dans le cadre du dessin animé, lequel remplace « la captation du mouvement-vie envisagée comme simple reproduction photographique », pour reprendre les termes de Germaine Dulac[792], par une « suite de dessins […] qui analyse toutes les phases successives d'un mouvement, et qui, cinématographiés, paraissent, à la projection, doués de la mobilité des êtres vivants » pour reprendre les termes d'Émile Cohl[793] ? Sans aller jusqu'à dire que le dessin animé est une

[787] Cf « Le cinéma futuriste 1916 », in Umbro Apollonio (dir.), *Futurist Manifestos*, Londres, Thames & Hudson, 1973, p. 208.
[788] Extrait du texte de présentation du film par Walter Ruttmann. Cité dans *L'art du mouvement – Collection cinématographique du musée national d'art moderne*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1996, p. 395.
[789] Cité dans Jeanpaul Goergen, *Walter Ruttmann : Eine Dokumentation*, Berlin, Freunde der deutschen Kinemathek, 1989, p. 99. Traduit par Esther Leslie, *Hollywood Flatlands – Animation, Critical Theory and the Avant-garde*, London & New-York, Verso, 2002, p. 46.
[790] Cette opposition que nous décrivons ici de manière binaire est, dans les faits, plus complexe, les cinéastes d'avant-garde ne s'orientant évidemment pas tous vers l'abstraction picturale. Le cinéma photographique est en effet, en dehors de quelques exemples singuliers, le lieu d'expérimentation privilégié des avant-gardes.
[791] Germaine Dulac, « Le Cinéma d'avant-garde – Les œuvres d'avant-garde cinématographique : leur destin devant le public et l'industrie du film » [*Le Cinéma des Origines à nos Jours*, Éditions du Cygne, 1932], rééd. in Marcel L'Herbier, *op. cit.*, p. 341 (je souligne).
[792] *Ibid.*, p. 344.
[793] J.B. de Tronquières [Émile Cohl], « Dessins animés », *op. cit.*, p. 307.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

forme d'avant-garde – ce qui serait anachronique[794] – il est cependant possible d'affirmer que son statut a pu être différemment perçu à l'aune de ces nouveaux discours théoriques. Comme l'explique l'historienne Esther Leslie, « toutes sortes d'artistes antiacadémiques et expérimentaux trouvaient que les cartoons touchaient à plusieurs choses qu'ils souhaitaient explorer : abstraction, contours énergiques, formes géométriques et platitude, questionnement de l'espace, du temps et de la logique – c'est-à-dire, la conscience d'un espace qui ne soit pas tant géographique que graphique, et d'un temps qui soit plus alambiqué que linéaire[795] ».

Il est évidemment difficile de savoir dans quelle mesure cette idée peut se vérifier dans les faits : le *cartoon* a-t-il révélé à certains artistes la possibilité d'élargir leur conception plastique au domaine du cinématographe, ou bien ces mêmes artistes ont-ils trouvé dans l'*animated cartoon* un lieu d'expérimentation graphique paraissant s'accorder à leurs propres interrogations dans l'air du temps ? Cette réflexion de Fernand Léger, datant de 1924 – et écrite avant l'achèvement de son *Ballet Mécanique* comprenant justement une courte séquence animée – laisse perdurer le doute, tout en montrant malgré tout un lien existant entre les expériences picturales des avant-gardes et le dessin animé : « Époque vivante de recherche, de hasard, qui peut-être se termine. Elle continue par le dessin animé qui est sans limite pour exercer notre fantaisie et notre humour. C'est à lui qu'est "la parole"[796] ». Dans tous les cas, envisagé sous cet angle, le dessin animé apparaîtrait bien comme une technique à part, fort éloignée de la prise de vues réelles, rompant avec la tradition photographique sur laquelle le cinéma dominant a pu se fonder tout au long des années 1900-1910. C'est sans doute ce qui explique, dans ce contexte singulier des avant-gardes, qu'une nouvelle perception du dessin animé soit possible, comme potentiel lieu d'expérimentations plastiques et poétiques, bien différent de la prise de vues réelles.

On le voit, un paradoxe se fait ici jour lorsque l'on confronte cette perception du dessin animé avec l'évolution que nous avons jusqu'à présent dépeinte dans le cadre de l'*animated cartoon*. Comme Hervé Joubert-Laurencin l'a parfaitement mis en évidence dans son article « Le Joujou du riche », le dessin animé industrialisé repose sur une forme de

[794] Le dessin animé préexiste largement à l'idée d'avant-garde en cinéma, et ne cherche nullement à l'époque à remettre en cause l'hégémonie du cinéma photographique : il se développe certes parallèlement, au cœur d'un autre cercle institutionnel, mais ne constitue pas une forme s'opposant au cinéma qui sera plus tard qualifié de "commercial" par les avant-gardes, étant finalement distribué dans les mêmes circuits.

[795] Esther Leslie, *op. cit.*, pp. 18-19 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « All sorts of anti-academic and experimentint artists found that cartoons touched on many things that they too wished to explore : abstraction, forceful outlines, geometric forms and flatness, questioning of space and time and logic – that is to say, a consciousness of space that is not geographical but graphic, and time as non-linear but convoluted »).

[796] Fernand Léger, « Autour du "Ballet mécanique" » [1924-1925], in *Fonctions de la peinture*, Paris, Gallimard, 2004, p. 139.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

mécanisation de l'animation, sur une anonymisation du trait du ou des dessinateurs au profit d'une régulation machinique de la succession des phases dessinées, imitant le principe technique de base de l'appareil cinématographique. Tout un pan de la production du dessin animé – en particulier représenté par l'école disneyenne – consiste en une imitation du cinéma en prises de vues réelles au point, nous l'avons vu, de prétendre pouvoir les faire se côtoyer : les *Out of the Inkwell* en sont un exemple, mais également les diverses expériences hybrides de Disney ainsi que les entreprises de starification de *toons* que nous avons déjà signalées. Cependant, aussi désirée soit-elle, cette compatibilité n'est – pour reprendre le terme de Joubert-Laurencin – qu'idéologique : si la fusion entre personnages en prises de vues réelles et personnages graphiques s'avère être, nous l'avons vu, de l'ordre du fantasme, c'est entre autres parce que les seconds n'échappent jamais à leur nature dessinée. Depuis que l'animation de dessins s'est transférée du domaine du film à truc pour intégrer un genre à part entière, séparé du cinéma en prises de vues réelles, sa perception a nécessairement changé au point de devenir, aux yeux des spectateurs, ostensiblement différente de celle du cinéma photographique. Comme le remarque l'auteur et scénariste Homer Croy en 1918 : « au départ [le dessin animé] a été perçu par les producteurs comme une nouveauté qui ne ferait pas long feu, mais on s'est bientôt aperçu qu'il avait un domaine *qui lui était propre*. Le public était enchanté des *fantaisies* [*whimsicalities*] que permettait le cartoon animé[797] ». Le terme utilisé ici est lourd de sens : la fantaisie est, selon le Petit Robert, une « œuvre d'imagination, dans laquelle la création n'est généralement pas soumise à des règles formelles », ou désigne encore « des objets fabriqués qui s'écartent de l'ordinaire[798] ». Selon Croy, donc, le dessin animé proposerait une forme dont la spécificité serait de s'écarter de l'ordinaire, lequel désigne sans doute, dans le cas présent, les règles de "l'autre cinéma", en prises de vues réelles.

Or, nous l'avons vu, cette distinction entre les deux régimes de représentation ne peut s'envisager de manière ontologique. Toute entreprise de définition de type théorique se heurte, comme nous l'avons déjà relevé, à la dimension éminemment contextuelle propre à la fois au dessin animé et à la prise de vues réelles. Ce serait peut-être là la singularité définitionnelle de l'un et de l'autre : indéfinissables théoriquement, ce ne serait qu'esthétiquement que ces deux régimes de représentation pourraient s'avérer dé-finissables,

[797] Homer Croy, *How Motion Pictures Are Made*, New York, Harper & Brothers, 1918, p. 310 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « At first it was looked on by the manufacturers as a novelty which would soon run its course, but soon it was seen that the animated cartoon had a field of its own. Audiences delighted in the whimsicalities possible to the picture cartoon »).
[798] *Le Petit Robert*, *op. cit.*, p. 758.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

infiniment reconfigurés. Les caractéristiques supposément propres à l'un et l'autre ne seraient en définitive que des motifs esthétiques, parfois reconduits d'un film à l'autre, parfois détournés, ou d'autres fois renversés. D'où notre hypothèse consistant à affirmer que le dessin animé et la prise de vues réelles seraient des notions bien plus esthétiques que théoriques, puisant leurs spécificités réciproques au cœur des films eux-mêmes, et non pas au sein d'une théorie globale de l'animation. La dé-finition de l'un et de l'autre serait dès lors nécessairement empirique : c'est en analysant les films hybrides que nous pouvons déceler ce qui différencie, à telle ou telle époque, selon tel ou tel metteur en scène, le dessin animé et la prise de vues réelles, sans que cette distinction ne puisse pour autant constituer la base d'une définition ontologique, comme nous allons nous en apercevoir.

De fait, il faut constater qu'en dépit de l'orientation quasi mimétique qui détermine le rapprochement institutionnel entre dessin animé et prises de vues réelles, la rencontre entre les deux nécessite constamment, en termes de narration comme de mise en scène, divers types de passerelles esthétiques. La toile de la série des frères Fleischer en est évidemment un exemple mais encore une fois, tout film hybride ne repose pas sur un tel parti-pris méta-artistique. En revanche, l'interaction dessin animé/prises de vues réelles se trouve par ailleurs justifiée par d'autres arguments narratifs : personnages endormis et plongés dans un rêve, séquence imaginée ou racontée, représentation photographique impossible qui implique de passer par le dessin, etc. Or, on l'imagine, chacun de ces partis-pris révèle une vision singulièrement différente de la relation dessin animé/prises de vues réelles. Ces approches diverses et variées contribuent, non pas à dessiner les grandes lignes d'une esthétique globale de l'hybridation, mais plutôt à mettre en jeu ce que nous pourrions nommer ici une "diaspora" de l'esthétique hybride. C'est ce que ce chapitre cherchera à mettre en évidence par le biais de multiples exemples et cas de figures parfois relativement isolés. Il s'avère néanmoins que dans tous les cas, aussi variés soient-ils – à part certaines exceptions telles que *Qui veut la peau de Roger Rabbit*, film faisant exister *toons* et humains sur un même plan de réalité sans justification aucune – la nécessité d'une passerelle prouve bien qu'il y a un problème, que personnages dessinés et photographiques ne peuvent cohabiter sans passer par une étape scénaristique qui légitimerait leur coprésence.

Bien qu'idéologiquement assimilé au cinéma en prises de vues réelles, l'être graphique est en l'occurrence toujours rattrapé par sa nature dessinée. Les séquences hybrides que nous choisissons ici d'évoquer ont la particularité de présenter le dessin animé comme une forme si radicalement différente de la prise de vues réelles que leur rencontre se joue la plupart du temps sur un autre plan de réalité que le reste du film. Aussi lié à la prise de vues réelles qu'il

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

en est esthétiquement distinct, le dessin animé se trouve dès lors bien souvent représenté, non pas comme un « autre cinéma », mais bien comme l'« autre du cinéma[799] », pour reprendre les termes d'Hervé Joubert-Laurencin, une sorte de doublure esthétique de la prise de vues réelles qui comblerait ce que cette dernière échouerait à représenter. Tel son reflet inversé dans un miroir. Le dessin animé s'apparenterait ainsi dans ces séquences hybrides, malgré la diversité de ses usages, à un au-delà de la représentation photographique, un double caché, presque intérieur, pouvant rendre visualisable – par le biais de la fantaisie graphique – ce que l'appareil photographique ne peut parfois retranscrire du réel : son imperceptibilité, son sens caché, littéralement son autre, c'est-à-dire tout ce qui se situe au-delà de son espace visible et enregistrable. C'est ce qui nous amène à nous demander en quoi cette correspondance/opposition entre les deux régimes de représentation soulève un paradoxe esthétique, le dessin animé apparaissant comme une forme pouvant combler ce que la prise de vues réelles est impuissante à retranscrire, tout en constituant dans le même temps une forme parasite, radicalement différente, tendant à conférer aux productions hybrides le caractère résolument hétérogène de leur imagerie et de leur mise en scène ?

Il convient tout d'abord de s'interroger sur la dimension imaginaire du dessin, s'opposant à la dimension plus "testimoniale" de la prise de vues photographiques : le dessin animé se caractérise en effet par une certaine liberté esthétique là où la caméra est nécessairement rattachée – jusqu'à un certain point – à un réel profilmique supposément inaltérable. Les diverses rencontres oniriques entre l'un et l'autre révèlent en l'occurrence l'impossible conciliation entre deux régimes de représentation qui se découvrent, progressivement, certaines spécificités esthétiques qui tendent à s'exclure. C'est ce qui nous amènera à comprendre que le dessin animé permet de "compléter" en quelque sorte la prise de vues réelles, pouvant figurer tout ce que cette dernière échoue à retranscrire. L'animation de dessins peut en effet permettre de dépasser l'obstacle technique que constitue l'appareil cinématographique, sa nature imaginaire et libérée des contraintes du réel ouvrant bien souvent sur une esthétique du non-visualisable et du non-cinématographiable. De fait, la rencontre entre les deux régimes de représentation est aussi le lieu d'un éclairage mutuel, comme nous le mettrons par la suite en évidence. Il faudra comprendre que par sa singularité plastique, le dessin animé révèle parfois certains aspects cachés du réel, une zone inaccessible de l'ordre du "subfilmique", en transcendant la nature des images photographiques, signifiant l'indispensabilité de leur relation tout autant que leur paradoxale inadéquation esthétique.

[799] Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante*, *op. cit.*, p. 38.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

1. Hors-monde du dessin animé.

1-a. Le dessin animé comme rejet du réel ?

Les citations de Marie-Thérèse Poncet, Jean de Baroncelli ou encore de Walt Disney que nous avons relevées en amorce de ce chapitre donnent chacune à entendre une différence d'ordre esthétique entre le dessin animé et la prise de vues réelles, le premier y étant clairement décrit comme une forme plus poétique que le cinéma photographique. Mais le dessin animé n'est évidemment pas doté d'une essence plus poétique en soi puisque tout dépend de son traitement représentationnel : pensé dans une perspective hyperréaliste, il ne proposerait rien d'autre au spectateur que ce que le film en prises de vues réelles ne lui offre déjà. Et inversement, un film photographique peut s'avérer bien plus poétique qu'un dessin animé selon la manière dont le cinéaste choisit de mettre en scène et de transfigurer le réel profilmique[800]. De fait, il existe plusieurs types de dessins animés, comme le met en évidence Patrick Barrès lorsqu'il différencie « les films d'animation d'expériences plastiques » et « les dessins animés réalisés sur celluloïds inscrits dans une tradition classique du dessin (qui maintiennent souvent un niveau de hiérarchisation entre le fond et la forme […])[801] ». L'animation de dessins se diviserait ainsi en deux grandes orientations, l'une qui s'éloignerait radicalement de la prise de vues réelles, et l'autre qui s'y adjoindrait, au moins idéologiquement, en en imitant les principales caractéristiques visuelles. Or, c'est selon nous toute la spécificité du dessin animé industrialisé – au sens d'*animated cartoon*, donc – que de faire le pont entre ces deux orientations.

Lorsqu'il compare, dans son article « Le Joujou du riche », la photographie et le dessin, Hervé Joubert-Laurencin commence par dresser deux constatations irréfutables : « la photographie, fixe ou animée, prend l'image instantanément, elle retient le "tain", la "peau", tandis que le dessin progresse, hésite et surcharge, il a des "dessous", témoins du temps de travail qui s'est "déposé"[802] ». Cette différenciation permet en l'occurrence à l'auteur d'opérer une distinction entre le dessin et le *cartoon* qui n'ont, selon lui, que peu à voir l'un avec l'autre : le *cartoon* automatise la succession des dessins et opère ainsi un « retour à la machine régulée du cinématographe » en se détachant de ce qui constitue originellement le dessin, à

[800] Sur ce point, voir Georges Sifianos, « Entre prose et poésie », in Pascal Vimenet et Michel Roudévitch (dir.), « Le Cinéma d'animation », *CinémAction*, n° 51, 1989, p. 180-184.
[801] Patrick Barrès, *Le Cinéma d'animation – Un cinéma d'expériences plastiques,* Paris, L'Harmattan, 2006, p. 76.
[802] Hervé Joubert-Laurencin, « Le Joujou du riche », *op. cit.*, p. 107.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

savoir ses « dessous » ou encore ses « retouches[803] ». Joubert-Laurencin nuance pourtant fort intelligemment son propos en montrant que si le *cartoon* nie effectivement le dessin « par l'*inbetweening* et le *timing* » dans sa conception technique et idéologique, le dessin est malgré tout bel et bien présent « dans l'art de l'animation, sous la forme de son geste[804] ». Le *cartoon* produit bien un paradoxal « dessin sans dessinateur[805] », sans aller néanmoins jusqu'à produire un dessin sans dessin.

Dans le domaine des arts plastiques, le dessin évoque en effet davantage, pour citer Jean-Luc Nancy, « le geste dessinant que la figure tracée ; […] il indique dans cette figure un inachèvement essentiel, une non-clôture ou une non-totalisation de la forme. De l'une et l'autre manière, le mot "dessin" retient une valeur dynamique, énergétique et inchoative que – par exemple – le mot "peinture" ou les mots "film" ou "cinéma" ne retiennent pas[806] ». De fait, cette considération suffirait à première vue à confirmer l'intuition initiale de Joubert-Laurencin, selon laquelle le dessin se trouverait nié, dans le *cartoon*, par la forme automatisée l'assimilant à la photographie comme simple *avatar* du mouvement reproduit. Mais cette vision – aboutissant par exemple à la distinction opérée par Patrick Barrès entre deux formes de dessin animé – témoigne d'une conception historiquement orientée qui prend acte de l'institutionnalisation du cinéma d'animation dans les années 1950, et qui donne à percevoir le *cartoon* comme une forme "transitoire", à mi-chemin entre le cinéma en prises de vues réelles et le cinéma d'animation.

Il ne faut pourtant pas oublier que jusque dans les années 1950, le terme "dessin animé" tend à être indifféremment appliqué à l'ensemble des productions animées, en raison du monopole économique et esthétique de l'école disneyenne. Autrement dit, jusque dans les années 1950, on ne fait guère la différence entre ce qui pourrait être considéré comme des expériences plastiques et les films animés industriels : tous sont désignés sous le terme de dessin animé[807]. Cette indistinction terminologique n'est pas sans conséquence : tout film réalisé à partir de dessins se voit dès lors attribuer des caractéristiques similaires, en particulier la propension à mettre en scène des formes inédites car spécifiquement liées à

[803] *Ibid.*, p. 108.
[804] *Idem.*
[805] *Idem.*
[806] Jean-Luc Nancy, « Le Plaisir au dessin », in *Le Plaisir au dessin*, Paris, Hazan, Musée des Beaux-arts de Lyon, 2007, p. 13.
[807] Il n'est guère étonnant, de ce point de vue, que Walt Disney lui-même reconnaisse qu'il a eu un prédécesseur en la personne d'Émile Cohl, quand bien même les expériences métamorphiques de ce dernier n'auraient rien à voir avec les entreprises narratives des équipes de Disney. Rappelons cette citation de Jean Vignaud : « Le piquant de l'affaire, c'est que Walt Disney a reconnu qu'il avait eu un précurseur en la personne d'Emile Cohl ». Jean Vignaud, *op. cit.*, p. 98.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

l'imaginaire de l'artiste qui les produit, et donc à s'éloigner de la réalité brute enregistrée par la caméra. Dès 1923, on peut par exemple lire, sous la plume de Lucien Fournier, que les dessins animés de Benjamin Rabier constituent une curieuse innovation « qui a permis au caricaturiste de transporter sur l'écran ses œuvres d'imagination » et d'assurer ainsi, « en quelque sorte, la revanche de l'artiste sur le photographe[808] ». Citons également René Parvulus qui écrit, en 1930 :

> « Dans les dessins animés, l'homme, ou ce qui le remplace, un dessin, un signe, se trouve une fois pour toutes, affranchi de toute chair. Et, du même coup, tout devient possible à l'auteur des dessins. À travers un ciel sans air, une terre sans végétation, des montagnes truquées et des mers sans eau, agiles, plastiques à plaisir, n'est-ce point notre pensée, enfin réduite à son expression la plus pure, que conduisent les comiques personnages de ces dessins ?[809] ».

La même idée apparaît également chez Sergueï Eisenstein lorsqu'il s'exclame en 1941 à propos de l'œuvre de Walt Disney :

> « Combien cela recèle d'imaginaire ! – de toute-puissance divine ! 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 un éléphant[810] ».

Or, ce qui ressort de ces quelques discours, c'est une appréhension générale du dessin animé et de ses possibles, indépendamment de la spécificité de telle ou telle production. René Parvulus ne précise pas de quel type de dessin animé il parle, tout comme Eisenstein paraît évoquer une puissance générale de cet art sans se référer à un film précis. Que de telles métamorphoses poétiques soient ou non l'apanage des productions Disney, peu importe : Eisenstein voit simplement dans les œuvres de ce dernier ce que le dessin animé recèle, globalement, de potentiel esthétique.

C'est donc l'animation de dessins en général qui se distinguerait dès lors de la prise de vues réelles jusque dans les années 1950. Or l'*animated cartoon* est bien une forme d'animation de dessins : il est ainsi tout aussi lié à la prise de vues réelles – par l'imitation de certains de ses codes spécifiques et par l'automatisation de la succession des phases

[808] Lucien Fournier, *La Science et la Vie*, décembre 1923, cité par Paul Devigne, « À propos de Benjamin Rabier », *Le Messager de la Vendée*, 12 novembre 1939.
[809] René Parvulus, *République du Var*, Toulon, 20 février 1930, p. 20.
[810] Sergueï Eisenstein, *Walt Disney* [1941], Paris, Circé, 1991, p. 13.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

dessinées – qu'au dessin avec lequel il partage une manière de penser le mouvement et la dimension inchoative du trait dessiné. Là réside l'un des grands paradoxes du dessin animé, sous toutes ses formes : aussi prédéterminé soit-il, reposant sur des phases pré-calculées, le principe même de l'animation qui le sous-tend confère au trait dessiné une liberté plastique sans équivalent dans le domaine de la photographie et donc, une potentielle fantaisie formelle qui fait que le dessin doté de mouvement peut se transformer à loisir contrairement au réel objectivement enregistré par la caméra, régi pour sa part par des lois physiques immuables. C'est ce phénomène que Sergueï Eisenstein a choisi de nommer la « plasmaticité » du dessin : « 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 laquelle, et, d'échelon en échelon, à évoluer jusqu'à se fixer dans n'importe quelles – dans toutes les – formes d'existence animale[811] ». De fait, décrivant les figures graphiques disneyennes, Eisenstein explique bien que « le héros du film devient un personnage labile, c'est-à-dire un personnage tel que, pour lui, la variabilité de l'apparence est… naturelle[812] ». Ce sont, chez Disney, les cous et les membres des personnages qui s'allongent, mais ce sont aussi, plus radicalement, les métamorphoses continuelles des figures graphiques d'Émile Cohl se transmuant sans cesse en d'autres formes, sans jamais chercher à se stabiliser.

Selon nous, "l'inachèvement" propre au dessin se retrouve en ce sens dans le dessin animé, du fait que le spectateur ne peut prévoir avec certitude l'évolution du trait qu'il voit se déployer, tandis qu'il peut en revanche spéculer sur un mouvement effectué par un corps humain dans le réel en se basant sur sa propre corporéité. Pour en revenir aux considérations de Jean-Luc Nancy, « la forme que le dessin dessine […], essentiellement et avant toute autre détermination ou qualité, avant donc en un sens d'être la *belle forme*, vaut en tant que force formatrice. *Forma formans* plus que *forma formata*. […] En d'autres termes, le dessin déploie un sens inédit, non pas conforme à un projet déjà formé, mais emporté par un *dessein* qui se confond avec le mouvement, le geste et l'expansion du trait[813] ». On le voit, en ce sens, le dessin animé n'est pas si éloigné du dessin au sens esthétique du terme. Il est en revanche possible d'y déceler, sur ce point précis, une différence fondamentale avec la prise de vues réelles, soumise pour sa part à la physicité du monde qu'elle enregistre – le déplacement des corps dans un espace à trois dimensions, l'organicité desdits corps, etc. D'où cette impression

[811] *Ibid.*, p. 28.
[812] *Ibid.*, p. 29.
[813] Jean-Luc Nancy, *op. cit.*, p. 19.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

de scission entre un univers concret et un univers fantaisiste qui rejetterait le réel pour ouvrir sur un au-delà du représentable. Il n'est dès lors pas surprenant qu'en 1956, l'animateur anglais John Halas affirme que « le dessin animé commence là où le film d'action s'arrête » et que « le dessin animé ne devrait jamais s'attaquer à produire ce que le film d'action nous donne suprêmement bien[814] ». Dessin animé et prises de vues réelles seraient donc bel et bien esthétiquement inconciliables, comme à l'opposé l'un de l'autre, cette scission se faisant progressivement jour au sein des discours des cinéastes, animateurs, critiques et théoriciens, des années 1920 jusqu'à l'institutionnalisation du cinéma d'animation. Comment envisager dès lors, en termes de mise en scène, leur rencontre au sein des films hybrides qui nous intéressent ?

1-b. Rencontres oniriques.

À la différence des *Out of the Inkwell*, la toile du dessinateur n'est, dans la série des *Alice's Comedies* de Walt Disney, qu'un souvenir matriciel à partir duquel la petite fille élabore l'univers de Cartoonland. Alice ne franchit jamais littéralement la toile comme une porte donnant sur un autre monde, à l'inverse de Koko qui, lui, bondit régulièrement hors de son canevas pour intégrer le monde réel. De fait, rappelons-le, la première incursion d'Alice au sein de son univers dessiné s'opère à la faveur d'un rêve. Le carton du film précédant le voyage précise en effet que « ce que vit Alice aurait fait battre le cœur de n'importe quelle petite fille… Alors cette nuit, lorsque vint le marchand de sable… » ; s'ensuit un raccord cut entre le plan sur la petite fille dans son lit et le plan d'un train dessiné, fonçant à vive allure dans un paysage animé. Arrivé à destination, nous comprenons qu'Alice est à bord, ce train faisant la transition entre le monde réel et le monde cartoonesque.

Constatons ici que la rencontre entre le personnage en prises de vues réelles et l'univers animé se trouve narrativement justifiée : les deux territoires ne se côtoient pas naturellement. La même chose est perceptible dans la série des frères Fleischer, passant par le motif de la toile pour crédibiliser l'interaction entre les deux mondes[815]. Tout se passe comme si ces metteurs en scène avaient besoin de poser certaines conditions pour que l'hybridation

[814] John Halas, « le cinéma d'animation dans le monde », comptes rendus sténographiés des séances du 5ème Congrès International des Écoles de Cinéma et de Télévision à Cannes en 1956, Paris, IDHEC, 1956, p. 86. Cité par Georges Sifianos, *op. cit.* La traduction est d'origine, et on peut supposer que l'expression « film d'action » soit une traduction littérale de l'expression « live-action film », c'est-à-dire film en prises de vues réelles.

[815] Signalons, pour être tout à fait juste, que plusieurs films se passent, à cette même époque, de toute justification pour faire interagir personnages en prises de vues réelles et personnages dessinés. Nous reviendrons sur ces quelques films singuliers dans le chapitre IX et sur ce qu'ils impliquent en terme de conception de l'image de cinéma.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

qu'ils proposent soit acceptable, ou tout du moins envisageable. Nous pourrions à ce titre nous interroger sur l'évidente référentialité de la série de Disney, librement inspirée de Lewis Carroll et d'*Alice au pays des merveilles* – rappelons que dans l'ouvrage d'origine, la traversée du miroir métaphorise en quelque sorte la transition vers l'univers onirique de la petite fille. En choisissant de nommer son film *Alice's Wonderland*, Disney place donc d'emblée l'univers du *cartoon* sur le plan du rêve et de l'imaginaire, là où la prise de vues réelles renvoie, pour sa part, à la réalité. Il n'est pas inutile de rappeler, par ailleurs, que l'adaptation plus célèbre de l'ouvrage de Carroll par Disney, dessin animé de long-métrage sorti en 1951, devait à l'origine être tourné sur le modèle hybride de la série disneyenne originelle. Dès 1933, en effet, Disney envisageait un long-métrage d'*Alice aux pays des merveilles* avec Mary Pickford dans le rôle principal, avant que Ginger Rogers puis Luana Patten ne soient envisagées en 1945. Ce n'est que l'année suivante que Disney aurait opté pour un film intégralement animé[816]. Cette première orientation n'est néanmoins pas dénuée d'intérêt en ce qu'elle témoigne, encore une fois, d'une distinction clairement admise par Disney, non pas seulement entre deux régimes de représentation bien différents, mais plus encore entre deux mondes, entre deux univers compartimentés : la réalité d'un côté, symbolisée par la prise de vues réelles, et le rêve de l'autre, que métaphorise le dessin animé. La petite fille en prises de vues réelles, projetée dans l'univers animé, aurait ainsi constitué une forme de rémanence du monde réel, un point de référence visuel qui aurait davantage permis de souligner les caractéristiques oniriques du dessin animé.

Or, ces "caractéristiques oniriques" n'ont évidemment rien d'ontologique. L'animation de dessins n'est pas d'emblée pensée ni même perçue comme une forme proche du rêve. En revanche, ce serait bien l'hybridation parfois forcée entre le dessin et la photographie animés – en raison de la productivité imposée aux metteurs en scène, on pense en particulier à Émile Cohl – qui aurait permis d'envisager l'animation graphique selon une logique onirique afin de justifier son usage dans le cadre de certaines productions. Dès 1910, Émile Cohl réalise par exemple *Rêves Enfantins*, dans lequel une petite fille rêve en animation (le film mixe diverses techniques, de l'animation de poupées au dessin animé), et *Le Songe du garçon de café*, titre là encore fort programmatique. Le personnage principal, serveur de son état, s'assoupit en effet dès les premières secondes du film, son songe étant cette fois, à la différence de la production précédente, intégralement réalisé en dessin animé. L'assoupissement du garçon de café se trouve en l'occurrence figuré par un fondu enchaîné entre la prise de vues réelles et le

[816] Cf Leonard Maltin, *The Disney Films* [1ère édition : 1973], New York, Disney Editions, 2000, p. 101.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

dessin animé, la transformation du personnage en figure graphique nous permettant de comprendre que nous sommes passés dans un autre monde : celui du rêve.

Il n'est pas surprenant que l'œuvre de Cohl soit ainsi décrite par Dominique Willoughby : « [Ses] films hybrides associent dessins animés et vues réelles, sur le mode humoristique et sous le prétexte le plus souvent *de la vision des pensées et des rêves* […][817] ». Cohl ne pense en effet nullement le dessin animé comme une forme onirique en soi, mais il se sert bien du rêve pour justifier l'animation de ses dessins, présentant au garçon de café des mots comme "alcool" ou "absinthe" subitement transformés en créatures infernales qui le toisent et le provoquent.

À l'évidence, l'animation de dessins chez Cohl engage certains partis-pris esthétiques qui se distinguent nettement de l'enregistrement objectif et mécanique de la prise de vues réelles. La technique du dessin animé lui permet ici de mettre en images l'inconscient du personnage, ou mieux encore le processus à l'œuvre dans sa rêverie, par le biais d'une esthétique du coq-à-l'âne caractéristique de son travail de metteur en scène. Comme l'écrit Dominique Willoughby, Cohl explore « non pas le seul mode figuratif de ce que l'on va dès lors nommer les "dessins animés", mais plus avant ses potentialités d'enchaînement d'idées et de formes, métaphores et métamorphoses graphiques[818] ». Ce traitement de l'image constitue en ce sens une technique fort efficace pour retranscrire la mécanique du rêve, tout de transformations et d'associations métaphoriques tissée. La plasmaticité du dessin animé incite ainsi certains metteurs en scène à penser ce dernier comme une forme adéquate pour symboliser le passage à un ailleurs chimérique : s'inaugure ici un principe esthétique reconduit tout au long de l'histoire du cinéma – même si ses occurrences sont finalement assez rares – consistant à ouvrir une brèche animée dans un film au moment d'une séquence de rêve. Citons, en guise exemple, la célèbre séquence de *Sueurs Froides* (*Vertigo,* Alfred Hitchcock, 1958) présentant un rêve partiellement animé, au sein duquel un bouquet de fleurs s'effeuille, saturant l'écran de déploiements métamorphiques.

Mais nous pourrions relever l'exemple plus tardif et plus radical encore de *Richard au pays des livres magiques* (*The Pagemaster,* 1994) de Joe Johnston et Pixote Hunt ; le film s'ouvre en effet sur un ciel ombrageux, dans lequel des nuages animés prennent subitement la forme de bateaux et de dragons, avant que le petit garçon protagoniste du film, incarné par Macaulay Culkin, ne se réveille en sursaut. Cet incipit programmatique annonce le singulier dérèglement du film qui interrompt son récit en prises de vues réelles au bout d'une vingtaine

[817] Dominique Willoughby, *op. cit.*, p. 90 (je souligne).
[818] *Ibid.*, p. 88.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

de minutes, alors que le protagoniste s'assomme et s'évanouit dans une bibliothèque, pour laisser le dessin animé littéralement se déverser dans le réel et transfigurer tout ce qui s'y trouve, le petit garçon devenant dès lors un personnage de *cartoon* jusqu'à la séquence finale du métrage, récupérant son régime de représentation de départ. La séquence de transition entre les deux univers est tout à fait étonnante : le petit garçon y fantasme en effet la dissolution du décor photographique – une fresque peinte à même les murs de la bibliothèque, sur laquelle sont représentés les grands héros de la littérature – dont les couleurs envahissent l'espace environnant pour le recouvrir et s'y substituer. De grandes masses protéiformes et métamorphiques s'infiltrent dans l'image en corrompant le réel, faisant du dessin animé une ouverture vers un espace surréel et plasmatique.

On conçoit, suivant cette logique, que cette conception du dessin animé comme expérience plastique soit clairement différenciée de la prise de vues réelles, ne poursuivant clairement pas le même objectif esthétique. Mais force est de constater que les personnages graphiques de l'*animated cartoon* n'interagissent pas non plus avec les personnages en prises de vues réelles de façon naturelle, tout du moins jusqu'à la sortie de *Qui veut la peau de Roger Rabbit*. Ces êtres dessinés, si idéologiquement assimilables soient-ils aux acteurs réels, n'ont en définitive rien de réel. Ils sont dotés d'un potentiel métamorphique, d'une labilité plastique qui constamment les rappelle à leur origine imaginaire, pures chimères illusoirement pensées sur un pied d'égalité avec les images d'acteurs qu'elles côtoient. Il n'est pas surprenant, suivant cette logique, que leurs rencontres soient parfois justifiées par le biais du rêve d'un personnage.

Nous avions déjà évoqué le film *Traversons la Manche* de Charles Walters, dans lequel Esther Williams s'endort près d'une bande dessinée de Tom et Jerry avant qu'un fondu enchaîné ne la conduise sous l'eau, dans un décor animé au sein duquel elle nage auprès des deux stars de *cartoon*. Autre exemple en 1949, Michael Curtiz réalise *Il y a de l'amour dans l'air* (*My Dream is Yours*) dans lequel, le temps d'une scène, un petit garçon s'endort et rêve d'une rencontre entre Doris Day, Jack Carson et Bugs Bunny, chantant une chanson autour du lapin de Pâques.

Ces deux occurrences témoignent d'une part d'une démarche "auto-promotionnelle", la MGM offrant une vitrine supplémentaire à ses deux stars déjà présentes dans *Escale à Hollywood* avec Gene Kelly, et la Warner en profitant pour asseoir la notoriété de son lapin dessiné, déjà apparu pour sa part au sein d'une autre séquence de rêve, intégralement graphique, cette fois, dans *Two Guys from Texas* de David Butler (1948). Mais chacune de ces séquences laisse également entendre que la rencontre entre prises de vues réelles et dessin

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

animé ne peut s'envisager que sur un mode onirique, comme en témoignait déjà en 1934, à sa manière, *Entrée de service* de Frank Lloyd et son invasion d'œufs graphiques dans la chambre de son héroïne en plein cauchemar. Il est à ce titre intéressant de remarquer chez Curtiz un Bugs Bunny presque flottant, dénué d'ombre, et voyant ses proportions fluctuer par rapport aux acteurs, signe visuel d'une non-appartenance du personnage à l'espace dans lequel il est censé s'intégrer. Le lapin est bien présent à l'écran, mais il apparaît comme à la surface de l'image, presque indépendant du film – le petit garçon ne l'entend pas alors qu'il hurle son nom, et les deux acteurs paraissent extrêmement surpris par sa présence, avant de l'accepter avec un haussement d'épaules. Imparfaitement intégré à l'image et étrangement perçu par les autres personnages, Bugs Bunny ressemble bien à un être chimérique, traduisant à la fois techniquement et narrativement le flottement esthétique du rêve. La réaction des deux interprètes et l'indifférence de l'enfant aux cris du lapin semblent alors plus encore poser la question : Bugs Bunny est-il à sa place dans ce film ?

Une telle question permet de soulever un autre constat : telle une brèche ouverte au sein du récit, l'hybridité dessin animé/prises de vues réelles dans les quelques productions évoquées n'est que ponctuelle. Ces séquences apparaissent presque comme des structures autonomes à l'intérieur des films, n'ayant que peu de rapport avec le reste du récit – des attractions à proprement parler, ces parties étant d'autant plus autonomes qu'elles sont dans certains cas, comme ici, chantées et dansées. Le cas d'*Entrée de service* montrait pour sa part que le passage onirique produit par Disney n'était qu'optionnel et donc aisément supprimable. Nous avions en l'occurrence déjà remarqué qu'à partir des années 1930, l'hybridité se déplace du court vers le long métrage. Mais force est de constater que ce transfert ne s'adapte en fait guère à la durée des films concernés : aucun film, jusqu'à *The Incredible Mr. Limpet* d'Arthur Lubin en 1964 ou *Peter et Elliot le Dragon* de Don Chaffey en 1977 – exemples relatifs, le poisson et le dragon dessinés n'apparaissant respectivement que sur une partie assez réduite du film – et surtout *Qui veut la peau de Roger Rabbit* en 1988, ne propose une forme hybride courant sur l'intégralité de la production. Les films de long métrage antérieurs proposant une rencontre entre dessin animé et prises de vues réelles n'orchestrent cette dernière que le temps d'une séquence plus ou moins longue, mais le plus souvent inférieure à une vingtaine de minutes.

De cette présence réduite de l'hybridation – sans doute due à la gageure technique du procédé dès lors qu'il est envisagé sur l'intégralité d'un film de plus d'une heure – résulte un sentiment d'hétérogénéité patent. Les critiques d'époque tendent d'ailleurs significativement à isoler les séquences en question, comme pour les faire ressortir du reste du film. La critique

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

du *New York Times* d'*Il y a de l'amour dans l'air* souligne ainsi que « le seul soupçon de nouveauté dans cette production éculée […] est l'introduction d'une séquence de fantaisie en dessin animé représentant le rêve d'un enfant à propos du lapin de Pâques. Cependant, même cet interlude est plus saisonnièrement approprié qu'imaginatif et il ne dure pas assez longtemps pour nous faire oublier qu'"Il y a de l'amour dans l'air" est un spectacle ennuyeux[819] ». Presque extraite du reste du film – en termes de récit comme de qualité – cette scène de rêve renvoie à cet égard à celle que décrit la critique de *Traversons la Manche* dans le même journal, présentant la séquence hybride comme « un extraordinaire passage dans lequel Esther Williams vit une aventure sous-marine en surimpression avec un cartoon de Tom et Jerry[820] ». Dans les deux cas, la séquence paraît surnager au cœur du film, imposant au discours critique de s'arrêter face à la surprise suscitée par des passages si marqués esthétiquement. Très clairement, ces séquences se voient dotées d'un statut proprement attractionnel au sein de films à l'orientation tout à fait narrative par ailleurs.

Le facteur d'hétérogénéité est donc double. D'une part en termes de durée et de place dans le récit, et d'autre part en termes de "tangibilité" de la représentation. Il est en l'occurrence intéressant de remarquer que les discours critiques assimilent parfois les deux, percevant parfois – en dépit de toute logique narrative – ces brèches attractionnelles au sein du récit comme des passages oniriques. En témoigne la critique de *Danny le petit mouton noir* d'Harold D. Schuster et Hamilton Luske, publiée dans *Harrison's Report*, estimant « qu'à peu près un cinquième du film est constitué de séquences de rêve animées[821] ». Cette description étonne lorsqu'on la met en relation avec le film, ces quelques passages n'étant absolument pas présentés comme des séquences de rêve au sein du récit : le petit garçon protagoniste n'est en effet nullement endormi lorsqu'elles adviennent. Les figures graphiques s'animant sur l'album d'images qu'il consulte et met régulièrement à jour sont tout simplement l'œuvre de son imagination, son esprit vagabondant dès lors dans un espace magiquement animé. Il

[819] T.M.P., « My Dream is Yours », *New York Times*, 16 avril 1949. Consultable sur l'url http://movies.nytimes.com/movie/review?res=9F0DE6D7153FE33BBC4E52DFB2668382659EDE (dernière consultation : 11 juillet 2013) (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « The only bit of novelty in this hackneyed reworking […] is the introduction of a cartoon fantasy sequence representing a child's dream of the Easter bunny. However, even this interlude is more seasonally appropriate than imaginative and it doesn't last long enough to divert attention from the sad fact that "My Dream Is Yours" is a dull show »).

[820] Bosley Crowther, « Dangerous When Wet », *New York Times*, 19 juin 1953. Consultable sur l'url http://movies.nytimes.com/movie/review?res=9C02E3D9163DE23BBC4152DFB0668388649EDE (dernière consultation : 11 juillet 2013) (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Outstanding sequences in it are a Tom and Jerry cartoon in which a superimposed Miss Williams has an underwater adventure with the animal friends »).

[821] Anonyme, « So Dear to my Heart », *Harrison's Report*, vol. XXX, n° 50, 11 décembre 1948, p. 199 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « About one-fifth of the picture is made up of animated dream sequences »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

faudrait donc distinguer deux manières d'envisager la rencontre entre le dessin animé et la prise de vues réelles : brèche onirique d'un côté et forme d'enclave imaginaire de l'autre.

1-c. Suivre le chemin de l'imaginaire.

Si les films "bicéphales" tels que *Richard au pays des livres magiques*, juxtaposant une moitié de film en prises de vues réelles et l'autre en dessin animé, sont relativement rares, une autre production du même ordre retient ici notre attention. *The Phantom Tollbooth* (1970), adaptation du roman éponyme de Norton Juster et seule incursion de Chuck Jones dans le domaine du long-métrage, conte l'aventure d'un jeune garçon, s'ennuyant chez lui et recevant dans sa chambre, comme par magie, un énorme paquet. Une fois ouvert, ce dernier se métamorphose soudainement en une sorte de poste de douane, ouvrant sur un autre monde : un monde de dessin animé. Embarqué dans une petite voiture pour enfant, le jeune garçon traverse alors la frontière et s'embarque sur la route de l'aventure.

Le motif de la frontière, ici patent, marque bien une séparation entre les deux univers : celui, ennuyeux, de la prise de vues réelles, auquel le petit garçon veut échapper, et celui foisonnant et intrigant du dessin animé, au sein duquel le protagoniste choisit de faire route. Le poste de douane est d'ailleurs représenté comme un vortex menant à une autre dimension, une véritable brèche au sein du réel, menant à un espace que l'on peut évidemment interpréter – pour suivre la piste du fantastique – comme l'imaginaire de l'enfant. Un haut-parleur, partie intégrante de la cabine à péage, lui explique d'ailleurs qu'il s'agit d'un dispositif permettant d'explorer « les mondes au-delà de son imagination la plus folle ».

Cette idée d'un monde situé au-delà des frontières du réel rejoint évidemment l'aspect onirique du dessin animé que nous venons d'évoquer. Mais le dessin animé, plus encore qu'au rêve – dont il est en fait une simple possibilité de représentation – fait surtout appel à l'imagination dans son plus simple appareil. Quelque chose se joue à partir des années 1940, décennie durant laquelle apparaissent – plus régulièrement qu'auparavant, même si cela reste relatif – des films de long métrage incluant de courtes séquences hybrides au sein de leur narration. Comme si, dorénavant assimilé à l'institution hollywoodienne, le dessin animé pouvait plus aisément faire l'objet d'une intégration justifiée au sein de films de long métrage en prises de vues réelles, par le biais d'une forme d'enclave imaginaire. Le dessin animé se fait en effet le lieu privilégié des univers inventés de toutes pièces, répondant aux lois que lui ont fixé ses créateurs graphiques, comme le remarquait déjà Eisenstein en 1941. Peu

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

surprenant dès lors que la rencontre entre personnages dessinés et personnages en prises de vues réelles ne se limite pas au rêve mais s'étende à la notion d'imaginaire en général.

De ce point de vue, l'ouverture de la séquence hybride d'*Escale à Hollywood* est tout à fait révélatrice, comme nous l'avons déjà souligné. La surimpression entre le décor bigarré du monde décrit par Gene Kelly et le front de l'enfant permet de comprendre que cet espace irréel est imaginé, qu'il est le fruit de la créativité et de la fantaisie de l'auditeur. Par ailleurs, deux ans plus tard, les studios Disney produisent le film *Coquin de Printemps* qui présente une séquence similaire : l'histoire contée à une petite fille trouve forme au sein d'une bulle dessinée flottant au-dessus de sa tête, grandissant et envahissant l'écran au point de substituer au décor en prises de vues réelles un décor de dessin animé. L'évolution de ce dernier en dit d'ailleurs long sur son lien à l'imaginaire de la petite fille, chaque mot prononcé par le conteur trouvant un impact sur le paysage dans lequel apparaissent arbres, rivières, routes et château, à mesure que la description se fait plus précise.

Une nuance se doit cependant d'être ici apportée, le film ne justifiant pas, par cette figuration d'une enclave imaginaire, une quelconque rencontre entre figures graphiques et acteurs en prises de vues réelles, à l'inverse du film de Sidney. Il ne fait qu'appuyer l'idée selon laquelle les deux régimes de représentation apparaissent bien comme cloisonnés, chacun renvoyant à un espace diégétique différent, monde réel d'un côté, univers mental de l'autre. D'où, peut-être, l'importance d'une passerelle vers l'imaginaire d'un personnage pour permettre une interaction entre deux conceptions bien différentes, non seulement de l'espace et des corps représentés, mais également du récit. Les passages hybrides apparaissent en effet dans ces films comme des moments à part, en apparence déconnectés de la narration principale. Ils pourraient quasiment être extraits des films, comme en témoigne à sa manière Leonard Maltin lorsqu'il affirme à propos de *Danny le petit mouton noir* que « si les séquences animées sont en elles-mêmes assez charmantes, on se demande, avec du recul, si elles étaient vraiment nécessaires[822] ». Facteur d'hétérogénéité esthétique, les séquences hybrides pourraient donc également perturber, en termes de structure, la conduite narrative des films. D'où cette impression prégnante d'une forme attractionnelle faisant parfois brutalement irruption au sein de la narration et paraissant perturber le récit par autant d'apartés animés ou encore hybrides.

[822] Leonard Maltin, *The Disney Films*, *op. cit.*, p. 88 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « The animated sequences themselves are quite charming, although, with hindsight, one wonders just how necessary they were »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

L'un des exemples les plus marquants sur ce point est celui de *Mélodie du Sud*, produit par les studios Disney en 1946, et contant, peu après la Guerre de Sécession, la rencontre entre un jeune garçon vivant dans une plantation de coton du sud des États-Unis avec "l'Oncle Rémus", un vieil homme noir dont l'expérience va profiter au petit garçon, par le biais de contes moraux que lui raconte le personnage au coin du feu. Ces interruptions de l'histoire principale par des mini-récits animés entrant en résonance avec ce que vit le petit garçon sont toujours mises en scène de la même manière : à peine le vieil homme a-t-il engagé sa narration qu'un raccord le transporte magiquement vers un décor graphique, dans lequel le personnage arpente un chemin. Sur sa route, l'Oncle Rémus rencontre, à chaque reprise, les différents protagonistes de ses contes, avant que ceux-ci ne vivent leurs aventures au sein de véritables courts métrages animés, comme autant de pauses au sein du long métrage. S'effaçant alors des histoires qu'il raconte, l'Oncle Rémus laisse ses créations imaginaires exister pour elles-mêmes dans l'esprit du petit garçon, ce qui implique que le film repose sur trois régimes de représentation : la prise de vues réelles, le dessin animé autonome, et la forme hybride, faisant le pont ou encore la transition entre ces deux espaces diégétiques. Le fait que l'Oncle Rémus arpente un chemin dans ces séquences intermédiaires n'est dès lors pas forcément dénué de sens : le personnage orchestre bien le passage d'un lieu à un autre en suivant l'équivalent de la "route de brique jaune" du *Magicien d'Oz* (*The Wizard of Oz*, Victor Flemming, 1939), grâce à laquelle la petite Dorothy s'enfonçait davantage dans son imaginaire.

Aussi surinterprétative soit-elle en apparence, cette image du chemin comme figuration d'une passerelle entre deux univers trouve sa résonnance dans le fait que seul ce sentier, faisant la jonction entre deux sphères – celle de la prise de vues réelles et celle du dessin animé – soit fréquenté à la fois par des personnages graphiques et photographiques. Ce constat permet de soulever une idée aussi simple qu'essentielle : le cloisonnement des deux régimes de représentation n'intervient, quel que soit le film concerné, qu'en termes de décor et d'environnement diégétique. Difficile, en effet, d'envisager dans un même cadre de film hybride un décor qui serait à la fois de la prise de vues réelles et du dessin animé[823] : ces deux régimes de représentation sont la plupart du temps, en termes d'espace, bel et bien immiscibles. Ce sont en revanche les personnages qui peuvent transiter d'un lieu à l'autre : un personnage dessiné peut évoluer dans un univers photographique, et inversement, un acteur réel peut intégrer un monde dessiné. Or, puisque les deux territoires sont *a priori* bien

[823] Quelques exceptions sont toutefois à noter, telle la séquence du manège dans le chapitre hybride de *Mary Poppins* de Robert Stevenson, présentant un manège en prises de vues réelles dans un décor graphique.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

compartimentés – réalité d'un côté, imaginaire de l'autre – ces échanges nécessitent dès lors une forme de passerelle, une connexion entre les deux zones, qu'elle soit virtuelle ou concrètement figurée. C'est pour nous le cas de *Mélodie du Sud*, mais c'est aussi le cas par exemple pour *Mary Poppins* ; la célèbre séquence hybride du film repose en effet sur le voyage des protagonistes au cœur du dessin peint au sol par l'un d'entre eux. Mais ce voyage n'est, au départ, pas envisageable, comme le constate le petit garçon du film, contemplant le paysage à ses pieds : « Mais… Comment on y va ? Il n'y a pas de route ! ». La réponse du peintre Burt ne se fait pas attendre : « Mais c'est vrai qu'il n'y a pas de route ». Le personnage trace alors un petit chemin ainsi qu'un pont ouvrant sur l'horizon du décor peint, condition de la traversée qu'opèrent les quatre protagonistes en sautant littéralement dans le dessin, en vertu des pouvoirs surnaturels de leur nurse magicienne. Le chemin apparaît bien ici comme une condition imaginaire du passage entre deux univers, ouvrant vers un au-delà du réel que les personnages peuvent dorénavant arpenter, suivant la route qu'a tracée le peintre Burt.

Cette idée de deux univers cloisonnés, parfaitement immiscibles, à travers lesquels seuls les corps peuvent transiter, imaginairement ou magiquement, fait également l'objet d'une séquence du film *L'Apprentie Sorcière* de Robert Stevenson (1971). Le personnage principal, incarné par Angela Lansbury, y est à la recherche d'une formule magique qui serait gravée sur le collier d'un grand sorcier nommé Astaroth. Ce dernier aurait fait des expériences sur des animaux afin de les rendre humains, ce qui aurait eu pour conséquence leur fuite sur l'île de Naboombu, depuis devenue une légende. Il est intéressant que les concepteurs du film aient choisi de représenter ce lieu légendaire, mythologique – c'est-à-dire irréel – par le biais d'un univers de dessin animé : encore une fois, ce dernier permet bien de représenter ce qui est en dehors de la réalité, un endroit imaginaire, qui ne justifie son existence que par le biais d'un livre pour enfants illustré que découvrent les personnages dans un vieux grenier. L'accès à l'île s'opère alors à l'aide d'un lit magique, ayant le pouvoir de les téléporter à loisir à travers le monde, mais également à travers d'autres dimensions. L'île graphique de Naboombu apparaît donc bien comme un hors-monde, un au-delà du réel, un univers à part entrant en résonance avec le régime de représentation sur lequel il repose, bien distinct du cinéma photographique. Or, cette impression de cloisonnement n'est ici nullement interprétative : alors que les personnages rentrent de Naboombu avec le collier d'Astaroth en leur possession, ils s'aperçoivent, de retour dans le monde réel, que l'objet a disparu. L'apprentie sorcière prend alors conscience de l'absurdité de leur voyage : « J'aurais dû réaliser qu'il était *presque impossible de prendre un objet dans un autre monde pour l'importer dans un autre* ! ». On ne saurait être plus clair : l'univers de la prise de vues réelles

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

et l'univers du dessin animé représentent bien deux mondes inconciliables, compartimentés, ne reposant pas sur le même plan d'existence.

Il n'est dès lors pas surprenant que les personnages en prises de vues réelles de certaines des productions que nous venons d'évoquer soient absolument décontenancés lorsqu'ils s'aperçoivent que leurs créations imaginaires finissent par intégrer leur propre monde, preuve de leur inattendue existence concrète. L'Oncle Remus donne le sentiment d'halluciner alors qu'il découvre les enfants du film discutant dans la forêt avec Frère Lapin, tout droit sorti des segments animés du film. De la même manière, alors que le narrateur de *Coquin de Printemps* vient d'expliquer à ses auditeurs que Willie le Géant, personnage de son histoire, « n'existe pas vraiment », qu'il est un « phénomène métaphysique de [leur] esprit subconscient, une fantasmagorie de [leur] facultés mentales ; en d'autres termes un fragment de [leur] imagination », le géant dessiné fait brusquement irruption dans le salon de la maison en en arrachant le toit, intégrant donc, à la surprise générale, la réalité.

Cette conscience intradiégétique de la place du dessin animé vis-à-vis de la prise de vues réelles nous renseigne ainsi sur la manière dont pouvait être pensée, à l'époque, la relation entre les deux régimes de représentation. De fait, la transgression de ce cloisonnement communément admis n'est pas vraiment bien perçue dans les années 1940 – années pendant lesquelles la forme hybride se déploie dans plusieurs séquences de films de long métrage, comme nous l'avons vu. Certains commentaires d'époque donnent l'impression que les deux régimes de représentation sont trop esthétiquement dissociés pour pouvoir cohabiter ou simplement se rencontrer. En témoigne la critique de *Danny le petit mouton noir* du *New York Herald Tribune*, estimant que « Walt Disney a *enfin* trouvé une formule gracieuse et engageante pour entremêler le drame réel avec l'imaginaire pictural d'un dessin animé[824] ». Sous-entendu : le metteur en scène n'y était pas encore parvenu jusqu'ici. De fait, la critique de *Mélodie du Sud* publiée dans le *New York Times* en témoigne : « La proportion de "vues réelles" et de dessins animés est à peu près de deux pour un – et c'est à peu près sa proportion de médiocrité et de charme. […] Lorsqu'ils font intrusion, les épisodes dessinés […] – arrivant au moment où les humains ont affadi l'écran à l'extrême – apparaissent comme de sublimes respirations, des avenues conduisant à de grandes bouffées d'air frais[825] ». On le

[824] *New York Herald Tribune*, 1947, cité par Leonard Maltin, *The Disney Films*, *op. cit.*, p. 89 (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « Walt Disney has finally found a gracious and engaging formula for blending real dram with the pictorial imagination of an animated cartoon »).

[825] Bosley Crowther, « The Time of Their Lives », *New York Times*, 28 novembre 1946, consultable sur l'url : http://movies.nytimes.com/movie/review?res=9B03E7D71E38E53ABC4051DFB767838D659EDE (dernière consultation le 14/07/2013) (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « The ratio of live to cartoon action is approximately two to one – and that is approximately the ratio of its mediocrity to charm […] The

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

voit, le mélange entre deux régimes de représentation dorénavant bien distincts n'est que rarement perçu comme réussi ou homogène, ce que remarque Marie-Thérèse Poncet lorsqu'elle écrit en 1952 à propos de *Mélodie du Sud* que « beaucoup de personnes se sont récriées en déclarant qu'elles n'aimaient pas le mélange de prises de vues réelles et de dessins animés[826] ». Trop hétérogène, facteur de déséquilibre, l'intégration de séquences hybrides au sein d'un film de long métrage témoigne bien d'une forme d'immiscibilité entre le réel et l'imaginaire, preuve de la scission esthétique qui tend *a priori* à séparer deux régimes de représentation dont on creuse progressivement les différences et les spécificités par le biais de leur conjonction.

Cette idée d'enclave imaginaire permettant de représenter des espaces irréels est bien le signe d'une volonté de faire du dessin animé une sorte de miroir inversé de la prise de vues réelles, apte à mettre en images tout ce que celle-ci échoue à enregistrer par le biais de la photographie directe. Un article paru dès 1934 dans *The Hollywood Reporter* le met sans détour en évidence : « Les possibilités dans le domaine du cartoon en couleurs n'ont été pour le moment ni exploitées, ni même remarquées. Nous avons maintenant les moyens de représenter tous les faits, qu'ils soient non-photographiques [*unphotographical*] ou merveilleux, et de leur conférer la vie, une vie aussi perceptible qu'audible[827] ». De l'imaginaire à l'invisible, la relation du dessin animé et de la prise de vues réelles incite bien à développer, pour le premier, une esthétique du non-visualisable qui, tout en complétant le cinéma photographique, tend à l'en éloigner, se construisant presque à son opposé.

2. La confrontation du visible et du non-visualisable.

2-a. L'impact du cinéma scientifique sur le dessin animé.

Parmi les discours accompagnant les premières années de commercialisation du Cinématographe Lumière, quelques commentateurs s'interrogent sur l'avenir de l'art graphique, parmi lesquels l'auteur d'un article du *Siècle de Lyon* écrivant, sous les initiales G. L.: « Je ne vois pas trop ce que les peintres feront de leurs pinceaux le jour où la

cartoon episodes, when they do intrude […] come at such moments when the humans have so completely candyfied the screen that they seem sublime salvations, avenues into fresh, song-laden air »).

[826] Marie-Thérèse Poncet, *op. cit.*, p. 113.

[827] Guy Enders, « What's wrong with the movies ? », *Hollywood Reporter*, vol. XIX, n° 11, 24 janvier 1934, p. 11 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « The possibilities in the field of the colored cartoon have not been either remotely tapped or even realized. We have now the means of bringing all the world of unphotographical fact and fancy to life, to vivid, audible life »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

photographie des couleurs concourra à cette reconstitution exacte de la vie visible. Il ne leur restera qu'à déformer les objets par caricature (Caran d'Ache) ou amour du fantastique (Carrès)[828] ». Il est amusant de constater que les deux orientations proposées par l'auteur feront les beaux jours de l'*animated cartoon* – la notion de *cartoon* véhiculant historiquement l'idée de caricature – et de l'animation de dessins comme espace de l'imaginaire. Mais ces deux possibles graphiques ne mettent en jeu qu'un au-delà de la réalité, renvoyant à ce qui n'a pas d'existence concrète dans le réel, à savoir l'imaginaire de l'artiste. Destituée de sa valeur de référent visuel du monde par l'exactitude photographique du cinématographe, la peinture se doit, selon ce commentateur de 1896, d'ouvrir sur un ailleurs pour ne plus avoir à concourir avec ce rival mécanique. Se lit dans ce commentaire l'incidence de la percée du cinématographe sur la perception de l'art graphique. Ce dernier n'aurait plus à imiter le réel, mais plutôt à s'en détacher, à proposer d'autre alternatives de représentation. La tendance, en ce qui nous concerne, de l'animation de dessins à tendre très vite vers l'imaginaire de l'artiste et des personnages de films apparaît bien comme le signe d'une telle conception.

Cette "déformation" du réel préconisée par l'auteur a ceci d'étonnant qu'elle s'opposerait selon ses termes à la reconstitution exacte, non pas seulement de la vie, mais bien « de la vie *visible* ». Or, en l'opposant au « fantastique », le commentateur assimile clairement ici le visible et le réel, tous deux assujettis à l'objectivité photographique. L'un et l'autre s'avèrent pourtant différents, puisqu'il existe bien du réel non visible à l'œil nu. Il semblerait que pour le commentateur ici évoqué, il ne soit nullement question pour le cinématographe de perpétuer certaines des interrogations scientifiques d'Étienne-Jules Marey reposant pour leur part, dès les années 1860, sur l'inscription graphique de certains mouvements non-visualisables tels celui de la circulation sanguine[829]. Pourtant, la description que donne Méliès en 1907 des premières vues cinématographiques ne se limite pas aux « sujets pris sur nature […] [consistant] à reproduire en Cinématographe les *scènes de la vie usuelle* : vues prises dans les rues, sur les places publiques, sur mer, au bord des rivières, en bateau, en chemin de fer, vues panoramiques, cérémonies, défilés, cortèges, etc.[830] ». Le metteur en scène décrit en effet d'autres vues qu'il qualifie de « scientifiques ». Débutant le deuxième paragraphe de son article avec la figure de Marey, Méliès en vient à présenter une technique consistant à adjoindre « le microscope au Cinématographe » qui a pu donner « des

[828] *Le Siècle de Lyon*, 9 janvier 1896, rééd. in Jacques et Chantal Rittaud-Hutinet, *op. cit.*, p. 351.
[829] Sur ce point, voir Laurent Mannoni, *Étienne-Jules Marey – La Mémoire de l'œil*, Paris, Mazotta, « Cinémathèque française », 1999, pp. 31-33. On sait néanmoins que ces interrogations perdurent lors de l'invention de l'appareil des frères Lumière.
[830] Georges Méliès, « Les vues cinématographiques » [1907], rééd. in André Gaudreault, *Cinéma et Attraction*, *op. cit.*, p. 199 (je souligne).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

agrandissements, fort curieux à la projection, du travail des infiniment petits[831] », procédé qu'il différencie en l'occurrence des autres vues scientifiques. Comme il le précise en effet, « cette branche spéciale de la cinématographie [les vues scientifiques] pourrait, à la rigueur, entrer dans la catégorie des vues dites de plein air, puisque l'opérateur se borne, là, comme dans les premières, à cinématographier ce qui se passe devant lui, *sauf toutefois pour les études microscopiques*, qui demandent des appareils et des connaissances spéciales[832] ».

Deux choses ici : Méliès soulève bien la propension première du cinématographe à enregistrer un réel profilmique perceptible par tout un chacun dans la vie de tous les jours, mais ce constat ne peut être fait qu'à l'aune d'une comparaison avec une nouvelle orientation du cinématographe, visant à enregistrer ce que l'œil humain ne peut percevoir. Voilà pourquoi le commentateur de 1896 précédemment cité assimile le réel et le visible : il n'est nullement question à l'époque de penser une quelconque cinématographie du non-visualisable. En revanche, si Méliès peut penser une distinction entre le réel visible et le réel imperceptible, c'est parce qu'en 1907, plusieurs expériences ont déjà été menées en ce sens. Thierry Lefebvre a ainsi relevé plusieurs occurrences de films appartenant au « sous-genre des films d'observation microscopiques[833] », tels *The Unseen World* en 1903 (Charles Urban et Francis Martin Duncan), *Cheese Mites* la même année (édité par Charles Urban) ou encore *Le Déjeuner du savant* en 1905 (produit par Pathé).

Tout ceci pourrait paraître fort éloigné de nos préoccupations, mais cette émergence du cinéma scientifique a selon nous un impact, non seulement sur l'idée que l'on se fait à l'époque de la cinématographie et de son lien au visible – comme en témoigne le texte de Méliès – mais également sur le dessin animé. La définition écrite par Émile Cohl pour le Larousse Mensuel d'août 1925 s'achève en l'occurrence sur la dimension scientifique du procédé. Comme il l'explique en effet :

> « Les démonstrations un peu détaillées, les explications scientifiques ou mécaniques, ne sont compréhensibles qu'au moyen de schémas en dessin animé. Ainsi, par exemple, pour expliquer les mystères de l'ouïe à travers l'oreille interne, comment pourrait-on les dévoiler si l'on ne servait pas de ces schémas, lisibles par toutes les intelligences ? Dans une bande intitulée *L'Oreille*, et qui passe pour le chef-d'œuvre du genre, on voit des notes de musique s'éloigner d'un orgue de barbarie et pénétrer à la queue leu leu dans le conduit du tympan

[831] *Ibid.*, p. 200.
[832] *Ibid.*, pp. 200-201 (je souligne).
[833] Thierry Lefebvre, « *Les Joyeux microbes* : un film sous influence ? », *1895*, n°53, « Émile Cohl », *op. cit.*, p. 170.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

> d'une énorme oreille. […] Tous les phénomènes qu'il est impossible de cinématographier sur nature sont *traduits*, ici, en dessins très clairs et, naturellement, très étudiés[834] ».

On ne saurait être plus limpide : le dessin animé pallie selon Cohl la prise de vues réelles, étant capable de retranscrire avec plus de facilité, d'évidence et de lisibilité, ce que la caméra échouerait pour sa part à représenter photographiquement. Il perpétue en un sens ce qui est d'ailleurs déjà perceptible dans le domaine du film à trucs à partir de la fin des années 1900, ouvrant ses nombreux dispositifs truquistes au cinéma scientifique. Comme l'explique Laurent Le Forestier : « on peut considérer que les scènes à trucs ont moins disparu qu'elles n'ont été recyclées dans le réel, par le biais des films scientifiques[835] ». Ce déplacement n'est guère étonnant lorsqu'on le justifie, comme Le Forestier, par le fait que « tout comme dans les travaux scientifiques, préside dans ces films [à trucs] l'envie de montrer, certes sur le mode spectaculaire, ce que l'œil ne peut voir, de comprendre ce qui échappe encore à la connaissance[836] ». Le dessin animé apparaît dès lors comme la continuité de cette direction esthétique. On conçoit en ce sens que cette orientation du dessin animé ne puisse s'envisager qu'en réaction aux premières expériences de cinéma scientifique, cherchant à représenter l'invisible. Il n'est donc guère étonnant que le commentateur de 1896 du *Siècle de Lyon* ne puisse concevoir à son époque que deux orientations possibles pour l'artiste graphique cherchant à se singulariser vis-à-vis du cinématographe : l'auteur ne pouvait évidemment, à l'époque, présager de l'évolution de ce dernier, se confrontant rapidement à de nouveaux territoires inconnus, situés au-delà du réel perceptible. Singularisée au départ par sa dimension fantastique et magique, l'animation de dessins se découvre dès lors, à partir de la fin des années 1900, un autre aspect visant à mettre en images les formes et mouvements non-visualisables à l'œil nu.

Signaler sur ce point un "échec représentationnel" de la prise de vues réelles n'est pas trop fort. En 1939, un critique donne suite au texte de Cohl en affirmant avec plus de force encore le relais entre le non-cinématographiable et l'animation de dessins :

> « En dehors de l'utilisation purement spectaculaire de cette technique, il faut mentionner qu'on eut, de bonne heure, l'idée de s'en servir pour des fins scientifiques. Les démonstrations délicates, les explications concernant certaines parties de la mécanique, de l'anatomie, de la physiologie, de la géographie, s'accommodent parfaitement des dessins

[834] J.B. de Tronquières [Émile Cohl], « Les Dessins animés » [1925], *op. cit.*, p. 312.
[835] Laurent Le Forestier, « Une disparition instructive – Quelques hypothèses sur l'évolution des "scènes à trucs" chez Pathé », *op. cit.*, p. 73.
[836] *Ibid.*, p. 68. Laurent Le Forestier prend d'ailleurs les exemples de l'exploration de planètes fantastiques mais également de l'exploration… des rêves !

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

> animés, et leur exposition gagne grandement en clarté. On a montré ainsi, entre autres choses, la circulation du sang, le fonctionnement de la machine à vapeur, des écluses, le déplacement des astres et des planètes. En bref, *lorsqu'un phénomène est impossible à enregistrer directement, ou lorsqu'il est trop complexe pour que la cinématographie directe permette d'en comprendre le mécanisme, il est toujours possible, grâce aux dessins animés, de le schématiser d'une manière aisément assimilable*, et ces dessins deviennent alors, comme l'a écrit Cohl, "les adjuvants clairs et précis de la parole des maîtres"[837] ».

Quatorze ans plus tard, Pierre Michaut – qui écrivait déjà dans les années 1930, précisons-le – fait preuve d'une approche similaire dans les *Cahiers du Cinéma*, preuve de la perpétuation de cette relation entre le dessin animé et la prise de vues réelles : « Intercalé dans les séquences de vues directes, [le dessin animé] souligne, isole, précise tel détail, compose des synthèses *que la photographie directe ne saurait saisir ou ne pourrait manifester*[838] ». Nous sommes évidemment dans ces deux descriptions en présence d'un type de production bien particulier, le film scientifique, principalement représenté dès le début des années 1930 par des cinéastes comme Jean Brérault, Marc Cantagrel ou Jean Painlevé, faisant régulièrement usage de ce qu'eux-mêmes nomment aussi bien dessins animés que "schémas animés", signe de l'orientation scientifique des œuvres concernées[839].

Pourtant, cette relation spécifique entre le dessin animé et la prise de vues réelles n'est pas sans impact sur les films hybrides nous concernant. En effet, comme Cohl le met en évidence, nous avons bien à faire, dans ces dessins animés "scientifiques", à une traduction du réel, à sa réinterprétation graphique, permettant d'entendre avec plus de clarté la complexité d'un corps dont on ne peut pas vraiment restituer le fonctionnement interne. Tout en complétant la photographie, le dessin animé interprète donc le réel, ne le redonne pas avec objectivité. Le film scientifique met ainsi en valeur une autre spécificité esthétique du dessin animé. Comme l'écrit Pierre Michaut :

> « Ici, le dessin animé prend vraiment toute sa valeur de moyen d'expression original, tirant de soi ses formes et sa syntaxe […]. Le cinématographe, dans de telles productions, n'utilise

[837] R. Beaulieu, « Trente ans de dessins animés », *Revue Française de Photographie*, 1er mai 1939, p. 123 (je souligne).
[838] Pierre Michaut, « Méthode et illustration du film de schémas animés », *Cahiers du Cinéma*, n° 53, décembre 1953, p. 13 (je souligne).
[839] Nous laissons volontairement de côté ces productions très spécifiques, qui s'éloignent quelque peu de notre corpus initial en posant des questions propres au sous-genre qui les concerne. Cette question pourrait en l'occurrence faire l'objet d'une étude à part entière, un peu détachée des préoccupations qui sont ici les nôtres. Pour plus de précisions, voir Josette Ueberschlag, *Jean Brérault, l'instituteur cinéaste (1898-1973)*, Saint-Étienne, Publications de l'Université de Saint-Étienne, 2007 ; Pierre Michaut, « Le Schéma animé dans le cinéma d'enseignement », *L'Éducation nationale,* n° 8, 22 février 1951, p. 11 ; « Jean Painlevé », *Image et son – revue de cinéma*, n° 207, juin-juillet 1967, pp. 87-92.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

> plus les données du réel ; il crée de toutes pièces ses éléments : il donne la vie à l'imaginaire par un acte d'interprétation ou de création. Partant des éléments offerts par la réalité, il transpose, recrée, élabore ses figures, ses signes figuratifs, ses représentations symboliques […][840] ».

Il s'agit bien ici de "partir du réel" pour donner à visualiser ce que la caméra photographique ne peut précisément pas capturer. Lorsque l'une échoue, la seconde prend le relais, quitte à offrir une vision interprétative – et donc décalée – de la réalité photographique. On le voit, une autre modalité de la rencontre dessin animé/prises de vues réelles se fait ici jour : les deux régimes de représentation tendent à se compléter, même s'ils révèlent dans un même mouvement deux conceptions bien différentes de la relation au réel représenté. Aussi dissemblables soient-ils, une forme de complémentarité paraît dans certains cas davantage les lier que les séparer.

2-b. Invisibles à l'œil nu.

Lorsqu'il est fait allusion à la dimension non-visualisable d'un corps enregistré, l'exemple de son organisme peut aisément venir à l'esprit. De quoi se compose le corps, comment fonctionne-t-il, autant de questions qui nécessitent de passer par le prisme de l'infiniment petit pour comprendre ce qui régit son mécanisme interne. Les films de fiction hybrides qui représentent des éléments et personnages microscopiques par le biais de l'animation de dessins sont relativement rares, mais méritent d'être remarqués en raison de la relation de proximité ou d'assimilation qu'ils véhiculent en l'occurrence entre les deux régimes de représentation. Si l'interaction s'y donne pourtant à voir, nous allons nous en rendre compte, sur un mode parasitaire, nous souhaiterions nuancer cette impression en constatant que l'usage de l'animation de dessins se trouve au contraire la plupart du temps justifié et utile dans le cadre des fictions proposées. Il s'agit de conférer aux êtres invisibles à l'œil nu – *ergo* non-enregistrables par le biais de la prise de vues réelles – un rôle de révélateur des fils invisibles contrôlant à leur insu les corps cinématographiés. Les "vues", qui portent ici bien leur nom, confrontent en effet des personnages à des corps non-visualisables qui paraissent au premier abord, en s'immisçant dans l'image, parasiter le bon fonctionnement du monde qui les environne tout en mettant en lumière, dans un même mouvement, les raisons profondes de ce dysfonctionnement. Contrairement à l'animation de dessins renvoyant à la

[840] Pierre Michaut, « Méthode et illustration du film de schémas animés », *op. cit.*, p. 18.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

dimension de l'imaginaire, nous n'avons pas vraiment à faire ici à un au-delà du réel, mais bien à un inframonde, un en-deçà du visible qui tend tout à la fois à garantir et à menacer l'ordre établi des fictions concernées.

Dès 1909, deux fictions d'Émile Cohl mettent en jeu un rapport prétendument scientifique entre la prise de vues réelles, censée représenter le monde tel que nous pouvons le percevoir à l'œil nu, et l'animation de dessins, retranscrivant de son côté l'infiniment petit ou tout du moins le microscopique. Nous avons déjà évoqué l'un d'entre eux, *Génération Spontanée*, qui décrivait une sorte d'expérience menée sur des cellules animées dont la mitose menait à la création de l'être parfait en prises de vues réelles. Mais auparavant, Cohl réalise l'un des films qui restera parmi ses plus célèbres, *Les Joyeux Microbes*, que nous avons également rapidement décrit dans notre premier chapitre. Il convient cependant de s'attarder un peu plus sur ce film à l'approche esthétique singulière. Thierry Lefebvre a en l'occurrence fort judicieusement mis en évidence la nature parodique du film de Cohl, s'amusant d'un *topos* du film d'observation microscopique, le principe du film à point de vue, consistant à « montrer successivement l'observateur, puis la nature de son observation[841] », le médecin constatant ici la présence de nombreux microbes au sein du patient qu'il ausculte. Évidemment, les microbes observés ne sont pas filmés au microscope, mais dessinés et animés, à la manière de cellules dont on remarque une division progressive donnant forme à des portraits métamorphiques censés symboliser les maux dont souffre le personnage.

Quels sont ces maux, dans le cas présent ? Les microbes de la peste (ou de la politique), de la flemme (ou du fonctionnaire), de la rage (ou de la belle-mère), du choléra (ou du chauffeur) et du tétanos (ou du pochard). On le voit, chacune des maladies invoquées est liée à un trait de caractère comme le signale parfaitement Thierry Lefebvre : « ce jeune homme, dont nous ne savons rien sinon qu'il semble très satisfait de lui-même, porte en lui les germes de cinq "maladies" rédhibitoires aux yeux de Cohl : fonctionnaire (donc flemmard), tenté par la politique (donc corruptible), automobiliste (donc sans-gêne), il a un léger penchant pour l'alcool et s'avère de surcroît plutôt mal marié[842] ». En d'autres termes, Cohl fait ici œuvre de moraliste, signalant que ce jeune homme qui prétend ne s'être « jamais si bien porté » est en fait imbu de sa personne et donc infesté de microbes plus symboliques que réels. Cohl soulève ainsi, sous le prétexte d'une parodie de film scientifique, quelques travers sociaux comme autant de maladies infectieuses qu'il conviendrait de guérir. On comprend de

[841] Thierry Lefebvre, « « *Les Joyeux microbes* : un film sous influence ? », *op. cit.*, p. 172.
[842] *Ibid.*, p. 179.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

ce point de vue la réaction du patient finissant par briser un cadre sur la tête de son médecin. Son simple diagnostic révèle en effet une face cachée peu flatteuse du personnage.

La métaphore du microbe, invisible à l'œil nu, s'avère ici particulièrement efficace pour retranscrire un vice imperceptible mais bien présent que l'animation de dessins permet de révéler au grand jour. En soulevant le voile des apparences, les passages animés ont bel et bien un impact sur les personnages filmés, le patient réalisant à la fin à quel point il a pu être infecté à son insu par divers maux de la société. « Dieu que je suis malade ! » s'exclame-t-il dans le carton final. Pour autant, même si ces microbes ont ici la particularité d'être représentés sous la forme de dessins animés figurant, par leurs diverses circonvolutions métamorphiques, les nombreux visages du vice, nous nous garderons bien d'assimiler le fond et la forme en prétendant que Cohl aurait choisi cette technique en vue de présenter l'animation de dessins comme une forme elle-même infectieuse et parasitaire dès lors qu'elle côtoierait, dans le même film, la prise de vues réelles. Ce n'est en effet pas tant l'animation de dessins qui dérange cette dernière que, plus précisément, le contenu diégétique des séquences animées qui entre en porte-à-faux avec la suffisance du personnage présenté.

Sans céder à la tentation surinterprétative, nous pouvons néanmoins convenir que l'usage de l'animation de dessins apparaît bien souvent dans l'œuvre de Cohl comme une forme de doublure du réel. Sa présence met en lumière, sous l'épiderme de la prise de vues réelles, la véritable nature cachée des choses et des êtres. Nous avions signalé, dans notre premier chapitre, la récurrence de ce motif chez le metteur en scène. Nous pouvons dorénavant affirmer que cette orientation résulte d'une volonté de voir au-delà ou "au-dedans" des vues photographiques pour y déceler une sorte d'inconscient plus ou moins inavouable de ses personnages. On le voit, il ne s'agit nullement d'opposer, dans le cas présent, le dessin et la photographie animés, mais plutôt l'apparence des êtres et leurs vices cachés. Le dérèglement de l'ordre établi ne résulte nullement de la nature des images, mais se conçoit sur le plan du récit : parce qu'il constate les maux dont il est infecté, le personnage réagit et s'emporte ; mais cette réaction viscérale n'a rien à voir avec l'usage de l'animation de dessins elle-même qui ne parasite donc pas, en tant que telle, la prise de vues réelles.

Il est en l'occurrence intéressant de faire entrer en résonance le film de Cohl avec une autre production réalisée à près d'un siècle de distance : *Osmosis Jones* de Peter et Bobby Farrelly, Tom Sito et Piet Kroon, sorti en 2001. Le film raconte l'histoire d'un homme, Frank (interprété par Bill Murray) et de son organisme ; tout ce qui a trait au premier est filmé en prises de vues réelles, tandis que tout ce qui concerne le second est en dessin animé. Ce principe, on le conçoit, ne laisse que peu de place à l'interaction ou à l'entremêlement entre

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

les deux régimes de représentation, uniquement réservés à quelques séquences. Le reste du film se contente d'alterner l'un et l'autre, ce qui explique, comme pour les films *package* de Disney (*Coquin de Printemps* en tête) ou les films bicéphales tels que *The Phantom Tollbooth* ou *Richard au pays des livres magiques*, la présence de deux couples de réalisateurs à la tête du projet, marque de sa dimension éminemment composite. Comme pour le film de Cohl, *Osmosis Jones* représente l'infiniment petit par le biais du dessin animé qui apparaît comme une solution privilégiée pour représenter ce que la caméra échoue à filmer : le travail à l'œuvre au sein d'un corps dont l'enregistrement photographique ne peut retranscrire que la surface[843]. Néanmoins, dans le cas présent, nous ne sommes en présence ni d'un film à point de vue, ni d'une entreprise moraliste usant de l'animation de dessins à des fins symboliques. *Osmosis Jones* prend le prétexte du corps humain pour proposer un scénario de facture classique – opposant le héros éponyme, un globule blanc chargé de la sécurité dans le corps de Bill Murray, et un virus mortel nommé Thrax, ingéré par l'acteur au début du film – prenant place au sein d'un univers graphique singulier. L'intérêt du film est ailleurs : non pas dans l'interaction entre dessin animé et prises de vues réelles, comme nous venons de le souligner, mais plutôt dans le principe de contamination qui régit leur relation. Le récit repose en effet intégralement sur l'impact des actions effectuées par les personnages dessinés sur le corps réel du personnage interprété par Bill Murray.

Ce principe narratif est à l'origine d'un paradoxe assez flagrant : le film a beau créer une relation d'interdépendance entre la prise de vues réelles et le dessin animé, l'un étant la condition de fonctionnement de l'autre et vice versa, sa construction révèle une structure fortement hétérogène qu'il convient ici d'interroger. Le récit présentant des formes microbiennes ou virales dessinées ayant un impact concret sur le personnage interprété par Bill Murray, il serait tentant d'y voir une lutte symbolique entre les deux régimes de représentation, ce que le film de Cohl ne mettait pas vraiment en jeu, nous l'avons vu, ces deux régimes de représentation n'étant pas encore définis comme tels à l'époque. Cependant, l'hétérogénéité du film ne provient paradoxalement pas spécifiquement de la relation entre dessin animé et prises de vues réelles.

Plutôt que comme une forme parasite, l'animation de dessins apparaît ici comme une doublure du réel photographique, littéralement située sous la peau du film, traduisant caricaturalement ce qui est invisible à l'œil nu et régissant du même coup l'action du personnage filmé. En témoigne ce passage au sein duquel le maire de la « Ville de Frank »

[843] On pense bien évidemment également à la série française *Il était une fois… la vie* d'Albert Barillé (1987), entreprise de vulgarisation animée autour du fonctionnement du corps humain.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

que constitue l'organisme de Bill Murray active ce qu'il appelle le « faisceau optique » lui permettant, par écran interposé, de voir ce que voit le corps en prises de vues réelles, avant de prendre le contrôle vocal du personnage.

Dans cette étonnante séquence de marionnettiste, l'animation contrôle le réel, et non pas l'inverse. Ce renversement de perspective a ceci d'intéressant qu'il confère au dessin animé un statut presque à l'opposé de celui que nous lui avons jusqu'ici reconnu : l'animation de dessins n'a plus rien d'une expression de l'imaginaire, elle est vissée à l'organicité du corps. Les personnages dessinés sont ici bel et bien mortels et vulnérables, terrassés par exemple lors de l'arrivée du virus, et affaiblissant dès lors, petit à petit, le système immunitaire du personnage en prises de vues réelles par contamination. La prise de vues réelles et le dessin animé paraissent donc narrativement assimilés.

Pourtant, tout en dépeignant deux régimes de représentation totalement imbriqués et dépendants l'un de l'autre, tellement intégrés qu'ils s'impactent mutuellement sur toute la durée du récit, le film présente bien deux objets différents : non pas seulement un dessin animé et un film en prises de vues réelles, mais plutôt une comédie loufoque et régressive d'un côté – la partie prises de vues réelles dirigée par les frères Farrelly – et un film d'action/aventure hérité du sous-genre du *buddy movie* de l'autre – la partie animée, réalisée par Tom Sito et Piet Kroon. Ainsi les séquences de poursuite entre Osmosis Jones et Thrax, mises en scène à la manière d'un film d'action hollywoodien, provoquent le plus souvent des gags régressifs dans le monde en prises de vues réelles, signe de la dimension bicéphale d'un film clairement hybride. De nombreuses critiques ont souligné cet aspect à la sortie du film, dont celle, par exemple, du *Cincinnati Enquirer*, expliquant que

> « la chasse au méchant à l'intérieur du corps est *interrompue* par des séquences en prises de vues réelles dans lesquelles Frank (Bill Murray) agit comme un désaxé […]. À part permettre aux Farrelly de conserver leur titre de champions du mauvais goût, ces scènes en prises de vues réelles peinent à rendre le film divertissant. Cette tâche revient à l'animation, réalisée par Piet Kroon et Tom Sito. Au sein de celle-ci, le récit fonce à l'allure d'un film d'action et les personnages déploient d'ingénieux stratagèmes, défiant littéralement la mort[844] ».

[844] Margaret A. McGurk, « "Osmosis Jones" should have stuck to animation », *Cincinnati Enquirer*, 9 août 2001, consultable sur l'url : http://cincinnati.com/freetime/movies/mcgurk/080901_osmosisjones.html (dernière consultation le 16/07/2013) (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « The internal villain-hunt is interrupted by live-action sequences in which Frank gets to behave like a weirdo […]. Aside from upholding the Farrellys' title as the reigning champions of bad taste, those live-action scenes do little to make the movie entertaining. That chore falls to the animation, directed by Piet Kroon and Tom Sito. Inside, the plot

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Le sous-texte est ici clair : en insistant sur la paternité des séquences reposant sur l'un ou l'autre des deux régimes de représentation, la critique souligne l'hétérogénéité qu'elle a perçue au sein du film. Les passages en prises de vues réelles semblent ainsi, selon elle, "interrompre" le récit animé, comme s'ils n'étaient pas à leur place. Mais il ne faudrait pas s'y tromper : ce déséquilibre n'a en fait, dans le cas présent, rien à voir avec la différence entre les deux régimes de représentation. Il s'avère plutôt provoqué par l'orientation stylistique proposée par chacun des deux binômes de metteurs en scène. Peu importe, visiblement, que les séquences avec Bill Murray soient réalisées en prises de vues réelles ; ce qui gêne vraisemblablement la critique, c'est le décalage entre l'humour des Farrelly et le parti-pris *actioner* de Kroon et Sito.

L'animation de dessins comme mise en scène du réel non-visualisable ne s'oppose donc pas autant à la prise de vues réelles que lorsqu'elle met en œuvre un déploiement imaginaire visant à se libérer de l'emprise de la réalité. La dimension parasitaire de ces films dévoilant l'action de microbes et de virus sur les êtres cinématographiés n'implique en fait pas vraiment de conflit littéral entre les deux régimes de représentation ; elle tisse à l'inverse un lien presque organique entre l'un et l'autre. Cette conception de l'animation de dessins tend donc vers une assimilation entre le dessin animé et la prise de vues réelles, se complétant mutuellement. Mais que penser de la dimension d'échec que soulève au demeurant un tel besoin de faire appel à l'animation de dessins pour pallier les limites de l'appareil cinématographique et son enregistrement objectif du réel ?

2-c. Rien n'est impossible au dessin animé.

L'aspect pseudo-scientifique de tels usages du dessin animé se construit, on le voit, presque à l'opposé de l'ouverture qu'il propose par ailleurs vers un espace imaginaire et fantasmagorique. Toutefois, c'est précisément cette brèche représentationnelle qui permet au dessin de pallier parfois, non seulement l'objectivité mécanique de l'appareil de prises de vues, mais également ses limitations techniques. De ce point de vue, il est possible de s'interroger : la dimension imaginaire propre au dessin permet-elle de passer outre l'impossibilité de certaines prises de vues ? Encore une fois, il convient de nuancer la question en soulignant sa dimension nécessairement contextuelle. De fait, force est de constater que les limites techniques de l'appareil de prises de vues diffèrent en fonction de

---

zooms along at action-movie pace, and the characters play out ingenuous tactics that prove to be literally death-defying »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

l'époque étudiée : une caméra des années 1900 n'a rien à voir avec une caméra des années 1950 par exemple. Envisager le dessin animé comme un palliatif technique ne va donc pas de soi, et nécessite un questionnement plus en profondeur : au-delà de la complémentarité impliquée par un tel statut, nous allons constater que l'aspect constamment fluctuant de la technique cinématographique peut avoir un impact sur la place, voire sur la légitimité du dessin animé au sein des productions hybrides. L'exemple des séquences sous-marines animées nous paraît constituer sur ce point une illustration précise du problème.

L'usage de l'animation de dessins dans un film intitulé *Rien n'est impossible à l'homme* (Émile Cohl, 1910) aurait *a priori* de quoi surprendre. Cohl compose en effet ce métrage de six saynètes – l'une d'entre elles ayant déjà été étudiée dans notre cinquième chapitre – chacune consacrée à un exploit technologique ou scientifique qui a permis à l'homme de dépasser ses limites : « Maître l'air, grâce à l'aéroplane, il voit ce que seuls les oiseaux voyaient » ; « Le fond des mers n'a plus de secrets pour lui » ; « Avec la musique, il attendrit le plus dur des granits » ; « Par l'hypnotisme, il scrute les pensées cachées et lit au fond des consciences » ; « Grâce au cinématographe, il peut emmagasiner la vie pour mieux la débiter en tranches » ; et enfin, « Il est l'Hercule qui peut soulever les plus lourds fardeaux ». L'usage de la photographie animée, dans un tel cas, aurait pu attester avec objectivité de la véracité de l'effectuation de ces prouesses, en proposant d'observer leur empreinte concrète à l'écran.

Rien de surprenant pourtant, de prime abord, à ce que l'animation de dessins – présente dans cinq séquences sur six – se trouve utilisée indifféremment de la prise de vues réelles. Dessins et photographies animés sont à l'époque, rappelons-le, deux formes d'animation indistinctes l'une de l'autre, ce qui justifie dans le cas présent leur alternance indifférenciée. En revanche, aussi indifférente soit-elle, cette alternance n'a rien de fortuit. Cohl ne choisit sans doute pas au hasard de privilégier le dessin ou la photographie, sur la foi d'un simple désir d'expérimentation délesté de toute logique. Allons même jusqu'à affirmer que ce choix semble ici s'imposer de lui-même. Certaines de ces saynètes illustratives, censées attester de diverses prouesses accomplies par l'homme, se heurtent en effet tout simplement selon nous, non seulement aux limites du visible, mais également aux limites techniques de l'appareil cinématographique de prise de vues.

Que la première séquence soit filmée en prises de vues réelles n'a à ce titre rien d'étonnant : les vues aériennes n'ont en effet rien de nouveau en 1910, expérimentées dès la fin des années 1890 par les frères Lumière, dont la vue intitulée *Panorama pris d'un ballon captif* est l'exemple le plus représentatif. En revanche, les énoncés suivants s'avèrent bien

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

plus complexes à illustrer par le biais de la prise de vues réelles ; comment en effet représenter un granit attendri, la lecture des consciences, ou encore la force herculéenne d'un simple mortel ? La réponse apportée par Cohl est sans appel : il convient, non seulement face aux limites de ce que l'on peut voir, mais également face aux limites techniques du cinématographe, de recourir à l'animation de dessins. Le granit pleure ainsi littéralement en entendant les notes de musique lui parvenir, l'hypnotiseur voit concrètement au travers du crâne de son patient, et un homme soulève sans effort une maison : en vertu de la dimension imaginaire conférée à l'animation de dessins, l'impossible devient possible.

Or, tout en proposant une esthétique du non-visualisable, le dessin animé met également en jeu une esthétique du non-cinématographiable, comme en témoigne la deuxième séquence du film de Cohl, dont hérite un certain nombre de productions hybrides ultérieures.

L'usage de l'animation dans la deuxième saynète de *Rien n'est impossible à l'homme,* annonçant que « le fond des mers n'a plus de secrets pour lui », se justifie en l'occurrence par le fait qu'il est encore impossible, en 1910, de filmer sous l'eau[845]. Comme l'explique Robert F. Marx, « la première caméra robot amphibie fonctionnelle permettant de filmer les fonds marins est introduite en 1913 et testée au large de Monaco[846] ». Ce n'est qu'après plusieurs étapes successives que Hans Hass et Jacques-Yves Cousteau proposeront leurs premières œuvres sous-marines, au début des années 1940. Chose étonnante pourtant, ce motif de l'espace sous-marin animé se perpétue tout au long du siècle dans les films hybrides de notre corpus, confrontant à plusieurs reprises l'espace cinématographiable de la terre ferme et l'espace mystérieux – supposément non-cinématographiable – de la mer ou de l'océan. Ce qui était de l'ordre de la limitation technique se meut donc en motif esthétique, comme en témoignent par exemple deux épisodes des *Alice's Comedies* (*Alice's Day at Sea* et *Alice's Fishy Story*, tous deux réalisés en 1924 – même si la cinématographie sous-marine n'était pas encore assez développée à cette époque, Disney ne projetait sans doute pas de tourner véritablement sous l'eau, mais plutôt de mettre en scène un espace fantaisiste encore peu exploré), la séquence de rêve aquatique de *Traversons la Manche* ou, plus radicalement encore, *The Incredible Mr. Limpet* d'Arthur Lubin sorti en 1964.

Ce dernier film raconte l'histoire rocambolesque d'Henry Limpet (Don Knotts), timide comptable passionné par les poissons, soudainement métamorphosé en l'un d'entre eux après

[845] Les metteurs en scène en passent jusqu'alors par des trucages pour pouvoir proposer des séquences sous-marines, comme Méliès dans *La Sirène* en 1904. Vu sous cet angle, l'animation de dessins apparaît comme un autre "truc" pour pallier les limites techniques de l'appareil de prise de vues.

[846] Robert F. Marx, *The History of Underwater Exploration*, Toronto, Courier Dover Publications, 1990, p. 168 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « The first successful underwater robot camera for deep-sea time-lapse photography was introduced in 1913 and tested off Monaco »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

avoir chuté d'un ponton dans un port. La transformation s'opère sans justification aucune – le personnage souhaitait simplement intérieurement, quelques minutes plus tôt, devenir un poisson – mais sa mise en scène s'avère révélatrice. Filmée hors-champ, la chute du personnage dans l'océan reste invisible et, du même coup, le passage d'un monde à l'autre se réalise sans réelle transition. Brutalement filmé sous l'eau, le corps du personnage, simple silhouette, adopte immédiatement la forme animée et délaisse sa nature photographique initiale. Tout se passe comme si les deux espaces étaient radicalement scindés, le simple fait d'être sous l'eau conférant au personnage l'apparence d'une figure dessinée.

Espace de l'animation, le monde sous-marin féérique s'oppose alors à la surface en prises de vues réelles, l'un et l'autre pouvant cependant communiquer, comme le prouve la rencontre, à mi-film, entre le Limpet poisson et George, son ami militaire dans la marine. Limpet devient en l'occurrence, avec l'aide de ce dernier, une sorte d'arme secrète de la Navy permettant de détecter, à l'aide de son cri aux allures de sonar, les navires nazi à proximité – le récit prend place en 1941.

L'usage du dessin animé est ici fort singulier : le personnage n'est absolument pas perçu comme un être graphique par son ami George ni par sa femme Bessie à la fin du récit ; il est simplement perçu comme un poisson. Sa dimension dessinée n'est liée qu'à sa représentation filmique. C'est en quelque sorte le rôle du dessin animé, ici, que de retranscrire pour le spectateur un être impossible, mi-homme – on reconnaît grossièrement, en vertu d'une approche caricaturale, les traits de Don Knotts – mi-poisson. Mais le film insiste également sur la compartimentation des deux mondes dépeints, ce que confirme la critique du film parue dans le *New York Times* décrivant une « comédie moitié cartoon, moitié prises de vues réelles » avant de préciser que « le film alterne (*cuts*) entre les séquences de cartoon sous-marines, joliment colorées et agréablement conventionnelles, et les activités de la Navy à la surface[847] ». Le verbe anglais « cuts » que nous avons choisi de traduire par « alterne » évoque bien l'idée d'une coupure, d'une segmentation, comme si le film était partagé, presque scissionné à la fois entre deux espaces et deux orientations de mise en scène. Le critique du *New York Times* conclue : « Sous ses dehors peu surprenants, il s'agit d'un petit film triste et mélancolique, à propos d'un marginal qui finit par trouver sa place, dans un autre monde[848] ».

[847] Howard Thompson, « The Incredible Mr. Limpet », *New York Times*, 26 mars 1964, consultable sur l'url : http://movies.nytimes.com/movie/review?res=9806E2D71230E033A25755C2A9659C946591D6CF (dernière consultation le 17/07/2013) (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « A comedy, half cartoon and half live […] [which] cuts from the underseas cartoon sequences, nicely colored and pleasantly conventional, to the surface activity of the Navy »).

[848] *Idem* (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Beneath its unstartling facade, this is a sad, wistful little picture, about a misfit who finally comes into his own, in another world »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Il est intéressant de remarquer que cette division entre deux mondes, clairement sensible ici, se retrouve par ailleurs au sein de quelques films hybrides plus tardifs.

Le voyage fantastique de *L'Apprentie Sorcière* sur l'île de Naboombu commence en l'occurrence sous l'eau, comme si l'univers de *cartoon* était introduit par l'élément liquide ; et bien plus tardivement, *Bob L'éponge – Le Film* de Stephen Hillenburg (2005) inverse le principe en faisant débuter son récit en animation sous l'eau avant de proposer un *climax* final hybride, les personnages Bob et Patrick étant amenés à la surface par un scaphandrier taxidermiste. N'y sont filmés en prises de vues réelles que les éléments de la terre ferme tandis que les êtres de la mer sont dessinés, preuve du partitionnement des univers : une fois desséchés et privés d'eau, les deux personnages se transforment en l'occurrence en une éponge et une étoile de mer réelles ; ce n'est que le déclenchement d'une alarme incendie qui permet de les réhydrater et de les retransformer en personnages de dessin animé.

Néanmoins, la faible proportion de films sous-marins exploitant ce partitionnement dessin animé/prises de vues réelles prouve que ce modèle n'a rien d'automatique ni même d'évident. De fait, quoiqu'impossible avant les années 1910 et peu rencontrée jusqu'aux années 1940, la cinématographie sous-marine se développe bel et bien tout au long du siècle. Les techniciens résolvent petit à petit les diverses difficultés techniques qui pouvaient la freiner et de plus en plus de films présentent ainsi le monde de l'océan sans plus nul besoin de recourir à l'animation pour pallier les manques de la prise de vues réelles. Cette dimension de palliatif technique n'est donc nullement naturelle pour le dessin animé, il ne s'agit que d'un usage possible, mis à mal par les progrès technologiques dans le cadre de la prise de vues réelles. Il n'est dès lors guère étonnant que l'usage de l'animation dans tous les films hybrides sous-marins que nous venons d'évoquer nécessite une forme de justification, que ce soit au sein du récit ou par rapport au statut des personnages : Limpet se transforme en poisson dans le film de 1964, les personnages de *L'Apprentie Sorcière* passent dans une autre dimension dans celui de 1970, et les personnages de *Bob L'éponge* sont à l'origine des stars de dessin animé des années 2000 dont la série est adaptée en long métrage[849]. Si le dessin animé paraît encore une fois compléter la prise de vues réelles, commencer là où cette dernière s'arrête – pour reprendre les termes de John Halas – il s'avère que cette complémentarité liée aux limitations techniques de l'appareil cinématographique est nécessairement mise à mal en raison des perfectionnements qui lui sont régulièrement apportés.

[849] Dans ce dernier cas, d'ailleurs, le film commence bel et bien en prises de vues réelles avec des pirates sur un bateau décidant de se rendre dans une salle de cinéma diffusant *Bob L'éponge – le Film* : le dessin animé se trouve introduit par le biais d'une justification métafilmique. C'est néanmoins la prise de vues réelles qui fait irruption à la fin du film au sein du dessin animé : le cas diffère donc légèrement des films précédemment cités.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

On comprend que les usages de l'animation de dessins se fassent plus rares dans le cadre de ce modèle sous-marin, privés de leur légitimité dès lors que la technique permet concrètement de filmer sous l'eau. Il serait d'ailleurs possible de généraliser en affirmant que dès qu'une représentation visuelle s'avère réalisable par le biais de la prise de vues réelles, sa traduction par le dessin animé s'avère nécessairement décalée, car superflue en termes purement techniques. C'est évidemment le sens de ce décalage qu'il convient d'interroger une fois le constat fait : quelle légitimité accorder à ces images dessinées lorsqu'elles s'avèrent facultatives ? Ne constituent-elles pas un facteur d'hétérogénéité ? Dans le documentaire *Brazzle Dazzle Effects – Behind Disney's Movie Magic*, distribué sur le DVD de *Peter et Elliot le dragon*, Sean Marshall revient sur la technique consistant à entremêler dessin animé et prises de vues réelles et mentionne l'existence d'une scène coupée de *20 000 lieues sous les mers* (*20 000 Leagues Under the Sea*, 1954) de Richard Fleischer, au sein de laquelle un banc de poissons dessinés était censé se déployer sous les yeux du capitaine Némo et du professeur Aronnax.

Quel meilleur moyen que l'animation de dessins pour retranscrire la fabuleuse et mirifique faune des profondeurs ? Or, explique l'acteur, cette séquence aurait été coupée car « elle ne convenait pas au film[850] ». Ce passage animé aurait-il juré avec le reste d'un long métrage intégralement tourné en prises de vues réelles, des scènes terrestres aux séquences sous-marines ? Si les raisons de cette suppression restent, à ce stade de nos recherches, encore imprécises, l'hypothèse de l'hétérogénéité s'avère l'une des plus probables. Le film présentant par ailleurs un grand nombre de séquences tournées sous l'eau, en présence de poissons réels et peu exotiques, quelle place aurait pu être accordée à cette scène aussi insolite que ponctuelle ? La disparition de cette séquence soulève quoiqu'il en soit la potentielle illégitimité du dessin animé au sein de la prise de vues réelles. Or, dès lors que la technique rattrape l'imaginaire, quel rôle octroyer à la rencontre entre les deux régimes de représentation ?

[850] *Brazzle Dazzle Effects – Behind Disney's Movie Magic*, bonus DVD de l'édition collector de *Peter et Elliot le dragon*, 2009, 11mn14.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

3. Le dessin animé comme révélateur de la prise de vues réelles.

3-a. Valeurs d'enseignement du dessin animé.

Nous l'avons compris, le rôle du dessin animé dans les productions hybrides ne consiste finalement que rarement à combler techniquement les limites de l'appareil de prises de vues, en dépit des apparences. En fait de relais invisible entre le cinématographiable et le non-cinématographiable, l'animation de dessins se voit plutôt octroyer, par les animateurs, une dimension interprétative qui la décale, l'isole et la fait ressortir au sein des films qui lui font côtoyer la prise de vues réelles. Déliée de l'objectivité photographique, la représentation transforme et réinvente en effet le profilmique dans des proportions plus ou moins importantes : les composantes imperceptibles du corps humain deviennent des héros de film d'action tandis que les êtres sous-marins composent de véritables féeries aquatiques, en dépit de tout supposé "réalisme". On comprend que la dimension de "relais technique" de l'animation soit intimement liée au contexte de production des films, dépendante des innovations technologiques dans le domaine de la prise de vues réelles ; mais l'on se rend bien compte que même dans cette perspective, le dessin animé interprète le non-cinématographiable. Les films de Cohl, *Rien n'est impossible à l'homme* en tête, en apportent la preuve en conférant à l'animation de dessins une valeur aussi symbolique que poétique, capable de figurer les situations les plus impossibles, les plus irreprésentables en principe. Le non-cinématographiable renvoie bien à ce titre à deux formes possibles : le réel non-visible et l'invraisemblable, l'imaginaire.

Si cette licence poétique vaut évidemment pour elle-même, elle n'est pas sans impact sur les films hybrides, confrontant l'imaginaire du dessin à la réalité brute du monde cinématographié. Libéré de l'empreinte superficielle de la photographie qui retient « le tain et la peau » pour reprendre les termes d'Hervé Joubert-Laurencin, le dessin animé permet en l'occurrence d'aller au-delà des apparences, de voir au travers de l'image et de la surface des choses représentées pour déceler leur vérité cachée. Cette idée n'a rien d'une intuition surinterprétative. Elle s'affirme avec force dans quelques-uns des premiers usages de l'animation de dessins par Émile Cohl : « je veux voir le vrai visage de ma belle-mère » demande par exemple l'un des passants de *Transfigurations* (1909) avant de découvrir, dans l'objectif de la machine du voyant du film, le portrait de la mégère subitement métamorphosé en sorcière. Dès 1908, *Le Cerceau magique* d'une petite fille transforme ce qu'il encercle en

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

formes dessinées, transfigurant le réel environnant, avant que *Les Lunettes féériques* en 1909 ne tiennent le même rôle, révélant pour ceux qui les portent la vraie personnalité des êtres observés, par le biais de multiples métamorphoses graphiques. Dans *Le Retapeur de cervelles* (1910) un médecin perce un trou dans la tête de son patient pour en extraire une longue ficelle blanche qui, fixée sur un tableau noir, déroule une série de transformations telle une matérialisation concrète du fil des idées du personnage. Et citons encore la cartomancienne de *L'Avenir dévoilé par les lignes du pied* (1914), décelant dans l'empreinte de pied de son client son devenir futur : de la trace de la prise de vues réelles naît une série de coq-à-l'âne graphiques qui ne font que révéler la translucidité du dessin, voyant clair dans les âmes et dans les cœurs. L'animation de dessins n'apparaît-elle pas parfois, dès ses premiers usages, comme une manière de révéler ce que la prise de vues réelles masque involontairement ou ne peut retranscrire : une sorte de sens sous-jacent des images, un inframonde symbolique caché sous la surface pelliculaire des corps filmés ? Ne permet-elle pas d'accéder à l'idée même des êtres et des choses représentés : un trait dessiné est-il d'ailleurs autre chose qu'une idée graphique apposée sur une feuille de papier ?

Il faudrait, pour appuyer cette intuition, convoquer une autre orientation de l'animation de dessins liée à ses usages scientifiques : son schématisme lui confère en effet une valeur d'outil d'éducation qui a moult fois été remarqué, en particulier à partir des années 1930-1940 qui voient par exemple l'avènement du cinéma éducateur de Jean Benoît-Lévy[851]. Ce rôle est octroyé au dessin animé dès les années 1900, comme en témoigne en 1937 un article de *Cinædia* consacré à un ouvrage sur *La Cavalerie Française dans la guerre mondiale 1914-1918* (publié chez Payot) :

> « Si je signale ce volume à l'attention des producteurs de films spécialisés dans les "dessins animés" […] c'est parce que j'estime qu'il y a là matière à un très instructif document […]. On me permettra même de citer quelques antériorités vieilles de plus de trente ans. Déjà, en 1906, Léon Gaumont avait fait exécuter dans ses ateliers et sous la conduite et direction d'un officier breveté de l'Ecole de Guerre, sur cartes à l'échelle et en dessins animés les principaux mouvements et "moments" des batailles célèbres de l'Empire… Austerlitz, Léna, etc… Les films où tous les corps de troupe évoluaient sur terrain figuré avec toutes ses caractéristiques topographiques étaient d'un enseignement plus évocateur et plus direct que l'antique matériel du Kriegspiel, toujours en usage, paraît-il […][852] ».

[851] Cf Valérie Vignaux, *Jean Benoît-Lévy ou le corps comme utopie – Une histoire du cinéma éducateur dans l'entre-deux-guerres en France*, Paris, AFRHC, 2007.
[852] *Cinædia*, 16 janvier 1937, p. 2.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Si l'on sait dorénavant que la date de l'un des premiers films d'enseignement militaire animés – *La Bataille d'Austerlitz* – est en fait 1909 et qu'il a été réalisé par Émile Cohl[853], on constate néanmoins que cette dimension instructrice de l'animation de dessins remonte à ses premières années d'existence. Elle pointe, en un sens, cette faculté du dessin à se substituer à la photographie animée pour en extraire la substantifique moelle et faire œuvre de documentaire. Il s'agit de donner accès à son sens le plus plein, par le biais d'une simplification ou d'une schématisation allant directement à l'essentiel.

En 1934, Henri Duvillard communique à Rome sur le sujet « Cinéma et enseignement ». Sa conférence s'arrête en l'occurrence sur le rôle qu'a à jouer le dessin animé en matière d'instruction par l'image : « le dessin animé projette une lumière crue sur le sujet central […], élimine l'accessoire, épargne les discriminations laborieuses, crée les conditions les plus favorables à l'intelligence du sujet. […] Il ouvre au cinéma d'enseignement le champ de l'exposé théorique lequel, rajeuni et renouvelé, a autant d'attrait, si ce n'est davantage, que le documentaire[854] ». Le discours de Duvillard est limpide : la schématisation propre au dessin a valeur de simplification et donc d'accessibilité aux yeux du public que l'on cherche à instruire. Le trop grand nombre d'informations offert par la prise de vues réelles peut faire obstacle à la bonne compréhension du sujet. Pierre Michaut le rappelle en 1951 lorsqu'il explique que le schéma animé « permet […] de composer des synthèses claires des ensembles les plus complexes, que la photo directe ne pourrait manifester avec autant de netteté[855] ». En ce sens, le dessin animé s'apparente à une forme de squelette de la chose représentée, dénudant l'objet tout en lui conférant la limpidité visuelle de l'idée pure. Il suit ainsi, tout en la cristallisant, la logique du cinéma photographique dont on remarque, dès 1920 qu'il « permet de réduire le verbalisme qui délaie et affaiblit l'idée [en] met[tant] sous les yeux la synthèse vivante des êtres et des choses[856] ». Le dessin animé serait en ce sens la synthèse de la synthèse du monde.

Mise en évidence dès 1925 par Émile Cohl lui-même[857], cette dimension éducative du dessin, permettant de percer à jour et de simplifier les données du monde en vue d'un accès

[853] Cf Valérie Vignaux, « Les carnets filmographiques d'Émile Cohl ou le mouvement d'une œuvre : l'image par image de Gaumont à Éclair », *op. cit.*, p. 160.
[854] Henri Duvillard, communication « Cinéma et enseignement » faite au Congrès international du cinéma d'enseignement et de l'éducation de Rome, du 19 au 25 avril 1934, Rome, publication de l'ICE, 1934, p. 113.
[855] Pierre Michaut, « Le schéma animé dans le cinéma d'enseignement », *op. cit.*, p. 11.
[856] Rapport général d'Auguste Bessou sur l'emploi du cinématographe dans les différentes branches de l'enseignement, *Revue Pédagogique*, n° 2, février 1920, p. 127.
[857] Lequel estime que « si le dessin animé ne trouvait son emploi que pour l'exécution des bandes comiques et par conséquent de second ordre, il n'offrirait qu'un intérêt relatif ; mais il devient indispensable dans les bandes instructives ou documentaires », J.B. de Tronquières [Émile Cohl], « Dessins animés », *op. cit.*, p. 312.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

direct à l'idée qui les sous-tend – une sorte de subconscient de l'image en quelque sorte – se doit d'être prise en considération, dans certains cas, lorsque la prise de vues réelles et le dessin animé se côtoient. Il est d'ailleurs intéressant de constater que les quelques textes traitant du schéma animé et les films en faisant usage ne parviennent à définir sa singularité qu'en le comparant avec la prise de vues réelles. Marie-Thérèse Poncet le souligne lorsqu'elle constate que « dans le cinéma scientifique comme dans le documentaire, deux parties sont à dégager et restent foncièrement distinctes : *la partie prise de vues réelles, et, la partie dessins animés* » avant de se demander : « pourquoi cette dernière devient-elle le complément ou le supplément indispensable de l'autre ?[858] ». Et Pierre Michaut confirme, un an plus tard, cette indispensabilité en mentionnant que dans quelques films de Marc Cantagrel, « on voit se fixer le procédé qui consiste à substituer à l'image directe un schéma sur lequel tel détail ou tel élément de l'ensemble est désigné et séparé : on revient ensuite à l'image directe et ainsi de suite plusieurs fois[859] ». Comme un regard à la loupe sur le réel, le dessin ou le schéma animé isole un élément perceptible et le comprend, le rend intelligible en ne pointant que l'une de spécificités : celle que l'on veut donner à voir. Dès lors, le dessin animé transfigure bien le réel, c'est-à-dire qu'il le figure au-delà des apparences.

Ce détour par les valeurs d'enseignement du dessin animé nous permet de comprendre la dimension d'épure qui lui est propre, celle du trait, en particulier dans ses usages figuratifs. Le contour, l'une des caractéristiques essentielles du dessin, incite à croquer, à simplifier le modèle, qu'il soit présent sous les yeux de l'artiste ou purement imaginé. En ce sens, le dessin comprend le monde représenté et le donne à entendre avec plus de clarté et d'évidence, creusant graphiquement ce que la prise de vues réelles se contente d'enregistrer objectivement, en surface. Il faut comprendre les choses pour pouvoir les dessiner[860], et conséquemment, l'animation de dessins fait état de cette compréhension. De fait, plusieurs films hybrides de notre corpus adoptent cette conception du dessin animé pour mieux transfigurer la prise de vues réelles qui le jouxte, à l'image des films de Cohl précédemment cités. Se perçoit dans ces films un véritable voile des illusions, celui de la photographie animé, cachant derrière l'empreinte objective du réel plusieurs zones de hors-champ que le dessin animé contribue à mettre à jour.

[858] Marie-Thérèse Poncet, *op. cit.*, p. 208.
[859] Pierre Michaut, « Méthode et illustration du film de schémas animés », *op. cit.*, p. 14.
[860] Mentionnons, à titre d'illustration, les nombreuses études physiologiques sur des animaux de la forêt dans le cadre de la préparation de *Bambi* des studios Disney (1943) : les artistes se devaient de connaître leur sujet de fond en comble avant d'entamer la production du film.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

3-b. Sous la prise de vues réelles, le dessin animé.

Le dessin animé apparaît parfois comme une sorte d'envers des images photographiques, agissant comme un révélateur du réel : la photographie ne suffit pas toujours à représenter ce qu'elle enregistre pourtant objectivement, sa froideur mécanique pouvant faire obstacle à la volonté d'isoler tel ou tel élément de la composition, ou au désir de révéler un sens profond des évènements capturés. Le dessin va en revanche, nous l'avons vu, au-delà des apparences, il condense l'objet représenté et le projet graphique de sa représentation, ce qui lui permet parfois de percer à jour ce que cache potentiellement l'enregistrement objectif de la prise de vues réelles. De ce point de vue, le dessin animé au sein des films hybrides n'est plus uniquement le lieu du non-visualisable ou du non-cinématographiable, mais traduit un autre espace étranger à la captation photographique que nous nous permettons de nommer, si l'on nous excuse ce néologisme, le *subfilmique*. Tout comme le subconscient correspond aux processus psychiques non accessibles au sujet conscient, le subfilmique désignerait une sorte d'espace cinématographique souterrain, inaccessible au champ de la représentation photographique – c'est-à-dire à la retranscription mécanique du réel profilmique : une forme de subconscient du cinéma. Aussi abstraite puisse-t-elle paraître, cette idée s'illustre avec force dans quelques films hybrides, comblant par le biais du dessin animé et de sa rencontre avec la prise de vues réelles ce que cette dernière ne parvient parfois à faire entendre ou à exprimer.

Parmi les productions Disney durant la Seconde Guerre mondiale, on remarque, avant *Les Trois Caballeros*, un autre film *package* réalisé dans le cadre d'une politique de bon voisinage avec l'Amérique du Sud : *Saludos Amigos* de Norman Ferguson, Wilfred Jackson, Jack Kinney, Hamilton Luske et William Roberts (1942). Ce long métrage repose sur une alternance entre la prise de vues réelles et le dessin animé, donnant parfois lieu à des interactions minimes mais révélatrices. Il s'agit à l'époque pour Disney de proposer un film de divertissement qui ne soit pas dénué de valeur pédagogique, ce qui l'incite à jouer la carte du méta-film : le récit dépeint l'expédition de musiciens, d'artistes et de scénaristes des studios Disney qui partent en Amérique Latine afin d'y trouver « de nouvelles personnalités, musiques et danses pour leurs dessins animés ». Dépeignant un processus créatif, *Saludos Amigos* se présente sous la forme d'une enquête du réel : les artistes y capturent des images et des sons de manière très crue – plans en prises de vues réelles – avant de digérer ce nouvel univers pour le retranscrire en dessins. Les lamas dont on observe au début du film, "en direct", la représentation graphique, passent par le prisme du regard des dessinateurs,

conférant aux animaux l'anthropomorphisme propre aux productions Disney, par l'ajout de lunettes. Les plans très bruts, presque amateurs, que tournent les artistes sont ainsi transfigurés, interprétés par ces derniers par le biais du dessin.

On le voit, dans ce cas précis, le dessin permet de redonner sens au monde photographié. Par leur effet de caméra tremblée et de montage en apparence aléatoire, paraissant capturer et assembler les images presque au hasard sur le mode de l'objectivité documentaire, les passages en prises de vues réelles donnent un sentiment de confusion, le tremblement de la caméra leur conférant un aspect tâtonnant, imprécis : on enregistre tout, sans discernement, on s'imprègne de la culture latine sans chercher à la comprendre. Cette phase de compréhension et d'intégration est seconde : elle se manifeste dans les passages de création graphique qui redonnent sens et unité à ce qui a jusque là été happé par une caméra avide d'atmosphère et de sensations brutes. Ce qui pourrait passer pour un ressenti personnel se traduit en l'occurrence dans certaines séquences du film montrant par exemple des séries de photos de tourisme qui ne sont autre que des dessins : ces souvenirs touristiques que sont les photos, ces moments de vie arrêtés qui permettent, après coup, de se rappeler et de redonner une unité à la remémorisation du voyage effectué, sont ici associés au dessin, comme si ce dernier se substituait à la mémoire plus qu'au ressenti.

De fait, nous pourrions avancer que la mémoire réinterprète déjà le réel, comme le dessin. Cette idée trouve son illustration la plus flagrante dans une autre séquence du film au sein de laquelle les artistes traversent les Andes pour se rendre au Chili : la voix-off explique alors que les caméras ne sont pas autorisées lors de ce voyage et que les membres de l'expédition doivent traiter ces décors « de mémoire et par le dessin ». On ne saurait être plus clair : le dessin animé prend alors le relais de la prise de vues réelles, en passant d'ailleurs par un acte de création cohlien – les dessins s'animent après avoir été tracés sous nos yeux sur le papier. En faisant acte de mémoire, le dessin animé se découvre ici une potentielle singularité représentationnelle : il peut traduire en images ce que la caméra n'a pas enregistré, ce qui n'a pas été filmé, c'est-à-dire les zones d'ombre elliptiques de la représentation ; en définitive tout ce qui a trait à ce que nous choisissons d'appeler ici le subfilmique, cet espace situé sous la prise de vues réelles, photographiquement inaccessible au spectateur.

Le dessin animé ne saurait de plus belle manière faire acte de documentaire, mais l'on conçoit que cette perspective mémorielle, en transfigurant le réel représenté, trahit l'objectivité supposée de l'image photographique. De fait, les séquences animées de *Saludos Amigos* sont des *cartoons* dans la plus pure tradition disneyenne, racontant une série de mini-récits qui n'ont parfois que peu à voir avec l'orientation documentaire du reste du film. Il ne

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

s'agit évidemment pas d'une limite, mais bien d'un parti-pris : celui de passer par la recherche documentaire pour trouver des sources d'inspiration nouvelles, mais également, inversement, celui de passer par l'imaginaire et la fiction pour combler un manque, un vide du film photographique – parfois un mystère, un manque d'information auquel se confronte le cinéaste, ou tout simplement une faille de la mémoire.

Sur ce point précis, on pense bien évidemment, dans un registre plus contemporain et plus grave, à *Valse avec Bashir* d'Ari Folman (2008), film autobiographique dans lequel le réalisateur retrace, en animation, l'enquête menée pour retrouver la trace d'un souvenir qu'il a volontairement effacé de sa mémoire : le massacre de Sabra et Chatila au Liban en 1982. Le film s'achève sur le souvenir de cet événement traumatique, substituant à l'animation graphique des images d'archives choquantes de brutalité, en prises de vues réelles. Le film est un peu à l'écart de notre problématique, ne faisant pas réellement interagir les deux régimes de représentation, mais il est la marque d'un usage mémoriel et documentaire du dessin animé tout en offrant une réflexion sur ses limites représentationnelles. Le dessin animé se justifie bien ici sur le mode du subfilmique, fondé sur le refus de son personnage principal d'affronter la réalité de son souvenir. Gisant sous la surface des images, ce dernier lui reste inaccessible, raison pour laquelle le protagoniste mène son enquête par le biais du dessin animé, comme si cette quête du souvenir se faisait pour lui à l'écart du monde réel, avant que ce dernier ne ressurgisse, brutalement et froidement, par le biais de la prise de vues réelles. Le protagoniste accède finalement à ce qu'il avait jusqu'ici laissé dans l'ombre de sa mémoire, et la photographie le ramène à la réalité des événements : concrètement enregistrés, ces derniers ont bien eu lieu, le dessin animé n'étant qu'une manière symbolique d'éviter de se confronter à cette réalité sordide – tout en y menant, paradoxalement et inexorablement.

Pour revenir aux films entremêlant concrètement les deux régimes de représentation, l'exemple le plus flagrant sur cette question du dessin animé comme expression du subfilmique pourrait être, sur un registre bien moins grave, le film *Space Jam* de Joe Pykta. Ce long métrage ne raconte pas seulement le combat entre des extraterrestres venus de la planète Moron Mountain et les *Looney Tunes* de la Warner[861], mais explore également les raisons qui ont pu faire revenir Michael Jordan au basketball après sa retraite de quelques années. *Space Jam* ancre en effet son récit au sein de cette période mystérieuse de la vie du célèbre basketteur, arrêtant en 1993, du jour au lendemain, son sport de prédilection pour s'adonner au baseball, avant de revenir, sans explication, à la NBA en 1995. Bien que son

[861] Personnages issus de la série du même nom, produite à partir des années 1930.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

départ ait été abordé par l'intéressé en 1994 à la faveur de quelques interviews[862], Jordan a malgré tout gardé le silence sur les raisons de son retour. Le film de Joe Pykta en propose une lecture fictionnelle : engagé par Bugs Bunny pour disputer un match de basket avec les extraterrestres en vue de sauver le monde, Michael Jordan réalise que c'est ce sport qu'il est destiné à pratiquer en marquant le panier final qui sauve la mise et permet de renvoyer les envahisseurs sur leur planète. Si la vérité sur le basketteur reste inaccessible – lui seul connaît les raisons de son retour, pour autant qu'il y en ait eu – les scénaristes Leo Benvenuti, Steve Rudnick, Timothy Harris, Herschel Weingrod prétextent une histoire rocambolesque pour donner fictionnellement sens à ce geste : la rencontre entre Michael Jordan et Bugs Bunny ferait ainsi la lumière sur cette zone d'ombre. « Quand la légende est plus belle que la réalité, imprimez la légende » disait James Stewart dans *L'Homme qui tua Liberty Valence* (John Ford, 1956) : ce prétexte pourrait être appliqué à la lettre au scénario de *Space Jam*.

Là où le film s'avère particulièrement intéressant, c'est que sa mise en scène appuie l'intuition selon laquelle la rencontre entre le dessin animé et la prise de vues réelles expliquerait, de manière souterraine, ce que les nombreux reportages, documentaires et biographies consacrées à Michael Jordan – *Jordan, 1993*, *Planète Jordan* et *Michael Jordan : Air Time*, tous produits en 1993, ou encore *Michael Jordan, Above and Beyond* (1996) – n'ont su – ou n'ont cherché à – éclairer. Si *Space Jam* n'a, on s'en doute, rien d'une entreprise documentaire, son scénario explore bien un espace auquel ces divers documentaires en prises de vues réelles n'ont pas donné accès au spectateur. Ce lieu inaccessible de la vérité sur les raisons du retour de Michael Jordan au basketball apparaît bien comme un espace subfilmique à part entière. Étonnant à ce titre de constater que toute la partie hybride du film prend place, non pas à la surface, aux yeux de tous, mais sous terre au sein d'un inframonde : celui des *toons*. Michael Jordan est littéralement aspiré dans cet univers, au travers d'un trou de terrain de golf, avant de traverser une sorte de membrane flexible – point de passage entre l'univers de la réalité supposée et le territoire fantasmatique du dessin animé – portant les initiales WB (Warner Bros.).

L'univers des *toons* est bel et bien situé sous l'univers des humains, sous la surface pelliculaire de la prise de vues réelles, simplement protégé par une sorte de portail dimensionnel et métafilmique – référence au studio producteur du film et des *Looney Tunes* – qui permet d'insister sur le fait que seule la fiction cinématographique peut redonner sens à ce

[862] Cf Ira Berkow, « A Humbled Jordan Learns New Truths », New York Times, 11 avril 1994, consultable sur l'url : http://partners.nytimes.com/library/sports/basketball/041194bkn-jordan.html (dernière consultation le 20/07/2013). Jordan y explique que la mort de son père est à l'origine de son départ de la NBA.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

qui en est peut-être dénué dans la réalité. Cette lecture de *Space Jam* pourrait encore une fois passer pour surinterprétative si le générique de début du film ne mettait à jour le lien étroit qu'il propose entre dessin animé et approche documentaire : alors que la séquence pré-générique montrant Jordan enfant s'achève sur un impressionnant panier marqué par le petit garçon, des flashs subliminaux de plans montrant Jordan adulte marquer une série de paniers lors d'un match de la NBA font irruption et inaugurent un générique tout d'images d'archive composé. L'apparition du nom de Bugs Bunny en co-star sur ces images documentarisantes a déjà de quoi surprendre, mais s'ajoute à cela, lors de l'apparition du titre du film, la transformation du ballon de Jordan en ballon de dessin animé quittant soudainement l'image de reportage sportif pour voler à la rencontre du spectateur.

Le lien entre les deux approches est ici scellé : le dessin s'immisce dans l'image d'archive, comme pour annoncer le dérèglement sous-tendu par le récit. En fait d'une approche docu-fictionnelle – que pourraient annoncer le pré-générique et le début du générique – le film propose une approche fictio-documentaire, s'amusant de l'incongruité de son postulat de base fictionnel – la rencontre entre Jordan et les *toons* – pour combler, par l'absurde, une zone d'ombre documentaire.

Si nous pouvons dès lors affirmer que le dessin animé rend possible dans certains cas – et, évidemment, parmi d'autres techniques – un accès au subfilmique, c'est en vertu de la propension de l'animation de dessins, dans les quelques exemples hybrides évoqués, à éclairer la prise de vues réelles en donnant accès à ce que cette dernière ne peut atteindre. Or, dans un même mouvement, la prise de vues réelles éclaire également le dessin animé : c'est en constatant les limites de la première que nous pouvons présager des rôles potentiels du second au sein de films hybrides qui délaissent le modèle du méta-film pour justifier la rencontre entre les deux régimes de représentation. La mise en relation du dessin animé et de la prise de vues réelles est donc le lieu de divers éclairages mutuels, qui n'ont évidemment pas le même sens en fonction des périodes de production et des sujets traités. Même le subfilmique, notion assez générale s'il en est, ne revêt pas la même signification selon les films – les trois exemples choisis en apportent la preuve. Pourtant, au-delà de ces cas spécifiques, l'approche documentarisante, lorsqu'elle se fait jour au sein des films hybrides, témoigne plus généralement à nos yeux d'un changement de perception du dessin animé et de sa relation à la prise de vues réelles entre leurs premières occurrences comparatives et celles postérieures aux années 1930. Lorsque le peintre Marcel Gromaire écrit, en 1919, qu'il « pourrait être amusant d'allier dans un même film, et au besoin dans une même image, la photographie et le dessin,

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

pour insister sur la combinaison des éléments imaginatifs et documentaires[863] », on s'aperçoit de la distinction conçue à l'époque entre les rôles alloués à l'un et l'autre des deux régimes de représentation. Là où le premier renvoie à l'imagination, le second se trouve lié, en vertu on le suppose de l'objectivité photographique sur laquelle il repose, à une approche documentaire : une scission est donc bel et bien marquée, non seulement entre les deux formes concernées, mais également entre leurs rôles respectifs. Que penser dès lors de cette relation à partir du moment où le dessin animé lui-même peut se voir octroyer des vertus documentaires ? Que révèle cette nouvelle orientation du rapport entre dessin animé et prises de vues réelles lorsque l'un et l'autre voient leurs attributions potentiellement se confondre ?

3-c. "Réciprocité et ambiguïté intégrale de cet univers".

La grande transformation du dessin animé à partir de la fin des années 1930 se joue au cœur d'une certaine tendance de l'animation de dessins à se rapprocher de la prise de vues réelles : il s'agit de l'entreprise disneyenne dont nous avons déjà traité, l' « illusion de la vie ». Il ne s'agit certes que d'une orientation parmi d'autres, mais la prédominance du modèle disneyen à cette époque nous incite à interroger plus avant ses tenants et aboutissants, et en particulier son impact, non plus seulement sur le dessin animé, mais sur la prise de vues réelles elle-même.

Jean Benoît-Lévy, grande figure du cinéma éducateur de l'entre-deux-guerres, écrit le constat suivant en 1944, à propos de Walt Disney : « Walt Disney représente un accomplissement parfait de l'Art, dont la mission éternelle est de *s'inspirer de la vie des hommes et de la nature* pour *retransmettre cette vie interprétée par la sensibilité et le talent de l'artiste* au peuple avec lequel il communie[864] ». L'aspect caricatural de l'anthropomorphisme disneyen est sans doute une conséquence d'une volonté de simplification et d'interprétation du réel, aboutissant à des analogies marquées entre le monde des hommes et le monde animal propre aux premières œuvres du cinéaste producteur. Un rapport de MM. Colin et Wyn réalisé en 1957, à l'occasion du IIIème Congrès International des Écoles de Cinéma et de Télévision, le met en évidence : « C'est dans son humanisme que réside la grande nouveauté de l'œuvre de Disney : il recherche pour ses personnages la sympathie du public et atteint ce but en conférant à chacun d'entre eux une psychologie qui,

[863] Marcel Gromaire, « Idées d'un peintre sur le cinéma » [1919], rééd. in Daniel Banda et José Moure, *op. cit.*, p. 372.
[864] Jean Benoît-Lévy, *Les Grandes missions du cinéma*, Montréal, Parizeau, 1944, p. 205 (je souligne).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

résumant à gros traits le caractère de l'américain moyen, rend ce personnage très accessible au spectateur[865] ». Cette idée de « gros traits » et de « résumé » illustre bien le principe simplificateur de la caricature, permettant de donner accès directement à l'idée même du personnage dessiné, en allant au-delà des apparences pour immédiatement dépeindre son caractère. Mais elle dénote d'autre part un principe d'équivalence entre le dessin animé et le modèle dont il s'inspire : plus le dessin est proche du modèle, plus il renseigne sur ce qu'il dépeint mais moins il renseigne sur l'artiste lui-même, sur sa manière de transfigurer ce qu'il représente, sur son style et sur sa perception du monde. Le dessin se découvre en ce sens une forme d'objectivité en rendant transparente la relation du sujet à sa représentation : l'un fonctionne comme un décalque à peine transformé de l'autre.

On conçoit que cette nouvelle orientation du dessin animé puisse avoir un impact sur les productions hybrides, la relation entre les personnages dessinés et les êtres humains se concevant idéologiquement avec autant d'évidence que celle qui unit les dessins et leurs modèles. C'est en tout cas l'interprétation que donne Marie-Thérèse Poncet de *Mélodie du Sud*, lorsqu'elle écrit que « le sujet du film est en réalité basé sur ceci : il existe une ressemblance entre les hommes et les bêtes et bien souvent les animaux sont en mesure de donner les leçons aux humains (thème employé par tous les fabulistes). […] Il y a dans les histoires de l'Oncle Rémus, une coïncidence voulue entre les situations de frère Lapin et celles du petit Jean[866] ». De fait, on conçoit également que cette perspective puisse avoir un impact sur la prise de vues réelles : si presque plus rien ne sépare le dessin animé de la prise de vues réelles, presque plus rien ne sépare, simultanément, la prise de vues réelles du dessin animé. Cette affirmation n'a rien d'un truisme. Il serait selon nous partial de ne considérer l'équation que d'un seul côté : que le dessin imite la prise de vues réelles, nous l'avons vu à travers le prisme de l'idéologie disneyenne, n'a rien d'étonnant ; mais en retour, la prise de vues réelles ne peut-elle pas imiter, dans une certaine mesure, le dessin animé ?

Hervé Joubert-Laurencin débute son ouvrage *La Lettre volante* par l'analyse d'un texte méconnu d'André Bazin, « Les périls de Perri », critique du film *Les Aventures de Perri* de N. Paul Kenworthy Jr et Ralph Wright (*Perri*, 1957) parue dans les *Cahiers du Cinéma* en 1958. Il est intéressant de s'apercevoir que l'un des ouvrages universitaires fondateurs dans le domaine du cinéma d'animation s'ouvre sur l'étude d'un film en prises de vues réelles ce qui, en soi, pourrait s'avérer surprenant. Mais au-delà de la présence, au sein du film de Kenworthy Jr. et Wright, d'une séquence de rêve plus ou moins hybride, ce choix ne surprend

[865] « Esquisse d'une évolution », *Cinéma 57*, n° 14, *op. cit.*, p. 37.
[866] Marie-Thérèse Poncet, *op. cit.*, p. 114.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

guère puisque *Les Aventures de Perri*, en sus d'être une production Disney, suscite une profonde interrogation chez Bazin à propos de la relation entre le dessin animé et la prise de vues réelles ; et partant, Joubert-Laurencin en fait un outil remarquablement utile dans le cadre de sa réflexion qui cherche précisément à atténuer la frontière techniciste entre animation et prises de vues réelles en vertu de la propension de l'animation à constamment déborder ses frontières à mesure de son évolution et de ses redéfinitions au cours de l'histoire du cinéma. Or, ce serait plutôt, dans le film de Kenworthy Jr. et Wright, la prise de vues réelles qui déborderait sur l'animation : le dessin animé n'y imite plus la prise de vues réelles, mais à l'inverse, la nature cinématographiée paraît y prendre pour modèle le dessin animé disneyen.

L'idée est parfaitement perceptible chez Bazin lorsqu'il explique que :

> « Crevé le plafond du réalisme de l'animation, il ne restait [à Disney] qu'à accomplir le cheminement symétrique et affecté du signe contraire. On connaît la fascinante théorie de l'antimatière supposant l'existence d'un univers miroir dont la réalité annule énergétiquement la nôtre. Ainsi de celui de Walt Disney, conçu du reste devant les miroirs où les animateurs du grand patron se découvraient des ressemblances animales. Inventé par *des hommes-chiens ou canards*, les dessins animés de Walt Disney sont faits aujourd'hui par des *canards humains* ou des ours avunculaires, c'est-à-dire par des animaux qui imitent Walt Disney quand ils se regardent dans l'eau[867] ».

L'inversion de point de vue proposée par l'auteur est révélatrice de son appréhension d'un film qui selon lui marque l'adoption, par la nature elle-même, de l'anthropomorphisme des dessins animés de Disney. La série documentaire *C'est la vie* (*True-Life Adventure* en VO, 1948-1960) dont *Les Aventures de Perri* est une déclinaison (le premier de ce qui prend alors le nom de *True-Life Fantasy*), marquait déjà un point de non-retour comme nous allons le constater.

D'ores et déjà, reposant sur le montage plus que sur le découpage pour reprendre la terminologie de Bazin, ces productions s'appuyaient en partie sur une forme de manipulation du réel photographié. Ainsi écrivait Bosley Crowthers sur le film *Désert Vivant* (*The Living Desert*, James Algar, 1953), long métrage issu de la série, fustigeant « la disposition peu sérieuse consistant à monter et arranger [ce qui a été filmé] […] de façon à ce que la vie

[867] André Bazin, « Les périls de Perri », *Cahiers du Cinéma*, n° 83, mai 1958, pp. 51-52 (je souligne).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

sauvage paraisse […] se comporter de manière humaine et civilisée[868] ». Alors que la dimension "fantasy" n'est pas encore à l'ordre du jour, l'anthropomorphisme est déjà l'apanage de ces productions évoquées en ces termes par l'un de leurs scénaristes : « chaque fois que nous voyions un animal faire quelque chose avec style ou personnalité – disons, par exemple, un ours se grattant le dos – nous capitalisions dessus immédiatement. […] Cet anthropomorphisme était décrié par certaines personnes – elles disaient que nous mettions des gens dans des costumes d'animaux. Mais nous avons toujours essayé de nous maintenir dans le cadre de la scène réelle[869] ». De fait, en dépit de cette volonté documentaire, force est de constater que ces films posent problème à l'époque, en raison de cette attribution aux animaux réels de caractéristiques plus ou moins humaines. Ce choix découle directement de ce qui préside au style des productions disneyennes depuis la fin des années 1930 : la ressemblance entre animaux et humains creusée à même les miroirs des animateurs, transférant traits et personnalité à leurs créations d'encre et de carbone s'inspirant du règne animal. Or, comment ce choix pourrait-il se justifier dans le cadre de films en prises de vues réelles aux ambitions documentarisantes ?

Nous l'avons vu, dès la fin des années 1910, la comparaison entre le dessin animé et la prise de vues réelles permet d'attribuer à l'un et à l'autre des caractéristiques qui ne leur sont pas forcément propres, mais que la rencontre entre les deux met en valeur, pour peu que l'on choisisse de les percevoir. C'est le sens de l'affirmation de Marcel Gromaire, pour qui la nature photographique de la prise de vues réelles la rapproche du documentaire tandis que la nature graphique du dessin animé le rattache davantage à l'imaginaire. Ce que révèlent les nombreuses critiques de la série des *True-Life Adventures*, c'est que cette différenciation en apparence évidente, mais en définitive assez unidimensionnelle, est mise à mal par l'approche de ses instigateurs : la prise de vues réelles perd de sa supposée fibre documentaire dès lors qu'elle imite ce que le dessin animé fait par ailleurs au sein des autres productions Disney. Comment pourrait-il en être autrement dans le cadre d'une série adoptant, à l'occasion de l'un de ses longs métrages, le titre de *True-Life Fantasy*, opposant dans son appellation même deux orientations radicalement différentes en principe : la vraie vie d'un côté, la fantaisie de l'autre. Plus proche de la réalité est le dessin animé, plus la confusion entre l'un et l'autre

[868] Cité par Richard Schickel, *op. cit.*, pp. 288-289 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Bosley Crowthers […] decried the "playful disposition to edit and arrange […] so that it appears the wild life […] is behaving in human and civilized ways" ».

[869] Cité par Richard Schickel, *op. cit.*, pp. 287 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Any time we saw an animal doing something with style or personality – say, a bear scratching its back – we were quick to capitalize on it. […] This anthropomorphism is resented by some people – they say we're putting people into animal suits. But we've always tried to stay within the framework of the real scene »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

s'avère donc concevable : « tout se pass[e] comme si […] au terme d'une évolution, Disney ne pouvait plus aller au-delà qu'en passant dans la nature qu'il était parvenu à si bien imiter[870] », écrit Bazin. *Les Aventures de Perri* constitue le point culminant de cette problématique, ajoutant au caractère anthropomorphique de son approche une dimension fictionnelle empruntée au dessin animé narratif de long-métrage dont Disney s'est fait le fer de lance. Le narrateur ne lance-t-il pas, alors qu'un cerf apparaît à l'écran : « Tiens, voici Bambi, roi de ces forêts » ? Comme l'écrit Leonard Maltin, « en mettant ouvertement en avant l'angle "fantaisie" du film, on ressentait que les équipes des films de nature de Disney pouvaient dorénavant faire ce qu'il essayaient de réfréner dans le cadre de l'authenticité des films de la série True-Life – manipuler le film documentaire pour en extraire la quintessence et lui donner la forme d'une histoire[871] ». Or, cette histoire ne fait ici que rejouer les codes du « réalisme sentimental » véhiculé selon Bazin par les dessins animés produits par Disney depuis la fin des années 1930, *Bambi* en tête.

Mais *Les Aventures de Perri* nous permet d'autre part de faire un pas en avant dans notre propos. En sus de cet emprunt délibéré de la prise de vues réelles au dessin animé, brouillant les caractéristiques documentaires et imaginatives qui leur étaient jusque là plus ou moins attribuées, le film introduit dans ses dernières minutes une séquence au sein de laquelle nous pénétrons le rêve de son petit écureuil de héros. Bazin souligne le « couronnement » que constitue ce passage : « La subjectivisation anthropomorphique est devenue si naturellement implicite, que le spectateur doit maintenant réfléchir pour s'étonner d'être à l'intérieur de la conscience du petit écureuil[872] ». Mais surtout, « ce passage à la première personne s'est fait de lui-même et sans heurt, et, portant au second degré la fictivité du réel par l'alibi du rêve, *réintroduit le dessin animé dans la nature non plus seulement comme modèle mais comme réalité*[873] ». De fait, la séquence dépeint une série d'apparitions et de disparitions de lièvres et de chouettes au sein d'un paysage enneigé, naissant d'amas de neige graphiques avant de s'évaporer en flocons de dessin animé flottant au gré du vent.

Encore une fois, la perception que Bazin a de ce passage nous paraît tout à fait révélatrice, à l'époque, d'une nouvelle manière d'appréhender la prise de vues réelles dès lors qu'elle côtoie l'animation de dessins : non plus limitée aux "éléments documentaires", elle

[870] André Bazin, « Les périls de Perri », *op. cit.*, p. 51.
[871] Leonard Maltin, *The Disney Films*, *op. cit.*, p. 142 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « By making no bones about the "fantasy" angle of the film, it was felt that the Disney nature-film staff could now do what they had tried to hold in check in the bona fide True-Life films – manipulate the documentary footage to their hearts' content and fashion it into a story »).
[872] André Bazin, « Les Périls de Perri », *op. cit.*, p. 53.
[873] *Idem* (je souligne).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

peut se voir attribuer des caractéristiques jusqu'ici réservées au dessin animé, pour la bonne et simple raison que ce dernier l'a, par le biais de "l'illusion de la vie" disneyenne, progressivement et idéologiquement rejointe. Ce n'est plus seulement le dessin animé qui imite la prise de vues réelles et ses codes, en vue d'une intégration à un modèle institutionnel et esthétique particulier, mais aussi la prise de vues réelles qui imite le dessin animé en vue d'un questionnement nouveau sur la supposée nature des images photographiques. On le comprend, les attributions de certaines caractéristiques aux deux régimes de représentation n'ont rien de naturel ou d'ontologique : elles dépendent de la vision de leur instigateur inscrite dans un certain contexte et une certaine appréhension historique du dessin animé vis-à-vis de la prise de vues réelles. De fait, l'appréhension en apparence strictement "documentaire" de cette dernière par Marcel Gromaire ne s'entend que parce que le peintre la compare, dans le cadre de son texte, au dessin animé. La prise de vues réelles n'a rien de documentaire en soi ; il ne s'agit que d'une approche possible, héritage des premières vues cinématographiques des frères Lumière, et largement perpétuée, entre autres, par plusieurs écrits d'André Bazin[874]. Or, une fois le dessin animé idéologiquement assimilé à la prise de vues réelles, pour quelle raison la comparaison entre les deux régimes de représentation serait-elle encore et toujours le lieu d'une même opposition entre l'imaginaire et le documentaire ? La prise de vues réelles ne pourrait-elle pas être, face à ce double de plus en plus semblable, perçue différemment et être assimilée, en conséquence, au dessin animé ?

Comme l'écrit Bazin à propos des *Aventures de Perri* :

> « Certes, ce n'est pas la première fois que l'on mêle le dessin à la photo directe, Disney lui-même ne s'en est pas privé, mais le procédé retrouve une justification et surtout une efficacité nouvelle. Il est d'ailleurs significatif que le trucage ne soit plus ici, selon la technique traditionnelle, contigu à la réalité. Les personnages dessinés ne sont pas introduits, inclus, dans le milieu photographique à côté des personnages réels, ils *deviennent* réels ou retournent au dessin, selon un va et vient qui suppose la réciprocité et l'ambiguïté intégrale de cet univers[875] ».

[874] Comme l'écrit Hervé Joubert-Laurencin : « Il est bien connu que ce qui rend possible et explique l'ensemble de la réflexion bazinienne est le principe du dit "réalisme ontologique" du cinéma, ou "objectivité cinématographique", à savoir l'idée que cet art est fondé sur l'enregistrement du réel et de la nature humaine, qu'il est l'art du présent, du spontané, et du documentaire (même lorsqu'il fictionne) […] ». *La Lettre volante, op. cit.*, p. 19.
[875] *Idem.*

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

On le voit, il n'est plus question ici d'entremêlement ni même de juxtaposition, mais bien d'une confusion entre les deux régimes de représentation. Si différents ont-ils pu être pensés esthétiquement au cours de la première moitié de siècle – qui a vu l'émergence à la fois du *cartoon* en tant que "genre" affilié à l'académie et à l'institution hollywoodienne et du cinéma d'animation en tant qu'institution à part entière – le mouvement d'assimilation qui tend à les rapprocher dans le cadre d'un certain type de dessin animé paraît clairement avoir un impact sur la prise de vues réelles elle-même qui peut désormais non seulement côtoyer son double graphique, mais également s'y assimiler et s'y substituer. À quelles conditions une telle assimilation est-elle possible ? C'est cette question que notre dernier chapitre se donne pour ambition de creuser.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Chapitre IX : Vers la "cartoonisation" du réel – Contaminations et convergences entre dessin animé et prises de vues réelles

Notre réflexion a pour le moment largement privilégié l'impact du cinéma en prises de vues réelles sur le dessin animé au détriment de l'influence inverse. Ce choix était pour nous logique dans la mesure où la rencontre entre les deux régimes de représentation nous paraissait en partie dépendante d'une tendance du dessin animé industrialisé à s'assimiler esthétiquement et institutionnellement au cinéma photographique. Néanmoins, si cette assimilation se double selon nous d'un phénomène de scission, c'est bien parce que le dessin animé se voit, tout au long de son histoire, conférer autant de points de convergence que de points de divergence avec la prise de vues réelles. En dépit de configurations esthétiques calquées sur certaines caractéristiques d'un cinéma progressivement normé – plans, montage, mouvements de caméra, etc. – les animateurs attribuent à leurs œuvres certaines spécificités graphiques qui participent à la différenciation aussi esthétique qu'institutionnelle à l'origine de la séparation entre *animated cartoon* et cinéma en prises de vues réelles entamée dans le courant des années 1910.

Il est à ce titre possible de déceler, dans la conférence d'Émile Cohl de 1920, cette double identité du dessin animé, à la fois semblable et différent de la prise de vues réelles. Le metteur en scène explique en effet qu'« à la projection, comme la photo des dessins tient lieu de photo de personnages vivants, c'est comme si on passait une bande ordinaire : si les dessins ont été bien étudiés, bien repérés, les photos des croquis se déroulent à la vitesse normale, les bonhommes dessinés agissent et s'agitent sur l'écran comme le feraient des acteurs[876] ». Le dessin animé apparaît bien ici comme un succédané truquiste de la prise de vues réelles, ne faisant rien d'autre que reproduire, sous forme de dessins, ce que la photographie offre déjà avec les acteurs réels. Mais Cohl ajoute à propos de ces personnages graphiques : « *ils courent, volent, se livrent à mille fantaisies qu'il serait impossible de rendre en ciné ordinaire malgré l'inconcevable progrès réalisé à ce jour dans la mise en scène mouvementée*[877] ». Si l'animation de dessins ne possède pas *en soi* de caractéristiques esthétiques que l'on pourrait qualifier d'essentielles, metteurs en scène et animateurs contribuent donc bien à singulariser la pratique en y développant, nous l'avons vu dans le

[876] Émile Cohl, « Les dessins animés et à trucs », *op. cit.*, p. 303.
[877] *Idem.* (je souligne).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

chapitre précédent, divers aspects étrangers à la prise de vues réelles. Or, partant de ce constat, le cinéma photographique ne pourrait-il pas, pour sa part, s'inspirer de ces aspects et imiter dans une certaine mesure quelques-unes des caractéristiques esthétiques qui ont pu, à un moment ou un autre, être attribuées au dessin animé ?

Sans surprise, cette question ne semble guère se poser avant les premières rencontres effectives entre les deux régimes de représentation. Les juxtapositions des films de Cohl, de Blackton ou encore de Bray tendent à cloisonner les espaces au point de ne permettre aucune perméabilité entre eux. La prise de vues réelles opère en effet constamment comme un simple témoin dans le cadre du processus truquiste de l'animation de dessins : elle renvoie à la réalité tandis que le dessin ouvre sur l'imaginaire sans que l'un n'empiète jamais sur l'autre. En revanche, à partir du moment où les images se télescopent et cohabitent sur un même plan de représentation, il semble que des échanges soient possibles : le dessin animé peut emprunter à la prise de vues réelles certaines de ces caractéristiques – nous l'avons jusqu'ici amplement démontré – mais l'inverse est également envisageable ; le dessin animé peut bel et bien déborder sur le cinéma photographique. Dominique Willoughby explique ainsi après avoir évoqué *La Revanche des esprits* de Cohl et la série des *Alice's Comedies* de Disney que « [l]es diverses hybridations de vues réelles et de dessins animés comiques […] indiquent deux tendances récurrentes soit de *cartoonisation* des films en vues réelles, soit à l'inverse de pure et simple décalque des prises de vues réelles au moyen du cinéma graphique, de ses mutations vers des formes de "cinéma photographique redessiné", ou de "cinéma dessiné"[878] ». Nous ne reviendrons pas sur la seconde tendance décrite par l'auteur, c'est la première qui va ici nous intéresser.

Le terme de "cartoonisation" employé ici nous paraît fort adéquat : d'emblée renvoie-t-il à une forme précise qu'est celle de l'*animated cartoon*, c'est-à-dire la première forme de dessin animé industrialisé et institutionnalisé en marge du cinéma en prises de vues réelles, lieu des premières interactions entre les deux régimes de représentation ; et d'autre part suggère-t-il, par sa dérivation du mot "cartoon", un processus de métamorphose du réel cinématographié en forme héritée de l'imaginaire graphique. Il ne s'agit pourtant pas de littéralement transformer la prise de vues réelles en dessin animé, mais de simplement lui faire adopter certains codes de représentation du *cartoon*. Or, une telle forme n'est-elle pas la marque d'une assimilation possible entre les deux régimes de représentation ? Aussi inassimilables ont-ils pu paraître en termes techniques tout au long du siècle, ne peuvent-ils

[878] Dominique Willoughby, *op. cit.*, p. 200.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

esthétiquement s'épouser pour donner naissance à une image qui tiendrait tout autant de l'un que de l'autre, ne serait-ce que théoriquement ?

Il est étonnant que le fait même de réunir les deux régimes de représentation, de chercher à les assimiler, contribue paradoxalement à les séparer. La notion de cartoonisation en témoigne. Dès lors que l'on parle de cartoonisation, on sous-entend que la prise de vues réelles s'approprie quelque chose qui appartient en propre au *cartoon* et dans un même mouvement, on affirme l'identité d'une forme *cartoon* dotée d'une spécificité esthétique propre. Il faut d'ailleurs souligner que la notion de cartoonisation est avant tout utilisée pour qualifier certains films non-hybrides de la comédie américaine des années 1950-1960 offrant une telle singularité visuelle qu'il convient, pour les décrire et les analyser, d'en passer par les codes du *cartoon*. Nous pourrions citer, en guise d'exemples, *Artistes et Modèles* de Frank Tashlin (*Artists and Models*, 1955), *Docteur Jerry et Mister Love* de Jerry Lewis (*The Nutty Professor*, 1963) ou encore *La Grande course autour du monde* de Blake Edwards (*The Great Race*, 1965)[879]. Parsemés de gags souvent outranciers, ces films, produits après que le *cartoon* a en quelque sorte "digéré" le réel[880], se jouent ainsi de la réalité en manipulant la prise de vues réelles dans des proportions plus ou moins importantes. Mais alors que de telles productions pourraient apparaître comme un moment de pure fusion esthétique entre un certain type de dessin animé et la prise de vues réelles, la notion de cartoonisation tend à rappeler l'identité de la forme qu'imitent les cinéastes par le biais de la photographie. D'où l'idée d'une contamination entre les deux régimes de représentation plutôt que d'une véritable fusion.

Dans le cadre des films hybrides qui nous occupent, la promiscuité entre les deux régimes de représentation engendre à plusieurs reprises, comme Willoughby le souligne, un phénomène de débordement que Dick Tomasovic n'hésite pas pour sa part à qualifier de contamination. L'auteur l'explique ainsi dans son ouvrage *Le Corps en abîme*, en conclusion de son sous-chapitre fort justement intitulé « Contamination » : « Comme une gangrène,

[879] Sur la question de la cartoonisation dans la comédie américaine des années 1950-1960, voir Marc Cerisuelo, *Preston Sturges ou le génie de l'Amérique*, Paris, Puf, coll. « Perspectives critiques », 2002 ; Marc Cerisuelo, « Deleuze et la comédie, petite forme et grande santé », *Rue Descartes*, n° 59, 2008, pp. 94-102 ; Marc Cerisuelo, « *La Party*, un film de Blake Edwards », http://www.bifi.fr/upload/bibliothèque/File/Lyc%C3%A9ens%20au%20cin%C3%A9ma%20PDF/party.pdf, p. 23 (dernière consultation : 24/11/2007). Voir également Jean-Baptiste Massuet, « La "cartoonisation" du réel dans *The Great Race* de Blake Edwards », mémoire de Master rédigé sous la direction d'Éric Thouvenel, soutenu en 2009 ; Jean-Baptiste Massuet, « Docteur Lewis & Mister Carrey », *Wild Bunch*, n° 2, septembre 2010 ; ou encore Michel Gauthier, « Les pieds dans le pop, Frank Tashlin historien de l'art », *Les Cahiers du Musée National d'art moderne,* n° 104, été 2008.

[880] D'autant plus poreux que certains de leurs metteurs en scène ont d'abord travaillé dans l'industrie du *cartoon*, comme Frank Tashlin.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

l'animation peut faire se répandre les malaises dans l'image, quitte à mettre en crise son système de représentation. Cette capacité du cinéma d'animation à la corruption, au dérèglement, à la désagrégation des images solidement constituées, ce pouvoir de contamination, entropique, et cyclique, est un trait définitionnel capital de cet étrange corpus qu'est l'animation[881] ». Le champ lexical utilisé par l'auteur, empruntant à l'idée de maladie, paraît attribuer à l'animation des caractéristiques virales et contagieuses, qui ne font qu'insister sur l'aspect parasitaire de cette forme. Or, l'idée même de parasite, voire de contamination, repose sur la notion de corps étranger ; contaminer, selon le dictionnaire, signifie « souiller par un contact impur[882] ». L'idée semble claire dans l'ouvrage de Tomasovic qui n'hésite pas à mettre en évidence l'altérité de l'animation, à l'instar de ses diverses définitions à partir des années 1950. Mais si les deux régimes de représentation ont certes bel et bien été scindés esthétiquement et institutionnellement tout au long de leur histoire, d'où vient cette idée si négative de parasitage et de contamination ? Pourquoi le dessin animé serait-il perçu comme une forme impure et de fait dangereuse ?

La réponse serait peut-être à chercher dans l'aspect éminemment paradoxal d'une notion comme celle de cartoonisation. Tout en marquant l'identité forte d'un genre à imiter – et en creux, celle du régime de représentation qui l'imite, à savoir la prise de vues réelles – la cartoonisation tend justement à brouiller les frontières entre la prise de vues réelles et le dessin animé. Quelle différence y aurait-il entre l'un et l'autre si la première pouvait en définitive s'attribuer les caractéristiques du second ? La confusion entre la prise de vues réelles et le dessin animé, tout en spécifiant ce qui définit le *cartoon* – et la prise de vues réelles qui en diffère – met à mal son identité qui se base justement sur sa séparation avec la prise de vues réelles. À partir du moment où la prise de vues réelles peut devenir du *cartoon*, quelle légitimité reste-t-il à ces deux notions ? N'y a-t-il pas dès lors un effacement de la frontière qui les a historiquement définis, et donc une mise à mal de leur définition ? Il n'est pas étonnant, suivant cette logique, que le critique Joël Magny perçoive dans *Qui veut la peau de Roger Rabbit* ni plus ni moins que « la fin du cinéma » ou encore son « auto-dissolution[883] ». Ce n'est pas vraiment de la fin du cinéma dont parle en fait Magny, mais de la fin d'une certaine vision du cinéma qui jusqu'ici reposait sur des frontières bien établies – celles-là même qui ont pu amener Serge Daney à exprimer son désamour « bazinien » pour le

[881] Dick Tomasovic, *Le Corps en abîme*, *op. cit.*, p. 92.
[882] *Le Petit Robert – Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française*, *op. cit.*, p. 377.
[883] Joël Magny, « You know what ? I'm happy », *Cahiers du Cinéma*, n° 412, octobre 1988, p. 59.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

cartoon[884]. Parler de cinéma dans le cadre d'une critique d'un film comme *Qui veut la peau de Roger Rabbit* revient nécessairement à y penser sur un mode comparatiste : les repères cinématographiques seraient liés à la prise de vues réelles comme signe extérieur du cinéma considéré comme dominant, alors que le dessin animé proposerait pour sa part d'autres repères et d'autres codes visuels. Or, lorsque la prise de vues réelles se voit conférer certains attributs du *cartoon*, ces repères comparatistes tendent à disparaître.

Ce qui interroge Joël Magny dans le film de Zemeckis, c'est à notre sens la référentialité de la prise de vues réelles, ou plus précisément son indexicalité. La dimension photographique de l'image suffit-elle à pérenniser le lien entre la représentation et la réalité qu'elle est censée retranscrire ? Pour le critique, la réponse est négative, en particulier en raison de la contamination du dessin animé sur la prise de vues réelles, aboutissant, pour le personnage d'Eddie Valliant, à une forme de cartoonisation de son corps et de l'espace environnant : « En traitant le corps humain comme une pure matière filmique, une image de celluloïd », écrit-il, « *Roger Rabbit* fait disparaître nos dernières certitudes. L'espace "réel" de l'entrepôt d'Acmé devient aussi malléable que celui de la cuisine du cartoon initial. La vérité ontologique du cinéma se dissout dans l'illusionnisme du dessin animé[885] ». Évidemment, on est en droit de se demander de quelle "vérité ontologique" parle le critique : on conçoit qu'il s'agit d'une vision largement orientée par un héritage bazinien, liée aux vertus supposément documentarisantes de l'image photographique. De fait cette dimension "documentaire" du cinématographe ne peut qu'être remise en cause au contact d'une forme aussi imaginaire que le dessin animé : l'identité conférée à chacun de ces deux régimes de représentation est bel et bien mise à mal par leur rencontre ce qui, pour une certaine cinéphilie – celle des *Cahiers du Cinéma* post-Bazin, pour aller vite – constitue un péché capital. Or, nous l'avons vu, ces identités n'ont rien d'ontologique, elles diffèrent en fonction de la perception du cinéma et du dessin animé à telle ou telle époque : à l'image de ses identités fluctuantes, ces deux régimes de représentation ne sont-ils pas deux formes flottantes, en perpétuelle reconfiguration, qui témoignent, par leurs diverses rencontres, de leur potentielle obsolescence ?

Il convient dès lors de se demander en quoi les débordements du dessin animé sur la prise de vues réelles tendent à brouiller les frontières entre l'un et l'autre au point de remettre en cause les spécificités identitaires qui ont pu leur être attribuées à telle ou telle période, cette assimilation aboutissant, *in fine*, à l'illégitimité même de notions telles que "prises de vues

[884] Serge Daney, « Who Framed Roger Rabbit », in *L'exercice a été profitable, Monsieur.*, Paris, P.O.L. éditeur, 1993, p. 138.
[885] Joël Magny, *op. cit.*, p. 59.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

réelles" ou "dessin animé" au profit d'une identité commune que serait la notion déjà évoquée – elle-même floue et incertaine – d'image animée.

Afin de répondre à cette interrogation, il s'agira tout d'abord d'analyser les modalités de contamination du dessin animé sur la prise de vues réelles et ce que ce débordement implique en termes de convergence visuelle entre les deux régimes de représentation. De fait, qu'elles soient en prises de vues réelles ou en dessin animé, les images de cinéma ont en commun le fait même d'être des images – avec toutes les précautions que présuppose l'emploi d'une telle notion – ce qui, nous le verrons dans un deuxième temps, se trouve à plusieurs reprises mis en abyme au sein des films de notre corpus, comme s'il s'agissait, par le biais de l'imagerie et de la narration, d'insister sur l'irréalité de ce que contemple le spectateur à l'écran. Les films hybrides ne vont pas jusqu'à briser l'illusion cinématographique, mais ils l'interrogent et s'appuient sur les limites de la suspension d'incrédulité du spectateur pour justifier les images composites invraisemblables qu'ils proposent. À partir de ce moment, la prise de vues réelles peut se voir destituer de sa valeur indexicale, épousant dès lors l'orientation d'un grand nombre de réflexions théoriques et philosophiques gravitant dès la fin des années 1970 autour de l'image et de son lien dévoyé à la réalité. Le "réel" devient à cette époque une notion floue, ce qui nous incitera à interroger le concept même de prises de vues *réelles,* et, conséquemment, l'obsolescence de sa frontière avec le dessin animé : quelle légitimité reste-t-il à ces deux notions dès lors que le principe qui jusque-là contribuait à les séparer – et donc à les définir – à savoir le "réel" devient, au sein de plusieurs entreprises philosophiques telles celle de Jean Baudrillard par exemple, une notion elle-même illégitime ?

1. Dans quelle mesure la prise de vues réelles peut-elle se cartooniser ?

1-a. Le dessin animé, une maladie contagieuse ?

Le sous-chapitre « Contamination » de l'ouvrage *Le Corps en abîme* de Dick Tomasovic repose dans sa quasi-intégralité sur l'analyse d'un film précis issu de la série des *Unnatural History* de Walter Lantz, produite de 1925 à 1927. L'auteur perçoit dans cet épisode intitulé *The Leopard's Spots* un « phénomène de contagion saisissant, [qui] fait perdre

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

tout repère au profit de la création d'images inédites au statut difficilement définissable[886] ». Un personnage y raconte à un enfant, par le biais de dessins illustratifs – qui évidemment s'animent et engendrent une fiction dessinée interne au film – la raison pour laquelle le léopard possède des taches sur son pelage. On découvre ainsi, dans la petite histoire animée, un combat entre une panthère immaculée et un chimpanzé tentant de l'asperger d'encre. Mais au lieu de rester confinés au cadre de la feuille de papier sur laquelle le personnage en prises de vues réelles dessine le récit, les figures de *cartoon* finissent par s'extraire de leur espace confiné pour envahir la réalité et asperger d'encre les protagonistes abasourdis. Tomasovic remarque deux moments importants au sein de ce climax hybride : l'encre se répand d'abord dans l'image sous la forme de taches animées se superposant à l'image photographique – « comme si l'animation restait à la surface de l'image photographique et ne parvenait pas à la pénétrer réellement[887] », écrit l'auteur – avant que les personnages en prises de vues réelles apparaissent comme effectivement imprégnés d'encre, concrètement maquillés, l'animation ayant pour sa part déserté l'écran. Comme l'écrit Tomasovic, « l'encre du dessin animé a traversé les couches et s'est imprégnée dans le visage des acteurs et les peintures du décor, laissant apparaître la terrible fragilité et la perméabilité des prises de vue [sic] réelles[888] ».

L'idée est d'autant plus séduisante que l'encre symbolise la matière même du dessin animé, comme si la texture de l'animation s'infiltrait ici au cœur de l'image. De fait, Tomasovic dépasse le simple constat et n'hésite pas à affirmer que « l'animation a noirci l'image, y a laissé les traces de son passage, comme si tout ce qu'elle touchait était voué à se gâter. L'image pourrit, retourne à une matière de choses détruites, vaincues : les taches noires comme matière du deuil, celui d'un film commencé et jamais terminé car inopinément piraté par le *cartoon*[889] ». Aussi fine cette approche analytique soit-elle, nous ne pouvons nous empêcher de penser qu'elle repose ici sur un motif très spécifique, propre à ce film précis, qu'est celui de la tache d'encre. C'est la noirceur de la matière qui amène l'auteur à y percevoir une forme de gangrène ou encore de pourrissement de l'image : ce sont bien les « taches noires » qui représentent « la matière du deuil ». Cette assimilation de la tache noire à l'animation témoigne dès lors d'une approche singulière visant à déceler dans l'animation une forme malade, autre, potentiellement parasitaire dès lors qu'elle côtoie la prise de vues réelles. Or, si l'idée de la contamination nous paraît tout à fait intéressante, force est de constater qu'elle repose sur le présupposé suivant : la prise de vues réelles représenterait de son côté la

[886] Dick Tomasovic, *op. cit.*, p. 90.
[887] *Ibid.*, p. 91.
[888] *Idem.*
[889] *Idem.*

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

normalité, la forme stable. Comparé à cette dernière, le dessin animé serait effectivement une forme instable, anormale, non seulement institutionnalisée en marge d'un cinéma considéré comme étant la norme, mais reposant également sur une imagerie que les animateurs font tendre vers l'imaginaire et la fantaisie tandis que la prise de vues réelles s'avère pour sa part intrinsèquement liée à la réalité par le biais de son indexicalité photographique.

On le voit, ce présupposé pose problème puisqu'il attribue aux deux régimes de représentation une identité de type ontologique alors même que les débordements entre l'un et l'autre brouillent nécessairement ces identités. D'où le « statut difficilement définissable » que Tomasovic perçoit dans les images du film de Walter Lantz : de fait, le degré de séparation entre le dessin animé et la prise de vues réelles n'est certainement pas le même dans les années 1920 qu'après les années 1930, la place du *cartoon* n'étant pas encore strictement définie vis-à-vis du cinéma photographique. Le *cartoon* est encore une forme fluctuante, entre la côte Est et la côte Ouest, sans réel point d'attache, tout aussi lié au modèle de la presse qu'au modèle cinématographique comme nous l'avons déjà montré. En conséquence, sa relation avec la prise de vues réelles ne peut être que fluctuante, ce qui a un impact sur la relation qu'entretient en retour la prise de vues réelles avec lui. Aussi rattachée indexicalement au réel qu'elle enregistre, la prise de vues réelles se voit ainsi parfois attribuer des caractéristiques cartoonesques qui mettent à mal son lien avec son référent photographique – ce qui pourrait passer, *d'un certain point de vue*, pour un parasitage ou une contagion[890].

Quelques exemples de cette relation ambiguë : dès 1924, *Alice's Day at Sea*, deuxième épisode de la série de Disney, débute par une séquence consacrée au chien de la petite fille. Alors qu'il dort dans un lit à la manière d'un être humain, l'animal se voit dans un premier temps affublé d'un phylactère contenant le dessin d'une buche en train d'être sciée – symbole graphique de l'assoupissement – puis dans un second temps tiré de son sommeil par un réveil soudainement doté de pieds, de mains et d'un visage. Sans aucune justification, la réalité se trouve donc transfigurée, comme un écho de l'imaginaire de la petite fille hanté par son amour des *cartoons*. Le chien va par la suite jusqu'à conduire la voiture emmenant Alice à la mer, comme un personnage anthropomorphique issu d'une bande dessinée. Nous pourrions également citer l'épisode *Chicken Dressing* de la série des *Bobby Bumps* d'Earl Hurd (1923) au sein duquel un sourire ou encore des yeux exorbités se dessinent subitement sur le visage

[890] Cette question se pose également dans la comédie américaine cartoonesque des années 1960. Sur ce point, voir Laurent Le Forestier, « De l'explosion à l'implosion : le parasite comme figure moderne du cinema burlesque », communication faite lors d'une journée d'études à Amiens, sur le thème du « Parasite » décembre 2006.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

d'un chat en prises de vues réelles afin de conférer à l'animal l'émotion qu'il est censé retranscrire. Ou encore, pour rebondir sur l'analyse de Dick Tomasovic, pourrions-nous mentionner un autre épisode de la série des *Unnatural History* de Lantz tel *Tail of the Monkey* (1926) : le film tourne autour de la raison pour laquelle les singes utilisent constamment leur queue et s'achève sur l'usage, par un chimpanzé en prises de vues réelles, d'une queue animée s'emparant de la montre de son maître et la laissant tomber au sol, dans un bris de verre.

Ces quelques exemples illustrent sans détour une forme de débordement du dessin sur la prise de vues réelles, comme autant d'interventions graphiques sur l'image analogique. Au sein de ces films hybrides, tout se passe comme si les éléments en prises de vues réelles pouvaient se comporter comme du *cartoon*, source, à l'évidence, de gags résultant de la sidération potentiellement provoquée par de tels télescopages entre l'imaginaire dessiné et la réalité. On s'en doute, si sidération il y a, c'est d'abord parce qu'il existe un écart de perception à l'époque entre le *cartoon* et la prise de vues réelles, et de surcroît parce qu'il ne s'agit pas, dans ces quelques exemples, de simplement faire se rencontrer dessin animé et photographie, mais bien de les assimiler, de greffer à la prise de vues réelles certaines caractéristiques issues de l'imaginaire des animateurs. Les deux régimes de représentation ne se cantonnent pas à cohabiter, ils se superposent et proposent, de ce fait, une image photographique manipulée qui n'a plus rien à voir avec la réalité photographiée. Ce que le télescopage dessin animé/prises de vues réelles met donc en cause, c'est la crédibilité du lien entre la photographie et le réel que l'image cinématographique est censée redonner avec objectivité.

Au premier abord, il n'y aurait guère de différence entre cette approche et celle proposée, par exemple, par Méliès. Ces divers exemples de transfiguration de la réalité photographiée au profit d'images inédites et sidérantes pourraient apparaître comme de simples trucs améliorés, pure perpétuation d'une esthétique disparue à l'orée des années 1910. Mais il ne s'agit pas, ici, de réaliser, selon l'adage de Méliès, « les choses les plus impossibles et les plus invraisemblables[891] » : l'intérêt de cette greffe du dessin sur la photographie repose bien plutôt sur la surprise de reconnaître, appliqués à la prise de vues réelles, certains codes du *cartoon* auquel le public est désormais, dans les années 1920, plus ou moins habitué. L'intérêt de la séquence d'ouverture de l'épisode d'Alice ne consiste pas à simplement faire se mouvoir un réveil tout seul, mais bien à lui appliquer une physionomie de personnage de dessin animé – des yeux et une bouche dessinée. Le chat du film d'Earl Hurd n'est pas

[891] Georges Méliès, « Les Vues Cinématographiques », *op. cit.*, p. 216.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

seulement un chat qui exécute magiquement certaines expressions, mais bien un chat qui, à l'instar des personnages graphiques qu'il côtoie dans le film, est doté d'énormes yeux cartoonesques et d'un sourire caricatural, simple trait incurvé tracé sur ses babines. Enfin la queue du singe de Walter Lantz, s'agitant de manière surréelle au sein de l'image n'a rien d'une queue magique, elle n'est que l'écho animé du segment de *cartoon* qui précède la séquence en prises de vues réelles et qui voyait un singe graphique faire usage de sa queue d'une manière aussi métamorphique que comique.

C'est sans doute en ce sens qu'il est possible d'entendre l'idée de contamination invoquée par Dick Tomasovic : il n'y a pas vraiment, dans ces films hybrides jouant du brouillage entre les régimes de représentation, de fusion entre la prise de vues réelles et le dessin animé puisque l'on reconnaît les composantes de l'une comme de l'autre. L'image composite est ainsi fortement hétérogène, non pas seulement pour des raisons techniques d'immiscibilité entre les deux régimes de représentation, mais bien parce que les deux sont esthétiquement reconnaissables et séparables au sein de l'image. Cependant, cette configuration est loin d'être exclusive. Si les animateurs s'ingénient à plusieurs reprises à greffer du dessin sur la prise de vues réelles, il arrive également que les metteurs en scène se passent de cette greffe pour simplement conférer à leurs images photographiques certaines caractéristiques héritées du *cartoon*, comme si le monde enregistré était en soi devenu cartoonesque. Peut-on ici encore parler de contagion, et si oui, dans quelle mesure ?

1-b. Trucages et cartoonisation.

En 1910, Émile Cohl réalise un étonnant film burlesque, *Le Placier est tenace*. S'inscrivant dans le registre familier à l'époque de la course-poursuite, le récit présente deux personnages, l'un étant un démarcheur essayant de vendre un pseudo-produit miracle et l'autre un potentiel client exaspéré par la ténacité de son adversaire. L'homme, après avoir fui une première fois le vendeur acharné, s'installe dans son salon ; la fenêtre s'ouvre soudain, et le placier apparaît, suspendu à une corde, avant que le client ne la coupe, engendrant la chute du personnage – on l'imagine, de plusieurs étages. Mais soudain, dans le même plan, le placier ressurgit, cette fois-ci par la cheminée, sans explication aucune. La poursuite reprend de plus belle, le commercial apparaissant dans les endroits les plus incongrus, de manière totalement invraisemblable. Le client se réfugie dans une montgolfière, monte de plusieurs mètres dans le ciel, et, constatant que son persécuteur se trouve inexplicablement dans la nacelle, saute du ballon, immédiatement suivi par son opposant. Le plan suivant dévoile une

chute vertigineuse avant que les personnages ne viennent s'écraser au sol devant quatre passants qui courent chercher des brancards. Mais à la surprise générale, le vendeur et le client se réveillent et reprennent leur inlassable course-poursuite. Il faut attendre la dernière saynète du film pour que les personnages se fassent miniaturiser et dévorer par un indien… mais le métrage ne s'arrête pas là puisque nous les retrouvons dans l'estomac de l'indigène, sous la forme de personnages de dessin animé. S'avouant vaincu, le client convient finalement d'acheter dix caisses de produit[892].

Il y a dans ce film de Cohl, une étonnante appréhension du corps qui, si elle renvoie à tout un pan du cinéma burlesque de l'époque, trouve ici une sorte de point d'orgue. Non seulement les personnages paraissent totalement invulnérables, subissant les pires chutes, comme déliés de toute corporéité – un *topos* du cinéma burlesque de l'époque – mais surtout, ces personnages deviennent concrètement, à la fin du récit, des figures de dessin animé. Ce que nous pourrions percevoir dans ce film – même si, nous en sommes conscients, une telle affirmation s'avère largement anachronique voire téléologique – n'est autre qu'un véritable devenir-*cartoon* des personnages, se transformant concrètement en personnages dessinés à l'issue de leurs invraisemblables péripéties. Un lien peut dès lors apparaître entre des personnages en prises de vues réelles totalement légers et invulnérables et les personnages graphiques qui, selon Cohl, peuvent se livrer à mille fantaisies impossibles dans le cadre de la prise de vues réelles. Mais évidemment, ne soyons pas dupes, le passage en dessin animé de la fin du récit ne se justifie sans doute que parce qu'il est impossible techniquement de filmer les acteurs dans l'estomac de l'indien.

Néanmoins, le traitement du corps dans le film de Cohl associé à ce passage animé a de quoi surprendre et incite à mettre en avant ce que Dick Tomasovic décrit comme de « possibles influences réciproques du burlesque et du *cartoon*[893] ». Comme l'auteur le souligne, « la tentation est grande de se référer à l'usage du corps dans le cinéma burlesque pour comprendre la conception du corps du *toon*, comme si celui-ci en était une exacerbation, une caricature ou bien, plus simplement, son plein aboutissement[894] ». De fait, il y a déjà, dans le cinéma burlesque, une tendance à l'exagération des situations et parfois à une innocente

[892] Il est intéressant de constater que cette séquence finale en dessin animé pourrait apparaître, pour l'historien du cinéma des premiers temps, comme une signature. Un tel film burlesque aurait pu être compliqué à attribuer à tel ou tel metteur en scène : ici, c'est le fait que le métrage se conclue par une séquence animée qui permet, avec certitude, de savoir que le film a été mis en scène par Cohl.
[893] Dick Tomasovic, *op. cit.*, p. 53.
[894] *Ibid.*, p. 52.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

mise en danger du corps[895] : la prise de vues réelles seule peut déjà jouer avec ce dernier, en truquant la représentation ou en jouant avec le hors-champ[896]. Autrement dit, avant même toute tentation d'imitation des codes du *cartoon* par la prise de vues réelles, celle-ci offre certaines perspectives de transfiguration de la réalité photographiée – ne serait-ce qu'au niveau de la représentation des corps. Il est donc clair que la prise de vues réelles possède certaines caractéristiques qui pourraient être – de notre point de vue contemporain – *interprétées* comme cartoonesques avant même l'invention du *cartoon*. En ce sens, le *cartoon* n'apparaît pas comme un facteur exclusif de mise à mal du rapport entre le réel et sa représentation : cette mise à mal est déjà liée à certains usages de la prise de vues réelles.

Un film en particulier nous paraît être une illustration flagrante de ce problème. *När Kapten Grogg Skulle Porträtteras* de Victor Bergdahl, que nous avons déjà évoqué dans notre septième chapitre, s'inscrit en effet, en 1917, dans un moment singulier de l'histoire du dessin animé. L'*animated cartoon* est en pleine période d'institutionnalisation et donc de constitution de ses codes : comment pourrait-on dès lors envisager la moindre contamination cartoonesque sur la prise de vues réelles, tant que les caractéristiques du *cartoon* n'ont pas été entièrement découvertes ni institutionnalisées ? Pour cette raison, la fin du film apparaît comme un moment essentiel à notre réflexion : alors que le Kapten Grogg s'emporte contre le dessinateur qui vient de tirer son portrait, l'artiste en prises de vues réelles se trouve soudainement doté de facultés totalement irréalistes : se "téléportant" d'un coin à l'autre de la pièce sous les yeux ébahis de son adversaire, le personnage se déplace également magiquement dans l'espace, glissant droit comme un I sur la surface du sol, avant de dédoubler son corps en surimpression. Face à ces étranges phénomènes, le plus surprenant est alors de constater que le personnage graphique – dont la nature dessinée appelle justement à de telles libertés de mouvement et de déplacement du corps – se trouve pris de vertige face à ce qu'il voit, comme abasourdi devant les capacités de son antagoniste.

Le Kapten Grogg ne paraît guère comprendre comment ce corps en prises de vues réelles peut se voir conférer des caractéristiques dont lui-même paraît par ailleurs totalement dénué. Bergdahl joue ici avec la nature hybride de son film : la présence d'un personnage dessiné au sein d'un environnement en prises de vues réelles incite le metteur en scène à penser son film sous un angle truquiste, en confrontant trois formes de trucs : l'animation de dessins, l'arrêt-caméra et la surimpression. La première forme est liée exclusivement au

[895] Même si, le plus souvent, le burlesque repose sur une véritable mise en danger du corps des acteurs, comme par exemple avec Buster Keaton.
[896] Sur cette question, voir Jean-Baptiste Massuet, « La "cartoonisation" du réel dans *The Great Race* de Blake Edwards », *op. cit.*, pp. 23-26.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

personnage graphique, tandis que les deux autres sont rattachées à la prise de vues réelles. Dès lors, au lieu de mettre en opposition deux conceptions opposées de l'image en mouvement – la prise de vues réelles comme lieu de l'objectivité documentaire et le dessin animé comme espace de l'imaginaire – le film de Bergdahl montre que la prise de vues réelles peut être aussi irréaliste et imaginaire que l'animation de dessins, dans la lignée des œuvres de Méliès, de Blackton ou encore de Segundo de Chomón. De ce point de vue, une convergence semble bel et bien possible entre les deux régimes de représentation.

Évidemment, le processus plus tardif de cartoonisation incite à exacerber ce phénomène et à le pousser dans ses derniers retranchements. L'idée consistant à imiter, par le biais d'acteurs et de décors réels, certains codes visuels liés au *cartoon*, repose sans doute sur la dimension potentiellement truquiste de la prise de vues réelles, aussi importante historiquement que sa dimension testimoniale et documentaire. C'est pour cette raison que le phénomène de cartoonisation tient tout autant de la contamination que d'un principe de convergence. Convergence en raison de la propension de la prise de vues réelles à truquer, manipuler, et dès lors s'écarter de la réalité enregistrée – ce qui la rapproche en ce sens du dessin animé – mais également contamination en raison de la différence de conception entre la manipulation de la réalité profilmique dans le cadre d'un trucage et celle dans le cadre d'un processus de cartoonisation. Dans un film à trucs, c'est bien parce que la prise de vues joue le rôle de témoin du réel que la sidération spectatorielle peut se faire jour. Face à un enregistrement supposément objectif de la réalité, on ne peut qu'être surpris de disparitions, d'escamotages, de transformations, ou de démultiplications fantastiques des êtres et des objets filmés. De fait, le truc repose sur le réel, en dépend : le spectateur doit croire que ce qu'il voit est une trace de ce qu'il perçoit dans la vie de tous les jours pour pouvoir être étonné par les soudaines transfigurations que proposent les metteurs en scène. C'est en définitive le crédo des effets spéciaux immersifs tout au long du siècle : faire croire au spectateur que l'invraisemblable est vraisemblable.

En revanche, les choses sont différentes dans le cadre de la cartoonisation. Si cette dernière repose bien sur une manipulation des images enregistrées, il ne s'agit absolument pas de faire croire que ce que l'on voit est vraisemblable. Les codes que les metteurs en scène choisissent de plaquer sur leurs images photographiques sont en effet issus du genre singulier du *cartoon*, qui, tout au long de son évolution, a ouvert la voie à un espace totalement éloigné de la réalité, basé entre autres sur la plasmaticité de son environnement et de ses personnages graphiques. Paul Wells a par exemple analysé la singularité du corps cartoonesque par rapport aux corps réels en énumérant plusieurs de ses caractéristiques supposément intrinsèques : ce

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

corps serait malléable, fragmentable, parfois représenté sous la forme d'un espace contextuel ou d'un mécanisme, il ferait montre de capacités impossibles, exprimerait directement des émotions explicites, et mettrait sur un pied d'égalité tous les corps de la nature – humains, animaux, etc[897]. Le parti-pris même de Wells, consistant à définir le corps animé, témoigne de la perception, par l'auteur, d'une différence possiblement envisageable entre ce corps et ceux issus de la réalité.

De fait, si Disney a progressivement cherché à imiter la prise de vues réelles par le biais du dessin animé, d'autres studios ont plutôt cherché à creuser la différence entre les deux régimes de représentation, la Warner Bros et la MGM en tête. Ce sont d'ailleurs ces firmes qui vont perpétuer la notion de *cartoon* tandis que Walt Disney inaugure de son côté le principe de *full-lenght animated picture* (dessin animé de long-métrage). Deux orientations du dessin animé narratif tendent alors à s'esquisser, l'une creusant la dimension attractionnelle de la forme dessinée en jouant sur l'invraisemblance des situations et le gag outrancier, tandis que l'autre s'inscrit dans le sillon des longs métrages narratifs, privilégiant la psychologie des personnages et la "crédibilité" des situations, empruntées au cinéma de fiction en prises de vues réelles[898]. Le devenir-genre du *cartoon* repose ainsi en grande partie sur un traitement du dessin animé visant à catégoriquement l'éloigner de la prise de vues réelles – en rappelant nous l'avons vu, par son appellation même, ses origines liées à la presse. On pense en particulier à des animateurs comme Chuck Jones ou Tex Avery, jouant sur les conventions cinématographiques ainsi que sur les caractéristiques organiques du corps pour mieux les détourner et proposer un humour aussi absurde que cruel. Personnages indéfiniment détruits dans des proportions démesurées puis sans cesse recomposés, les *toons* exacerbent jusqu'à l'outrance ce que le cinéma burlesque ne fait par exemple qu'esquisser : le dessin offre en ce sens une liberté bien plus grande que la prise de vues réelles.

Dès lors, on le comprend, tout metteur en scène cherchant à imiter le *cartoon* par le biais de la prise de vues réelles se heurte nécessairement à ce décalage : les deux corps ne peuvent totalement se correspondre puisqu'ils appartiennent à deux espaces esthético-institutionnels bien différents. En conséquence, le fait de plaquer des caractéristiques cartoonesques sur un corps réel ne confère pas tant à ce corps un caractère "fantastique", surhumain – comme dans un film à trucs – qu'il ne le fait simplement ressembler à du

[897] Cf Paul Wells, *Understanding Animation, op. cit.*, p. 188-189 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Malleable, […] fragmentary […], the body is a contextual space, […] a mechanism, […] [it] has impossible abilities, […] [it] expresses explicit emotions, […] [and] bodies of humans/animals/creatures which are apparently incompaticle are rendered equable in size, strenght, ability, etc »).
[898] En quelque sorte, l'opposition attraction/narration se double d'une opposition corps/psychologie, les *cartoons* privilégiant clairement le jeu sur le corps au détriment de la psychologie de ses personnages.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

cartoon. Lorsque Roger Rabbit brise la fenêtre du bureau de R.K. Maroon sous le coup de la colère lorsqu'il apprend que sa femme l'a trompé avec Marvin Acmé, son corps ne brise nullement le verre en mille morceaux, mais y laisse simplement la trace de sa silhouette, parfaitement dessinée. Le gag est d'ailleurs repris d'un autre film Disney, *Peter et Elliot le dragon*, dans lequel le dragon, qui peut se rendre invisible à l'envi, traverse le mur en bois de la salle de classe de Peter, laissant également une silhouette parfaitement découpée au lieu de réduire le mur en tas de planches brisées.

Il ne s'agit pourtant pas, dans un cas comme dans l'autre, de simplement truquer le réel puisqu'il n'y a plus rien de vraisemblable dans un tel effet. En revanche, il s'agit de faire reconnaître, dans le traitement du décor, un effet directement issu du *cartoon* : le gag provient de cette reconnaissance d'un code cartoonesque au sein d'un espace en prises de vues réelles. De fait, à partir du moment où les traces d'un corps étranger sont perçus au sein d'un autre corps ou d'un autre espace, il est légitime de parler de contamination. Il n'en reste pas moins que la prise de vues réelles peut se voir allouer certaines caractéristiques irréalistes qui tendraient à la faire converger vers le dessin animé, ce avec quoi jouent un certain nombre de metteurs en scène dans le cadre des films hybrides qui nous occupent.

1-c. L'épaisseur illusoire des images.

Dick Tomasovic a parfaitement analysé la différence fondamentale qui sépare à son sens le corps des êtres animés et celui des acteurs réels. Selon lui, « le registre sémantique du corporel se répartit selon trois registres : le somatique, l'organique et le physique[899] ». L'organique renverrait au corps organe comme dispositif, le physique renverrait aux traits, aux aptitudes, tandis que le somatique renverrait à *l'âme*. Le *soma* serait « le corps vivant ou le corps mort, mais toujours le corps solide, la masse[900] », écrit-il. Or, toujours selon l'auteur, le *toon*, contrairement à l'être humain, serait pour sa part dénué de *soma*, puisque dépourvu de référent, comme créé pour lui-même. « Sans psyché », précise-t-il, « pas de réalité du corps, pas de masse, pas de solidité, pas de tangibilité. Voilà l'explication de sa désincarnation définitive, mais aussi de son état continuellement périlleux. Voilà pourquoi sa logique, celle d'une incroyable exubérance dans la négation, n'est pas la même que celle du cinéma burlesque, où l'essoufflement existe[901] ». On conçoit, selon cette logique, que le corps

[899] Dick Tomasovic, *op. cit.*, p. 54.
[900] *Idem.*
[901] *Ibid*., p. 56.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

cartoonesque soit si spécifique et qu'il puisse être perçu comme à l'opposé du corps cinématographié envisagé de son côté comme profondément lié à la réalité profilmique. Il est intéressant de constater, en ce sens, que le *cartoon* apparaît comme une double exacerbation : à la fois d'un certain type de manipulation du profilmique par le biais de la prise de vues réelles – les corps légers et invulnérables du burlesque – et à la fois de l'aspect potentiellement plasmatique de l'animation de dessins. Ce n'est en effet pas tant le dessin animé – envisagé comme une forme générale – qui serait susceptible de contaminer la prise de vues réelles dans les films hybrides. Ce serait simplement l'une de ses manifestations précises, le *cartoon*, dont l'une des caractéristiques principales est bien de jouer avec les corps et l'espace dans des proportions inégalées, en vertu de l'irréalité des univers qu'il permet de dépeindre.

Lorsque les metteurs en scène font adopter à la prise de vues réelles certains attributs du *cartoon*, ils accentuent d'emblée sa dimension potentiellement truquiste ou manipulable et mettent à mal l'idée de fidélité de l'image à la réalité profilmique. Citons en guise d'exemple la séquence de l'ascenseur de Toonville dans *Qui veut la peau de Roger Rabbit*, lorsqu'Eddie Valiant se trouve aplati, comme effondré sur lui-même sous la pression de l'accélération de l'appareil commandé par Droopy, ou encore cette scène de *Space Jam* au sein de laquelle les Monstars transforment Michael Jordan en ballon de basket.

On a vu dans quelle mesure ce principe pouvait gêner Joël Magny dans sa critique de *Roger Rabbit*, expliquant que dans ce film, « toutes les formes s'équivalent sur la surface de la pellicule et de l'écran, par la magie de la technique[902] » ; comme il l'écrit, « il n'y a bientôt plus de distinction entre le visible et l'invisible, entre le réel et l'imaginaire, entre la surface et la profondeur[903] ». Ce qui revient ici par deux fois, qui paraît hanter la critique du film, c'est l'idée de surface : l'écran plat comme surface assimilatrice. Tomasovic montre bien que la différence corporelle fondamentale entre un *toon* et un être humain réside dans le registre du somatique, de l'âme, et donc de la masse, de la tangibilité. La question que posent les films hybrides jouant de la contamination du *cartoon* sur la prise de vues réelles est dès lors la suivante : serait-il possible d'ôter à l'être humain son *soma*, à partir du moment où il se trouve cinématographié ?

La question de l'épaisseur des corps constitue, dans les films qui nous occupent, l'une des interrogations principales. Sur ce point, *Qui veut la peau de Roger Rabbit* constitue un point de bascule quant au principe d'illusion volumique censé être conféré aux personnages

[902] Joël Magny, *op. cit.*, p. 59.
[903] *Idem.*

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

dessinés afin qu'ils cohabitent de manière plus crédible avec les acteurs. Ken Ralston, superviseur des effets spéciaux visuels sur le film, a ainsi expliqué dans un article paru en 1988 dans *The American Cinematographer* que « les ombres [des personnages graphiques] ont été rajoutées par un effet spécial optique. Afin de donner aux personnages un aspect tridimensionnel, nous avons inventé un système de passages multiples dans la caméra avec des variations de tons, d'ombres et d'effets de lumière. Nous voulions briser les règles qui ont toujours limité la combinaison du réel et de l'animation dans le même plan[904] ». Comme ces propos le laissent entendre, l'absence de tridimensionnalité des personnages dessinés peut être entendue comme l'un des facteurs de limitation de la combinaison entre les deux régimes de représentation. L'ajout d'une troisième dimension apparaît comme une "amélioration" apportée au dessin pour parfaire son intégration au sein de la prise de vues réelles. Citons également Ed Jones, autre responsable des effets visuels du film :

> « Les premiers tests d'images composites utilisaient des animations de Roger en deux dimensions, incrustées dans la prise de vue réelle [sic], sur lesquelles venaient s'ajouter des reflets d'éclairage. Cet essai devait déterminer si le dessin animé pouvait paraître ou non tridimensionnel. Nous avons fait un nouveau test sur le dessin de Jessica avec des passages dans la caméra d'effets de palettes, de reflets de lumière, et de détourages animés des zones où nous voulions simuler le tissu. Ceci nous a donné une image sculptée, avec une densité plus forte sur les trois faces qui n'auraient pas pu être atteintes dans les conditions d'éclairage d'un film standard. C'était gagné. Maintenant, lorsque nous regardons le résultat final, Roger est tout à fait conforme à l'éclairage sur le plateau parce qu'il est sculpté par les passages de tonalités différentes dans la caméra. Nous nommons cette nouvelle dimension là "deux et trois-quarts"[905] ».

On entend, dans cette description, le défi technique qu'a pu représenter la volonté d'illusoirement conférer aux *toons* une troisième dimension. La notion même de dimension "deux et trois-quarts" représente en l'occurrence une dimension tout aussi tronquée qu'illusoire. Dans la logique des concepteurs d'effets spéciaux, on comprend que ce terme représente l'idée même de l'illusion : il renvoie au fait que les *toons* n'ont pas *vraiment* trois dimensions, seulement une apparence tridimensionnelle. Mais ne pourrait-on pas en dire autant de la prise de vues réelles ?

[904] Cité par George Turner, « Roger Rabbit, né d'ombres et de lumière », [*American Cinematographer*, n°7, vol. 69, juillet 1988], traduit et réédité dans *Cahiers du Cinéma*, n° 412, *op. cit.*, p. 61.
[905] Cité par George Turner, *op. cit.*, p. 64.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

En effet, si la prise de vues réelles repose sur un référent profilmique tridimensionnel, l'image qui en résulte n'a bien que deux dimensions. Projetée sur un écran plat, l'image cinématographique n'offre qu'une illusion de profondeur. En ce sens, la prise de vues réelles ne met-elle pas en jeu la même dimension que celles des *toons* de *Roger Rabbit* : une dimension "deux et trois-quarts" ? Il y a bien une forme de paradoxe dans le film de Zemeckis : si les techniciens cherchent à conférer aux *toons* une tridimensionnalité dont ils sont originellement dépourvus, c'est pour mieux les intégrer aux images photographiques, renvoyant à une réalité profilmique "naturellement" tridimensionnelle. Et pourtant, la contamination du *cartoon* sur la prise de vues réelles tend à mettre en évidence que cette dernière n'est, comme le dessin animé, qu'une image plane, illusoire, dont on peut à loisir trafiquer les corps et l'espace représentés. C'est tout l'objet de la critique de Magny, déplorant qu'il n'y ait « plus de hiérarchie[906] » entre les corps cinématographiés, volumiques, et les corps dessinés, plats. L'ajout de trois-quarts d'une dimension aux corps des *toons* permet de les faire correspondre aux deux dimensions trois-quarts de l'image en prises de vues réelles.

Or, significativement, le problème ne se posait pas de la même manière aux animateurs avant le film de Zemeckis. Contrairement à ce qu'avance par exemple J.P. Telotte à propos des *Trois Caballeros*, il ne s'agissait nullement de conférer, par le biais de la caméra multiplane, une illusion de troisième dimension aux personnages dessinés afin de permettre leur meilleure intégration dans les vues réelles[907]. À l'inverse, les animateurs Frank Thomas et Ollie Johnston expliquent qu'il s'agissait sur ce film de faire usage de décors de théâtre, volontairement irréalistes et ostensiblement bidimensionnels, afin de faciliter l'interaction entre les deux univers représentés. Avec beaucoup de recul, les deux membres du studio Disney expliquent ainsi que le film « fonctionnait particulièrement bien parce que les parties "réelles" étaient simplement à l'origine des décors de théâtre, et qu'ils ont été conçus à partir de surfaces plates et d'ombres simples de façon à ce qu'ils correspondent aux dessins qui

[906] Joël Magny, *op. cit.*, p. 59.

[907] Cf J.P. Telotte, *op. cit.*, p. 73 : « Comme nous l'avons noté, intégrer des personnages et des scènes dessinés à la prise de vues réelles consistait essentiellement à mélanger deux mondes, l'un tridimensionnel et l'autre plat. Mais à l'aide de la caméra multiplane, les éléments animés de ce projet […] pouvaient être photographiés dans ce qui paraissait être un contexte tridimensionnel, construisant une figure bien plus substantielle – ou réaliste – qui pouvait être mêlée à la prise de vues réelles, produisant un résultat hybride potentiellement plus convaincant ». (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « As we have noted, integrating live action with animated characters or scenes essentially meant mixing two worlds, one three-dimensional and the other flat. But thanks to the multiplane camera, the animated elements of this project […] could be photographed in what looked to be a three-dimensional context, constructing a far more substantial – or realistic – figure that could then be mixed with the live action, potentially producing a more convincing hybrid result »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

devaient faire partie de la composition d'ensemble[908] ». De fait, le problème soulevé par les techniciens de *Qui veut la peau de Roger Rabbit* est déjà clairement énoncé par les deux animateurs en 1981 à propos des précédentes productions hybrides de Disney : « Dans l'animation en elle-même, il y a de nombreux nouveaux problèmes qui apparaissent lorsque les dessins sont vus côte à côte avec une personne réelle dans un film. L'animation sur cellulo a toujours l'air plate et sans formes en comparaison. […] Les personnages viennent de différents mondes, et nécessitent des considérations spéciales pour les rendre compatibles[909] ». Pourtant, il est intéressant de remarquer que la perspective alors adoptée est radicalement inverse à celle proposée par les techniciens de *Qui veut la peau de Roger Rabbit* : il ne s'agit pas tant de *tridimensionnaliser* le dessin que de *bidimensionnaliser* la prise de vues réelles. Comme l'expliquent encore les deux animateurs : « La couleur [des dessins] était toujours trop claire, trop plate, trop intense, *même si le décor en prises de vues réelles était peint avec des couleurs criardes et mis en lumière par un éclairage très plat pour bruler toutes les ombres*[910] ». Il s'agissait donc bien, que ce soit pour *Les Trois Caballeros*, *Mélodie du Sud* ou encore *Mary Poppins*, de jouer au maximum avec l'apparente tridimensionnalité de la prise de vues réelles pour tenter de l'amoindrir, et non l'inverse.

Cette orientation trouve peut-être son explication dans le fait que ces questions liées au volume des êtres représentés ne se posaient guère avant l'ère des films en couleurs. Frank Thomas et Ollie Johnston insistent en l'occurrence sur le problème lié à cette dernière : c'est avant tout la couleur qui engendre l'apparente non-correspondance entre des images constituées d'à-plats d'encre et de peinture et des images reposant sur des couleurs sans cesse nuancées par les mouvements de la lumière sur les corps volumiques. Si les interactions entre dessin animé et prises de vues réelles s'avèrent bien moins nombreuses après les années 1930, peut-être est-ce également en raison de la démocratisation de la couleur dans le domaine du *cartoon*, engendrant de nouvelles difficultés techniques dans le cadre des productions hybrides. De fait, avant les années 1930, ces films ne paraissent nullement s'encombrer de cette question du volume, creusant plutôt le problème de la simultanéité du mouvement entre

[908] Frank Thomas et Ollie Johnston, *op. cit.*, pp. 524-525 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « It worked particularly well because the "real" parts were only theatrical sets in the first place, and had been designed with flat surfaces and simple shapes so they would match the drawings that had to be part of the whole composition »).

[909] *Ibid.*, p. 527 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « In the animation itself, there are many new problems that arise when the drawings are seen, side by side, with a real person on film. The cel animation always looks flat and shapeless by comparison. […] The characters come from different worlds, and need special consideration to make them compatible »).

[910] *Idem.* (traduction personnelle de l'anglais, je souligne ; texte original : « The color almost always comes too bright, too flat, too intense, even if the live background has been painted in gaudy colors and lit with a very flat lightning to burn out all shadows »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

les deux régimes de représentation, nous l'avons vu. Il n'en reste pas moins que, sans s'encombrer techniquement de tels problèmes liés au volume des corps, ces films se font l'illustration de nombreux jeux de chassés-croisés entre la deuxième et la troisième dimension. Comme pour témoigner du fait que dessins et photographies sont tous deux de l'ordre de l'image bidimensionnelle, ces films se font l'écho d'une certaine conception du cinéma dont on trouve la trace des années 1910 jusqu'aux années 1930. Un essai datant de 1916 signé Hugo Münsterberg met en effet en évidence le constat suivant :

> « La distance réellement décisive avec la réalité corporelle est de toute façon créée par le fait qu'à l'acteur même se substitue son image. Les lumières et les ombres remplacent la multiplicité des effets de couleur et la simple perspective peut suggérer l'impression de profondeur. […] Nous pourrions avoir naturellement tendance à mettre l'accent sur le fait que les personnes que nous voyons dans un film ne sont pas devant nous en chair et en os, alors que le point essentiel est plutôt le fait que nous sommes conscients de la platitude de l'image. […] Dans un film, nous voyons les acteurs eux-mêmes et le facteur décisif qui rend cette impression différente de celle de voir des hommes réels n'est pas le fait que nous les voyons à travers le moyen de la reproduction photographique, mais que cette reproduction les montre sous une forme plate[911] ».

En sus de cette réflexion, nous pourrions mentionner, plus tardivement, celle de Rudolph Arnheim autour de ce qu'il nomme lui-même "l'illusion partielle". Selon Arnheim :

> « Le film – l'image animée – se place à mi-chemin entre le théâtre et le tableau immobile. Il représente l'espace, et il le fait non pas comme la scène avec le secours de l'espace réel, mais comme une simple photographie, avec une surface plate. […] [L]e film conserve quelque chose de la nature d'une image plate, à deux dimensions. […] Ainsi le film, comme le théâtre transmet une illusion partielle. […] Par l'absence des couleurs, de la profondeur tridimensionnelle, parce qu'il est limité par le rectangle strict de l'écran, le film est très heureusement dépouillé de son réalisme. C'est toujours à la fois et en même temps une photo de carte postale sans relief et la scène d'une action vivante[912] ».

Ces deux extraits séparés d'une vingtaine d'années illustrent sans détour une conception relativement partagée par plusieurs autres commentateurs de l'époque, visant à affirmer la bidimensionnalité de l'image cinématographique. De fait, on comprend que dans

[911] Hugo Münsterberg, « The Means of the Photoplay [Les moyens du cinéma], chapitre 9 de *The Photoplay : A Psychological Study and other Writings* [*Le Film : Une étude psychologique et autres essais*], rééd. in Daniel Banda et José Moure, *op. cit.*, p. 446.
[912] Rudolph Arnheim, « L'illusion partielle », extrait de *Film as Art* [1932], rééd. et traduit par Pierre Lherminier, *op. cit.*, p. 320.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

un tel contexte, ses échanges avec le dessin animé puissent s'avérer aussi nombreux que radicaux, en particulier sur cette question du volume des corps représentés.

La série des *Out of the Inkwell* est sur ce point la plus inventive, s'amusant constamment de la nature artificielle de ses deux antagonistes, qu'il s'agisse de Koko ou de son créateur en prises de vues réelles. Les frères Fleischer jouent en effet à plusieurs reprises sur un dérèglement volumique généralisé causé par les traversées à répétition de la toile. Si Koko fait parfois de sa superficialité une donnée essentielle – aplatit tel un drap par le chinois de *The Chinaman* (1920) s'imprimant sur la chemise de Fleischer dans *The Ouija Board* (1920) – Fleischer affirme lui-même en miroir, à l'occasion, sa nature bidimensionnelle d'image cinématographique. Le puzzle que Koko reconstitue ainsi au sein de sa toile dans l'épisode *Puzzle* n'est autre qu'un photogramme de Fleischer lui-même, une image à proprement parler, qui se met à poursuivre le clown en disparaissant et réapparaissant constamment à ses côtés. Le clown ne s'aperçoit même pas de la nature de l'image qu'il reconstitue ainsi, sorte d'à-plat noir uniforme, sans relief, qui pourrait, tout du moins avant son achèvement, être aussi bien perçu comme du dessin que de la photographie.

La fin de *Trip to Mars* (1924-1928) dévoile Koko et le dessinateur courant sur l'anneau de saturne et sautant dans l'encrier avant qu'une main ne froisse le décor dessiné, preuve du statut irréel du personnage filmé – une fin qui renvoie par ailleurs à celle de *Mother Gooseland* (1924). Dans cet épisode étonnant en effet, Max Fleischer appose à la toile de Koko un décor en prises de vues réelles pourvu d'un œuf dessiné anthropomorphe qui, se brisant au sol, dévoile son contenu qui n'est autre que le dessinateur lui-même. La mise en abyme ne s'arrête pas là, Koko s'échappant du décor pour l'enrouler sur lui-même, tel une feuille de papier, emprisonnant le dessinateur soudain figé dans un photogramme au cœur d'une image qui s'apparente désormais à une simple épreuve photographique.

Plus révélateur encore, l'épisode *Cartoon Factory* (1924) met en scène Koko et une machine à dessins animés, traçant sur la toile un décor photographique et inventant une sorte de mannequin à l'effigie de Fleischer, amalgamant ainsi sans détour *cartoon* et prises de vues réelles.

À travers cette confusion esthétique entre deux espaces hétérogènes se dessine alors clairement un phénomène d'assimilation. Les deux espaces représentationnels antinomiques s'avèrent dotés d'une indéniable caractéristique commune : l'image s'anime sur une surface bidimensionnelle, que ce soit par essence – l'image dessinée – ou par nécessité technique – la prise de vues réelles. Mais cette assimilation n'est encore ici qu'incidente. Elle révèle une conception singulière de la prise de vues réelles dans un contexte donné, mais n'est sans doute

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

guère volontaire : il ne s'agit pas, à cette époque et pour ces metteurs en scène, de manipuler la prise de vues réelles pour lui conférer un statut équivalent à celui du dessin animé. Les problématiques sont ailleurs, nous l'avons déjà remarqué : gain de temps, formule attractionnelle, etc. En revanche, il s'avère que cette piste esthétique de l'image comme espace commun au dessin et à la prise de vues réelles va être réexploitée à de nombreuses reprises, non plus seulement de manière incidente, mais bel et bien de manière consciente et réfléchie. Le principe de mise en abyme se découvre en effet, dans la seconde moitié du siècle, une utilité de plus en plus flagrante dans le cadre des productions hybrides, comme nous allons le constater.

2. Jouer avec la suspension d'incrédulité du spectateur.

2-a. De la toile à l'écran : la mise en scène de l'image.

Si la prise de vues réelles peut dans une certaine mesure imiter les codes du *cartoon*, c'est parce qu'elle partage avec le dessin animé un principe d'animation d'images, l'image étant quelque chose de foncièrement manipulable – qu'elle soit ou non photographique. Or, cette caractéristique commune ne peut être convoquée sans quelques prises de précaution. Est-il en effet besoin de rappeler une telle évidence : l'image est une notion complexe dont la définition n'a jamais pu se stabiliser, constamment repensée au gré de l'histoire des représentations. Comme l'explique Roberto de Gaetano, pointant du doigt la difficulté à appréhender un tel objet : « l'image semble […] susceptible d'être définie uniquement au niveau *métathéorique*, pensée dans la *virtualité de son être, condition* de toutes ses actualisations interprétatives possibles[913] ». Le concept d'image dépend donc étroitement de la manière dont on l'envisage, voire du contexte au sein duquel on le traite : c'est en quelque sorte un concept virtuel. Ce flou identitaire nécessite d'être pris en considération dans le cadre de la fin de notre réflexion, mais auparavant, pour des besoins de clarté, il est nécessaire de bien préciser ici à quoi nous faisons référence lorsque nous usons du terme "d'image" lorsque cette dernière se trouve à nos yeux littéralement mise en abyme dans certains films hybrides – sans être pour autant dupe de sa polysémie.

[913] Roberto De Gaetano, « Le Paradoxe de l'image cinématographique », *Champs Visuels – Revue interdisciplinaire de recherches sur l'image*, n° 2, « Réalités de l'Image, Images de la réalité (2) », Paris, L'Harmattan, juin 1996, p. 44.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Nous choisissons en l'occurrence de nous référer à l'une des définitions du terme donnée par Jacques Aumont, qui nous paraît la plus proche de celle que nous souhaitons lui conférer : l'image serait

> « une reproduction d'un aspect du monde, captée par la sensibilité plus ou moins individuelle, plus ou moins générique et typique d'un médiateur (artiste ou autre), qui nous communique des informations et des sentiments, et en suscite encore d'autres en nous – et c'est aussi un objet nouveau ajouté au monde, un objet qui vit sa vie […]. L'image est un sosie du monde, mais un sosie déformé, si réaliste soit-il, et qui a sur nous l'attrait et l'efficace magiques du double, en même temps que le charme propre d'un objet purement visuel[914] ».

Nous ajouterons à cette définition très large que dans notre acception de la notion d'image, l'aspect bidimensionnel de l'objet résultant de la reproduction a son importance, s'il n'est essentiel : il détermine en effet le régime de surface lié à l'image et, en conséquence, ce qu'elle recèle d'illusion potentielle (illusion volumique, illusion de la profondeur, etc.). De fait, cette caractéristique s'avère selon nous inhérente à l'image comme objet, cet objet « ajouté au monde » comme l'écrit Aumont.

De ce point de vue, on le conçoit, l'image de dessin animé et l'image en prises de vues réelles partagent bien le fait d'être des représentations s'inscrivant sur un support bidimensionnel. Le constat serait de l'ordre de la lapalissade s'il ne faisait l'objet, dans plusieurs films, d'une interrogation manifeste de la part des metteurs en scène. Il arrive en effet que pour justifier esthétiquement de la rencontre entre dessin animé et prises de vues réelles, certains metteurs en scène choisissent de mettre en avant cette caractéristique commune, en mettant en abyme le statut d'image de la prise de vues réelles. Cette orientation se fait en l'occurrence l'écho du parti-pris rencontré sur un grand nombre des films hybrides antérieurs aux années 1930, consistant à faire de la toile des dessinateurs un véritable écran de cinéma interne au cadre cinématographique. De cette manière, les metteurs en scène tissent un lien entre le dessin animé et la prise de vues réelles, en insistant sur la dimension cinématographique de l'animation de dessins. Nous avions évoqué Walt Disney, spectateur avec la petite Alice d'une fiction se déroulant sur son support de travail dans *Alice's Wonderland*, mais nous pourrions également rappeler l'étonnant passage de l'épisode *False Alarm* de la série *Out of the Inkwell* (1923), au sein duquel l'aventure de Koko au cœur d'un univers graphique cinématographiquement découpé se trouve soudainement interrompue par

[914] Jacques Aumont, *L'image* [3ème édition], Paris, Armand Colin, 2011 , p. 4.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

un plan sur Max Fleischer, hilare devant les mésaventures de sa création, mais n'intervenant absolument pas sur la diégèse. Dans ces quelques exemples, les personnages en prises de vues réelles ne sont pas dépeints autrement que comme des spectateurs.

Mais l'inverse s'avère également possible : il arrive en effet que les personnages de dessin animé soient eux-mêmes spectateurs de films ou de documents en prises de vues réelles. Encore une fois, la série des frères Fleischer apparaît comme un précurseur de ce principe : l'épisode *Pay Day* (1922) présente ainsi un voleur projetant de dérober l'argent de Fleischer, son identité se trouvant dévoilée à la police grâce à Koko qui a filmé le larcin. Le clown projette alors son enregistrement à l'intérieur de sa toile, mettant en abyme l'écran de cinéma.

Dans ce film, Koko ne fait néanmoins qu'enregistrer le pseudo-réel de la fiction à l'aide de sa caméra : la réalité préexiste donc à sa projection sur l'écran graphique au sein de la toile. C'est peut-être ce que nous pouvons également percevoir bien plus tardivement dans le dessin animé d'*héroïc-fantasy* de Ralph Bakshi, *Les Sorciers de la guerre* (*Wizards*, 1977), dans lequel un grand sorcier galvanise ses troupes militaires en leur diffusant des images d'archive d'Adolph Hitler et du IIIème Reich, en prises de vues réelles, à partir d'un projecteur présenté comme une machine maléfique.

Le réel historique a ici clairement un impact sur les personnages de dessin animé, comme hypnotisés par ces images venues d'un autre monde, et engagés de ce fait sur la voie de la bataille[915]. Cependant, d'autres productions proposent sur ce point un rôle différent de la prise de vues réelles, en la présentant, d'emblée, comme étant de l'ordre de l'image-objet, sans qu'un référent réel ne la conditionne. Il ne s'agit plus de partir du réel comme étant la fiction de référence et de présenter le dessin animé comme la fiction secondaire, mais bien l'inverse, l'image photographique passant dès lors au second plan hiérarchique. Sous la forme d'écrans ou encore de photographies, il s'agit de mettre en scène la prise de vues réelles comme étant de l'image et non plus comme une représentation que lierait nécessairement à la réalité son indexicalité photographique. L'image en prises de vues réelles n'est plus considérée, de ce point de vue, comme un équivalent de la réalité, elle n'apparaît que comme sa traduction bidimensionnelle, ce qui la place potentiellement sur un pied d'égalité avec le dessin animé qui traduit également, à deux dimensions, une certaine perception graphique du

[915] Remarquons, de surcroît, que lorsque les monstres à la solde du sorcier Blackwolf se déplacent en rangs serrés, Bakshi a choisi de les représenter par le biais de la rotoscopie, en décalquant le dessin, selon ses propres dires, sur des films de guerre (Cf « Ralph Bakshi, le sorcier de l'animation : entretien avec Ralph Bakshi » disponible sur le DVD du film, édité dans la collection « Les Introuvables », 34 mn). En ce sens, l'image photographique paraît réellement contaminer les personnages dessinés, apparaissant comme imbibés des images dont ils viennent d'être les spectateurs.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

monde. Mettre en scène la prise de vues réelles comme une image, c'est quelque part l'envisager à la manière du dessin animé, ce qui permet, soit de justifier avec plus d'aisance leur cohabitation, soit d'insister sur leur assimilation possible. Un *cartoon* de Tex Avery sorti en 1953 illustre clairement cette idée : *La Télé de demain* (*TV of Tomorrow*). Constitué, à la manière de plusieurs autres dessins animés de la fin de carrière de l'animateur, d'une série de petites vignettes épuisant les possibilités du programme annoncé par son titre, ce *cartoon* a la particularité de présenter un univers graphique dans lequel les nombreux postes de télévision proposent des images en prises de vues réelles.

Loin d'être une simple coquetterie stylistique[916], ce choix devient, au sein de plusieurs vignettes, source de gags reposant sur la contamination d'un régime de représentation sur l'autre. Or ces contaminations reposent en grande partie sur les propriétés techniques de l'image cathodique, c'est-à-dire sur une mise en scène de la prise de vues réelles comme processus de transcription technique de la réalité en une image, et non pas comme équivalent direct de la réalité. Le dessin animé s'ouvre par exemple sur deux vignettes tout à fait révélatrices, s'amusant du fait que l'image écranique possède des propriétés techniques qui peuvent interférer avec la représentation : Avery commence en effet par décrire la déformation potentielle de l'image ainsi que son instabilité. L'image proposée par le premier poste de télévision est ainsi totalement compressée, comme anamorphosée, et celle diffusée par le second saute à plusieurs reprises, comme c'est le cas lorsqu'une antenne est mal réglée. Ces images, en premier lieu censées redonner le réel, montrent bien ici qu'elles ne sont que des reproductions techniques et qu'elles peuvent en conséquence avoir des défauts matériels qui la déforment et l'éloignent ainsi du référent profilmique : la réalité ne saute pas à intervalles réguliers et n'offre pas l'apparence d'un fil de fer. C'est justement dans ce rapport dévoyé à la réalité qu'Avery orchestre ses gags, puisque ce qui apparaît à la télévision se répercute sur les personnages dessinés qui la regardent, comme pour montrer, par l'absurde, que l'image en prises de vues réelles se présente parfois sous une forme qui ne renvoie en rien à la réalité profilmique – et qu'elle n'est donc en aucun cas son équivalent. L'animateur montre ce qui arriverait si les problèmes techniques de l'image cathodique trouvaient un écho visuel dans le monde réel : corps qui s'écrasent ou qui répondent à un inexplicable phénomène de translation verticale inlassablement répété, par exemple. Or, c'est le fait de

[916] Soulignons que cet effet permet de surcroît de mettre en évidence un rapport spectatoriel particulier avec la télévision, pensé à l'époque sur le mode de l'immersion dans le "réel" représenté, ce que des images cathodiques dessinées n'auraient guère permis de retranscrire. Les spectateurs avaient en effet une relation à la télévision bien différente de celle qu'ils pouvaient entretenir avec le cinéma : la télévision ouvrait directement sur le "réel", ce que retranscrit bien, ici, l'usage de la prise de vues réelles pour représenter les images que l'on voit à l'écran.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

passer par le dessin animé – et ses innombrables possibilités métamorphiques – qui dévoile l'absurdité représentationnelle de ces images en prises de vues réelles déréglées qui n'ont plus rien à voir avec le réel qu'elles sont censées redonner avec objectivité.

Mais dans un second temps, on comprend également qu'un tel *cartoon* révèle la proximité entre la prise de vues réelles et le dessin animé, les deux étant de l'ordre de l'image et pouvant dès lors proposer l'une et l'autre un rapport déformé à la réalité. Il n'est pas surprenant, dès lors, d'observer dans le même *cartoon* quelques échanges entre le dessin et l'image photographique, comme existant sur un même plan de réalité. Que ce soit un poste de télévision qui distribue des cartes à ses téléspectateurs, ou encore un téléspectateur pêchant le thon à l'intérieur de son propre téléviseur diffusant des images maritimes, les deux régimes de représentation interagissent sans cesse l'un avec l'autre.

D'image à image, il est possible d'envisager des ponts, ce que Tex Avery met ici en évidence ; mais cette idée n'est pas exempte d'un paradoxe : certes les deux régimes de représentation paraissent pouvoir s'amalgamer, être assimilés, et interagir, mais ils le font sous le régime du gag absurde. La télévision et la réalité ne peuvent naturellement pas s'interpénétrer – c'est tout l'objet de la télévision "du futur" – ce qui est à l'origine de la drôlerie émanant de l'impossibilité des situations décrites : or, étant donné que la réalité se trouve ici dépeinte à l'aide du dessin animé et la télévision à l'aide de la prise de vues réelles, l'absurdité des gags incite à sous-entendre que les deux régimes de représentation ne sont peut-être pas non plus censés interagir l'un avec l'autre – d'autant que la séparation se trouve redoublée par le fait que la réalité graphique est en couleurs, tandis que la télévision est, comme à l'époque, en noir et blanc. Le décalage scénaristique se trouve donc redoublé par le dispositif de mise en scène, source d'un double discours : le dessin animé et la prise de vues réelles appartiennent tous deux à la sphère de l'image, mais l'écart esthétique qui a progressivement été creusé entre les deux tout au long de la première moitié du siècle les a rendus inconciliables en théorie – ce qui n'empêche pas les animateurs de les faire se côtoyer en pratique, ici par l'intermédiaire du gag absurde.

La configuration de *La Télé de demain* se renouvelle d'ailleurs dans le *cartoon* suivant de l'animateur, *Les Trois petits chiots* (*Three Little Pups,* 1953), dans lequel les trois chiots du titre sont captivés par un programme de western en prises de vues réelles passant à la télévision. Le loup qui cherche à pénétrer dans leur demeure pour les emmener à la fourrière finit par entourer le bâtiment d'explosifs et annonce que s'il ne parvient pas à le détruire avec cette dernière tentative, il jure de finir à la télévision – promesse réalisée alors que l'explosion

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

ne fait que creuser un cratère autour de la maison : le loup animé se retrouve ainsi dans le poste de télévision, chevauchant parmi les autres cow-boys du film en prises de vues réelles.

Encore une fois le décalage réalité/télévision/dessin animé/prises de vues réelles se trouve souligné. Le loup, après avoir recouvert d'explosifs la maison des chiots, insiste en effet sur l'impossibilité qu'un coup pareil puisse rater : « Si ça rate, j'entre à la télé ! » lance-t-il sur un air de défi. Sous-entendu : le loup répondrait à l'impossible par l'impossible. De fait, la liberté permise par le *cartoon* épargne la maison des chiots et autorise le loup à intégrer, non seulement la télévision, mais également la prise de vues réelles, dans un sidérant plan final. Mais encore une fois, une telle interaction semble justifiée par le fait que la prise de vues réelles apparaisse ici à travers un prisme, celui de l'écran. Citons encore, pour appuyer cette idée, le *cartoon Droopy Toréador* (*Señor Droopy,* 1949), dans lequel Droopy et le loup s'affrontent dans une corrida avec pour seul objectif de rencontrer leur fantasme absolu qui n'est autre que l'actrice Lina Romay, en couverture de la revue *Filmland*. La rencontre entre cette femme et Droopy semble de prime abord impossible : nous sommes dans un univers de *cartoon* alors que la revue s'intitule littéralement « Le pays du film ». Droopy lui-même annonce dès le départ : « Vous savez quoi, c'est ma belle… Si seulement je la connaissais… », signe d'une rencontre qui n'a jamais eu lieu – et dont on soupçonne l'infaisabilité ; et surtout, alors que le chien avoue au président de la corrida que c'est elle qu'il veut en récompense, le personnage répond dans un éclat de rire qu'« elle ne voudra jamais ! ». Pourtant, contre toute attente, le *cartoon* s'achève par un plan hybride, présentant Lina Romay et Droopy sur ses genoux.

Or, selon nous, cette rencontre finale n'a rien de totalement inexplicable, en vertu de la manière dont est évoquée l'actrice en amont du déroulement du *cartoon*, c'est-à-dire comme une image sur la couverture d'une revue. C'est parce que Lina Romay est présentée sous la forme d'une image qu'Avery peut la faire côtoyer Droopy qui lui-même est une image. Nos considérations du chapitre III sur la starification du *toon* trouvent ici un point d'orgue dans le processus inverse consistant à percevoir dans la star réelle un devenir-image, un processus de bidimensionnalisation qui mène de l'acteur à sa représentation écranique. En ce sens, la prise de vues réelles construit des images aussi potentiellement irréelles que celles produites le dessin animé.

Tex Avery n'est évidemment pas le seul à user de cette mise en scène de la prise de vues réelles comme image plane afin d'annoncer l'interaction entre les deux régimes de représentation. Déjà, Walt Disney justifie les passages hybrides des *Trois Caballeros* par le fait que Donald contemple les pages d'un livre que lui a offert José Carioca, ouvrant sur les

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

paysages réels d'Amérique du Sud. La séquence d'Acapulco débute ainsi par l'entrée des trois personnages animés en tapis volant au sein d'une image de l'ouvrage, soudainement transformée en photographie mouvante par un tour de magie du coq Panchito Pistoles. Encore une fois, la bidimensionnalité de la représentation cinématographique paraît décloisonner les espaces en mettant en évidence une caractéristique commune aux deux régimes de représentation. La prise de vues réelles octroie aux images qui en résultent un certain degré d'immatérialité qu'exploitent ainsi les metteurs en scène de films hybrides.

Plus tardivement, d'autres films mettent en jeu cette relation "d'égal à égal" entre le dessin animé et la prise de vues réelles en jouant sur l'idée d'enclave imaginaire dont nous avons déjà traité, tout en la conjuguant avec la mise en abyme de l'écran comme point de passage entre un espace irréel dessiné et un espace "réel" qui n'a en fait plus rien de réel. L'exemple le plus évident sur ce point serait sans doute le sketch du film *La Quatrième Dimension* (*Twilight Zone – The Movie*, 1983) réalisé par Joe Dante : *C'est une belle vie* (*It's A Good Life*). Le réalisateur y met en scène un petit garçon utilisant d'étranges pouvoirs pour maintenir sa famille sous son règne quasi-dictatorial, dans une maison où quasiment chaque pièce est équipée d'un poste de télévision diffusant des *cartoons*. Le récit nous incite à comprendre progressivement que le petit garçon modèle son environnement et ses proches par la pensée, ses souhaits prenant corps dans la pseudo-réalité que nous découvrons à travers le regard du personnage féminin principal. Le lieu qu'arpentent les personnages depuis le début n'a donc rien de réel, il n'est qu'une émanation de son imaginaire, formaté par les dessins animés qu'il regarde. De fait, le temps d'une courte séquence, le petit garçon projette sa sœur par la pensée dans l'écran de télévision du salon, la jeune fille se confrontant alors à une armada de monstrueuses créatures graphiques qui finissent par la dévorer.

Ce court passage hybride a ceci d'intéressant qu'il présente sans détour l'écran de télévision comme un lieu de rencontre potentiel entre les êtres photographiques et dessinés. En revanche, lorsque le petit garçon fait surgir dans le "réel" le lapin de son imaginaire "graphique", l'animal n'apparaît nullement dessiné, mais bien sous la forme d'un hideux monstre en prises de vues réelles. Seul l'écran paraît donc permettre une cohabitation concrète entre l'irréel dessiné et "l'irréel" photographique.

Nous pourrions également évoquer, dans une perspective sensiblement différente, le film plus tardif qu'est *Osmosis Jones* – preuve de la perpétuation de ce questionnement autour du motif de l'écran et de l'image-objet. Deux de ses séquences rappellent à notre souvenir ce qu'écrivait Edgar Morin en 1956 à propos de l'image comme double imaginaire de la réalité : selon lui, l'objectivité mécanique du processus cinématographique ne peut suffire à définir

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

l'image, toujours déjà décalée par rapport au réel dont elle est le reflet ensorcelé. « L'image est déjà imbibée des puissances subjectives qui vont la déplacer, la déformer, la projeter dans la fantaisie et le rêve[917] » écrit l'auteur. Cette pensée pourrait en l'occurrence être appliquée aux deux séquences d'*Osmosis Jones* que nous souhaitons aborder ici. La première présente Osmosis Jones se rendant au cinéma, passage étonnant lorsque l'on sait que l'univers diégétique se trouve être l'organisme de Frank, le personnage interprété par Bill Murray. De fait, ce cinéma diffuse les rêves du personnage, en direct de l'inconscient, dans un multiplexe nommé « Live Dreams ». Le globule blanc arpente le lieu, découvrant une série d'affiches de "films", ou plutôt de rêves, présentant plusieurs situations cauchemardesques auxquelles Frank est régulièrement confronté lorsqu'il est endormi.

Il est amusant que le rêve soit ici directement assimilé au cinéma, comme la mise en scène d'un discours qu'Edgar Morin analyse dans son chapitre « Rêve et Film », consistant à envisager une parenté entre les deux univers. Remontant aussi loin qu'en 1926, cette mise en relation du cinéma et de l'univers onirique a par exemple été traitée par Eugène-Bernard Leroy[918] ou encore par Jacques Poisson, lequel écrit par exemple que le film retrouve « l'image rêvée, affaiblie, rapetissée, agrandie, rapprochée, déformée, obsédante, du monde secret où nous nous retirons dans la veille comme dans le sommeil […][919] ». Nous pouvons donc tirer une double lecture de ce passage du film : non seulement le rêve est-il directement assimilé au cinéma, mais de plus, ces rêves étant diffusés en prises de vues réelles, il est possible de conférer à celles-ci un supplément d'irréalité. Le rêve et l'image photographique ne font plus qu'un : ce qui n'était qu'un présupposé théorique trouve ici sa concrétisation visuelle et narrative. Le principe culmine par ailleurs dans la seconde séquence qui nous intéresse, le virus Athrax se réfugiant dans l'inconscient de Frank. Le personnage graphique découvre alors un immense complexe d'écrans diffusant chacun, en prises de vues réelles, une pensée ou un fantasme de l'être qu'il cherche à contaminer. Les chevauchements et entremêlements d'écrans ont ici pour conséquence principale de noyer la lisibilité de la mise en scène au profit d'un enchevêtrement d'images qui se confondent presque, au point de perdre de vue le référent qu'elles convoquent.

L'image perd ici en consistance et en matérialité – liées à la réalité profilmique qu'enregistre la caméra – ce qu'elle gagne en dématérialisation et en puissance imaginaire – liées au processus psychique de l'inconscient. L'image photographique ne renvoie plus tant au

[917] Edgar Morin, *Le Cinéma ou l'homme imaginaire,* Paris, Les Éditions de Minuit, 1956, p. 83.
[918] Eugène-Bernard Leroy, *Les Visions du demi-sommeil*, Paris, Alcan, 1926.
[919] Jacques Poisson, « Cinéma et Psychanalyse », *Cahiers du Mois*, n°16-17, 1926, p. 176.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

réel – ce qui est pourtant censé constituer sa caractéristique technique initiale – qu'elle ne renvoie spécifiquement à sa propre matérialité d'image, et à tout ce qu'elle suppose donc de d'imaginaire et d'irréel. On le voit, dans tous les cas que nous venons de décrire, aussi différents soient-ils les uns des autres, l'image n'est plus seulement le support du film diffusé au spectateur, elle devient très clairement un élément de la mise en scène et un objet de la scénographie comme de la narration. Dès lors qu'elle se trouve dépeinte dans un univers à dominante graphique, l'image en prises de vues réelles ne se découvre pas seulement des propriétés bidimensionnelles, elle est parfois littéralement mise en scène comme un objet bidimensionnel en tant que tel, permettant dès lors au spectateur de s'interroger sur son statut. L'image photographique renvoie-t-elle nécessairement à la réalité, ou bien doit-on la considérer comme de l'image ? C'est la question que paraissent poser plusieurs films hybrides, choisissant de mettre en relief l'artificialité de leur dispositif en insistant sur la facticité intrinsèque du cinéma lui-même.

2-b. Clins d'œil et prises à partie du public.

Cette conception de l'image comme point commun entre le dessin animé et la prise de vues réelles lui confère selon nous une propriété égalisatrice. Puisque les deux régimes de représentation partagent une dimension d'irréalité, ils sont censés pouvoir cohabiter. Il est cependant nécessaire pour les metteurs en scène, si l'on suit cette logique, d'insister sur l'immatérialité de l'image en prises de vues réelles, d'en dénoncer l'artifice intrinsèque, celui de ne pas être la réalité mais simplement son reflet, c'est-à-dire un simulacre. On conçoit qu'un tel parti-pris puisse présenter le risque de mettre à mal l'illusion consentie par le spectateur. Comme l'écrit Alain Bergala, « le régime normal de la croyance au récit suppose l'oubli ludique de toutes les opérations de fabrication et de tout travail codique de production de ce récit[920] ». Or, le fait de souligner la nature illusoire de l'image photographique participe bien d'une mise en relief de la fabrication du film et pourrait donc, dans une certaine mesure, briser la suspension d'incrédulité du spectateur au détriment de la fiction.

Plusieurs films hybrides de notre corpus font ainsi reposer leur dispositif sur un fil ténu, entre l'immersion diégétique et la mise à distance critique. Certains metteurs en scène optent ainsi pour une solution singulière : alors que l'invraisemblance de la rencontre proposée menace la suspension d'incrédulité du public, il s'agit de jouer avec cette incroyance

[920] Alain Bergala, *Initiation à la sémiologie du récit en images*, Paris, Edilig, 1978, p. 32.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

supposée en la mettant en scène directement au sein du récit. Il ne s'agit pas simplement de faire semblant de croire en son sujet pour mieux le faire accepter, il s'agit de montrer que l'on fait semblant d'y croire. En dépit de sa rareté, ce parti-pris mérite d'être relevé en ce qu'il témoigne d'un regard distancié sur la relation ambiguë qu'entretiennent les deux régimes de représentation. Lorsque l'improbabilité d'une telle rencontre devient le sujet de conversation des personnages ou l'objet même de la mise en scène, on ne peut que constater la difficulté à laquelle ont pu se confronter scénaristes, metteurs en scène et techniciens ; mais paradoxalement, c'est également cette mise en exergue du « travail codique de production du récit » – pour reprendre les termes de Bergala – qui conditionne la suspension d'incrédulité du spectateur. La mise à distance critique de ce dernier devient dès lors la condition de son immersion dans la fiction. Ce paradoxe n'est-il pas le signe du dérèglement inhérent aux fictions hybrides ?

Nous pourrions relever, à titre d'exemple, un très court passage du film *L'Apprentie Sorcière* de Robert Stevenson, précédant sa séquence hybride. Les trois enfants accompagnant la protagoniste du film découvrent dans un grenier un livre illustré intitulé « L'île de Naboombu », cette île n'étant autre que celle que les personnage arpenteront un peu plus tard dans le récit. Le court dialogue tournant à ce moment autour de cet ouvrage mérite que l'on s'y attarde : l'un des enfants lance en effet au plus jeune, fasciné par les images dessinées qu'il contemple, « elle n'existe pas cette île », ce à quoi le petit garçon répond : « oh mais si, il y a des images, c'est une preuve ! ». Le petit garçon assimile ainsi l'image et le réel, comme si la représentation graphique avait pour lui la même valeur indexicale qu'une représentation photographique : toutes deux renvoient à une réalité profilmique, quand bien même cette "réalité" serait de l'ordre de l'imaginaire dessiné. Discrète, cette petite remarque n'est autre que la justification de la séquence hybride à venir. En effet, si indexicalité il y a dans le cadre d'une représentation graphique, alors l'univers de référence se doit d'être lui aussi dessiné. C'est le cas de l'île de Naboombu où se rendent les personnages à l'aide de leur lit magique leur permettant de se téléporter dans d'autres dimensions. Le livre illustré pour enfants devient alors un guide au sein de cet univers graphique, le petit garçon reconnaissant dans ses pages les décors qu'ils parcourent : « nous sommes ici, en page 3 », lance-t-il en effet, avant de comparer l'illustration du livre et la réalité. Le même poisson anthropomorphe apparaît alors sur la page de l'ouvrage et sous les yeux des protagonistes, achevant d'amalgamer l'image et sa perception "réelle".

Là où un tel parti-pris nous intéresse, c'est par son usage d'un prétexte narratif pour justifier la séquence hybride du film : au lieu de simplement dépeindre l'île de Naboombu

comme un univers parallèle dont la différence serait relayée par son apparence graphique[921], Robert Stevenson et ses scénaristes choisissent de mettre en abyme le fait que l'île soit en dessin animé. Le livre illustré s'apparente dès lors à une astuce scénaristique permettant d'expliquer la présence du dessin animé au sein du film en prises de vues réelles, sur l'autel de l'image. Il s'agit donc bien en un sens d'un discours interne au film sur sa nature hybride, sans en avoir l'air, c'est-à-dire en maintenant la suspension d'incrédulité du spectateur. Pourtant, ce petit dialogue entre les deux enfants ne fait rien d'autre que mettre en évidence le fait que le dessin animé n'est pas à sa place dans un film en prises de vues réelles, et qu'il convient donc de justifier sa présence.

Bien plus radical s'avère être sur ce point un film plus tardif, tout à fait éloigné du long-métrage de Stevenson : *Last Action Hero* de John McTiernan (1993). Dans ce long-métrage écrit par David Arnott et Shane Black, un enfant se voit projeté, à l'aide d'un ticket de cinéma magique, au cœur du nouveau film de son personnage fétiche, Jack Slater, interprété par Arnold Schwarzenegger. Le petit Danny Madigan partage dès lors les aventures de son héros, tout en commentant à longueur de temps le fait qu'il se trouve dans un film ainsi que les clichés inhérents au cinéma d'action. Le film tout entier s'inscrit donc dans une logique autoréflexive, ce qu'illustre entre autres la présence dans le récit d'un personnage de dessin animé. Sa première apparition permet en effet à Danny d'insister sur l'irréalité du monde dans lequel évolue Jack Slater : « Je peux prouver qu'il s'agit d'un film ! » s'exclame le garçon, avant d'ajouter : « Regardez par ici, c'est un chat de dessin animé ! Un chat animé vient d'entrer dans le commissariat, ce n'est pas une preuve ? ».

Sans détour, Danny soulève que le dessin animé est de l'ordre de l'imaginaire et de l'image et que, du même coup, les personnages qui le côtoient le sont tout autant. De fait, la réaction des personnages fictionnels s'inscrit en décalage avec celle du garçon ; pour eux, ce chat n'est autre que l'un de leurs collègues, alors que pour Danny, il constitue la preuve que l'espace dans lequel il évolue est un espace irréel et illusionniste, tout photographique qu'il soit. L'image en prises de vues réelles a pour lui, spectateur, aussi peu de réalité que l'image de dessin animé – et par conséquent, le spectateur réel du film de McTiernan est lui aussi amené à percevoir la facticité du monde dépeint. Au sein d'un univers cinématographique, prises de vues réelles et dessin animé peuvent cohabiter pour la simple raison qu'ils se rejoignent sur l'autel de l'image de cinéma et partagent donc une même irréalité intrinsèque.

[921] Comme c'est le cas par exemple dans *L'Incroyable Mr. Limpet* ou dans *Peter et Elliot le Dragon*, les deux personnages graphiques de ces films n'étant nullement dépeints comme des êtres de papier et d'encre, mais bien comme des êtres fantastiques qui n'appartiennent pas à notre monde.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Il ne s'agit pourtant pas de briser la suspension d'incrédulité du spectateur au sens où cette mise en question du régime fictionnel prend pied au sein de la diégèse : le spectateur n'est nullement pris à partie par les personnages, ce sont les personnages qui s'interrogent eux-mêmes sur le degré de réalité de leur univers. En d'autres termes, aussi autoréflexif soit-il, *Last Action Hero* n'interpelle qu'indirectement le public, par le biais de clins d'œil internes à la narration.

Il arrive en revanche que le spectateur soit concrètement pris à partie au sein de certains films hybrides. Les personnages en prises de vues réelles, face à l'inconcevable présence d'êtres graphiques au sein de leur univers, ou sidérés par leur propre présence au sein d'un monde dessiné, alpaguent parfois le public, pour des raisons pourtant différentes en fonction de l'effet désiré. *Mélodie du Sud* s'achève par exemple, nous l'avons déjà remarqué, par l'intrusion des personnages inventés par l'Oncle Rémus au sein du réel, sous ses yeux effarés. Or, après s'être frotté les yeux, le personnage se tourne vers la caméra et s'exclame : « C'est vrai ! C'est réel ! ».

Cette prise à partie directe du protagoniste, brisant le quatrième mur, a pour effet d'abolir la frontière entre le réel et l'irréel : la séparation entre la prise de vues réelles et le dessin animé trouve ainsi un écho dans la séparation entre l'espace de la salle de cinéma et l'espace du film. Ce faisant, cette production Disney tend à accréditer l'existence magique des personnages dessinés au sein, non seulement du réel diégétique, mais également de la réalité extra-diégétique. Nous reviendrons sur ce discours singulier dans le troisième temps de ce chapitre. Ce qui nous semble important de relever ici pour le moment n'est autre que ce regard-caméra qui permet de s'adresser directement au spectateur et donc de l'inciter à s'interroger sur le degré de réalité de ces êtres graphiques soudainement infiltrés "pour de vrai" dans la diégèse en prises de vues réelles.

Un principe similaire – mais aux conséquences inverses – se trouve utilisé dans le film *Space Jam* de Joe Pykta. Lorsqu'il atterrit dans l'univers des *Looney Tunes*, Michael Jordan ne parvient pas à croire à ce qu'il voit, répétant à Bugs Bunny qu'il ne peut pas être réel puisqu'il n'est qu'un *toon*. Face à l'exubérance des personnages dépeints, le basketteur se tourne dès lors à plusieurs reprises vers le spectateur, comme pour attester de l'absurdité de la situation.

À l'inverse de la production Disney, Pykta ne cherche pas à témoigner de la présence du merveilleux au sein du réel. Cette séquence de rencontre entre les *toons* et Michael Jordan repose sur la connivence entre le spectateur et le personnage : l'extravagance du sujet du film est en effet redoublée par l'impression que Jordan a lui-même conscience d'être dans un film

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

et d'avoir des spectateurs. Régulièrement mis à distance, ces derniers ne peuvent être dupes de la fiction proposée puisque celle-ci met à mal, à plusieurs reprises, la suspension d'incrédulité du public. Le parti-pris surréaliste de *Space Jam* paraît pourtant reposer sur cette mise à distance critique du spectateur, ce qui n'est pas le moindre de ses paradoxes. Ce n'est que dans l'exhibition de sa propre invraisemblance que le film trouve son équilibre fictionnel. Le regard-caméra, à l'inverse de *Mélodie du Sud*, tend ici à dénoncer l'artificialité et la facticité de la rencontre entre deux mondes qui n'ont rien en commun : celui de la prise de vues réelles et du dessin animé. Rien d'étonnant, à ce titre, à ce que l'écart entre les deux régimes de représentation soit amplifié par le fossé qui sépare les univers qui leur sont respectivement rattachés : le basketball et le *cartoon*.

Il serait pourtant faux d'affirmer que les films hybrides fonctionnent en vertu de constantes prises à partie du public consistant à ouvrir « au seul espace irrémédiablement autre, à l'unique hors-champ qui ne peut être transformé en champ, la salle qui fait face à l'écran[922] ». Au contraire, les films hybrides déploient en général – même dans le cas extrême de *Space Jam* – une fiction à laquelle les metteurs en scène et techniciens cherchent à faire adhérer les spectateurs : le véritable défi réside bien dans l'acceptation par le public d'une rencontre pour le moins invraisemblable. Ken Ralston expliquait par exemple que le but de la démarche des techniciens de *Qui veut la peau de Roger Rabbit* tenait à ceci : « une fois qu'ils ont dépassé l'approche technique, les gens n'y pensent plus ; ils regardent le film comme s'il n'y avait que de véritables acteurs dans les scènes[923] ». Mais tout immersif soit-il, le film de Robert Zemeckis possède une particularité que partagent d'ailleurs plusieurs autres productions hybrides : il s'agit d'un métafilm.

2-c. La mise en abyme du cinéma dans les films hybrides.

La méta-artisticité des films de notre corpus n'est plus vraiment à démontrer. De *Fantasmagorie* aux *Out of the Inkwell*, en passant par les films de Blackton ou encore d'Earl Hurd, le dessinateur apparaît bien souvent en personne pour tracer les quelques figures destinées à s'animer. Nous avons également expliqué dans quelle mesure le motif de la main de l'artiste et de la toile s'est vu progressivement éclipsé au profit de l'espace de tournage, du studio de cinéma en tant que tel, preuve des changements institutionnels profonds que connaît l'*animated cartoon* des années 1920 aux années 1930. De fait, l'intégration du *cartoon* à

[922] Francesco Casetti, « Les yeux dans les yeux », *Communications*, n° 38, 1983, p. 79.
[923] Cité par George Turner, *op. cit.*, p. 64.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Hollywood a pu faire l'objet de films autoréflexifs comme *You Ought to be in Pictures* en 1940. Mais l'intégration des codes du métafilm hollywoodien à certains films hybrides n'a pas pour unique conséquence de renseigner sur le statut institutionnel du *cartoon* à telle ou telle époque. Elle opère également, dans certains cas, comme une justification de la forme hybride.

Les prémices de ce parti-pris sont décelables dès 1941 dans une production Disney intitulée *Le Dragon récalcitrant* (*The Reluctant Dragon*). Ce film d'Hamilton Luske et Alfred L. Werker est un objet à part dans la filmographie de son producteur puisqu'il s'agit d'une sorte de docu-fiction, suivant les pérégrinations de l'humoriste Robert Benchley au sein des studios d'animation de Burbank, en vue de vendre une idée de dessin animé à Walt en personne. Bien que dessin animé et prises de vues réelles ne cohabitent pas au sein du même espace dans le film, une séquence n'en dépeint pas moins une conversation entre Benchley et un Donald Duck dont le cellulo vient d'être posé sur un décor en couleurs. Benchley s'étonne en effet de ne pas voir Donald bouger alors qu'un animateur vient de lui expliquer le fonctionnement de l'animation image par image. Comme pour répondre au visiteur qui ne peut que constater l'immobilisme du canard en dépit des différentes phases du mouvement qu'on lui présente une par une, le personnage graphique s'anime soudain comme par magie et s'emporte contre Benchley. On le voit, la "rencontre" entre les deux personnages se trouve ici bien justifiée par le biais d'une plongée dans le milieu de la production de dessins animés. Cependant, la nature pseudo-documentaire du film lui confère un statut quelque peu marginal par rapport aux questions que nous posons ici, spécifiquement liées au régime de la fiction.

De fait, l'idée d'une fiction hybride prenant place dans le milieu de la production cinématographique de *cartoons* s'avère réexploitée bien plus tardivement, en particulier dans le film italien *Volere Volare* de Maurizio Nichetti. Ce dernier y interprète, rappelons-le, un bruiteur de *cartoons*, plusieurs fois représenté sur son lieu de travail. Or, la première interaction entre dessin animé et prises de vues réelles du récit – à l'origine, on le suppose, de la porosité entre les deux univers qui mènera à la transformation du protagoniste – a lieu lors d'une séance de travail de Maurizio. Alors que son chef l'interpelle en plein bruitage d'un *cartoon*, le timide technicien se retourne et s'interpose entre le projecteur et l'écran, l'image étant dès lors projetée aussi bien sur son corps que sur le cadre derrière lui. C'est ce moment que choisit l'un des canards animés du film pour se glisser dans la poche de la chemise blanche de Maurizio. Or, lorsque le personnage quitte le studio d'enregistrement, le canard est toujours dans sa poche et s'envole, resté par ailleurs en noir et blanc dans l'univers en couleur, comme pour insister sur l'hétérogénéité des régimes de représentation convoqués.

Apparaît dans cette séquence un jeu sur la matérialité de la projection comme si, au contact d'un corps réel, l'image projetée pouvait se découvrir une consistance ; mais surtout, on comprend que la porosité entre les mondes se trouve liée à un espace de rencontre entre la réalité et l'image à savoir, ici, le studio de bruitage, c'est-à-dire l'un des départements techniques de création du *cartoon.* Or, cette idée pourrait s'étendre à la conception cinématographique en général, comme en témoigne à l'évidence l'un des films référence de la forme hybride qu'est *Qui veut la peau de Roger Rabbit*.

Le film de Robert Zemeckis est en effet un modèle du métafilm si l'on reprend la définition donnée par Marc Cerisuelo qui estime que cette tradition « prend pour objet le cinéma, en représentant les agents de la production (acteurs, cinéastes, scénaristes, producteurs, etc.), procure une connaissance d'ordre documentaire ou vraisemblable, et élabore […] un discours critique à propos du cinéma[924] ». Faut-il le rappeler, *Qui veut la peau de Roger Rabbit* conte les mésaventures d'un lapin acteur de *cartoon*, Roger Rabbit, dans un univers où les productions animées sont tournées à la manière de films en prises de vues réelles, dans des studios hollywoodiens, à grand renfort de cameramen, de preneurs de son, de scripts, ou encore de producteurs. Selon George Turner, « ce qui fait l'attrait si spécial de *Qui veut la peau de Roger Rabbit* a été résumé pendant la production par Robert Watts, producteurs de la partie anglaise » ; et de citer l'intéressé :

> « Le film commence par un dessin animé. […] Pendant deux minutes, c'est un dessin animé formidablement ludique qui vous ramène à l'âge d'or de Disney ; et peut-être au point de provoquer une certaine irritation chez le spectateur qui a payé six dollars pour un dessin animé. Et puis quelqu'un hurle "coupez !". C'est un metteur en scène, un homme, sur un plateau de tournage. Roger existe vraiment. La caméra recule – encore un peu – et c'est là que l'histoire commence[925] ».

Cette sidération provoquée par la séquence d'ouverture du film est parfaitement perceptible, aussi bien dans les critiques de l'époque – on pense par exemple à celle de Philippe Rouyer dans *Positif*, qui parle d'une séquence « anthologique[926] » – que chez les exégètes universitaires. Alan Cholodenko propose ainsi en 1991 une célèbre analyse du film dans son ouvrage *The Illusion of Life*, dont le propos théorique repose en grande partie sur le déploiement, à l'échelle du film, du *cartoon* inaugural intitulé *Something Cooking*. Selon

[924] Marc Cerisuelo, *Hollywood à l'écran – Essai de poétique historique des films : l'exemple des métafilms américains*, Paris, Presses de la Sorbonne nouvelle, coll. « L'œil vivant », 2000, p. 10.
[925] Cité par George Turner, *op. cit.*, p. 61.
[926] Philippe Rouyer, « De chair et de papier – sur *Qui veut la peau de Roger Rabbit* », *Positif*, n° 332, octobre 1988, p. 46.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Cholodenko, en effet, *Something Cooking* est un objet paradoxal, débutant par un générique qui augure d'un court-métrage diffusé dans son intégralité, mais qui n'est en fait pas terminé, le tournage étant interrompu par le metteur en scène Raoul J. Raoul avant sa conclusion. Toujours selon Cholodenko, ce film dans le film double quelque part le film de Zemeckis : *Something Cooking* et *Qui veut la peau de Roger Rabbit* seraient le même film puisque les deux titres se suivent en ouverture et que le *cartoon* n'a d'autre issue que le déroulement, dans son intégralité, de la production Disney/Spielberg. Or, cette confusion du *cartoon* et du contexte de production qui ouvre sur le récit sous-tend selon l'auteur que « la prise de vues réelles est toujours déjà contaminée par "l'animation cartoonesque" après le retournement de *Something Cooking*[927] ». Parce que *Something Cooking* est un *cartoon* tourné dans le monde réel, avec des acteurs *toons* et des techniciens humains, le récit qu'il inaugure ne peut que dépeindre un univers poreux, lieu d'échanges plus ou moins flagrants entre le dessin animé et la prise de vues réelles. Tel un objet "double", *Qui veut la peau de Roger Rabbit/Something Cooking* repose ainsi sur un espace du simulacre qui n'est autre, selon nous, que celui de l'industrie hollywoodienne.

Julien Achemchame l'écrit en effet fort justement :

> « Hollywood est une cité fantasmatique dont l'existence réelle ne peut être niée. Elle est située sur une carte qui n'a rien d'imaginaire, et pourtant, la cité semble aussi impalpable qu'une image lumineuse. Son pouvoir de fascination, comme celui de l'image cinématographique, repose sur ce paradoxe entre la proximité et l'éloignement. L'image est loin de moi, inaccessible, et pourtant elle me semble proche, presque physiquement. De même, Hollywood est une cité réelle, mais qui ne paraît accessible que par les images produites par les studios. Elle ne s'appréhende donc finalement qu'à travers ce double paradoxe du réel et de l'imaginaire, de l'image et du cinéma[928] ».

Le passage par le métafilm dans le cas d'une production hybride met selon nous en lumière cette perception d'Hollywood comme espace d'entre deux, entre le réel et l'imaginaire, entre le concret et le factice, entre le monde et son image : l'espace idéal pour représenter la rencontre entre des images renvoyant à la réalité et des images ouvrant sur l'imaginaire graphique des animateurs. Peut-être n'est-ce pas un hasard si le *Coquin de Printemps* des studios Disney s'achève, non seulement sur une séquence hybride, mais

[927] Alan Cholodenko, « Who Framed Roger Rabbit or the Framing of Animation », *op. cit.*, p. 224 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Therefore, "live action" is always already contaminated by "cartoon animation" after *"Something Cooking"*s twist »).
[928] Julien Achemchame, *Entre l'œil et la réalité : le lieu du cinéma*, Paris, Publibook, coll. « Audiovisuel & Cinéma », p. 344.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

également sur un plan final aussi énigmatique qu'évocateur. Après avoir rencontré les personnages en prises de vues réelles qui écoutaient l'histoire de son duel avec Mickey Mouse, le géant animé s'éloigne en effet vers une ville à l'horizon qui n'est autre qu'Hollywood, dont le sigle brille à l'arrière-plan.

La chanson finale explique alors que « si certains ne croient pas aux géants, aux châteaux dans le ciel, et que d'autres disent que les ours ne parlent pas et ne tombent pas amoureux, ceux qui veulent vraiment trouver le bonheur devraient croire dans tous leurs rêves et se laisser porter par l'amusement et le merveilleux[929] ». Sur fond de lumières hollywoodiennes, de telles paroles ne laissent guère de doute quant au sous-texte de la production, Hollywood apparaissant justement comme ce lieu d'imaginaire et de rêve, un lieu où tout est possible, y compris la rencontre surréaliste entre un narrateur – en prises de vues réelles – et sa création – en dessin animé.

De fait, d'autres films hybrides choisissent Hollywood comme espace diégétique, permettant de justifier l'hétérogénéité de leur parti-pris en prenant place au cœur même de la fabrique des images et du simulacre. *Les Looney Tunes passent à l'action* de Joe Dante (2003) fait ainsi reposer toute son ouverture sur un principe similaire à celui de *Qui veut la peau de Roger Rabbit*, Daffy Duck s'y plaignant d'un nouveau script qu'il doit tourner, dans lequel il joue toujours le souffre-douleur de Bugs Bunny et d'Elmer le chasseur. Cet ancrage initial dans les bureaux du studio de la Warner Bros trouve par ailleurs un écho dans le déroulement du reste du film qui, s'il quitte rapidement cet environnement métafilmique pour lui préférer une rocambolesque histoire d'espionnage, rejoue dans chacune de ses séquences un genre phare d'Hollywood, du western au film de science-fiction, en passant par le film d'aventures ou encore le film d'espionnage, chacun de ces genres étant évidemment parasité par la présence des *toons*.

Cette idée se voit corroborée par l'un des partis-pris visuels du film consistant à tourner la majorité des séquences dans des décors de studio déjà utilisés dans d'autres longs métrages. Citons sur ce point le dossier de presse stipulant que la production utilisa lors du tournage « plusieurs décors des studios Warner Bros de Burbank : la cantine, le poste de garde, les salles de projection, la jungle artificielle et son lagon. Ces scènes qui évoquent la splendeur ancienne d'Hollywood regroupent une ample figuration costumée : gladiateurs, cow-boys, fourmis géantes, créatures extra-terrestres… Toute la garde-robe provient des

[929] Traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Now some folks don't believe in giants, castles up above, and others say that bears don't talk and never fall in love, if you really wanna find happiness, peace of mind, believe in all your dreams and you will see, you'll be full of fun and fancy free ».

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

réserves Warner constituées à la grande époque des films à costume[930] ». De plus, il est également bien souligné que « le décor [du] mystérieux Secteur 52, construit sur le plateau 22 de la Warner, pastiche allégrement ceux des S.F. de série B (ou Z) des années cinquante-soixante et regorge d'accessoires connotés », ou encore que la jungle africaine de la fin du film utilise le « décor permanent des studios Warner qui a figuré dans quantité de films de guerre et d'aventures[931] ». Le film propose à ce titre une référentialité permanente – à l'instar d'une séquence pastichant la scène de la douche de *Psychose* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960) avec Bugs Bunny dans le rôle de Janet Leigh, ou encore de l'usage de la musique de *Gremlins* (Joe Dante, 1984) dans les séquences prenant place dans la voiture de Brendan Fraser qui n'est autre qu'une Gremlin 74 – autant de clins d'œil qui confèrent au film une identité relativement post-moderne. Comme l'écrit Laurent Jullier, « le cinéma post-moderne se partage entre deux alternatives, celle du *recyclage* des figures anciennes, et celle de leur *contournement*[932] ». L'une des idées liées au cinéma post-moderne serait d'affirmer que « n'aurait existé que ce qui a été représenté[933] » ; en d'autres termes, les films que l'on pourrait qualifier de post-modernes auraient pour référent, non pas la réalité, mais uniquement les images de cette réalité. Le film de Joe Dante s'inscrit dès lors parfaitement au cœur de cette esthétique singulière, par le fait même d'inscrire des *toons* – des images ayant conscience d'être des images – au sein d'un lieu où les images sont fabriquées. Recyclage et contournement sont donc bien ici les maîtres mots puisque les *toons* ne parasitent pas tant le réel qu'une image du réel, celle qu'Hollywood a contribué à construire dans l'inconscient collectif pendant près d'un siècle. Sous l'égide d'un cinéma post-moderne, *Les Looney Tunes passent à l'action* ne fait pas vraiment cohabiter le dessin animé avec la réalité, mais plutôt les images de dessin animé et les images de la réalité produites par Hollywood. En ce sens, la rencontre entre les deux régimes de représentation se voit permise par l'assimilation de l'un et de l'autre sous le régime commun de l'image produite par l'industrie hollywoodienne.

C'est le propos d'un autre film hybride contemporain, bien plus méconnu que les longs métrages précédemment cités, sorti en 2000 : *Les Aventures de Rocky et Bullwinkle* de Des McAnuff. Plus post-moderne encore que le film de Joe Dante, cette production ressuscite un show télévisé des années 1960, *The Rocky and Bullwinkle Show* mettant en scène un écureuil et un élan anthropomorphiques régulièrement aux prises avec une bande d'espions

[930] Dossier de presse français des *Looney Tunes passent à l'action*, Paris, Warner Bros, 2003, pp. 15-16.
[931] *Ibid.*, p. 17.
[932] Laurent Jullier, *L'Écran post-moderne – Un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, Paris, L'Harmattan, 1997, p. 24.
[933] *Ibid.*, p. 22.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

russes que sont Boris Badenov et Natasha Fatale, commandés par le charismatique Fearless Leader. L'annulation de la série en 1964 devient ici le point de départ du film. Bloqué dans les rediffusions, l'univers animé dans lequel vivent Rocky et Bullwinkle dépérit lentement d'année en année, jusqu'à ce que les espions russes – sur lequel le rideau de fer est littéralement tombé – parviennent à trouver un moyen de s'échapper pour à nouveau tenter de conquérir le monde. Comme la voix-off omniprésente l'explique, les trois antagonistes décident de se rendre dans un monde où « la frontière entre *cartoon* et réalité est si mince, qu'il devient difficile de distinguer l'un de l'autre. Un endroit où, avec les bons effets spéciaux, il serait possible de faire irruption de l'autre côté ». Or, cet endroit n'est autre qu'Hollywood. Alors que la voix-off achève de prononcer le verbe « break through[934] » – qui en dit long sur l'idée d'un mur entre les deux univers dépeints qu'il s'agirait de briser – une façade explose pour dévoiler la colline d'Hollywood en dessin animé, avant qu'un flash ne vienne la transformer en image en prises de vues réelles.

Film autoréflexif, *Les Aventures de Rocky et Bullwinkle* ne cesse de parler de *cartoon* et de cinéma en prises de vues réelles, au point de littéralement théoriser, par le biais de la voix-off, sur la manière de les relier. De fait, la seule manière ici de permettre leur cohabitation, paraît être de jouer avec la suspension d'incrédulité du spectateur en s'adressant constamment à lui et en lui expliquant ce qui est en train de se produire : il s'agit de provoquer un rire de connivence en éclaircissant et en démontant les rouages du film – en insistant particulièrement sur la dimension imaginaire propre à Hollywood. Lorsque les trois espions russes animés pénètrent le "monde réel", ils le font en l'occurrence par l'intermédiaire d'un écran, lieu de passage entre les deux types d'image comme nous l'avons déjà vu, perdant leur apparence graphique au contact de l'univers photographique. Comme la voix-off le relève, les *toons* se transforment en « acteurs encore plus chers », ce qu'illustre fort ironiquement la présence de Robert De Niro dans le rôle de Fearless Leader : le film de Des McAnuff repose ainsi intégralement sur une distance critique vis-à-vis de ce qu'il présente, ironisant sur le fait que tout ceci n'est qu'artificiel, n'est que de l'image. Dans une telle perspective, on le voit, c'est le réel tout entier qui est remis en question par le biais de ces productions d'ordre métafilmique, questionnant par le biais de l'hybridation dessin animé/prises de vues réelles la notion même d'image, devenue dans ces films un référent problématique, sans plus de point d'attache à une quelconque réalité profilmique. Une fois

[934] Que nous avons personnellement traduit par « faire irruption ».

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

admise l'assimilation entre le dessin animé et la prise de vues réelles sous le régime de l'image animée, que reste-t-il finalement du réel ?

3. Le réel en question.

3-a. En quoi *Qui veut la peau de Roger Rabbit* est-il un tournant ?

Que ce soit le dossier de presse des *Looney Tunes passent à l'action* décrivant *Qui veut la peau de Roger Rabbit* comme un « film pionnier[935] », ou l'édition DVD de *Cool World* inscrivant le film de Ralph Bakshi « dans la lignée de *Qui veut la peau de Roger Rabbit* », en passant par le fait que le film de Zemeckis soit l'exemple choisi avec évidence par Umberto Eco pour évoquer l'idée d'interaction entre personnages dessinés et acteurs réels[936], les exemples ne manquent pas pour prouver que la production Disney/Spielberg est devenu le film-référence dans le domaine de la rencontre entre dessin animé et prises de vues réelles. Qualifié de « projet le plus important reprenant la technique[937] » par Sébastien Denis, *Qui veut la peau de Roger Rabbit* s'inscrit clairement dans une tradition, mais il en constitue pourtant l'exemple privilégié. C'est ce qui incite sans doute Alan Cholodenko à en faire l'objet de son article dans *The Illusion of Life* ou encore Hervé Joubert-Laurencin à en proposer une analyse profonde et détaillée dans *La Lettre volante*.

Il conviendrait dès lors de s'interroger sur la raison pour laquelle ce film en particulier a pu devenir un objet si important, non seulement dans l'histoire du procédé, mais également dans l'imaginaire collectif. Qu'il soit une « formidable réussite technique[938] » comme l'affirme Pierre-Eric Salard ne peut suffire à expliquer sa fortune historique. L'hypothèse établie par Hervé Joubert-Laurencin, et que nous choisissons ici de creuser, repose sur l'inscription du film dans un contexte singulier : *Qui veut la peau de Roger Rabbit* serait dès lors un signe des temps, non pas en raison de son seul contenu, mais également en vertu de la manière dont ce contenu a pu être interrogé et analysé *a posteriori*. Le film de Zemeckis ferait ainsi le pont entre une perception scissionnelle de la relation entre dessin animé et prises de

[935] Dossier de presse français des *Looney Tunes passent à l'action, op. cit.*, p. 5.
[936] Cf Umberto Eco, *Les Limites de l'interprétation* [1990], Paris, Grasset, 1992, p. 217.
[937] Sébastien Denis, *op. cit.*, p. 155.
[938] Pierre-Eric Salard, « *Qui veut la peau de Roger Rabbit* : lorsque la magie du cinéma opère… », article mis en ligne le 13/05/2009, disponible sur l'url : http://www.effets-speciaux.info/article?id=213 (dernière consultation le 20/08/2013).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

vues réelles, et une perception assimilatrice caractéristique du terrain historiquement connoté des “nouvelles images”.

À ne lire que la critique des *Cahiers du Cinéma* de *Qui veut la peau de Roger Rabbit*, on pourrait croire que l’importance du film de Robert Zemeckis résiderait dans sa propension à totalement effacer, par le biais de ses effets spéciaux, la frontière entre personnages animés et acteurs en prises de vues réelles, au point de dissoudre « la vérité ontologique du cinéma » dans « l’illusionnisme du dessin animé[939] ». Comme l’écrit en effet Joël Magny en conclusion de sa critique, « tout est consommé, ou plutôt dissous […]. Qui peut arrêter la machine infernale du cinéma engendrée par ses propres effets spéciaux, puisque désormais tout y est vraiment possible ?[940] ». La question qui conclut le texte, et qui explique l’état d’épuisement, d’hébétude, d’assourdissement et d’abasourdissement, d’effroi, de fascination et d’irritation qui a été, selon ses propres termes, celui de Magny à l’issue de la projection du film, repose en l’occurrence sur un constat soulevé plus tôt par l’auteur faisant de *Roger Rabbit* une pure expérience techniciste. Le film de Zemeckis serait ainsi un perfectionnement des précédentes expériences de films hybrides, « à l’aide des techniques modernes[941] ». Or, sans doute emporté par le lyrisme d’une énumération censée faire ressentir le vertige technologique perçu par le critique face aux effets spéciaux du film – ou, ce qui serait plus surprenant, par simple méconnaissance – Magny mentionne une technique qui n’a justement pas été utilisée sur la production Disney/Spielberg : « la synthèse du mouvement par des moyens électroniques et informatiques[942] ».

L’erreur est compréhensible. Le film de Robert Zemeckis s’inscrit en effet dans un contexte particulier, les années 1980 représentant la première décennie d’apparition des effets spéciaux assistés par ordinateur au cinéma[943]. Pourtant, l’une des singularités promotionnelles du film est justement d’insister sur l’absence de toute assistance par ordinateur, en mettant au contraire en avant le travail “à l’ancienne” des animateurs. Première production hybride – dessin animé/prises de vues réelles – de l’ère numérique, *Qui veut la peau de Roger Rabbit* ne joue donc absolument pas la carte du digital qui aurait pourtant pu constituer à elle seul un argument commercial déterminant. Le fait est qu’au contraire, l’insistance de la production sur la prouesse technologique du film repose intégralement sur le labeur des techniciens et des animateurs, en montrant bien qu’il a été choisi de ne pas céder à la facilité du numérique. La

[939] Joël Magny, *op. cit.*, p. 59.
[940] *Idem.*
[941] *Ibid.*, p. 58.
[942] *Idem.*
[943] *Tron* de Steven Lisberger sort en 1982 et le film *Le Secret de la pyramide* de Barry Levinson, sorti en 1985, propose l’un des premiers personnages entièrement en images de synthèse.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d’une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

critique du *New York Magazine* de juillet 1988 en témoigne sans détour : « Zemeckis et le directeur de l'animation Richard Williams, à la tête d'une gigantesque armée d'animateurs, ont fait usage de techniques démodées [*old fashioned*] – en décidant de dessiner les images plutôt que de les générer par ordinateur – afin de créer une étonnante nouvelle réalité à l'écran[944] ». Le dossier de presse du film insiste également sur ce fait en expliquant « qu'afin que la partie animation paraisse aussi authentique que les scènes réelles, l'usage de l'ordinateur était à proscrire. Chacun des dessins a été soigneusement réalisé à la main[945] ». Même le travail de *compositing* du film a intégralement été réalisé, selon les souhaits du producteur Steven Spielberg et du réalisateur Robert Zemeckis, à la tireuse optique. Nous l'avons vu, l'assistance numérique dans le cadre d'un tel film hybride ne sera employée que neuf ans plus tard, sur *Space Jam* de Joe Pykta. Sachant que *Qui veut la peau de Roger Rabbit* ne fait nullement reposer la rencontre et l'indifférenciation entre la prise de vues réelles et le dessin animé sur la supposée fonction assimilatrice du numérique, comment expliquer le fait que le film de Zemeckis reste encore à l'heure actuelle le film hybride de référence de l'ère postmoderne et digitale ?

Hervé Joubert-Laurencin justifie de prime abord son choix d'analyser *Qui veut la peau de Roger Rabbit* en y percevant la première occurrence d'un « mixte entre les "vues directes" et les "vues dessinées" aux frontières devenues, pour la première fois dans l'histoire, proprement imperceptibles[946] ». Mais la réflexion de l'auteur dépasse bien vite cette idée réductrice d'une réussite technique inédite pour se focaliser sur l'étude de l'inscription du film dans un contexte bien particulier, celui d'une transition entre deux conceptions possibles de l'image cinématographique. Comme il l'écrit, « sa réussite en 1988, plutôt qu'en 1928, en 1948, ou en 1968, doit être saisie dans sa singularité, dans sa *rareté* historique. Le *toon* de 1988 dépend certes des antécédents qui portaient son nom, mais tout autant des images qui lui sont contemporaines[947] ». Puis il enchaîne, « En ce sens, *Roger Rabbit*, objet singulier, est un pont entre l'histoire de l'animation hollywoodienne (la tradition cartoonesque) et les "nouvelles images" (ou plutôt, la nouvelle configuration qui organise les différents types d'images) […][948] ». C'est sur ce point que l'on peut entendre l'importance historique du film de Zemeckis : sorti en 1988, il peut se donner à voir comme un poste-frontière entre les

[944] David Denby, « Cartoon noir », *New York Magazine*, vol. 21, n° 27, 11 juillet 1988, p. 54 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Zemeckis and animation director Richard Williams, heading a gigantic army of animators, have used old-fashioned techniques – drawing the pictures rather than generating them with a computer – to create a startling new reality on screen »).
[945] Dossier de presse de *Qui veut la peau de Roger Rabbit*, *op. cit.*, p. 9.
[946] Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante*, *op. cit.*, p. 9.
[947] *Ibid.*, p. 111.
[948] *Idem.*

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

années 1980 – décennie de l'émergence de l'image digitale et de synthèse – et les années 1990, décennie de ce qui a pu être perçu comme « la substitution du digital à l'analogique[949] », ou, en d'autres termes, un moment de rupture traduit par l'apparition des premiers discours sur le numérique tels ceux de Philippe Quéau ou Edmond Couchot[950] à la fin des années 1980. Comme le précise Frank Beau, ces deux théoriciens « posèrent les fondements théoriques de l'image numérique avec pour souci légitime de les différencier des précédentes techniques de figuration[951] ». Ce qui a dès lors été choisi d'appeler les "nouvelles images[952]" apparaît comme la conséquence de cette rupture et désigne ces images numériques qui, en plus d'accroître, pour le fabriquant d'images, « la possibilité de retouches, de repentirs, et le sentiment (parfois assez vain) de maîtrise sur l'image[953] », permet à cette dernière « [d']adopter des régimes mixtes et variables[954] ». On comprend, de ce point de vue, qu'un film comme *Qui veut la peau de Roger Rabbit* puisse apparaître comme un représentant privilégié de cette ère des "nouvelles images", en vertu de sa forme hybride et de sa réussite technique en matière de manipulation du réel profilmique. Ce statut lui est cependant bel et bien artificiellement conféré, le film n'étant nullement conçu sous le régime du numérique : seule son inscription dans le contexte de la fin des années 1980 peut permettre de comprendre cet amalgame.

Mais surtout, le film interroge, par son processus de cartoonisation des corps lors de la séquence de Toonville, l'indexicalité de ses images photographiques, c'est-à-dire la « relation physique entre l'objet photographié et l'image finalement créée[955] ». Que reste-t-il en effet du corps de Bob Hoskins dans une séquence où le personnage qu'il interprète, Eddie Valiant, voit sa morphologie totalement déformée, étirée, rétractée, en dépit de toute loi physique ? *Qui veut la peau de Roger Rabbit* engage à ce titre une réflexion sur la relation du réel à son image. Lorsqu'un corps humain adopte les caractéristiques d'un être privé de tout référent dans la réalité profilmique – le *toon* – cette image de corps peut-elle être encore rattachée au

[949] David Rodowick, « La Vie virtuelle du film » [2001], rééd. in *Cinergon*, n° 15, « Où va le cinéma ? », 2003, p. 21.
[950] Philippe Quéau, *Éloge de la simulation*, Paris, INA/Champ-Vallon, 1986, ou encore *Metaxu, Théorie de l'art intermédiaire*, Paris, INA/Champ-Vallon, 1989. Edmond Couchot, *Images : de l'optique au numérique*, Paris, Hermès, 1988.
[951] Frank Beau, « Le désordre numérique », dans Frank Beau, Philippe Dubois, Gérard Leblanc (dir.), *Cinéma et dernières technologies*, Bruxelles, De Boeck Université, coll. « Cinéma Arts », 1998, p. 43.
[952] On trouve le terme dans un ouvrage de Victor Bachy, *Pour lire le cinéma et les nouvelles images*, Paris, Éditions du Cerf, 1987, ou encore plus tardivement, dans l'article de Roberto De Gaetano (*op. cit.*), p. 47. Il est également régulièrement convoqué dans l'ouvrage de Frank Beau, Philippe Dubois, Gérard Leblanc (*op. cit.*).
[953] Jacques Aumont, *L'image* [3ème édition], *op. cit.*, p. 227.
[954] *Ibid.*, p. 228.
[955] Tom Gunning, "What's the Point of an Index ? or, Faking Photographs", *NORDICOM Review*, vol. 5, n° 1/2, septembre 2004, p. 40 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « The indexicality of the photograph depends on a physical relation between the object photographed and the image finally created »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

corps photographié dont elle émane ? Le processus de cartoonisation ne témoigne-t-il pas du fait que l'image photographique ne reflète plus la réalité ? Et de ce fait, le concept même de prise de *vues réelles* fait-il encore sens si ces vues n'ont justement plus rien à voir avec la réalité ?

On le conçoit, ces interrogations n'ont rien de nouveau. La réalité a été truquée au cinéma bien avant 1988… Mais la grande nouveauté ne tient pas au film, elle tient à son contexte. Un faisceau de réflexions philosophiques se dessine en effet autour des années 1970-1980 à propos de la notion de "réel" et de sa remise en cause à l'aune d'une supposée « civilisation de l'image[956] ». L'un des représentants les plus connus de cette orientation philosophique est Jean Baudrillard, en particulier dans son ouvrage *Simulacres et Simulation* paru en 1981. Le philosophe français y traite de la question du réel en s'interrogeant sur sa valeur à l'ère du simulacre et de la simulation : selon lui, la simulation partirait « du principe d'équivalence du signe et du réel[957] ». Le réel ne serait plus la réalité au sens où on l'entend, mais une image de cette réalité qui vaudrait en elle-même pour le réel.

Selon l'auteur, « telles seraient les phases successives de l'image : elle est le reflet d'une réalité profonde ; elle masque et dénature une réalité profonde ; elle masque l'*absence* de réalité profonde ; elle est sans rapport à quelque réalité que ce soit : elle est son propre simulacre pur[958] ». Pour Baudrillard, il n'y aurait plus de réel au sens où toute la réalité a été consommée par les images : ce qui est perçu dans la réalité n'est plus perçu comme du réel, mais comme de l'image ; tel environnement nous rappelle le décor de tel film, telle personne croisée dans la rue nous rappelle tel acteur, etc. C'est un "autre" réel qui voit le jour, que Baudrillard nomme "hyperréel", expression nouvelle qui ne fait finalement que cacher que c'est la notion de réel elle-même qui fait problème. Comme la notion d'image, celle de réel s'avère constamment repensée et redéfinie – voire dans certains cas, malmenée – au point de perdre sa substance. Si le réel est bien « ce qui ne constitue ou ne concerne pas seulement une idée, un mot » mais « qui est présent ou présenté à l'esprit et constitue la matière de la connaissance[959] » on conçoit que cette présentation à l'esprit puisse avoir plusieurs "degrés de réalité". À partir du moment où la réalité elle-même se trouve manipulée et devient "fausse" –

[956] L'expression désigne le monde contemporain à partir des années 1960. Cf *"Civilisation de l'image", (Recherches et débats du Centre catholique des Intellectuels français)*, Paris, Arthème Fayard, cahier n° 33, décembre 1960 ; ou encore « La civilisation de l'image », article non signé, *Séquences : la revue du cinéma*, n° 22, 1960, pp. 3-6.
[957] Jean Baudrillard, *Simulacres et Simulation*, Paris, Galilée, 1981, p. 16.
[958] *Ibid.*, p. 17.
[959] *Le Petit Robert – Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française*, *op. cit.*, p. 1636.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

la ville d'Hollywood en est un exemple – l'image ou la représentation de cette réalité dévoyée ne perd-elle pas, du même coup, toute prise avec la notion de réel ?

On comprend, dans ce contexte de réflexion singulier, l'intérêt que peut présenter un film comme *Qui veut la peau de Roger Rabbit* aux yeux des critiques et des exégètes. La séquence de Toonville apparaît de ce point de vue comme un passage-clef, interprété par exemple par Joël Magny comme un jeu avec l'indexicalité de la prise de vues réelles. Au détriment de la réalité photographiée, c'est en effet l'irréalité du *cartoon* qui devient ici un référent "profilmique" : le corps d'Eddie Valiant reproduit ou adopte à Toonville les propriétés du monde graphique environnant. L'indexicalité de la prise de vues réelles ne relie dès lors plus l'image photographique à la réalité qui a été filmée – le corps de Bob Hoskins – mais à l'univers du dessin animé, irréel, pris pour référent. D'où l'idée d'une équivalence des formes selon le critique des *Cahiers du Cinéma*, ayant pour conséquence le fait que « les Toons [puissent désormais] à loisir se répandre dans notre monde, la frontière abolie[960] ». D'où également, à ce titre, le fait symptomatique que Toonville ait à plusieurs reprises été comparée à Disneyland.

3-b. De Disneyland à Toonville.

La comparaison de Toonville à Disneyland témoigne selon nous encore une fois, sous un angle légèrement différent, du lien qui a pu être pensé entre *Qui veut la peau de Roger Rabbit* et les théories de l'hyperréel, raison selon nous de l'importance historique conférée à ce film précis, dans ce contexte précis. Hervé Joubert-Laurencin se réfère lui-même, dès l'ouverture de son analyse du film de Zemeckis, à Baudrillard, en définissant l'un des points communs des deux entités coproductrices du long-métrage – Disney et Spielberg – résidant dans « l'affirmation de la toute-puissance, de la *précession* des simulacres[961] ». En l'occurrence, Joubert-Laurencin explique immédiatement que « la firme *Disney* a surtout créé et entretenu, depuis l'après-guerre, les conditions d'une *vie de simulation* : télévision (le *Disney Channel*), parcs de loisir (*Disneyland*, *Disneyworld*, …) à partir de l'univers du dessin animé mais hors de lui[962] ». Deux idées différentes sont à déceler dans le discours de Joubert-Laurencin, et c'est le fait même de les relier qui permet de comprendre la raison pour laquelle, sorti à cette époque, le film de Zemeckis a pu entrer en résonance avec ces réflexions dans

[960] Joël Magny, *op. cit.*, p. 59.
[961] Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante*, *op. cit.*, p. 91. L'auteur cite en note l'ouvrage de Baudrillard.
[962] *Idem.*

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

l'air du temps. Ces deux idées sont rattachées à deux orientations de l'œuvre disneyenne, la première étant liée à son travail cinématographique, la seconde à son œuvre extra-cinématographique. Comme l'explique en effet Hervé Joubert-Laurencin, « c'est en travaillant la société tout entière, en lui faisant prendre le cinéma dessiné pour la vie que l'imaginaire disneyen aura œuvré à faire admettre aux spectateurs de *Roger Rabbit*, l'existence de *Toontown*, et, au-delà, la vie même des *toons*[963] ». L'auteur fait ici référence, assez clairement, à l'entreprise disneyenne d'illusion de la vie, aboutissant selon lui à une confusion entre l'univers dessiné et la réalité. Joubert-Laurencin rejoint à l'évidence sur ce point André Bazin et son article sur *Les Aventures de Perri*, analysé en ouverture de son ouvrage.

Si Bazin perçoit en effet dans *Les Aventures de Perri* une imitation par la prise de vues réelles des codes du dessin animé instaurés depuis la fin des années 1930 par Walt Disney, c'est à un véritable cercle vicieux qu'il se confronte. Comme Dick Tomasovic le met en évidence, « à force d'épuiser l'animation au jeu du réel, voire de l'hyperréalisme, Disney finit par confondre le réel avec le factice[964] ». Il n'y a dès lors plus vraiment de différence entre le dessin animé et la nature représentée, ce que soulève Bazin lorsqu'il s'interroge à la fin de sa critique : « Dieu de toute éternité plagiait-il Walt Disney ? À moins que Walt Disney soit Dieu ![965] ». Certes l'obsession du réalisme de Disney le conduit finalement, selon Tomasovic, à quitter « le banc-titre du studio pour aller filmer la nature […] celle-ci ne constitu[ant] plus désormais le modèle de son animation mais se [voyant] contrainte, par un renversement logique, de se plier aux règles du dessin animé disneyen[966] ». Cependant, force est de constater que ce renversement tient d'une forme de syllogisme. Si Disney imite la nature dans ses dessins animés, qu'imite la prise de vues réelles lorsqu'elle s'approprie les codes du dessin animé disneyen sinon elle-même ?

Au premier abord, l'ambition disneyenne étant de produire un dessin animé parfaitement assimilé au cinéma en prises de vues réelles, on se doute que l'imitation par celui-ci d'un double parfait ne conduise au final qu'à sa propre résurrection fantaisiste – c'est ce que souligne Bazin. Force est néanmoins de constater que cette conception de la prise de vues réelles met en crise la notion même de "réel" qui la sous-tend. *Perri* entretient-il encore un quelconque rapport à la réalité dès lors que l'environnement photographique du film se trouve assimilé à l'univers graphique de Disney ? Bazin parle fort justement « d'assimilation

[963] *Ibid.*, p. 92.
[964] Dick Tomasovic, *op. cit.*, p. 37.
[965] André Bazin, « Les Périls de Perri », *op. cit.*, p. 53.
[966] Dick Tomasovic, *op. cit.*, p. 37

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

de la réalité première à la fiction devenue réalité seconde[967] » : étant donné que la prise de vues réelles ne redonne plus la trace objective de la réalité mais imite sa propre représentation, on conçoit qu'une telle orientation brouille le statut des images concernées. C'est cette appréhension altérée de la relation imaginaire/réel qui conduit sans doute Hervé Joubert-Laurencin à sa seconde hypothèse, cette fois-ci liée à l'extra-cinématographique : « Sans la cruauté et le *nonsense* anti-disneyens, présents dans le film, *Toontown* serait un parc d'attractions idéal, et les *toons* des automates souples et bien animés, encore plus parfaits que les simulacres qui se produisent à *Disneyland*[968] ». Ce lien entre le parc d'attractions de Disney et la ville imaginaire du film de Zemeckis est profond dans la mesure où *Qui veut la peau de Roger Rabbit*, coproduit par la firme Disney, perpétue l'ambition disneyenne d'un déversement de l'imaginaire dans le réel. Nous l'avons vu, cette ambition se trouve d'une part véhiculée par les nombreux films hybrides du studio. La fin de *Mélodie du Sud* et le regard-caméra de l'Oncle Rémus n'avaient pour autre but que d'accréditer la présence réelle des personnages animés dans un univers photographique que le spectateur pouvait reconnaître comme une émanation de sa propre réalité. Or, cette idée d'un déversement de l'imaginaire dessiné dans la réalité spectatorielle trouve son point d'orgue dans le projet extra-cinématographique de Disney qu'est le parc d'attractions Disneyland.

Rien de surinterprétatif à cela, il suffit, pour s'en convaincre, de se référer aux images du documentaire réalisé en 1955, au moment de l'ouverture du parc, intitulé *Dateline : Disneyland* (Wilfred Jackson, Stu Phelps). Après quelques discours de remerciements et de présentation débute en effet un défilé au sein duquel nous distinguons, au milieu de spectateurs bien réels, des personnages tels que Mickey Mouse, Donald Duck, Tic et Tac, les Sept Nains, etc., évidemment sous la forme d'acteurs costumés.

Cette idée d'une confusion entre la réalité et l'imaginaire est très bien remarquée à l'époque par plus d'un commentateur. Un chroniqueur de la revue *McCall's* écrit ainsi que « l'univers de dessin animé de Walt Disney se matérialise, plus grand que nature et deux fois plus réel[969] », un autre de la revue *Popular Science Monthly* décrit le parc comme un « monde de rêve dans la vraie vie[970] », tandis que l'éditorial de *Woman's Home Companion* affirme que Disneyland serait la « combinaison la plus étroite entre la vie-telle-qu'on-souhaiterait-

[967] André Bazin, « Les Périls de Perri », *op. cit.*, p. 53.
[968] Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante*, *op. cit.*, p. 92.
[969] « Disneyland », article non signé, *McCall's*, janvier 1955, p. 8 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Walt Disney's cartoon world materializes bigger than life and twice as real »).
[970] « Kid's Dream World Comes True », *Popular Science Monthly*, août 1955, p. 92 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « A real-life dream world »).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

qu'elle-soit et la vie-telle-qu'elle-est[971] ». Dans tous les cas, l'idée d'une confusion entre la réalité et l'imaginaire paraît toujours être de mise. Sébastien Denis le met bien en évidence lorsqu'il décrit le rêve de Disney comme la volonté de « poétiser le réel et de concrétiser l'imaginaire – les deux allant de pair. Que ce soit dans le mélange des sources (d'*Alice* à *Mary Poppins*) […] ou dans le projet de Disneyland (faire cohabiter toons et humains), le goût pour le réel est toujours au centre de son univers animé, et inversement[972] ». L'auteur insiste par ailleurs sur la cohérence du projet cinématographique et du projet extra-cinématographique en affirmant qu'avec Disneyland, « bien avant *Roger Rabbit*, il s'agit de créer une *Toontown*, dans laquelle on puisse rencontrer les personnages bien vivants des dessins animés[973] ». Encore une fois, le lien entre les deux lieux se trouve invoqué[974]. Il ne s'agit évidemment pas de prétendre, pour aucun de ces auteurs, que Disneyland aurait donné naissance à Toonville, ou serait sa condition de possibilité – ce qui serait quelque peu téléologique. Il s'agit en revanche de constater, rétrospectivement, ce que *Qui veut la peau de Roger Rabbit* a pu emprunter à l'entreprise disneyenne, en étant une énième actualisation.

Là où le lien à Disneyland se fait cependant plus insistant qu'avec les précédentes productions, c'est en raison de l'injection au sein de l'analyse d'un faisceau de questionnements contemporains au film permettant d'appuyer l'appartenance de ce dernier à un contexte de l'hyperréel – celui-là même que l'entreprise disneyenne a contribué à façonner dans la pensée des philosophes comme Baudrillard. Comme celui-ci l'écrit en effet, « Disneyland est là pour cacher que c'est le pays "réel", toute l'Amérique "réelle" qui *est* Disneyland. Disneyland est posé comme imaginaire afin de faire croire que le reste est réel, alors que tout Los Angeles et l'Amérique qui l'entoure ne sont déjà plus réels, mais de l'ordre de l'hyperréel et de la simulation[975] ». Or, n'est-ce pas également le cas de Toonville, qui, par sa dimension imaginaire, cache le fait que c'est tout l'univers diégétique de *Qui veut la peau de Roger Rabbit* qui est hyperréel ? La transformation du corps d'Eddie Valiant n'est-elle pas l'illustration que ce corps supposément réel n'est en fait qu'une image de corps, et que tout le "réel" du film n'est que de l'ordre de l'image, du simulacre hollywoodien – convoquant très clairement l'imaginaire cinématographique du film noir ? Et dès lors, quel serait le rôle de

[971] Woodrow Wirsig, « Disneyland », *Woman's Home Companion*, juin 1954, p. 12 (traduction personnelle de l'anglais ; texte original : « Disneyland is probably the closest yet to life-as-we-wish-it-were combined with life-as-it-is »).
[972] Sébastien Denis, *op. cit.*, p. 165.
[973] *Ibid.*, p. 170.
[974] Rappelons d'ailleurs que Joubert-Laurencin constate que « les deux lieux, l'hyper-fictionnel et l'hyper-réel, ont […] la même situation géographique : la banlieue de Los Angeles ». *La Lettre volante*, *op. cit.*, p. 92.
[975] Jean Baudrillard, *op. cit.*, pp. 25-26.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

cette mise à mal de la notion même de "réel" dans le cadre de l'émergence des "nouvelles images" auxquelles le film de Zemeckis est contemporain ?

3-c. En route vers les "nouvelles images".

Qui veut la peau de Roger Rabbit peut-il être considéré comme un représentant des "nouvelles images" ? La question ne manque pas d'ambiguïté puisque deux réponses sont possibles : si le film de Zemeckis est pris dans sa dimension hybride et du point de vue de l'assimilation qu'il propose entre des régimes mixtes qui brouillent leur statut originel, une réponse positive s'impose ; mais si l'on choisit de s'arrêter sur le fait que le film ne fait aucunement usage d'effets spéciaux assistés par ordinateur, seule une réponse négative peut être acceptable. Film à deux visages ou sans identité historique, au choix, *Qui veut la peau de Roger Rabbit* serait tiraillé entre deux conceptions cinématographiques, deux visions de l'image et, tel le chat de Schrödinger, partagerait deux états opposés, à la fois ancien et nouveau. Pourtant, si aucune réponse ne semble pleinement satisfaisante ici, c'est tout simplement parce que la question est fort mal posée. Au lieu d'essayer de savoir si le film est, ou non, un représentant des "nouvelles images", peut-être serait-il judicieux de s'interroger au préalable sur ce concept qui se trouve être justement le nœud du problème.

Nous avions déjà remarqué que le terme "d'image" était en soi problématique, mais c'est surtout sa dimension de "nouveauté" qui nous paraît importante ici à prendre en considération. Comme Frank Beau, Philippe Dubois et Gérard Leblanc le soulignent, les « discours de rupture qui reproduisent et cautionnent l'idéologie du nouveau [ne veulent ou ne peuvent] voir à quel point les dernières technologies reconduisent des problématiques souvent bien anciennes[976] ». Il nous semble en l'occurrence que les "nouvelles images" ne font que reconduire, sur la foi de la supposée révolution numérique, l'idée d'hybridité qui a été, nous l'avons vu, travaillée tout au long du siècle dans tous les films de notre corpus. Ce qu'elles y ajouteraient théoriquement serait la dimension assimilatrice du processus de digitalisation, permettant de faciliter l'opération de greffe entre les deux régimes de représentation. Mais en définitive, les "nouvelles images" n'ont de nouveau que la conception que certains théoriciens choisissent de leur attribuer. Ce faisant, ces postures théoriques ne font que « relancer certains enjeux esthétiques qui travaillaient déjà ailleurs, sous d'autres aspects, dans divers champs de

[976] Frank Beau, Philippe Dubois et Gérard Leblanc, « L'homme a marché sur la lune », in Frank Beau, Philippe Dubois, Gérard Leblanc (dir.), *Cinéma et dernières technologies*, *op. cit.*, p. 10.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

figuration plus ou moins établis[977] », ici à propos de la notion "d'image". L'identité de celle-ci n'est donc pas fondamentalement remise en cause par l'esthétique numérique, pour la simple raison que l'image est par définition une notion en crise, trouble et indéfinie.

De fait, ses deux manifestations spécifiques que sont le dessin animé et la prise de vues réelles – dans le cadre de sa forme animée – ne sont elles-mêmes pas définitionnellement arrêtées. Pour cette raison, on conçoit que l'une puisse déborder sur l'autre, d'autant plus au sein d'un contexte contemporain où la perception de la division entre le graphique et le photographique connaît une mue – ne serait-ce que théorique – liée à la fascination émanant des supposées "nouvelles images". L'essence des deux régimes de représentation ne change pas fondamentalement, il n'y a pas de rupture entre deux âges de l'image cinématographique : seule change la perception, entre autres, du lien entre le dessin animé et la prise de vues réelles. Là où leur scission institutionnelle a régulièrement incité certains metteurs en scène et animateurs à les assimiler, la vertu supposément assimilatrice du numérique tend à montrer que ces deux régimes de représentation n'avaient nullement à être séparés au départ, participant en définitive du même principe d'image animée… Le serpent se mord la queue puisque l'on en revient dès lors aux origines mêmes de l'image animée, pour laquelle la distinction entre dessin animé et prises de vues réelles n'existait pas encore, ces deux notions n'ayant pas encore été définies.

Les Aventures de Rocky et Bullwinkle est sur cette question un film fort intéressant en ce qu'il présente un régime de représentation intermédiaire qu'est celui de l'image de synthèse. Les deux personnages anthropomorphiques, une fois passés dans l'univers en prises de vues réelles, délaissent leur apparence bidimensionnelle pour adopter l'apparence de modèles en trois dimensions. Or, cette transformation n'est pas sans conséquence sur la diégèse, puisque les trois espions russes découvrent par ce biais un moyen de tuer les deux *toons* qui cherchent à les arrêter. On se souvient de la célèbre "trempette" de *Qui veut la peau de Roger Rabbit* à base de térébenthine, d'acétone et de benzène – d'ailleurs citée par les personnages du film de McAnuff – qui avait pour caractéristique de faire fondre les *toons*, images ainsi attaqués par ce qui n'était autre qu'une sorte de dissolvant. Mais ici, face à des personnages qui ne sont plus des êtres de papier et d'encre mais des modèles de synthèse, Fearless Leader se doit d'inventer un autre système qui n'est autre qu'un *ordinateur dégénérateur d'image* (littéralement CDI dans le film, inversant le principe du CGI, "Computer Generated Image"). Comme l'explique le personnage, il s'agit d'indexer les codes

[977] *Ibid.*, p. 11.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

binaires de l'image animée que l'on veut dégénérer. Les nouvelles technologies sont ici prises à l'envers. Comment tuer un *toon* dans les deux cas ? Par les moyens cinématographiques que l'on a employés pour le créer…

Cependant le film de Des McAnuff permet de faire un pas en avant par rapport au film de Zemeckis. On s'en souvient, la trempette n'a aucun effet sur les êtres humains qui ne sont pas composés d'encre et de papier. En revanche, l'une des séquences des *Aventures de Rocky et Bullwinkle* nous semble éminemment révélatrice : à bord d'un hélicoptère, les trois espions essaient de dégénérer les deux personnages à bord d'une voiture, mais le rayon de la machine se reflète dans le rétroviseur et vient frapper le véhicule volant. Or, alors que l'on pouvait croire ce rayon inoffensif sur les vues réelles – comme la trempette – l'hélicoptère se décompose soudain. Natasha Fatale s'exclame alors : « Je crois que tu as dégénéré le mauvais effet spécial… ».

Un tel passage ne fait que mettre en évidence le fait que la prise de vues réelles est elle-même soumise à un régime d'effets spéciaux numériques, l'hélicoptère étant dans cette séquence incrusté par ordinateur à l'image. Cela ne laisse guère de doute quant au fait que dans un film à effets spéciaux, en particulier dans le cadre du numérique, la prise de vues réelles et l'animation sont aussi irréels l'un que l'autre.

Les "nouvelles images" pourraient-elles dès lors permettre de résoudre le paradoxe de la scission-assimilation qui régit la relation historique entre le dessin animé et la prise de vues réelles, en les assimilant pleinement sur l'autel de l'image animée ? On pourrait répondre par l'affirmative et clôturer le débat, mais cette question ne peut admettre de réponse simple pour une raison évidente : comment les "nouvelles images" pourraient-elles résoudre un problème vieux de près d'un siècle alors qu'elles n'ont en fait rien de concrètement nouveau et ne font que reconfigurer les vieilles interrogations liées à l'image animée ? Admettons que la prise de vues réelles et le dessin animé puissent être assimilés aux "nouvelles images" ; ce serait alors leur définition même qui serait mise en question puisqu'en perdant la légitimité de leur nomination, ils perdraient ce qui les singularise l'un par rapport à l'autre. Assimilés, les deux régimes de représentation n'auraient plus qu'à disparaître puisque plus rien ne légitimerait leur séparation terminologique. Mais le problème ne ferait ainsi que se déplacer. Que la prise de vues réelles et le dessin animé puissent être assimilés par les "nouvelles images" au sein d'un grand principe unificateur que serait l'image animée, soit… Mais comment une notion aussi floue, aussi identitairement complexe que l'image animée pourrait-elle prétendre unifier deux concepts aussi culturellement définis et marqués que sont le dessin animé et la prise de vues réelles ?

En supprimant les termes du problème, le problème n'est nullement résolu. Les "nouvelles images" constituent un territoire à l'évidence complexe qui, sous couvert d'une notion unificatrice, soulève en fait les mêmes problèmes qu'avant son avènement. En fait de nouveauté, les "nouvelles images" ne proposent qu'une redécouverte, une mise à jour d'anciennes problématiques. De là notre hypothèse consistant à affirmer que la supposée assimilation des deux régimes de représentation sous le régime de l'image numérique ne fait que reconfigurer leur relation originelle, celles des origines du cinématographe. Dès lors que la frontière entre la vue réelle et le dessin animé s'estompe, plus rien ne justifie que leur séparation institutionnelle soit conservée. Passer par les "nouvelles images" pour résoudre le paradoxe de la scission-assimilation entre dessin animé et prises de vues réelles, c'est simplement revenir aux racines du problème, rechercher ce qui unissait les deux régimes de représentation avant qu'une séparation culturelle ne soit consommée. Mais le problème, en lui-même, n'est pas résolu : il est évité.

De fait, il est nécessaire de constater que la forme hybride qui nous concerne, après s'être raréfiée dans les années 1930, a pour le moment quasiment entièrement disparu des écrans depuis le film de Joe Dante de 2003. L'affichage d'une différence – diégétiquement admise – entre deux régimes de représentation institutionnellement séparés paraît avoir laissé la place à des interactions bien plus immersives, l'image de synthèse pouvant, bien plus que le dessin animé, tendre vers le photoréalisme et donc plus aisément s'assimiler aux vues réelles. Cette disparition n'est guère surprenante dans un contexte qui vise justement à l'assimilation des régimes de représentation sous le régime du numérique. Il n'est pas étonnant, à ce titre, qu'Hervé Joubert-Laurencin aille jusqu'à affirmer que « le cinéma d'animation n'existe plus[978] », constatant la tendance de ce dernier à se fondre dans le cinéma en prises de vues réelles, lequel tendrait dès lors vers une forme de « cinéma dessiné[979] ». Néanmoins, comme nous l'avons constaté, cette disparition de la forme hybride dessin animé/prises de vues réelles ne témoigne pas d'une résolution du problème : la question ne se pose simplement plus dans les mêmes termes. Car la question qui se pose à présent serait plutôt la suivante : l'assimilation proposée par l'image animée numérique ne met-elle pas en évidence la complexité intrinsèque d'une notion telle que "l'image animée numérique" ? Cette dernière n'est-elle pas, en soi, une notion problématique qui nécessiterait d'être analysée et travaillée en dehors de toute appréhension générale et globalisante ?... Mais on devine dans quelle

[978] Hervé Joubert-Laurencin, « Le cinéma d'animation n'existe plus », *op. cit.*
[979] *Ibid.*, p. 110.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

mesure un tel projet s'avère problématique : « analyser les discours, les dispositifs et les images issus des dernières technologies » tout en s'arrachant à « la logique d'une pensée totale, globalisante et souvent mielleusement utopique[980] » comme le propose Frank Beau, ne revient-il pas à redéployer les mêmes catégories, partiellement reconfigurées, que celles qui se sont dessinées dans le processus d'institutionnalisation du cinéma ? Cela ne revient-il pas paradoxalement, *in fine*, à redessiner la ligne de fracture entre deux catégories d'images bien distinctes que sont l'animation et la prise de vues réelles, celle-là même que l'utopie assimilatrice du numérique a illusoirement pu prétendre faire disparaître ?

[980] Frank Beau, *op. cit.*, p. 54.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

CONCLUSION :

La scission-assimilation du dessin animé et de la prise de vues réelles à l'ère du numérique et de l'image de synthèse

Comme nous avons cherché à le montrer tout au long de cette réflexion, la relation entre le dessin animé et la prise de vues réelles repose sur un phénomène bien plus complexe que celui d'une simple marginalisation ou d'une mise à l'écart d'une forme supposément secondaire au profit d'une autre, envisagée comme la forme dominante. Le processus de mise sous tutelle de l'animation au profit du paradigme de la captation/restitution, décrit par André Gaudreault et Philippe Marion, ne représente en réalité qu'une partie du lien établi entre l'une et l'autre, ce que l'exemple précis du dessin animé tend, à notre sens, à mettre en évidence. La marginalisation du dessin animé ne s'explique en effet pas tant au départ par une quelconque mise sous tutelle, mais plutôt par une industrialisation parallèle se conjuguant avec un rapprochement vis-à-vis de l'institution hollywoodienne, lequel constitue, à partir des années 1920, le socle institutionnel d'une catégorie en équilibre, vacillant entre deux territoires. C'est peut-être en l'occurrence à cette "double-identité" institutionnelle du dessin animé que la forme même de l'animation – dont cette catégorie précise dépend – doit en partie son altérité vis-à-vis du "cinéma dominant" en prises de vues réelles. Sans doute la différence/ressemblance d'un régime de représentation aussi ambigu que le dessin animé – qui peut tout à la fois imiter le cinéma photographique et s'en détacher dans des proportions plus ou moins grandes – avec son voisin en prises de vues réelles, a-t-elle pu contribuer à soulever dans les grandes lignes les problématiques à l'œuvre au sein d'une forme aussi difficile à cerner que l'animation. En effet, si éloignée soit-elle de la prise de vues réelles,

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

l'animation partage pourtant avec cette dernière un certain nombre de racines communes, qu'une archéologie de l'image animée permet de mettre à jour.

C'est ce qui nous a incité à penser que la supposée relation "hiérarchique" entre la prise de vues réelles et l'animation ne pouvait guère être pensée sur un mode ontologique. Constamment réinventée au cours de l'histoire du cinéma, la plupart du temps en écho à l'évolution du dessin animé – lequel perpétue sous diverses modalités son intégration-marginalisation vis-à-vis du cinéma photographique – l'animation se trouve en général perçue comme une forme à part, flottante, aussi éloignée de la prise de vues réelles qu'elle en est proche en termes générationnels. Ce questionnement ne peut d'ailleurs guère s'envisager indépendamment des problèmes techniques posés par la relation ou la rencontre entre des régimes de représentation qui, s'ils sont supposés pouvoir se ressembler, sont marqués par plusieurs différences qui progressivement dessinent les contours d'une séparation esthétique.

Il était dès lors nécessaire d'en passer par une analyse contextuelle des films hybrides afin de déceler les diverses raisons pour lesquelles les deux régimes de représentation ont pu être esthétiquement différenciés ou à l'inverse, visuellement rapprochés, à telle ou telle époque. De ce point de vue, le problème ne serait pas tant la nature des deux régimes de représentation, mais le fait même qu'il ait été besoin, à un moment donné, d'envisager une différence ontologique entre les deux, orientation pouvant peut-être s'expliquer, entre autres, par la dissemblance esthétique parfois constatée lorsque les deux se trouvent comparés. De fait, la notion même de régime de représentation pose problème au sens où elle peut être différemment comprise en fonction des films concernés, jusqu'à être parfois littéralement mise à mal dans le cadre d'œuvres mettant sur un pied d'égalité le dessin et la photographie comme deux modalités d'animation similaires. On comprend, en ce sens, que les "nouvelles images" tendent, depuis les années 1980, à rendre illégitimes des notions comme "dessin animé" ou "prises de vues réelles", contextuellement marquées et culturellement construites tout au long du siècle. On en reviendrait dès lors à privilégier la notion d'image animée en imposant du même coup un retour aux problématiques entourant la recherche sur le cinéma des premiers temps et son archéologie.

De fait, l'idée selon laquelle le processus de scission-assimilation entre dessin animé et prises de vues réelles serait sans issue repose sur une appréhension particulière de ces deux régimes de représentation. Or, il serait à notre sens possible de ne pas limiter le dessin animé et la prise de vues réelles à leur dimension analogique et d'ouvrir le questionnement à l'ère du

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

numérique. Considéré par certains comme une « révolution copernicienne[981] », le numérique ne fait en effet à nos yeux que reconfigurer d'anciennes problématiques, les modèles du dessin animé et de la prise de vues réelles étant reconduits sous des formes sensiblement différentes[982]. Dès lors, bien que le modèle hybride des films de notre corpus ait *a priori* disparu des écrans depuis le début des années 2000, les interrogations qui lui sont liés ne se sont pour leur part pas volatilisées, mais se seraient selon nous simplement déplacées.

Comme l'affirme par exemple Philippe Rigaut en 2001, « d'une manière certes quelque peu provocatrice […], on pourrait déclarer que le virtuel n'a après tout pas grand-chose d'exceptionnel, et qu'entre les images de synthèse et les dessins animés, il n'y a guère plus qu'une différence d'équipements et de process techniques[983] ». Timide, cette hypothèse qui n'est d'ailleurs pas tenue très longtemps par l'auteur nécessiterait que l'on creuse davantage ses présupposés. Quitte à nous-mêmes prêter le flanc à la critique, nous serions enclins à affirmer que l'image de synthèse connaît, encore à l'heure actuelle, une appréhension critique et théorique qui tend à la rattacher au modèle historique de l'animation de dessins. L'image de synthèse a beau avoir été présentée par plusieurs théoriciens des années 1980 comme quelque chose de radicalement nouveau, comme une rupture dans l'histoire du cinéma, elle n'en a pas moins été perçue, par une autre frange de commentateurs, comme un simple avatar du dessin animé. Citons à cet égard Serge Daney qui écrivait dès 1988 dans *Art Press* que là où

> « la télévision a généralisé l'idée d'enregistrement, d'inscription inaccusable, de trace originaire, […] ce qui est revenu dans le cinéma, graduellement, c'est le dessin. L'énergie qu'il y a dans un film où on a dessiné les plans n'est pas du tout la même que dans les autres. Ce qui me frappe, c'est la revanche du dessin sur l'enregistrement, *d'autant que le dessin, par nature, est sans doute beaucoup plus proche du monde des modèles, de l'informatique, donc déjà de l'image de synthèse*[984] ».

Loin d'être cantonnée aux premières années d'émergence de l'imagerie de synthèse, cette vision se perpétue dans les deux décennies suivantes, preuve de l'inscription du numérique dans une tradition dont il tend à prendre le relais. Agnès Saulnier écrit par exemple en 2003 que

[981] Philippe Quéau, *Le Virtuel – Vertus et Vertiges*, Paris, INA/Champ Vallon, 1993, p. 9.
[982] Sur ce point, voir Tom Gunning, « What's the Point of an Index ? », *op. cit.*
[983] Philippe Rigaut, *Au-delà du virtuel*, Paris, L'Harmattan, 2001, p. 148.
[984] Serge Daney, « Cinéma et télévision », in *Art-Press*, n° 127, juillet-août 1988, p. 50 (je souligne).

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

> « contrairement à ce qu'on pourrait penser, les techniques traditionnelles du dessin animé n'ont pas été révolutionnées par les images de synthèse. En effet, l'ordinateur est présent dans beaucoup de films d'animation, mais il se cantonne la plupart du temps à un rôle discret d'aide à la production. Utilisé pour des économies de temps, il est ainsi souvent présent dans le layout, ou dans des séquences bien particulières. […] Peut-être la 3D n'est-elle pas encore tout à fait prête à assurer toute seule ce travail et que le dessin animé reste plus souple pour laisser libre cours à l'imagination des artistes[985] ».

D'abord envisagé comme un simple outil dans le cadre de la production de dessins animés, l'image de synthèse a néanmoins finalement bel et bien pris le relais dans ce domaine dans le courant des années 2000 comme en témoigne la production de la firme Disney – depuis son partenariat avec Pixar – ainsi que celle de Dreamworks.

Certes, certains théoriciens et critiques ne perçoivent dans la production d'images de synthèse qu'une quête de photoréalisme de plus en plus évidente. Virginie Guilminot, dans une thèse sur le réalisme dans les images de synthèse affirme ainsi : « Aujourd'hui la chasse absolue au réel est grande ouverte. […] Les formes, les matières, les mouvements, les comportements d'une vraie caméra, rien n'y échappe[986] ». Nous ne saurions pourtant que nous porter en faux devant une vision si unidimensionnelle. Si cette orientation de l'image de synthèse est manifeste dans un certain nombre de cas, autant d'autres cherchent au contraire à s'éloigner du réel en proposant une esthétique caricaturale tout à fait proche du *cartoon*. De fait, si Joël Augros constate que dans la production récente de dessins animés « l'imagerie générée par ordinateur […] supplante l'animation traditionnelle[987] », il n'en reste pas moins pour lui que ces productions partagent le point de commun de présenter des *toons*, qu'il s'agisse d'un personnage comme Fievel ou comme Shrek, tous deux cités par le chercheur. Il faut en effet différencier plusieurs usages de l'image de synthèse : celui qui consiste en une imitation de la réalité, en général dans le cadre d'effets spéciaux numériques, et celui qui consiste à s'en éloigner. Comme Sébastien Denis le met en évidence, « là où les effets visent l'intégration et l'invisibilité, l'animation en image de synthèse joue de plus en plus le formalisme et les effets *cartoon*[988] ». De fait, la réception même de ces images paraît parasitée par cet héritage qui ne fait que prouver la continuité entre un dessin animé supposément

[985] Agnès Saulnier, « Des images de synthèse », in Bernard Baillaud, Jérôme de Gramont, Denis Hüe (dir.), *Images et Encyclopédies*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2003, p. 379.
[986] Virginie Guilminot, « La synthèse d'image animée : au-delà d'une simulation réaliste », thèse de doctorat de l'université Paris 8, section Arts, sous la direction d'Edmond Couchot, 1996, citée par Agnès Saulnier, *op. cit.*, pp. 378-379.
[987] Joël Augros, « Le *toon* c'est de l'argent », *CinémAction* n° 123, « CinémAnimationS », dirigé par Pierre Floquet, *op. cit.*, p. 61.
[988] Sébastien Denis, *op. cit.*, p. 236.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

traditionnel et un dessin animé réalisé en images de synthèse. Christian Viviani va même jusqu'à écrire, à propos du *Pôle Express* de Robert Zemeckis (*The Polar Express*, 2004), que le chef de train du film « est un humain devenu un *toon*. Tom Hanks est si présent derrière le trait du dessin que l'on sait d'emblée qui l'a créé : Zemeckis et son acteur. […] *The Polar Express*, c'est un peu la revanche des *toons* : libérés de leur ghetto à la fin de *Qui veut la peau de Roger Rabbit*, ils ont maintenant pris le pouvoir, jusqu'à devenir les passeurs des rêves mêmes des humains[989] ». Au-delà de l'aspect surinterprétatif d'une telle réflexion, ce qui nous frappe, c'est la continuité qu'observe Viviani entre les *toons* de *Qui veut la peau de Roger Rabbit* et l'imagerie du *Pôle Express*, film lorgnant vers une représentation hyperréaliste, à laquelle s'ajoute le procédé dit de *performance capture*, consistant à utiliser la performance réelle d'un acteur pour la greffer à un avatar de synthèse. Le terme de "dessin" employé par l'auteur ne fait guère de doute quant à l'amalgame qu'il choisit de faire entre le dessin animé et l'image de synthèse. Le film en images de synthèse ne serait finalement qu'un dessin animé auquel on aurait rajouté une dimension – avec tout ce que cela implique de reconfigurations théoriques, bien entendu. Mais on comprend ainsi qu'une grande partie des films intégralement réalisés en images de synthèse soit encore institutionnellement rattachée au modèle du dessin animé industriel.

Contrairement aux apparences, ces considérations n'ont rien d'un détour. Il s'agit uniquement pour nous de nous inscrire à l'encontre d'un certain discours qui consisterait à ne voir dans le lien prises de vues réelles/images de synthèse qu'un principe d'assimilation. Il n'est en effet guère surprenant de rencontrer, dans un article des *Cahiers du Cinéma* de 2010 consacré à une rétrospective des années 2000 sous l'angle du numérique, un parti-pris nettement téléologique de la part de son auteur. Jean-Sébastien Chauvin tente en effet en quelques lignes de résumer l'évolution globale du cinéma hollywoodien depuis les premières heures du numérique jusqu'à *Avatar* de James Cameron (2009), écrivant ainsi :

> « L'affaire remonte bien avant 2000, à l'orée des années 70, quand les artistes se sont appropriés la vidéo analogique et que les premiers effets spéciaux numériques ont entamé la mue d'un cinéma syncrétique (*Tron, Qui veut la peau de Roger Rabbit*) qui aboutira quelques années plus tard au *Benjamin Button* de Fincher ou à *Avatar* de Cameron, qui consacrent la logique à l'œuvre dans le cinéma hollywoodien depuis des décennies : l'intégration conjointe du réel et de la synthèse. Cette ambition a fini par se muer, dans les

[989] Christian Viviani, « Robert Zemeckis : vers une digestion de l'humain par le dessin », *CinémAction* n° 123, *op. cit.*, p. 95.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

années 2000, en désir d'effacer la distinction entre l'un et l'autre, voire même en un renversement de leurs caractéristiques (*Avatar*)[990] ».

On perçoit évidemment ici une perspective évolutionniste qui ferait des films des années 2000 l'aboutissement des expériences balbutiantes des années 1980. Mais outre l'aspect discutable d'une telle vision nous frappe l'unidimensionnalité du discours. Ces quelques lignes donnent en effet l'impression que le cinéma hollywoodien aurait uniquement tendu vers l'assimilation entre l'image graphique et l'image photographique, alors que le terme même de "syncrétisme" utilisé par l'auteur dénote une fusion imparfaite. Le fait de citer *Qui veut la peau de Roger Rabbit* en tant que précurseur de ce mouvement d'assimilation ne fait que témoigner du problème : si la séquence de Toonville ouvre en effet bel et bien sur une image qui serait tout autant de la prise de vues réelles que du dessin animé, le reste du film tend plutôt à dresser une véritable frontière entre les deux régimes de représentation. Il nous semble que la même chose soit perceptible dans certains usages de l'image de synthèse : tout en cherchant une assimilation avec la prise de vues réelles plus fusionnelle que dans le cadre du dessin animé "traditionnel" – du fait de la tridimensionnalité commune des modèles informatiques et des corps photographiés – les animateurs se heurtent à l'un des aspects primordiaux de l'image de synthèse : elle s'inscrit au sein du territoire esthético-institutionnel de l'animation graphique, à l'écart, donc, de celui de la prise de vues réelles.

Le paradoxe est – peut-être involontairement – soulevé par Laurent Jullier lorsqu'il écrit qu'« en fait de nouveauté, le recours à des ordinateurs performants dans le domaine des images photoréalistes a surtout apporté une généralisation de la conception du film comme dessin animé[991] ». Plus l'image de synthèse serait photoréaliste, plus le film serait donc considéré comme proche du dessin animé ? On le voit, ce double-mouvement contradictoire est à la source de l'oxymore de l'image de synthèse, héritant selon nous de la problématique de la scission-assimilation déployée tout au long du siècle au cœur des divers films hybrides de notre corpus. Suivant cette logique, nous serions enclins à affirmer que l'image de synthèse ne fait que rejouer les problématiques à l'œuvre dans le dessin animé, avec des configurations sensiblement différentes. L'image de synthèse perpétuerait ainsi la problématique de la scission-assimilation vis-à-vis du cinéma photographique à l'ère des supposées "nouvelles images".

[990] Jean-Sébastien Chauvin, « Changement de plan – Années 2000, années numérique », *Cahiers du Cinéma*, n° 652, janvier 2010, p. 44.
[991] Laurent Jullier, *Star Wars – Anatomie d'une saga*, Paris, Armand Colin, coll. « Cinéma », 2005, p. 54.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Il suffit pour s'en convaincre de relire Hervé Joubert-Laurencin lorsque ce dernier écrit que

> « le "dessin", en tant que réfracté par le cinéma, le "dessin-mouvement" devrait-on dire, est à la fois une activité manuelle archaïque pré-cinématographique et en même temps l'outil de la négation, au sein de la modernité technologique, d'un certain cinéma "ancien", souvent appelé "bazinien" en France […]. Dans le premier cas, c'est la main qui dessine et s'oppose à la machinerie automatique du cinéma car, fondamentalement, elle la précède, dans le second, c'est l'ordinateur qui dessine et surpasse celle-ci – car elle lui succède – sur son propre terrain, celui de la re-création d'une réalité "qui s'accorde à nos désirs". Le dessin, opérateur temporel et historique en ce sens, agit donc tout à la fois avant, après et dans le cinéma[992] ».

La fortune esthétique de l'imagerie de synthèse dans un certain type de cinéma contemporain n'est autre qu'une victoire paradoxale de l'animation, comme le met en évidence Joubert-Laurencin, puisque « cette victoire n'est que le récit de sa disparition en tant que telle[993] », absorbée avec la prise de vues réelles dans un supposé "tout numérique". L'image de synthèse ouvre le cinéma vers une forme totalement recomposée de la prise de vues réelles, mais dans le même mouvement, elle serait également la "négation" du cinéma en prises de vues réelles traditionnel. À la scission consommée à la faveur de la sécession spectaculaire orchestrée par les partisans de l'idée de rupture numérique dans les années 1980 s'oppose l'idée d'assimilation au cœur d'une nouvelle imagerie composite, où la prise de vues réelles et l'animation de synthèse seraient théoriquement indistinctes.

La manifestation la plus évidente et la plus radicale de cette problématique s'illustre à nos yeux dans le procédé de *performance capture* cité plus haut, mettant sur un pied d'égalité la trace de la performance d'acteur, capturée sur le vif, et l'imagerie de synthèse. Or, nous avons déjà démontré par ailleurs que ce dispositif technique, ne faisant plus la différence entre la vue réelle et l'animation graphique, renvoie en un sens au cinéma des premiers temps et à son indistinction entre les deux régimes de représentation[994]. Encore une fois, l'assimilation de l'image de synthèse et de la prise de vues réelles ne fait que rejouer la problématique à

---

[992] Hervé Joubert-Laurencin, « Le cinéma d'animation n'existe plus », *op. cit.*, p. 110.
[993] *Idem.*
[994] Cf Jean-Baptiste Massuet, « L'impact de la *performance capture* sur les théories du cinéma d'animation », *op. cit.*, *Idem*, « Préparer la "seconde venue" du cinéma : l'aventure du studio ImageMovers de Robert Zemeckis – Pour une révolution de l'animation sans le cinéma d'animation », *op. cit.*, ainsi que, toujours du même auteur, « La capture de mouvement contre la prise de vues réelles – de l'empirisme du point de vue photographique à l'idéalisme numérique du corps cinématographique », *op. cit.* Signalons encore la sortie, en janvier 2014 de l'ouvrage *La Capture de mouvement ou le modelage de l'invisible* aux Presses Universitaires de Rennes, dirigé par Marco Grosoli et Jean-Baptiste Massuet.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

l'œuvre dans la rencontre entre cette dernière et le dessin animé traditionnel. Sorti en 2013, *Le Congrès* d'Ari Folman (*The Congress*) nous paraît être l'illustration littérale de cette intuition, et incite à creuser cette idée selon laquelle l'image de synthèse ne ferait que remettre en jeu les problématiques inhérentes au dessin animé traditionnel.

Ce long métrage, adapté du *Congrès de Futurologie* de Stanislas Lem, a la particularité d'être sectionné en deux parties, l'une reposant sur des acteurs et un environnement réels, photographiques, et l'autre réalisée presque intégralement en animation. Cette singularité a valu au film un certain nombre de critiques, non pas en raison de cette structure bicéphale, mais plutôt en raison du décalage esthétique entre les deux approches de Folman, l'une très épurée et émotionnelle tandis que la seconde s'avère bien plus théorique et foisonnante. C'est presque à deux films bien différents que le spectateur a à faire, mais chacune de ces parties pointe en réalité du doigt la même problématique : celle de l'avenir des images et du cinéma.

Le film se concentre, dans sa première partie, sur le pacte faustien conclu entre l'actrice Robin Wright – incarnant son propre rôle – et un producteur de cinéma hollywoodien. En échange d'un salaire versé jusqu'à la fin de sa vie, l'actrice devrait céder son image au studio : scannée, numérisée, Robin Wright laisserait la place à un double digital qui pourrait dès lors être employé selon le bon vouloir des producteurs, indépendamment de tout choix de carrière personnel. L'actrice serait dès lors condamnée à ne plus jamais apparaître en public, vieillissant dans l'ombre tandis que son clone virtuel s'épanouirait sur les écrans, inchangé : la jeunesse éternelle par imagerie numérique interposée. Cette première partie s'achève par l'acceptation du contrat par l'actrice qui se voit dès lors intégralement scannée, enfermée dans une machine qui, par rafales de flashs, capture chacune de ses expressions, chacune de ses émotions, et dévore son âme. On reconnaît là le principe de base de la technologie dite de *performance capture*.

La seconde partie du long métrage, se déroulant vingt ans après ces évènements, découvre Robin Wright se rendant au Congrès de Futurologie. Folman y décrit une sorte de futur possible des images et du cinéma, la société étant régie par une substance contrôlant les esprits et permettant à tout un chacun de devenir, sous l'effet hallucinogène de la drogue ingérée, un acteur ou une actrice de son choix, dans un rôle en particulier, le temps d'un court voyage astral. Les spectateurs ne vont plus vraiment au spectacle, ils vivent littéralement le film et tendent dès lors à perdre le contact avec la réalité. Si ce court résumé ne retranscrit que le *background* de cette seconde partie, on comprend de quelle manière se justifie la transition entre les deux temps du film : la séquence de la *scanning room* ne fait que mettre en scène la

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

disparition de Robin Wright, le passage de la chair à l'image numérique, le devenir-nombre de son corps et, dans un même mouvement, la fin d'une certaine conception du cinéma. Le choix de Robin Wright pour le rôle est d'autant plus judicieux que l'actrice a par deux fois incarné des êtres de synthèse dans les films en *performance capture* que sont *Beowulf* et *Le Drôle de Noël de Scrooge* (*A Christmas Carol*) tous deux réalisés par Robert Zemeckis (2007 et 2009).

Or, plutôt que d'opter pour une imagerie de synthèse dans la seconde partie de son long métrage, comme un écho à ces expériences de « cinéma virtuel[995] », Folman choisit de passer par le dessin animé traditionnel en deux dimensions, en convoquant explicitement l'esthétique des frères Fleischer. Comme s'il n'y avait guère de différence, pour le metteur en scène, entre l'image de synthèse et le dessin animé, appartenant de fait tous deux à la même sphère : celle du cinéma d'animation. *Le Congrès* pointe ainsi du doigt un devenir-animation du cinéma à l'ère du numérique tout en dénonçant une dérive potentielle des formes immersives de spectature, aboutissant à une perte de points de repère entre la réalité supposée et le virtuel. Mais paradoxalement, par son projet esthétique même, ce n'est pas tant d'une assimilation entre animation et cinéma dont le film témoigne, mais bien plutôt d'une crise identitaire : film double, hybride, bicéphale, hétérogène, scissionnel, etc., tout concorde pour affirmer que *Le Congrès* révèle, par sa forme, un état paradoxal du cinéma, tendu vers l'assimilation – et donc la disparition – des notions d'animation et de prise de vues réelles, tout en réaffirmant, dans un même mouvement, la préséance d'une division indépassable entre les deux régimes de représentation dont on confronte deux occurrences plutôt tournées vers le passé. Ouvert vers de nouvelles formes de représentation cinématographiques, le long métrage de Folman montre en définitive que ces nouvelles formes ne font guère autre chose que ne faisaient déjà les anciennes : elles renvoient aux origines de l'image animée, à une époque où les institutions n'étaient pas encore clairement en place, où la question de l'identité des images n'était pas encore concrètement posée, à une période, enfin, où les territoires institutionnels et esthétiques n'étaient pas encore précisément tracés. Ce que dessine dès lors le film, c'est une boucle enfin bouclée entre le cinéma de demain et le cinéma d'hier : ou, si l'on préfère, une boucle enfin ouverte entre le dessin animé d'hier et le dessin animé de demain.

[995] Le terme a été employé par Robert Zemeckis lui-même, cf Julien Dupuy, « Il était une fois la révolution », *Mad Movies*, n° 169, novembre 2004, p. 44.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

BIBLIOGRAPHIE

I. Approche historique de la forme hybride.

1. Histoire du dessin animé.

1-a. Ouvrages généraux sur le dessin animé et le cinéma d'animation.

- BENAYOUN Robert, *Le Dessin animé après Walt Disney*, Paris, Jean-Jacques Pauvert, 1961, 173 p.
- BENDAZZI Giannalberto, *Le Film d'animation : du dessin animé à l'image de synthèse*, Grenoble, La Pensée Sauvage/JICA, 1985, 190 p.
- BENDAZZI Giannalberto, *Cartoons – Le Cinéma d'animation, 1892-1992*, Paris, Liana Levi, 1991, 704 p.
- CLARENS Bernard, *André Martin, écrits sur l'animation 1*, Paris, Dreamland éditeur, 2000, 271 p.
- COTTE Olivier, *Il était une fois le dessin animé… et le cinéma d'animation*, Paris, Dreamland Editeur, 2001, 344 p.
- DENIS Sébastien, *Le Cinéma d'animation*, Paris, Armand Colin, coll. « Cinéma », 2006, 280 p.
- KERMABON Jacques (dir.), *Du Praxinoscope au cellulo, un demi-siècle d'animation en France (1892-1948)*, Paris, CNC, 2007, 351 p.
- LALOUX René, *Ces dessins qui bougent*, Paris, Dreamland Éditeur, 1996, 200 p.
- DUCA Lo, *Le Dessin animé*, Paris, Prisma Editions, 1948, 178 p.
- PONCET Marie-Thérèse, *L'Esthétique du dessin animé*, Paris, Nizet, 1952, 279 p.
- VRIELYNCK Robert, *Le Cinéma d'animation avant et après Walt Disney – Un panorama historique et artistique*, Bruxelles, Meddens, 1981, 210 p.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

– WILLOUGHBY Dominique, *Le Cinéma graphique – Une histoire des dessins animés : des jouets optiques au cinéma numérique*, Paris, Textuel, 2009, 286 p.

1-b. Ouvrages et articles spécialisés sur le dessin animé et le *cartoon*.

– BARRIER Michael, *Hollywood Cartoons – American Animation in its Golden Age*, New-York, Oxford University Press, 1999, 672 p.
– BEAULIEU R., « Trente ans de dessins animés », *Revue Française de Photographie*, 1er mai 1939, p. 123.
– BECK Jerry et Friedwald Will, *Warner Bros, secrets et traditions de l'animation*, Paris, Dreamland Éditeur, 1988, 245 p.
– BRION Patrick, *Les Dessins animés de la Métro-Goldwyn-Mayer*, Paris, Éditions de la Martinière, 1999, 359 p.
– CABARGA Leslie, *Fantasmagorie*, n°3/4, « Betty Boop, Popeye et Cie, l'Histoire des Fleischer », Paris, Fantasmagorie Production, 1980, 207 p.
– CANEMAKER John, *Winsor McCay : His Life and Art* [1ère édition : 1987], New York, Harry N. Abrams, 2005, 271 p.
– CHEMARTIN Pierre et GAUTHIER Philippe, « "Le dernier cri des dessins animés" : pérennité des attractions et nouveauté cinématographique », in *Domitor 2008 – Les Cinémas périphériques dans la période des premiers temps*, Perpignan, Presses Universitaires de Perpignan, Institut Jean Vigo Perpignan, 2010, pp. 329-336.
– CHEMARTIN Pierre et NOUJEIM Dominique, « De *Fantoche* à *Bobby Bumps* : l'émergence du dessin animé », *Cinéma & Cie*, vol. X, n° 14-15, été-automne 2010, pp. 39-47.
– COHL Émile, « Les dessins animés », *L'Écho de Paris*, 2 mars 1923, p. 5.
– CRAFTON Donald, *Before Mickey – The Animated Film, 1898-1928* [première édition : 1982], Chicago & London, The University of Chicago Press, 1993, 413 p.
– CRAFTON Donald, *Shadow of a Mouse*, Berkeley, Los Angeles & London, University of California Press, 2012, 372 p.
– DEVIGNE Paul, « À propos de Benjamin Rabier », *Le Messager de la Vendée*, 12 novembre 1939 (numéro de la page invisible sur le document d'archive que nous

avons consulté – Fonds Georges Sadoul à la Cinémathèque Française, réf. : SADOUL128-B10).

- FLEISCHER Richard, *Max Fleischer and the Animation Revolution*, Kentucky, University Press of Kentucky, 2005, 232 p.
- FLOQUET Pierre, *Le Langage comique de Tex Avery*, Paris, L'Harmattan, coll. « Cinémas d'animations », 2009, 311 p.
- GAUTHIER Philippe (dir.), *Animation : An Interdisciplinary Journal*, "Special Issue : Animation, Pre- and Early Cinema", vol. 6, n° 2, Juillet 2011, 115 p.
- GRANDINETTI Fred, *Popeye : An Illustrated Cultural History*, Jefferson, McFarland, 2004, 337 p.
- IWERKS Leslie et KENWORTHY John, *Ub Iwerks et l'homme créa la souris*, Paris, Bazaar & Co, 2008, 195 p.
- JONES Chuck, *Chuck Amuck – The Life and Times of An Animated Cartoonist*, New-York, Avon Books, 1989, 296 p.
- KLEIN Norman M., *7 Minutes, The Life and Death of the American Animated Cartoon*, London & New-York, Verso, 1993, 284 p.
- LAMBERT Pierre, *Le Cartoon à Hollywood*, Paris, Librairie Séguier, 1988, 197 p.
- LANGER Mark, « John Randolph Bray – Animation pioneer », in Gregg Paul Bachman et Thomas J. Slater (dir.), *American Silent Film – Discovering Marginalized Voices,* Carbondale & Edwardsville, Southern Illinois University Press, 2002, pp. 94-114.
- LANGER Mark, « Polyphony and Heterogeneity in Early Fleischer Films : Comic Strips, Vaudeville and the New York Style », in GOLDMARK Daniel et KEIL Charlie (dir.), *Funny Pictures : Animation and Comedy in Studio-Era Hollywood*, Berkeley, Los Angeles & London, University of California Press, 2011, pp. 29-50.
- LENBURG Jeff, *Who's Who in Animated Cartoons*, New-York, Hal Leonard Corporation, Applause Theater & Cinema Books, 2006, 381 p.
- MAAS Ernest, « Animating Felix », *Screenland*, vol. 3, n° 5, janvier 1922, p. 32.
- MALTIN Leonard, *Of Mice and Magic – A History of American Animated Cartoons*, New-York & London, New American Library, Plume Book, 1980, 485 p.
- MARTIN Jessie, « Le Cinéma d'animation et le privilège de l'imaginaire – de *Fantasmagorie* à *Paprika* », dans *Entrelacs* n° 8, « Imaginaire », Revue du Laboratoire de Recherche en Audiovisuel ESAV Université de Toulouse, Téraèdre, 2011, pp. 115-127.

– O'SULLIVAN Judith, « In the search of Winsor McCay », *American Film Institute Report* 5, n°2, été 1974, pp. 3-9.
– PEARY Gerald & Danny, *The American Animated Cartoon – A Critical Anthology*, New York, Dutton Paperback, 1980, 310 p.
– REYNAUD Paul, « Trois ans avant l'invention du cinématographe, les dessins animés existaient déjà », *L'Écho de Paris,* n° 15036, 4 mai 1923, p. 5.
– ROFFAT Sébastien, *Animation et Propagande : les dessins animés pendant la Seconde Guerre mondiale*, Paris, L'Harmattan, 2005, 325 p.

1-c. Ouvrages et articles sur les *lightning sketches*.

– BARTHOLOMEW Charles L., *Chalk Talks and Crayon Presentation*, Chicago, Frederick J. Drake and Co. Publishers, 1922, 168 p.
– BENGOUGH J.W., *Bengough's Chalk-Talks*, Toronto, The Musson Book Company, 1922, 162 p.
– BIXLER William Allen, *Chalk Talk Made Easy*, Anderson, Indiana, The Warner Press, 1958, 136 p.
– CARPENTER Frank G., « Chalk Talk – An Interview with Frank Beard on American Caricature, Illustrated by Himself », in *Deseret News*, vol. XXX, n° 62, 17 septembre 1895, p. 8.
– NADEL Dan, « Quick on the Draw – The Lost Art of "Chalk Talks" », in *Frieze Magazine*, n° 73, mars 2003, consultable sur l'url : http://www.frieze.com/issue/article/quick_on_the_draw/.

1-d. Ouvrages et articles spécialisés sur Émile Cohl.

– ALLEMAGNE (d') Henry, « Le travail d'Émile Cohl », *Cinématographie Française – Technique et Matériel*, n° 1000, 31 décembre 1937, p. 2.
– ANONYME, « Fantasmagorie », *Phono-Ciné-Gazette*, n° 83, 1er septembre 1908, p. 712.
– ANONYME, « Texte sans titre », *Vie au Foyer*, 4 juin 1939 (Ce document a été consulté dans le fonds Georges Sadoul à la Cinémathèque Française, réf. : SADOUL128-B10).
– AURIOL Jean George, « Les premiers dessins animés cinématographiques, 1908, Émile Cohl », *La Revue du cinéma,* n° 6, janvier 1930, pp. 12-20.

- BEGHIN Cyril, « Inactualité d'Émile Cohl », *Cahiers du Cinéma*, n° 471-472, mai 2008, pp. 89-91.
- BRENEZ Nicole, « Fantasmagorie, Émile Cohl » in Kermabon Jacques (dir.), *Du Praxinoscope au cellulo, un demi-siècle d'animation en France (1892-1948)*, Paris, CNC, 2007, pp. 20-29.
- COSANDEY Roland, « Émile Cohl : animation, dessins animés, ou film à trucs ? », in *Positif*, n°371, dossier animation, janvier 1992, pp. 85-87.
- CRAFTON Donald, *Émile Cohl, Caricature and Film*, Oxford, Princeton University Press, 1990, 404 p.
- ESCOUBE Lucienne, « À Paris, en 1908… Quand s'animèrent les premiers fantoches… », *Pour Vous*, 1er décembre 1937, p. 18.
- LIAUSU Jean-Pierre, « Comment un plagiat permit à M. Émile Cohl d'inventer chez Gaumont les dessins animés », entretien avec Émile Cohl, *Comœdia*, 24 janvier 1936.
- VIGNAUD Jean, « Une injustice », *Ciné Miroir*, 14 février 1938, p. 98.
- VIGNAUX Valérie (dir.), *1895*, n° 53, « Émile Cohl », AFRHC, décembre 2007, 359 p.
- VIMENET Pascal (dir.), *Émile Cohl*, Paris, Les Animés, 2008, 264 p.

1-e. Ouvrages et articles spécialisés sur Walt Disney.

- ANONYME, « The Evolution of Mickey Mouse », *Motion Picture Daily*, vol. 30, n° 18, 20 juin 1931, p. 7.
- ANONYME, « Disney Gets Award », *Motion Picture Daily*, vol. 34, n° 86, 11 octobre 1933, p. 2.
- ANONYME, « Disneyland », article non signé, *McCall's*, janvier 1955, p. 8.
- ANONYME, « Kid's Dream World Comes True », *Popular Science Monthly*, août 1955, p. 92.
- BASKETTE Kirtley, « Walt Disney's Great New Plans », *Photoplay*, vol. 52, n°11, novembre 1938, p. 48.
- CARR Harry, « The Only Upaid Movie Star », *American Magazine*, mars 1931, p. 123.
- EISENSTEIN Sergueï, *Walt Disney* [1941], Paris, Circé, 1991, 127 p.
- ELIOT Marc, *Walt Disney – La Face cachée du prince d'Hollywood* [trad. Philippe Loubat-Delranc, Yves Sarda, Jean-Luc Piningre], Paris, Albin Michel, 1993, 373 p.

- FINCH Christopher, *L'art de Walt Disney – de Mickey à Mulan,* Paris, Éditions de la Martinière, 1999, 458 p.
- GRIFFITH Sean, *Tinker Belles and Evil Queens : The Walt Disney Company from the Inside Out*, New York & London, New York University Press, 2000, 292 p.
- JOHNSTON Alva, « Mickey Mouse », *Woman's Home Companion*, 1er juillet 1934, p. 12.
- MALTIN Leonard, *The Disney Films* [1ère édition : 1973], New York, Disney Editions, 2000, 422 p.
- MERRITT Russell et KAUFMAN J.B., *Walt in Wonderland – The Silent Films of Walt Disney*, Baltimore & London, The Johns Hopkins University Press, 1993, 235 p.
- SCHICKEL Richard, *The Disney Version – The Life, Times, Art and Commerce of Walt Disney*, Chicago, Elephant Paperbacks, 1968, 384 p.
- SMITH David R., « Up to Kansas City », *Funnyworld*, n° 19, automne 1978, pp. 30-34.
- STEFF Thierry, *Bon Anniversaire, Mickey !*, Paris, Dreamland Éditeur, 1998, 128 p.
- TELOTTE J.P., *The Mouse Machine – Disney and Technology*, Chicago, University of Illinois Press, 2008, 221 p.
- WATTS Steven, *The Magic Kingdom : Walt Disney and the American Way of Life*, Columbia, First University of Missouri Press, 1997, 526 p.
- WIRSIG Woodrow, « Disneyland », *Woman's Home Companion*, juin 1954, p. 12.

2. Histoire du cinéma.

2-a. Autour de l'archéologie du cinéma.

- ANONYME, « Où est née la Cinématographie ? », *Ciné-Journal*, n° 156, 19 août 1911, pp. 13-14.
- AUZEL Dominique, *Émile Reynaud, et l'image s'anima*, Paris, Dreamland Éditeur, 1998, 191 p.
- AZEMA Marc, *La Préhistoire du cinéma – origines paléolithiques de la narration graphique et du cinématographe*, Paris, Éditions Errance, 2011, 293 p.
- Catalogue *Trois siècles de cinéma – de la lanterne magique au Cinématographe*, Paris, collections de la Cinémathèque Française, commissaire Laurent Mannoni, Éditions de la Réunion des musées nationaux, 1995, 271 p.
- CERAM C.W., *Archéologie du cinéma*, Paris, Plon, 1966, 264 p.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

– DEMENŸ Georges, « Les origines du Cinématographe », *Ciné-Journal,* n° 48, 18-25 juillet 1909, pp. 4-9.
– MANNONI Laurent, *Étienne-Jules Marey – La Mémoire de l'œil*, Paris, Mazotta, « Cinémathèque française », 1999, 418 p.

2-b. Autour du cinema des premiers temps.

– ANONYME, « Société générale des Cinématographes "Eclipse" » *Ciné-Journal,* n° 2, 25 août 1908, pp. 7-9.
– ARNAUD Étienne et BOISYVON, *Le Cinéma pour tous*, Paris, Librairie Garnier Frères, 1922, 292 p.
– BANDA Daniel et MOURE José (dir.), *Le Cinéma : naissance d'un art – 1895-1920,* Paris, Flammarion, coll. « Champs arts », 2008, 533 p.
– BROWNLOW Kevin, *Les Pionniers du cinéma* [première édition : 1979], Paris, Ramsay Poche Cinéma, Calmann-Lévy, 1981, 272 p.
– BURCH Noël, *La Lucarne de l'infini,* Paris, Nathan, « Fac Cinéma », 1991, 305 p.
– CHIRAT Raymond, *Catalogue des films français de fiction de 1908 à 1918*, Paris, Cinémathèque française, Musée du cinéma, 1995, 370 p.
– CLARETIE Jules, « La vie à Paris », in *Le Temps*, 13 février 1896, p. 2.
– COSANDEY Roland, « Cinéma 1908, films à trucs et Film d'Art : une campagne de *l'Illustration* », *Cinémathèque*, n° 3, 1993, pp. 58-71.
– DUREAU G., « Revue financière », *Ciné-Journal,* n° 6, 22 septembre 1908, pp. 15-16.
– FELL John L. (dir.), *Film before Griffith*, Berkeley, University of California Press, 1983, 395 p.
– GAUDREAULT André et MARION Philippe, « Le cinéma naissant et ses dispositions narratives », *Cinéma & Cie. International Film Studies Journal*, n° 1, 2001, pp. 34-41.
– GAUDREAULT André et MARION Philippe, « A medium is always born twice », *Early Popular Visual Culture*, vol. 3, n° 1, 2005, pp. 3-15.
– GAUDREAULT André, *Cinéma et Attraction – Pour une nouvelle histoire du cinématographe*, Paris, Éditions CNRS, coll. « Cinéma et Audiovisuel », 2008, 252 p.
– GAUDREAULT André et MARION Philippe, « Le Modèle de la double naissance à l'aune du numérique », conférence donnée à Newcastle en 2011, non paginée.

- GAUDREAULT André, « Le cinéma dit des premiers temps : un bouillon de culture en pleine ébullition », texte écrit dans le cadre des travaux du GRAFICS (Groupe de recherche sur l'avènement et la formation des institutions cinématographique et scénique) de l'université de Montréal, 2011, 15 p.
- GUNNING Tom, « Cinéma des attractions et modernité », *Cinémathèque*, n°5, printemps 1994, pp. 129-139.
- HENNION Jean-Baptiste, « Éclairage sur l'année 1896. Éléments chronologiques relatifs à l'introduction du spectacle cinématographique sur les champs de foire français », in *1895*, n°54, AFRHC, février 2008, pp. 28-55.
- LE FORESTIER Laurent, « Une disparition instructive – Quelques hypothèses sur l'évolution des "scènes à trucs" chez Pathé », in *1895*, n° 27, « Pour une Histoire des Trucages », 1999, pp. 61-73.
- MEUSY Jean-Jacques, *Paris-Palaces ou le temps des cinémas (1894-1918)* [1ère édition : 1995], Paris, CNRS Éditions / AFRHC, 2002, 561 p.
- MUSSER Charles, *The Emergence of cinema : the American Screen to 1907*, Berkeley & Los Angeles, University of California Press, 1990, 613 p.
- MUSSER Charles, *Edison motion pictures, 1890-1900 : an annotated filmography*, New-York, Smithsonian Institution Press, 1997, 719 p.
- NEAD Lynda, *The Haunted gallery : painting, photography, film c.1900*, Londres, Yale University Press, 2007, 291 p.
- PACATUS I.M. [Maxime Gorki], « Brèves remarques » [1896], rééd. et traduit par Pozner Valérie in *1895*, n° 50, AFRHC, 2006, pp. 115-120.
- RITTAUD-HUTINET Jacques et Chantal, *Dictionnaire des cinématographes en France (1896-1897)*, Paris, Honoré Champion, 1999, 612 p.
- SADOUL Georges, *Histoire générale du cinéma – 1. L'Invention du cinéma, 1832-1897* [1948], Paris, Denoël, 1973, 438 p.
- SLIDE Anthony, *The Big V : A History of the Vitagraph Company*, Metuchen, Scarecrow Press, 1987, 332 p.
- *Star Film catalogue*, n° 37, 57, 61, 73, consultable sur l'url : http://filmjournal.net/melies/star-films-catalogue.

2-c. Histoire du cinéma hollywoodien.

- ACHEMCHAME Julien, *Entre l'œil et la réalité : le lieu du cinéma*, Paris, Publibook, coll. « Audiovisuel & Cinéma », 2010, 406 p.
- BAECHLIN Pierre, *Histoire économique du cinéma*, Paris, La Nouvelle Édition, 1947, 213 p.
- BORDWELL David et THOMPSON Kristin, *L'art du film, une introduction,* Bruxelles, DeBoeck Université, 2000, 808 p.
- BOURGET Jean-Loup, *Hollywood, la norme et la marge*, Paris, Nathan, coll. « Fac Cinéma », 1998, 320 p.
- CERISUELO Marc, *Hollywood à l'écran – Essai de poétique historique des films : l'exemple des métafilms américains*, Paris, Presses de la Sorbonne nouvelle, coll. « L'œil vivant », 2000, 359 p.
- CERISUELO Marc, *Preston Sturges ou le génie de l'Amérique*, Paris, Puf, coll. « Perspectives critiques », 2002, 139 p.
- CORDOVA (DE) Richard, « The Emergence of the Star System in America » in *Wide Angle*, vol.6, n° 4, 1985, pp. 4-13.
- CORDOVA (DE) Richard, *Picture Personalities : The Emergence of the Star System in America* [première édition : 1990], Illinois, University of Illinois Press, 2001, 184 p.
- COURSODON Jean-Pierre, *La Warner Bros*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1991, 366 p.
- FLOREY Robert, *Hollywood Village – Naissance des Studios de Californie*, Paris, Pygmalion/Gérard Watelet, 1986, 198 p.
- GRIEVESON Lee, « Stars and Audiences in early american cinema », in *Screening the Past : An International, Refereed, Electronic Journal of Visual Media & History*, n° 14, 11 juin 2002, non paginé, consultable sur l'url : http://www.latrobe.edu.au/www/screeningthepast/classics/cl0902/lgcl14c.htm (dernière consultation le 15/04/2012).
- HAMPTON Benjamin, *A History of Movies*, New-York, Covici-Friede, 1931, 425 p.
- HAYS Peter, *MGM, Splendeur du cinéma américain*, Paris, Bordas, 1993 [1ère édition : 1991, Turner Publishing], 315 p.
- HIRSCHHORN Clive, *La Fabuleuse histoire de la Warner Bros*, Paris, CELIV, 1984, 480 p.

– HOLDEN Anthony, *Behind the Oscar : The Secret History of the Academy Awards*, New-York, Simon & Schuster, 1993, 672 p.
– JACOB Lewis, *The Rise of the American Film*, New-York, Harcourt, Brace & Cie, 1939, 660 p.
– WALKER Alexander, *Stardom, the Hollywood Phenomenon*, New-York, Stein and Day, 1970, 385 p.
– WILEY Mason & BONA Damien, *Inside Oscar – The Unofficial History of the Academy Awards*, New York, Ballantine Books, 1986, 1231 p.
– WILLIAMS Gregory Paul, *The Story of Hollywood : An Illustrated History*, Los Angeles, BL Press LLC, 2005, 403 p.

3. Histoire de la bande dessinée et de la presse.

– ALBERT Pierre, *Histoire de la presse*, Paris, PUF, coll. « Que sais-je ? », 1970, 127 p.
– BARON-CARVAIS Annie, *La Bande dessinée*, Paris, PUF, coll. « Que sais-je ? », 1985, 127 p.
– FRESNAULT-DERUELLE Pierre, *La Bande dessinée*, Paris, Armand Colin, 2009, 128 p.
– MELLOT Philippe et MOLITERNI Claude, *Chronologie de la bande-dessinée*, Paris, Flammarion, 1996, 265 p.
– MOLITERNI Claude, *Histoire mondiale de la bande-dessinée*, Paris, Pierre Horay Éditeur, 1980, 315 p.

II. Approche théorique de la forme hybride.

1. Théorie de l'animation.

1-a. Ouvrages et articles proposant une définition de l'animation.

– COHL Émile, « Les dessins animés et à trucs », conférence donnée au ciné-club de Pépinière-Cinéma organisé par G. Denola, le 18 juin 1920.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

– JOUBERT-LAURENCIN Hervé, « Le Joujou du riche », *Trafic*, n° 2, printemps 1992, pp. 106-116.
– JOUBERT-LAURENCIN Hervé, *La Lettre volante – Quatre essais sur le cinéma d'animation*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, coll. « L'œil vivant », 1997, 350 p.
– MARTIN André, « Animation (cinéma d') », *Encyclopaedia Universalis*, volume 5, 1976, pp. 866-876.
– SIFIANOS Georges, *Esthétique du cinéma d'animation*, Paris, Éditions du Cerf/Éditions du Corlet, coll. « 7ème art », 2012, 310 p.
– TRONQUIERES (DE) J.B. [Émile Cohl], « Dessins Animés », *Larousse mensuel* n° 222, août 1925, Paris, Larousse, pp. 861-864.
– WELLS Paul, *Understanding Animation*, Londres & New-York, Routledge, 1998, 265 p.

1-b. Réflexions théoriques sur l'animation.

– BARRES Patrick, *Le Cinéma d'animation – Un cinéma d'expériences plastiques*, Paris, L'Harmattan, 2006, 189 p.
– CHOLODENKO Alan (dir.), *The Illusion of Life – Essays on Animation*, Sydney, Powers Publications, 1991, 312 p.
– CHOLODENKO Alan, « The Animation of Cinema », in *The Semiotic review of books*, vol. 18.2, 2008, pp. 1-10.
– JEAN Marcel, *Le Langage des lignes et autres essais sur le cinéma d'animation* [1ère édition : 1995], Gauvin, Les 400 coups, coll. « Cinéma », 2006, 174 p.
– JOUBERT-LAURENCIN Hervé, « Le cinéma d'animation n'existe plus », in *Acmé – Revue de cinéma numérique*, n°1, octobre 2008, pp. 106-111.
– LESLIE Esther, *Hollywood Flatlands – Animation, Critical Theory and the Avant-garde*, London & New-York, Verso, 2002, 344 p.
– MICHAUT Pierre, « Le Schéma animé dans le cinéma d'enseignement », *L'Éducation nationale*, n° 8, 22 février 1951, p. 11.
– MICHAUT Pierre, « Méthode et illustration du film de schémas animés », *Cahiers du Cinéma*, n° 53, décembre 1953, pp. 13-21.
– PARVULUS René, « Sans titre », *République du Var*, 20 février 1930, p. 20.

– SIFIANOS Georges, « Entre prose et poésie », in Pascal Vimenet et Michel Roudévitch (dir.), « Le Cinéma d'animation », *CinémAction*, n° 51, 1989, p. 180-184.
– WELLS Paul, *Animation : Genre and Authorship*, London & New-York, Wallflower, 2002, 149 p.

1-c. Numéros spéciaux de revue consacrés au cinéma d'animation.

– *Cinéma 57*, n° 14, « Spécial Animation », janvier 1957, 138 p.
– *CinémAction*, n° 51, « Le Cinéma d'animation », dirigé par VIMENET Pascal et ROUDEVITCH Michel, 1989, 256 p.
– *CinémAction* n° 123, « CinémAnimationS », dirigé par FLOQUET Pierre, Paris, Corlet, 2007, 246 p.
– *Image et son – revue de cinéma*, n° 207, juin-juillet 1967, 170 p.

2. Théorie du cinéma.

2-a. Ouvrages et articles s'interrogeant sur la spécificité et le "langage" du cinématographe.

– APOLLONIO Umbro (dir.), *Futurist Manifestos*, Londres, Thames & Hudson, 1973, 232 p.
– ARNHEIM Rudolph, *Film as Art* [1932], Berkeley & Los Angeles, University of California Press, 1958, 194 p.
– *Art du mouvement – Collection cinématographique du musée national d'art moderne (L')*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1996, 495 p.
– AUMONT Jacques, *L'image* [3ème édition], Paris, Armand Colin, 2011, 304 p.
– BARON Cynthia et SHARON CARNICKE Marie, *Reframing Screen Performance*, Ann Arbor, University of Michigan Press, 2008, 310 p.
– BARTHES Roland, « Le troisième sens », *Cahiers du Cinéma*, n° 222, juillet 1970, pp. 12-19.
– BERGALA Alain, *Initiation à la sémiologie du récit en images*, Paris, Edilig, 1978, 150 p.
– BERGSON Henri, *L'Évolution créatrice* [1907], Paris, PUF, 2013, 693 p.

- COUSTET Ernest, *Le Cinéma*, Paris, Hachette, 192 p.
- DELEUZE Gilles, *L'Image-mouvement*, Paris, les Éditions de Minuit, 1983, 297 p.
- GHALI Noureddine, *L'Avant-garde cinématographique en France dans les années vingt*, Paris, Paris Expérimental, 1995, 437 p.
- GOERGEN Jeanpaul, *Walter Ruttmann : Eine Dokumentation*, Berlin, Freunde der deutschen Kinemathek, 1989, 184 p.
- GROMAIRE Marcel, « Idées d'un peintre sur le cinéma », *Le Crapouillot*, numéros 1 à 6, avril-juin 1919.
- HEMARDINQUER P., *Le Cinématographe sonore et la projection en relief*, Paris, Eyrolles Éditeur, 1935, 332 p.
- ISOU Isidore, *Esthétique du cinéma* [1951], Paris, Centre de créativité, 1983, 153 p.
- KUNTZEL Thierry, « Le défilement », in *Cinéma : Théorie, lectures*, numéro spécial de la *Revue d'esthétique*, Klincksieck, 1973, pp. 97-110.
- KYROU Ado, *Le Surréalisme au cinéma*, Paris, Éditions Arcanes, 1953, 338 p.
- LAPIERRE Marcel (dir.), *Anthologie du cinéma*, Paris, La Nouvelle Édition, 1946, 362 p.
- L'HERBIER Marcel (dir.), *Intelligence du Cinématographe*, Paris, Corrêa, 1946, 513 p.
- LHERMINIER Pierre (dir.), *L'art du cinéma*, Paris, Seghers, 1960, 631 p.
- MELIES Georges, « Les vues cinématographiques » [1907], rééd. in André Gaudreault, *Cinéma et Attraction – Pour une nouvelle histoire du cinématographe*, Paris, CNRS Éditions, 2008, pp. 195-222.
- METZ Christian, *Langage et Cinéma*, Paris, Librairie Larousse, coll. « Langue et Langage », 1971, 224 p.
- MÜNSTERBERG Hugo, *The Photoplay : A Psychological Study and other Writings* [1916], New York & London, Routledge, 2002, 256 p.

2-b. Ouvrages et articles sur la relation du spectateur au cinéma en prises de vues réelles.

- CASETTI Francesco, « Les yeux dans les yeux », *Communications*, n° 38, 1983, pp. 78-97.
- CERISUELO Marc, « Deleuze et la comédie, petite forme et grande santé », *Rue Descartes*, n° 59, 2008, pp. 94-102.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

- DULAC Germaine, « Le Cinéma d'avant-garde – Les œuvres d'avant-garde cinématographique : leur destin devant le public et l'industrie du film » in Henri FRESCOURT (dir.), *Le Cinéma des Origines à nos Jours*, Éditions du Cygne, 1932, pp. 357-364.
- JULLIER Laurent, *L'Écran post-moderne – Un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, Paris, L'Harmattan, 1997, 203 p.
- LEROY Eugène-Bernard, *Les Visions du demi-sommeil*, Paris, Alcan, 1926, 131 p.
- MORIN Edgar, *Le Cinéma ou l'homme imaginaire*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1956, 260 p.
- ODIN Roger, « Pour une sémio-pragmatique du cinéma », *Iris*, vol. I, n° 1, 1983, pp. 67-82.
- POISSON Jacques, « Cinéma et Psychanalyse », *Cahiers du Mois*, n° 16-17, 1926, p. 176.
- GAETANO (DE) Roberto, « Le Paradoxe de l'image cinématographique », *Champs Visuels – Revue interdisciplinaire de recherches sur l'image*, n° 2, « Réalités de l'Image, Images de la réalité (2) », Paris, L'Harmattan, juin 1996, pp. 41-50.

2-c. Ouvrages et articles sur les "nouvelles images".

- ANONYME, « La civilisation de l'image », *Séquences : la revue du cinéma*, n° 22, 1960, pp. 3-6.
- BACHY Victor, *Pour lire le cinéma et les nouvelles images*, Paris, Éditions du Cerf, 1987, 191 p.
- BAUDRILLARD Jean, *Simulacres et Simulation*, Paris, Galilée, 1981, 235 p.
- BEAU Frank, DUBOIS Philippe, LEBLANC Gérard (dir.), *Cinéma et dernières technologies*, Bruxelles, De Boeck Université, coll. « Cinéma Arts », 1998, 266 p.
- BEYLOT Pierre, LE CORFF Isabelle et MARIE Michel (dir.), *Les Images en question – Cinéma, télévision, nouvelles images : les voies de la recherche*, Bordeaux, Presses Universitaires de Bordeaux, coll. « Cinéma(s) », 2011, 437 p.
- CHAUVIN Jean-Sébastien, « Changement de plan – Années 2000, années numérique », *Cahiers du Cinéma*, n° 652, janvier 2010, p. 44-45.
- *« Civilisation de l'image », (Recherches et débats du Centre catholique des Intellectuels français)*, Paris, Arthème Fayard, cahier n° 33, décembre 1960, 204 p.

- COUCHOT Edmond, *Images : de l'optique au numérique*, Paris, Hermès, 1988, 242 p.
- GAUDREAULT André et MARION Philippe, *La fin du cinéma, un média en crise à l'ère du numérique*, Paris, Colin, à paraître en octobre 2013.
- GUILMINOT Virginie, « La synthèse d'image animée : au-delà d'une simulation réaliste », thèse de doctorat de l'université Paris 8, section Arts, sous la direction d'Edmond Couchot, 1996, 258 p.
- MANOVICH Lev, *The Language of New Media,* Cambridge, MIT Press, 2001, 354 p.
- QUEAU Philippe, *Éloge de la simulation*, Paris, INA/Champ-Vallon, 1986, 257 p.
- QUEAU Philippe, *Metaxu, Théorie de l'art intermédiaire*, Paris, INA/Champ-Vallon, 1989, 337 p.
- QUEAU Philippe, *Le Virtuel – Vertus et Vertiges*, Paris, INA/Champ Vallon, 1993, 215 p.
- RIGAUT Philippe, *Au-delà du virtuel*, Paris, L'Harmattan, 2001, 235 p.
- RODOWICK David, « La Vie virtuelle du film » [2001], rééd. in *Cinergon*, n° 15, « Où va le cinéma ? », 2003, pp. 17-34.
- SAULNIER Agnès, « Des images de synthèse », in BAILLAUD Bernard, GRAMONT (DE) Jérôme, HÜE Denis (dir.), *Images et Encyclopédies*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2003, pp. 363-390.

3. Théorie du dessin – approches plastiques.

3-a. Ouvrages et articles sur le dessin.

- DEXTER Emma (dir.), *Vitamine D – Nouvelles Perspectives en Dessin*, Paris, Phaidon, 2006, 351 p.
- NANCY Jean-Luc, « Le Plaisir au dessin », in *Le Plaisir au dessin*, Paris, Hazan, Musée des Beaux-arts de Lyon, 2007, pp. 13-44.

3-b. Ouvrages et articles ayant pour objet la peinture.

- ALBERTI Leon Battista, *La Peinture* [*De Pictura*, 1435], Paris, Seuil, coll. « Sources du Savoir », 2004, 378 p.
- BENJAMIN Walter, *Selected Writings, Volume I*, Cambridge, Massachusetts, Harvard University Press, 1996, 528 p.
- FRIED Michael, *La Place du Spectateur – Esthétique et origines de la peinture moderne* [1980], Paris, Gallimard, coll. « nrf essais » 1990, 264 p.
- HUSSERL Edmund, *Phantasia, conscience d'image, souvenir,* [trad. Raymond Kassis et Jean-François Pestureau], Grenoble, Millon, 2002, 600 p.
- LEGER Fernand, *Fonctions de la peinture*, Paris, Gallimard, 2004, 381 p.
- MASSUET Jean-Baptiste, « De "Beaux-arts mystérieux" en "portraits inachevés" : La représentation éludée du plasticien au travail dans le cinéma des premiers temps », in LE FORESTIER Laurent et MOUËLLIC Gilles (dir.), *Filmer l'artiste au travail*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2013, pp. 347-361.
- PANOFSKY Erwin, *La Perspective comme forme symbolique*, Paris, Éditions de Minuit, coll. « Le Sens Commun », 1975, 273 p.
- RODRIGO Pierre, « Trop tendre est la chair – Sur les limites de l'art », in Thierry Lenain et Rudy Steinmetz, *Cadre, Seuil, Limite – La question de la frontière dans la théorie de l'art*, Vottem, La Lettre Volée, Coll. « Essais », 2010, pp. 2-10.

3-c. Ouvrages et articles consacrés à la bande dessinée.

- GOTTFREDSON Floyd, *L'Âge d'or de Mickey Mouse – Tome 2*, Grenoble, Glénat, 2012, 128 p.
- MAIGRET Éric et STEFANELLI Matteo, *La Bande dessinée : une médiaculture*, Paris, Armand Colin, Ina Éditions, coll. « Médiacultures », 2012, 272 p.

III. Approche technique de la forme hybride.

1. Technique de l'animation.

1-a. Ouvrages spécialisés sur la technique de fabrication des dessins animés.

- LUTZ E. G., *Animated Cartoons, How They Are Made, Their Origin and Development*, New York, Charles Scribner's Sons, 1926, 261 p.
- THOMAS Frank et JOHNSTON Ollie, *The Illusion of Life – Disney Animation*, New-York, Disney Editions, 1981, 575 p.
- WHITAKER Harold et HALAS John, *Timing for Animation*, Oxford, CRC Press, 2013, 157 p.

1-b. Articles, brevets et documents de vulgarisation.

- « Chronique artistique », France Actualités, 19 novembre 1943, 3 mn (source INA France).
- COHL Émile, « Les dessins animés et à trucs », in *Le Journal du Ciné-club*, 18 juin 1920. Le texte est réédité dans *1895*, n° 53, « Émile Cohl », AFRHC, décembre 2007, pp. 301-305.
- FLEISCHER Max, « Method of producing moving-picture cartoons », brevet US n° 1.242.674, déposé le 6 décembre 1915 et breveté le 9 octobre 1917, 3 p. Brevet consultable sur l'url : http://www.google.com/patents/US1242674 (dernière consultation le 06/09/2013).
- DUCA Lo, « La technique du dessin animé, trente ans après son invention », in *La Nature*, n° 3034, 1er octobre 1938, pp. 200-210.
- « Quarante ans de dessin animé », Actualités Françaises, 8 mars 1946, 4 mn (source INA France).
- REYNAUD Émile, « Le Théâtre optique », brevet d'invention n° 194 482 », 1er décembre 1888. Brevet consultable sur l'url : http://www.emilereynaud.fr/index.php/post/Brevet-d-invention-N-194-482-1888 (dernière consultation le 28/05/2013).

2. Technique de la prise de vues réelles.

2-a. Ouvrages et articles sur la photographie.

- BARTHES Roland, *La Chambre claire – Note sur la photographie*, Paris, Gallimard, Le Seuil, coll. « Cahiers du Cinéma », 1980, 192 p.
- BAZIN André, « Ontologie de l'image photographique » [1945], rééd. in *Qu'est-ce que le cinéma ?* [1ère édition 1985], Paris, Éditions du Cerf, coll. « 7ème art », 2002, pp. 9-17.
- DUBOIS Philippe, *L'Acte photographique,* Paris, Nathan, coll. « Nathan Université », 1990, 309 p.
- GUNNING Tom, "What's the Point of an Index ? or, Faking Photographs", *NORDICOM Review*, vol. 5, n° 1/2, septembre 2004, pp. 39-49.

2-b. Ouvrages et articles techniques sur la prise de vues réelles.

- CROY Homer, *How Motion Pictures Are Made*, New York, Harper & Brothers, 1918, 390 p.
- DETOEUF A., « Les difficultés de la photographie intégrale », *Ciné-Journal*, n° 10, 20 octobre 1908, pp. 3-4.
- GAILLOT Jean-Baptiste, *Les procédés de compositing : du miroir semi-aluminé à la couche alpha – quête de la "couture invisible" ou affirmation d'une esthétique à part entière ?*, mémoire de fin d'études et de recherche à l'ENS Louis Lumière, Section Cinéma, promotion 2005/2008, sous la direction d'Alain Brevard, 124 p.
- GEVERS Jacques, « Brevets et Marques de Fabrique », *Ciné-Journal*, n° 68, 6-12 décembre 1909, p. 14.
- JACKMAN John, *Blue Screen Compositing : A Practical Guide for Video and Moviemaking*, Oxford, Focal Press, 2007, 233 p.
- LE FORESTIER Laurent, « L'Enregistrement fantastique, ou quelques réflexions sur la nature et l'utilisation des trucages méliésiens », in Malthête Jacques et Mannoni Laurent (dir.), *Méliès, magie et cinéma*, Paris, Paris Musées, Fondation Electricité de France, 2002, pp. 211-236.

– MAREY Étienne-Jules, *Le mouvement* [1894], Nîmes, Jacqueline Chambon, 1994, 339 p.
– MARX Robert F., *The History of Underwater Exploration*, Toronto, Courier Dover Publications, 1990, 198 p.
– PINTEAU Pascal, *Effets spéciaux – Un siècle d'histoires*, Genève, Minerva, 2003, 568 p.

3. Entremêlement technique du dessin animé et de la prise de vues réelles.

3-a. Brevets.

– FLEISCHER Max, « Rotographe », brevet n° 1.819.883 déposé le 2 avril 1925 et breveté le 18 août 1931, 10 p. Disponible en ligne sur l'url : http://www.google.com/patents?id=XuddAAAAEBAJ&pg=PA1&source=gbs_selected_pages&cad=1#v=onepage&q&f=false (dernière consultation le 08/09/2013).
– KUDAR Jean, « Improvements in and relating to motion picture composite photography », brevet n° 633.420 déposé le 25 novembre 1946 et breveté le 19 décembre 1949, 5 p. Disponible en ligne sur l'url : http://worldwide.espacenet.com/publicationDetails/originalDocument?CC=GB&NR=633420A&KC=A&FT=D&ND=1&date=19491219&DB=&locale=en_EP (dernière consultation le 08/09/2013).
– VLAHOS Petro, « Composite photography utilizing sodium vapor illumination », brevet n° 3.095.304, déposé le 15 mai 1958 et breveté le 25 juin 1963, 6 p. Disponible en ligne sur l'url : https://docs.google.com/viewer?url=patentimages.storage.googleapis.com/pdfs/US3095304.pdf (dernière consultation le 08/09/2013).

3-b. Documents, articles et mémoires sur la technique.

– ANONYME, « How Disney combines living actors with his cartoon characters », *Popular Science Monthly*, septembre 1944, pp. 106-111.
– *Behind the Ears*, bonus DVD de l'édition collector de *Qui veut la peau de Roger Rabbit*, 2003, 35mn.

- *Brazzle Dazzle Effects – Behind Disney's Movie Magic*, bonus DVD de l'édition collector de Peter et Elliot le dragon, 2009, 25mn20.
- CLARKE Jeremy, « Richard Williams and Who Framed Roger Rabbit », *Animator Magazine*, n° 24, hiver 1988, pp. 12-20.
- CRUICKSHANK Art, « Combining Animation with Live Action », in DUNN Linwood G. & TURNER George E. (dir.), *The ASC Treasury of Visual Effects*, Hollywood, American Society of Cinematographers, 1983, pp. 241-246.
- IWERKS Ub, « Movie cartoons come to life », *Popular Mechanics*, vol. 77, n° 1, janvier 1942, pp. 34-37.
- REA Steven, « *Space Jam* crosses a new technological frontier », *Chicago Tribune*, 19 novembre 1996, consultable sur l'url : http://articles.chicagotribune.com/1996-11-19/features/9611190147_1_space-jam-theresa-randle-director-joe-pytka (dernière consultation le 24/04/2013).
- SALARD Pierre-Eric, « *Qui veut la peau de Roger Rabbit* : lorsque la magie du cinéma opère… », article mis en ligne le 13/05/2009, disponible sur l'url : http://www.effets-speciaux.info/article?id=213.
- TURNER George, « Roger Rabbit, né d'ombres et de lumière », *American Cinematographer*, vol. 69, n°7, juillet 1988. Traduit et réédité dans *Cahiers du Cinéma*, n° 412, octobre 1988, pp. 61-64.
- WARREN Bill, « The Technical background to *Space Jam* », 1996, consultable en ligne sur l'url : http://www2.warnerbros.com/spacejam/movie/cmp/behind/techframes.html (dernière consultation : 05/04/2013).
- WEINRAUB Bernard, « An animator breaks old rules and new ground in *Roger Rabbit* », *New York Times*, 1er août 1988, consultable sur l'url http://www.nytimes.com/1988/08/01/movies/an-animator-breaks-old-rules-and-new-ground-in-roger-rabbit.html?src=pm (dernière consultation le 07/04/2013).

IV. Approche sociologique de la forme hybride.

1. Sociologie de l'industrie du *cartoon*.

1-a. Encarts promotionnels dans les journaux et revues.

- ANONYME, « Mr. R. F. Outcault visits Essanay Studio », *Moving Picture World*, 3 mai 1913, p. 472.
- ANONYME, « Sidney Smith's cartoons in Selig Films », *Moving Picture World*, vol. 17, n° 1, 5 juillet 1913, p. 56.
- ANONYME, « Charles R. Macauley Making Pictures », *Moving Picture World*, vol. 22, n° 3, 17 octobre 1914, p. 315.
- ANONYME, « Features – and the future of pictures », *Film Players Herald and Movie Pictorial*, vol. 11, n° 6, février 1916, p. 20.
- ANONYME, « How Mutt and Jeff Happened », *Moving Picture World*, vol. 33, n° 6, 11 août 1917, p. 965.
- ANONYME, « Fleischer Advances Technical Art Puts Life Action Into His Wonderful Series of Animated Pen Drawings, "Out of the Inkwell"», *Moving Picture World*, vol. 40, n° 11, 7 juin 1919, p. 1497.
- ANONYME, « Greater Bray Pictographs », *Moving Picture World*, vol. 40, n° 12, 21 juin 1919, pp. 1729-1730.
- ANONYME, « Cartoon Stars make big money », *Motion Picture Classic*, vol. 10, n° 2-3, avril-mai 1920, p. 110.
- ANONYME, « The Personalities behind the laughs », *Motion Picture Daily*, vol. 30, n° 18, 20 juin 1931, p. 9.
- FISHER Bud, « "Here's How !" - Says Bud », *Photoplay*, 18 juillet 1920, p. 50.
- RAPF Maurice, « Credit Arbitration isn't simple », *The Screen Writer*, juillet 1945, p. 31.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

1-b. Entretiens et discours des représentants de l'industrie du *cartoon*.

- ADAMSON Joe, « Working for the Fleischers – An interview with Dick Huemer », *Funnyworld*, n° 16, hiver 1974-75, pp. 23-24.
- BARRIER Michael et GRAY Milton, « An interview with Bob Clampett », *Funnyworld*, n° 12, 1970, pp. 13-37.
- BRAY John Randolph, « Development of Animated Cartoons », *Moving Picture World*, vol. 33, n° 3, 21 juillet 1917, pp. 395-398.
- « Rotoscoped Memories : an interview with Ralph Bakshi », entretien réalisé pour *DVD Verdict*, consultable sur l'url http://www.dvdverdict.com/interviews/ralphbakshi.php (dernière consultation le 24/06/2013).

2. Economie des *cartoons* et adaptations de *comic strips*, de New York à Hollywood.

2-a. Articles et encarts promotionnels consacrés à la distribution des *cartoons*, dessins animés de long-métrage, et adaptations de *comic strips*.

- ANONYME, « Katzenjammer Kids », *The New York Clipper*, vol. LI, n° 5, 28 mars 1903, p. 115.
- ANONYME, « Katzenjammer Kids », *The New York Clipper*, vol. LI, n° 31, 26 septembre 1903, p. 726.
- ANONYME, « Dream of a rarebit fiend », *The New York Clipper*, vol. LIV, n° 3, 10 mars 1906, p. 94.
- ANONYME, « Winsor McKay [sic] », *Moving Picture World*, vol. 8, n° 16, 22 avril 1911, p. 900.
- ANONYME, « Mutt and Jeff in moving pictures », *Moving Picture World*, vol. 8, n° 23, 10 juin 1911, p. 1306.
- ANONYME, « Mutt and Jeff – The best and greatest innovation in talking pictures », *Moving Picture World*, vol. 8, n° 23, 10 juin 1911, p. 1349.

- ANONYME, « The Katzenjammer Kids », *Moving Picture World*, vol. 12, n° 5, 4 mai 1912, p. 403
- ANONYME, « Flickers », *Moving Picture World*, vol. 14, n° 1, 5 octobre 1912, p. 28.
- ANONYME, « "Snookums" brought to life », *Moving Picture World*, vol. 15, n° 7, 15 février 1913, p. 686.
- ANONYME, « It is hard to please him », *Moving Picture World*, vol. 17, n° 5, 2 août 1913, p. 538.
- ANONYME, « A Jungle Flirtation », *Moving Picture World*, vol. 17, n° 13, 27 septembre 1913, p. 1391.
- ANONYME, « Colonel Heeza Liar », *Moving Picture World*, vol. 22, n° 4, 24 octobre 1914, p. 450.
- ANONYME, « Facts and Comments », *Moving Picture World*, vol. 23, 20 février 1915, p. 1113.
- ANONYME, « Cartoons in the Parlor », *Moving Picture World*, 12 juin 1915, p. 1834.
- ANONYME, « Cartoons in the Hotel », *Moving Picture World*, 17 juillet 1915, p. 485.
- ANONYME, « Cartoons in a Laundry », *Moving Picture World*, 7 août 1915, p. 996
- ANONYME, « Raoul Barré's Cartoons », *Moving Picture World*, 4 septembre 1915, p. 1614.
- ANONYME, « State Rights and Specials – Mutt and Jeff Cartoons », *Motion Picture Magazine*, vol. 15, mai 1918, p. 128.
- ANONYME, « "Mutt and Jeff" Meet Theda », *Motography*, vol. 20, n° 1, 6 juillet 1918, p. 19.
- ANONYME, « Servants' Entrance », *Motion Picture Daily*, vol. 36, n° 18, 23 juillet 1934, pp. 3-7.
- ANONYME, « Servants' Entrance », *Motion Picture Herald*, 28 juillet 1934, p. 45.
- ANONYME, « Paint-Pot Fantasy », *Cinema Progress*, vol. 3, n° 1, février-mars 1938, p. 27.
- ANONYME, « Snow White and the Seven Dwarfs », *Motion Picture Review Digest*, vol. 3, n° 14, 4 avril 1938, pp. 92-93.
- ENDERS Guy, « What's wrong with the movies ? », *Hollywood Reporter*, vol. XIX, n° 11, 24 janvier 1934, p. 11.
- KUNO Hazel, « Why Personal Appearances? », *Motion Picture Magazine*, vol. 64, n° 2, août 1932, p. 6.

– LE VANE Mary, « Lettre sans titre », *Screenland*, vol. 1, n° 3, novembre 1920, p. 2.
– PEPPER Claude, « Sans titre », *The Screen Writer*, vol. 3, n° 7, décembre 1947, p. 10.

2-b. Billets et articles consacrés au développement économique du *cartoon*.

– ANONYME, « The Universal Announces The Greatest Novelty Ever Shown on The Screen », *Moving Picture World*, vol. 15, n° 8, 22 février 1913, p. 736.
– ANONYME, « Cinephone Will Open New Sound Studio On Coast », *Motion Picture News*, vol. 39, n° 10, 9 mars 1929, p. 780.
– ANONYME, « Schlesinger to Enlarge Animated Cartoon Studio », *The Film Daily*, vol. 61, n° 58, 11 mars 1933, p. 2.
– ANONYME, « Greatest Effort in Four Years Marks the Revival Move », *Motion Picture Daily*, vol. 34, n° 79, 3 octobre 1933, pp. 1-6.
– ANONYME, « Coast Has 48 In Work with 36 Preparing », *Motion Picture Daily*, vol.34, n° 110, 9 novembre 1933, pp. 1-8.

V. Approche esthétique de la forme hybride.

1. Réception de la forme hybride.

1-a. Critiques de films.

-Les Trois Caballeros :

– ANONYME, « The Three Caballeros », *Time*, 19 février 1945, p. 92.

-Mélodie du Sud :

– CROWTHER Bosley, « The Time of Their Lives », *New York Times*, 28 novembre 1946, consultable sur l'url : http://movies.nytimes.com/movie/review?res=9B03E7D71E38E53ABC4051DFB767838D659EDE.

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

-Danny le petit mouton noir :

– ANONYME, « So Dear to my Heart », *Harrison's Report*, vol. XXX, n° 50, 11 décembre 1948, p. 199.

-My Dream is Yours :

– T.M.P., « My Dream is Yours », *New York Times*, 16 avril 1949. Consultable sur l'url http://movies.nytimes.com/movie/review?res=9F0DE6D7153FE33BBC4E52DFB2668382659EDE.

-Traversons la Manche :

– CROWTHER Bosley, « Dangerous When Wet », *New York Times*, 19 juin 1953. Consultable sur l'url : http://movies.nytimes.com/movie/review?res=9C02E3D9163DE23BBC4152DFB0668388649EDE.

-Invitation à la danse :

– GIVRAY (DE) Claude, « Entrons dans la danse », *Cahiers du Cinéma*, n° 64, novembre 1956, pp. 46-48.

-Les Aventures de Perri :

– BAZIN André, « Les périls de Perri », *Cahiers du Cinéma*, n° 83, mai 1958, pp. 50-53.

-The Incredible Mr. Limpet :

– THOMPSON Howard, « The Incredible Mr. Limpet », *New York Times*, 26 mars 1964, consultable sur l'url : http://movies.nytimes.com/movie/review?res=9806E2D71230E033A25755C2A9659C946591D6CF.

-Qui veut la peau de Roger Rabbit :

– DENBY David, « Cartoon noir », *New York Magazine*, vol. 21, n° 27, 11 juillet 1988, pp. 54-56.
– GAREL Alain, « Qui veut la peau de Roger Rabbit », *La Revue du Cinéma*, n° 442, octobre 1988, consultable en ligne sur l'url :

http://lefrance.ntic.fr/fiches/QuiveutlapeaudeRogerRabbit.pdf (dernière consultation le 11/09/2013).

- MAGNY Joël, « You know what ? I'm happy », *Cahiers du Cinéma*, n° 412, octobre 1988, pp. 57-59.
- MASLIN Janet, « Who Framed Roger Rabbit », *New York Times*, 22 juin 1988, Consultable sur l'url : http://movies.nytimes.com/movie/review?res=940DEFDD163FF931A15755C0A96E948260.
- ROSENBAUM Jonathan, « When Worlds Collide », *Chicago Reader*, 24 juin 1988, consultable sur l'url : http://www.jonathanrosenbaum.com/?p=7661, (dernière consultation le 13/06/2013).
- ROUYER Philippe, « De chair et de papier – sur *Qui veut la peau de Roger Rabbit* », *Positif*, n° 332, octobre 1988, pp. 46-47.
- TOULLEC Marc, « Qui veut la peau de Roger Rabbit », *Mad Movies*, n° 55, septembre 1988, pp. 14-15.

-Osmosis Jones :

- MCGURK Margaret A., « "Osmosis Jones" should have stuck to animation », *Cincinnati Enquirer*, 9 août 2001, consultable sur l'url : http://cincinnati.com/freetime/movies/mcgurk/080901_osmosisjones.html.

1-b. Dossiers de presse.

- Dossier de presse français de *Qui veut la peau de Roger Rabbit*, Paris, Warner Bros. (Transatlantic) Inc., 1988, 52 p.
- Dossier de presse français du film *Space Jam*, Paris, Warner Bros. (Transatlantic) Inc., 1997, 33 p.
- Dossier de presse français des *Looney Tunes passent à l'action*, Paris, Warner Bros, 2003, 44 p.

2. Esthétique de l'hybridation.

2-a. Ouvrages et articles sur la question de l'entremêlement dessin animé/prises de vues réelles.

- DANEY Serge, « Who Framed Roger Rabbit », in *L'exercice a été profitable, Monsieur.*, Paris, P.O.L. éditeur, 1993, pp. 138-141.
- JEAN Marcel (dir.), *Quand le cinéma d'animation rencontre le vivant,* Montréal, Les 400 Coups, 2006, 87 p.
- PILLING Jayne (dir.), *Cartoons and the Movies*, Paris, Dreamland, 1997, 119 p.
- WELLS Paul, « Contrepoint, interface, immersion : animation et cinéma direct revisités », *CinémAction* n° 123, « CinémAnimationS », sous la direction de FLOQUET Pierre, Paris, Corlet, 2007, pp. 221-229.

2-b. Articles et mémoires sur la cartoonisation du réel.

- CERISUELO Marc, « *La Party*, un film de Blake Edwards », article en ligne : http://www.bifi.fr/upload/bibliothèque/File/Lyc%C3%A9ens%20au%20cin%C3%A9ma%20PDF/party.pdf.
- GAUTHIER Michel, « Les pieds dans le pop, Frank Tashlin historien de l'art », *Les Cahiers du Musée National d'art moderne,* n° 104, été 2008, pp. 27-51.
- LE FORESTIER Laurent, « De l'explosion à l'implosion : le parasite comme figure moderne du cinema burlesque », communication faite lors d'une journée d'études à Amiens, sur le thème du « Parasite » décembre 2006, non paginé.
- MASSUET Jean-Baptiste, « Docteur Lewis & Mister Carrey », *The Wild Bunch*, n° 2, septembre 2010, pp. 54-69.
- MASSUET Jean-Baptiste, « La "cartoonisation" du réel dans *The Great Race* de Blake Edwards », mémoire de Master rédigé sous la direction d'Éric Thouvenel, soutenu en 2009.

2-c. Ouvrages et articles sur la *motion/performance capture*.

- CHION Michel, « Un autre corps que le sien », *Positif*, n° 617-618, juillet-août 2012, pp. 68-69.
- DUPUY Julien, « Il était une fois la révolution », *Mad Movies*, n°169, novembre 2004, pp. 42-45.
- GROSOLI Marco et MASSUET Jean-Baptiste (dir.), *La Capture de mouvement ou le modelage de l'invisible*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, à paraître en janvier 2014.
- MASSUET Jean-Baptiste, « L'impact de la *performance capture* sur les théories du cinéma d'animation », in BEGIN Richard (dir.), *Écranosphère*, n° 1, « Écran : théories et innovations », à paraître fin 2013, http://www.ecranosphere.ca.
- MASSUET Jean-Baptiste, « Préparer la "seconde venue" du cinéma : l'aventure du studio ImageMovers de Robert Zemeckis – Pour une révolution de l'animation sans le cinéma d'animation », in BESAND Vanessa et PIEGAY Victor-Arthur (dir.), « Révolutions de l'animation à l'ère postmoderne », actes du colloque des 16 et 17 février 2012, *Revue d'Études culturelles*, n° 6, Dijon, Abell, à paraître à l'automne 2013.
- MASSUET Jean-Baptiste, « La capture de mouvement contre la prise de vues réelles – de l'empirisme du point de vue photographique à l'idéalisme numérique du corps cinématographique », article à paraître début 2014 aux Presses Universitaires de Provence.

VI. Divers.

1. Ouvrages et dictionnaires.

- ARISTOTE, *Métaphysique*, Paris, Ébrard, 1840, 663 p.
- ARNOLDY Edouard, *Pour une histoire culturelle du cinéma – au-devant des « scènes filmées », de « films chantants et parlants » et de comédies musicales*, Liège, Éditions du Céfal, Coll. « Travaux et thèses », 2004, 203 p.

- BENOIT-LEVY Jean, *Les Grandes missions du cinéma*, Montréal, Parizeau, 1944, 345 p.
- BERRENDONNER Alain, *Éléments de pragmatique linguistique*, Paris, Éditions de Minuit, 1981, 253 p.
- BORGES Jose Luis, *Fictions* [1ère édition française : 1957], Paris, Gallimard, Folio, 2006, 188 p.
- BRENEZ Nicole, *De la figure en général et du corps en particulier,* Bruxelles, De Boeck Université, coll. « Arts et Cinéma », 1998, 466 p.
- DUCASSE Pierre, *Histoire des techniques* [1ère éd. : 1945], Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Que sais-je ? », 1961, 127 p.
- ECO Umberto, *Les Limites de l'interprétation* [1990], Paris, Grasset, 1992, 413 p.
- GOURINAT Michel, *De la philosophie, tome 1*, Paris, Hachette Supérieur, 1993, 480 p.
- JOURNOT Marie-Thérèse, *Le Vocabulaire du cinéma,* Paris, Armand Colin, 2011, 128 p.
- JULLIER Laurent, *Star Wars – Anatomie d'une saga*, Paris, Armand Colin, coll. « Cinéma », 2005, 253 p.
- LAURO Al Di et RABKIN Gerald, *Dirty Movies : An Illustrated History of the Stag Film, 1915-1970*, New-York & London, Chelsea House, Whirlwind Book, 1976, 160 p.
- LEHMAN Peter, *Pornography : Film and Culture,* New Brunkswick & London, Rutgers University Press, 2006, 272 p.
- *Le Petit Robert – Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française* [1977], Paris, 1985, 2174 p.
- MCARTHUR Benjamin, *Actors and american culture, 1880-1920*, Iowa, University of Iowa Press, 2000, 289 p.
- MORRIS Clara, *The Life of a Star*, New-York, McClure, Phillips & Co, 1906, 160 p.
- PANSY, *Four Girls at Chautauqua*, D. Lothrop & Co, 1876, 384 p.
- ROUSSEAU Pierre, *Histoire des techniques*, Paris, Librairie Arthème Fayard, coll. « Les grandes études historiques », 1956, 525 p.
- SOURIAU Étienne, *Vocabulaire d'esthétique,* Paris, PUF, 1990, 1415 p.
- UEBERSCHLAG Josette, *Jean Brérault, l'instituteur cinéaste (1898-1973)*, Saint-Étienne, Publications de l'Université de Saint-Étienne, 2007, 332 p.

– VIGNAUX Valérie, *Jean Benoît-Lévy ou le corps comme utopie – Une histoire du cinéma éducateur dans l'entre-deux-guerres en France*, Paris, AFRHC, 2007, 256 p.

2. Articles et communications.

– ANONYME, « La Cavalerie Française dans la guerre mondiale 1914-1918 (Payot) », *Cinœdia*, 16 janvier 1937, p. 2.
– BERKOW Ira, « A Humbled Jordan Learns New Truths », *New York Times*, 11 avril 1994, consultable sur l'url : http://partners.nytimes.com/library/sports/basketball/041194bkn-jordan.html.
– BESSOU Auguste, « L'emploi du cinématographe dans les différentes branches de l'enseignement », *Revue Pédagogique*, n° 2, février 1920, pp. 124-128.
– DANEY Serge, « Cinéma et télévision », in *Art-Press*, n° 127, juillet-août 1988, pp. 48-51.
– DAUMAS Maurice, « L'histoire des techniques : son objet, ses limites, ses méthodes », *Revue d'histoire des sciences et de leurs applications,* vol. 22, n° 22-1, année 1969, pp. 5-32.
– DUVILLARD Henri, communication « Cinéma et enseignement » faite au Congrès international du cinéma d'enseignement et de l'éducation de Rome, du 19 au 25 avril 1934, Rome, publication de l'ICE, 1934, pp. 93-115.

INDEX DES NOMS

Afin de rester dans l'esprit du sujet de cette thèse sur la rencontre entre personnages dessinés et acteurs réels, nous avons pris le parti de proposer un index lui-même hybride, mêlant personnes réelles et personnages de fiction.

A

ABBOTT Edwin A., 375
ACHEMCHAME Julien, 501, 502, 537
ACME Marvin, 319, 322, 334, 473
ACRES Birt, 40
ADAMSON Joe, 371, 550
ALAIN-MICHAUD Philippe, 263, 264
ALBERA François, 263
ALBERT Pierre, 41, 49, 52, 95, 97, 146, 431, 538
ALBERTI Leon Battista, 4, 347, 351, 355, 544
ALEXEÏEFF Alexandre, 8, 197, 251, 252, 287, 296, 297
ALGAR James, 453
Alice, 116, 117, 121, 147, 167, 214, 221, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 326, 330, 351, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 373, 374, 375, 376, 378, 379, 380, 387, 388, 389, 391, 392, 393, 394, 395, 398, 409, 410, 436, 459, 465, 466, 467, 483, 514
ALLAIS Alphonse, 353
ANTOINE André, 126
APOLLONIO Umbro, 400, 540
Aristote, 250, 556
ARLAUD R.-M., 18
ARNAUD Étienne, 55, 89, 535
ARNHEIM Rudolph, 479, 540
ARNOLDY Edouard, 124, 556
ARNOTT David, 495
Astaroth, 420
AUGROS Joël, 523
AUMONT Jacques, 381, 382, 384, 482, 483, 509, 540
AURIOL Jean George, 98, 532
AUZEL Dominique, 33, 257, 534
AVERY Tex, 130, 144, 171, 180, 186, 188, 189, 322, 328, 329, 472, 485, 486, 487, 488, 489, 531
AZEMA Marc, 277, 281, 534

B

Babylas, 155
BACALL Lauren, 322
BACHMAN Gregg Paul, 219, 531
BACHY Victor, 509, 542
BADENOV Boris, 504
BAECHLIN Pierre, 159, 537
BAKSHI Ralph, 136, 319, 326, 329, 338, 340, 341, 342, 484, 506, 550
BALLA Giacomo, 399
Bambi, 444, 455
BANDA Daniel, 48, 124, 253, 297, 450, 479, 535
BARA Theda, 111, 112, 115, 118
BARBERA Joseph, 150
BARILLE Albert, 431
BARON Cynthia, 94, 158, 538, 540
BARON-CARVAIS Annie, 94, 538
BARONCELLI (de) Jean, 398, 399, 405
BARRE Raoul, 101, 106, 107, 108, 110, 126, 551
BARRES Patrick, 405, 406, 539
BARRIER Michael, 92, 116, 119, 121, 123, 129, 148, 172, 177, 226, 303, 306, 391, 530, 550
BARTHES Roland, 282, 283, 285, 540, 546
BARTHOLOMEW Charles L., 47, 49, 532
BASINGER Kim, 341, 342
BASKETTE Kirtley, 164, 533
BAUDRILLARD Jean, 463, 510, 511, 514, 515, 542
BAZIN André, 251, 283, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 462, 512, 546, 553
BEARD Frank, 39, 51, 532
BEAU Frank, 509, 515, 519, 542
BEAULIEU R., 426, 530
BEAUMONT Harry, 167
BECK Jerry, 135, 136, 171, 172, 183, 530
BEETSON Fred, 143
BEGHIN Cyril, 61, 533
BÉGIN Richard, 7, 556
BENAYOUN Robert, 24, 529
BENCHLEY Robert, 499
BENDAZZI Giannalberto, 32, 33, 56, 57, 86, 88, 118, 143, 207, 529
BENGOUGH J.W., 39, 532
BENJAMIN Walter, 347, 348
BENOIT-LEVY Jean, 442, 451, 556, 557
BENVENUTI Leo, 448
BERGALA Alain, 493, 494, 541
BERGDAHL Victor, 361, 375, 376, 377, 378, 470, 471
BERGSON Henri, 57, 58, 289, 291, 292, 294, 295, 541
BERKOW Ira, 448, 558
BERMAN Ted, 225
BERRENDONNER Alain, 87, 556
BESAND Vanessa, 7, 556
BESSOU Auguste, 443, 558
BEYLOT Pierre, 24, 543
BIXLER William Allen, 50, 532
BLACK Shane, 495
BLACKBURN Norm, 130, 131
BLACKTON James Stuart, 2, 31, 32, 34, 40, 41, 42, 44, 45, 46, 47, 49, 50, 52, 54, 55, 56, 57, 58, 60, 62, 68, 71, 73, 74, 77, 79, 84, 91, 97, 116, 159, 205, 207, 209, 213, 313, 346, 347, 351, 358, 361, 365, 398, 399, 459, 471, 498
Blackwolf, 484
Blanche-Neige, 129, 164, 170, 225, 300, 323, 324
BLOIS (de) Marco, 207, 208
Bob L'éponge, 438, 439
Bobby Bumps, 88, 116, 145, 361, 466, 530
BOGART Humphrey, 171
Boisyvon, 55, 535
BONA Damien, 143, 538
BOOP Betty, 130, 132, 152, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 171, 396, 530
BORDWELL David, 146, 147, 537
BORGES Jorge Luis, 382, 557
BOSCHET Michel, 197, 199, 298
Bosko, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 130, 131, 132, 134, 175
BOURGET Jean-Loup, 142, 144, 151, 152, 153, 175, 177, 537
BRAY John Randolph, 31, 105, 106, 108, 109, 110, 115, 116, 119, 147, 215, 219, 301, 304, 356, 357, 358, 359, 361, 364, 365, 372, 381, 459, 531, 549, 550
BRENEZ Nicole, 33, 257, 258, 259, 260, 264, 266, 533, 557
BRERAULT Jean, 427, 557
BRETON André, 125

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Brevard Alain, 236, 546
Briggs Clare, 213
Brion Patrick, 151, 182, 183, 184, 530
Brown Buster, 99, 116
Brownlow Kevin, 154, 535
Bugs Bunny, 137, 158, 170, 171, 172, 173, 174, 177, 178, 179, 180, 181, 183, 186, 413, 414, 448, 449, 497, 503
Burch Noël, 70, 535
Burr Opper Frederick, 97
Butler David, 172, 414
Byrne Gabriel, 319, 321, 341, 342

C

Cabarga Leslie, 160, 372, 530
Cagney James, 171, 178, 179
Cameron James, 524
Canemaker John, 73, 530
Cantagrel Marc, 427, 443
Capitaine Némo, 439
Caran d'Ache, 423
Carne Marcel, 125
Carnicke Sharon Marie, 158, 540
Carou Alain, 33, 71, 72
Carpenter Frank G., 39, 51, 532
Carr Harry, 162, 533
Carriès, 423
Carroll Lewis, 410
Carson Jack, 172, 413
Casetti Francesco, 498, 542
Casler Herman, 75
Cazalis Lucien, 65, 212
Ceram C.W., 33, 534
Cerisuelo Marc, 460, 500, 537, 542, 555
Cervone Tony, 232
Chaffey Don, 225, 414, 473
Chamberlain Neville, 40
Charlot, 155, 175
Chauvin Jean-Sébastien, 524, 525, 543
Chemartin Pierre, 1, 35, 68, 69, 70, 88, 145, 530
Chion Michel, 196, 207, 250, 296, 555
Chirat Raymond, 59, 60, 535
Chiti Remo, 399
Cholodenko Alan, 1, 13, 14, 15, 23, 34, 204, 271, 283, 501, 506, 539
Chomon (de) Segundo, 34, 55, 471
Clampett Bob, 171, 177, 178, 179, 181, 550
Clarens Bernard, 197, 198, 207, 262, 292, 298, 398, 399, 529
Claretie Jules, 124, 535
Clarke Jeremy, 228, 548
Cleveland Grover, 40
Cochrane R.H., 147
Cohl Émile, 2, 8, 22, 27, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 73, 74, 75, 77, 79, 84, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 98, 108, 111, 116, 123, 145, 199, 200, 201, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 246, 252, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 272, 273, 274, 276, 277, 279, 281, 282, 283, 313, 346, 347, 350, 351, 353, 354, 355, 356, 358, 365, 398, 399, 400, 406, 408, 410, 411, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 434, 435, 441, 442, 443, 444, 458, 459, 468, 469, 530, 532, 533, 538, 539, 545
Colonel Heeza Liar, 105, 109, 119, 155, 551
Corra Bruno, 399
Cosandey Roland, 56, 57, 71, 533, 535
Cotte Oliver, 93, 388, 529
Couchot Edmond, 509, 523, 543
Coursodon Jean-Pierre, 182, 537
Cousteau Jacques-Yves, 436
Coustet Ernest, 124, 541
Crafton Donald, 1, 17, 34, 39, 41, 42, 43, 51, 52, 53, 55, 61, 71, 77, 81, 97, 98, 106, 148, 151, 152, 154, 155, 157, 158, 161, 175, 204, 210, 211, 212, 302, 303, 304, 308, 309, 349, 361, 369, 382, 388, 389, 530, 533
Crosland Alan, 122
Crowther Bosley, 415, 422, 552, 553
Croy Homer, 402, 546
Culkin Macaulay, 412
Curtiz Michael, 172, 186, 413

D

Daffy Duck, 130, 133, 134, 137, 138, 151, 172, 173, 186, 187, 188, 189, 503
Daisy Duck, 328
Daney Serge, 461, 462, 522, 554, 558
Dante Joe, 31, 181, 221, 236, 490, 503, 504, 519
Daumas Maurice, 230, 558
Davis Bette, 134, 151, 163, 171
Day Doris, 413
De Cordova Richard, 153, 156, 157
De Niro Robert, 505
Deleuze Gilles, 4, 289, 290, 291, 292, 293, 460, 541, 542
Delluc Louis, 399
Demenÿ Georges, 278, 535
Denby David, 508, 553
Denis Sébastien, 1, 32, 56, 57, 89, 119, 245, 296, 506, 514, 523, 529, 543
Detoeuf Auguste, 278, 279, 546
Dexter Emma, 348, 352, 543
Diebold Bernhard, 400
Dirks Rudolph, 94, 98
Disney Walt, 17, 24, 27, 31, 32, 33, 88, 91, 116, 117, 119, 121, 126, 129, 142, 145, 147, 149, 162, 163, 164, 165, 169, 170, 171, 180, 181, 184, 185, 186, 188, 193, 214, 221, 222, 223, 224, 226, 231, 255, 273, 292, 298, 300, 313, 314, 315, 316, 317, 321, 323, 325, 326, 327, 328, 329, 332, 351, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 372, 373, 374, 378, 379, 381, 388, 389, 392, 393, 394, 395, 397, 398, 402, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 414, 417, 418, 422, 431, 436, 439, 440, 444, 445, 451, 452, 453, 454, 455, 457, 459, 465, 466, 472, 473, 477, 483, 489, 497, 499, 500, 501, 502, 506, 507, 511, 512, 514, 523, 529, 533, 534, 545, 547, 548
Dodd Jimmie, 165
Donald Duck, 164, 165, 168, 173, 326, 328, 331, 499, 513
Donner Richard, 136
Droopy, 475, 488, 489
Dubois Philippe, 264, 283, 509, 515, 542, 546
Dubosco Jules, 277
Duca Lo, 19, 32, 89, 145, 146, 257, 261, 273, 274, 275, 277, 279, 397, 529, 545
Ducasse Pierre, 230, 557
Dulac Germaine, 125, 400, 542
Duncan Francis Martin, 425
Dupuy Julien, 528, 556
Dureau G., 205, 535
Duvillard Henri, 442, 443, 558

E

Eco Umberto, 506, 554
Edison Thomas, 40, 41, 43, 44, 45, 49, 52, 124, 146, 253, 536
Edwards Blake, 460, 469, 555
Eisenstein Sergueï, 197, 407, 408, 417, 533
Eisner Michael, 225
Eliot Marc, 119, 364, 533
Elmer, 503
Enders Guy, 423, 551
Epstein Jean, 125
Escoube Lucienne, 260, 533

F

Fantoche, 35, 56, 88, 90, 145, 530
Fantômas, 155
Farrelly Peter et Bobby, 430, 432, 433, 491, 492
Fatty, 155
Faugeron Corine, 1, 59
Faure Elie, 297
Fearless Leader, 504, 505, 517
Fell John L., 40, 535
Ferguson Norman, 221, 330, 331, 332, 333, 445, 446, 447, 489
Feuillade Louis, 155
Fievel, 523
Finch Christopher, 224, 534
Fincher David, 524
Finn Elise, 328
Fisher Bud, 101, 112, 113, 114, 118, 213, 549
Fleischer Dave, 117, 119, 120, 123, 125, 130, 132, 142, 180, 213, 215, 216, 218, 244, 301, 302, 303, 305, 309, 310, 312, 317, 349, 351, 361, 363, 364, 370, 371, 372, 373, 378, 390, 396, 403, 410, 529, 531, 532, 546, 548, 550
Fleischer Max, 31, 116, 117, 119, 120, 123, 125, 130, 131, 132, 142, 148, 158, 159, 160, 161, 162, 180, 193, 213, 215, 216, 217, 218, 219, 223, 239, 241, 242, 244, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 312, 313, 317, 349, 351, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 369, 370, 371, 372, 373, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 389, 390, 394, 395, 396, 403, 410, 479, 480, 481, 484, 529, 531, 532, 546, 548, 550
Fleischer Richard, 218, 439, 440, 529, 531, 532, 546, 548, 550
Flemming Victor, 419
Floquet Pierre, 1, 21, 180, 523, 531, 540, 555
Florey Robert, 184, 537
Flynn Errol, 186
Folman Ari, 447, 527, 528
Fontaine Fox, 213
Ford John, 448
Foster Harve, 224, 419, 496
Foster Jodie, 173
Fournier Lucien, 407
Fox William, 81, 184, 185, 186, 213
Francis Ève, 39, 399, 425
Franklin Mortimer, 159, 160, 161
Fraser Brendan, 504
Freleng Friz, 133, 134, 135, 136, 158, 167, 187, 189, 191, 192, 194
Freleng Isadore, 130, 131
Frère Lapin, 421
Fresnault-Deruelle Pierre, 94, 538
Fried Michael, 348, 349, 544
Friedwald Will, 135, 171, 172, 183, 530

G

Gaetano (de) Roberto, 482, 509, 542
Gaillot Jean-Baptiste, 235, 238, 546
Gance Abel, 125
Garbo Greta, 160, 163
Garel Alain, 229, 553
Garity William, 170
Gasnier Louis, 155
Gaudreault André, 1, 10, 11, 12, 15, 16, 27, 38, 58, 62, 63, 68, 71, 87, 94, 95, 203, 205, 269, 270, 271, 272, 274, 275, 424, 520, 535, 536, 541, 543
Gaumont Léon, 33, 54, 55, 57, 59, 60, 61, 62, 66, 92, 98, 124, 211, 257, 442, 533
Gauthier Michel, 460
Gauthier Philippe, 1, 15, 16, 35, 45, 61, 62, 63, 68, 69, 70, 71, 72, 203, 204, 205
Gaynor Janet, 184
Geronimi Clyde, 224
Gertie the Dinosaur, 77, 81, 82, 83, 115, 346
Gevers Jacques, 206, 546
Ghali Noureddine, 399, 541
Gifford Denis, 89
Ginna Arnaldo, 399
Givray Claude de, 334, 553
Gladstone William, 40
Goergen Jeanpaul, 400, 541
Goldmark Daniel, 219, 531
Gorki Maxime, 124, 536
Gottfredson Floyd, 163, 544
Gould Francis Carruthers, 39
Gourinat Michel, 250, 557
Grais Michael, 340
Grandinetti Fred, 311, 531
Gray Milton, 172
Grieveson Lee, 126, 153, 159, 537
Griffith Sean, 40, 184, 329, 534, 535
Gromaire Marcel, 450, 454, 456, 541
Grosoli Marco, 526, 556
Guilminot Virginie, 523, 543
Gunning Tom, 47, 509, 522, 536, 546

H

Halas John, 245, 246, 247, 409, 439, 539, 545
Hampton Benjamin, 155, 537
Hanks Tom, 173, 524
Hannah Jack, 150, 164, 165
Harman Hugh, 121, 122, 124, 125, 126, 127, 130, 167, 180, 184
Harris Timothy, 448
Hass Hans, 436
Havilland (de) Olivia, 178
Hawkins John N. A., 170
Hays Peter, 143, 182, 537
Hearst William Randolph, 95, 96, 99, 101, 106
Hemardinquer Mathias, 125, 541
Hennion Jean-Baptiste, 38, 536
Hillenburg Stephen, 438
Hirschhorn Clive, 183, 537
Hitchcock Alfred, 412, 503
Hitler Adolph, 484
Holden Anthony, 170, 538
Horner William George, 34
Hoskins Bob, 173, 321, 509, 511
Huemer Dick, 371, 550
Hunt Pixote, 180, 412
Hurd Earl, 31, 106, 116, 117, 349, 361, 364, 365, 391, 466, 467, 498
Husserl Edmund, 359, 360, 361, 362, 544

I

Ising Rudolph, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 130, 167, 180, 184, 364
Isou Isidore, 284, 541
Iwerks Leslie, 116, 117, 226, 365
Iwerks Ub, 117, 148, 221, 222, 226, 244, 531

J

Jackman John, 227, 546
Jackson Wilfred, 224, 226, 323, 419, 445, 446, 447, 496, 513
Jacob Lewis, 155, 538
Jasset Victorin, 155
Jean Marcel, 125, 208
Jerry la souris, 135, 136, 150, 168, 169, 171, 172, 183, 229, 310, 311, 413, 415, 460, 530
Jessica Rabbit, 141, 319, 321, 322
Jobard, 155
Johnston Alva, 369
Johnston Joe, 412, 413
Johnston Ollie, 27, 225, 226, 292, 300, 323, 477, 478
Jolson Al, 122
Jones Chuck, 137, 138, 186, 416, 417, 472

Jones Ed, 232, 233, 237, 476
Jordan Michael, 237, 448, 449, 450, 475, 497, 558
José Carioca, 326, 489
Joubert-Laurencin Hervé, 1, 8, 9, 10, 18, 23, 33, 34, 36, 53, 56, 86, 87, 88, 140, 141, 142, 154, 168, 182, 186, 197, 198, 199, 228, 245, 249, 250, 251, 252, 259, 260, 261, 266, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 295, 299, 300, 317, 334, 401, 404, 405, 406, 441, 452, 456, 506, 508, 511, 513, 514, 519, 526, 539
Julius le chat, 392
Jullier Laurent, 504, 525, 542, 557
Juster Norton, 416

K

Kaiser Wilhelm II, 40
Kapten Grogg, 361, 375, 376, 377, 470, 471
Kassis Raymond, 359, 544
Katzenjammer Kids, 97, 98, 99, 550, 551
Kaufman J.B., 214, 364, 365, 369, 374, 392, 534
Keaton Buster, 469
Keil Charlie, 219, 531
Kelly Gene, 150, 151, 168, 169, 170, 229, 310, 311, 319, 333, 414, 417
Kenworthy John, 116, 117, 226, 365
Kenworthy Paul Jr, 452, 456
Kermabon Jacques, 33, 258, 529, 533
Kinney Jack, 224, 418, 421, 445, 446, 447, 502
Klein Norman M., 127, 128, 129, 131, 160, 161, 318, 531
Knotts Don, 436, 437
Koko, 117, 120, 131, 132, 156, 161, 216, 217, 219, 220, 301, 302, 303, 309, 310, 351, 361, 362, 363, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 375, 376, 378, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 389, 390, 391, 395, 409, 479, 480, 481, 483, 484
Krazy Kat, 155
Kroon Piet, 430, 432, 433, 491, 492
Kudar Jean, 226, 242, 547
Kuno Hazel, 163, 551
Kuntzel Thierry, 285, 286, 295, 541
Kyrou Ado, 296, 541

L

Lake Veronica, 322
Laloux René, 280, 529
Lambert Pierre, 32, 531
Langer Mark, 218, 219, 531
Lansbury Angela, 420
Lantz Walter, 31, 119, 121, 142, 147, 180, 396, 463, 464, 465, 466, 467
Lauro Al Di, 180, 557
Le Corff Isabelle, 24, 543
Le Forestier Laurent, 1, 24, 25, 54, 68, 69, 70, 353, 425, 426, 465, 536, 544, 546, 555
Le Vane Mary, 214, 552
Leblanc Gérard, 509, 515, 542
Leech John, 89
Lefebvre Thierry, 425, 428, 429
Leger Fernand, 401, 544
Lehman Peter, 180, 557
Leigh Janet, 503
Leisen Mitchell, 168
Lem Stanislas, 527
Lenain Thierry, 358, 544
Lenburg Jeff, 117, 531
Leroy Eugène-Bernard, 491, 542
Leslie Esther, 400, 401
Leslie Joan, 178
Levinson Barry, 507
Levitow Abe, 416, 417
Lewis Jerry, 155, 410, 460, 538, 555
Lherminier Pierre, 125, 284, 479, 541
Liausu Jean-Pierre, 54, 533
Lima James, 234
Limpet Henry, 414, 436, 437, 439, 495, 553
Lisberger Steven, 507
Little Nemo, 68, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 84, 88, 92, 96, 98, 115, 117, 359
Lloyd Frank, 184, 185, 414
Looney Tunes, 31, 130, 136, 137, 142, 180, 181, 221, 236, 448, 449, 497, 503, 504, 506, 554
Lord Salisbury, 40
Lormond Th., 253
Lubin Arthur, 414, 436, 437
Lumiere Auguste et Louis, 11, 13, 14, 38, 39, 40, 48, 205, 235, 253, 256, 261, 262, 269, 270, 271, 278, 286, 423, 424, 435, 456, 546
Luske Hamilton, 129, 222, 224, 324, 415, 418, 421, 445, 446, 447, 499, 502

M

Maas Ernest, 214, 531
Macauley Charles R., 109, 110, 549
Madigan Danny, 495
Magny Joël, 461, 462, 475, 477, 507, 511, 554
Maigret Éric, 68, 93, 94, 544
Maltese Michael, 190
Malthete Jacques, 54, 546
Maltin Leonard, 106, 116, 120, 121, 135, 147, 148, 169, 215, 216, 218, 219, 220, 221, 240, 241, 242, 302, 303, 304, 305, 369, 391, 396, 410, 418, 422, 455, 531, 534
Maltrace Agénor, 263, 264
Mannoni Laurent, 54, 281, 424, 534, 535, 546
Manovich Lev, 15, 271, 543
Marey Étienne-Jules, 253, 278, 280, 286, 290, 291, 424, 535, 547
Marie Michel, 24
Marinetti, 399
Marion Philippe, 1, 10, 11, 12, 15, 16, 27, 68, 94, 269, 271, 520, 535, 543
Maroon R.K., 334, 473
Marshall Sean, 439
Martin André, 8, 20, 33, 34, 87, 88, 197, 198, 199, 202, 207, 248, 249, 254, 259, 262, 284, 287, 292, 296, 297, 298, 299, 321, 398, 529
Martin Jessie, 1, 84, 350, 352
Marx Harpo, 328
Marx Robert F., 435, 436
Mary Poppins, 31, 136, 221, 224, 226, 227, 228, 229, 311, 420, 478, 514
Maslin Janet, 140, 321, 322, 554
Massuet Jean-Baptiste, 7, 353, 460, 469, 526, 544, 555, 556
Mayer Louis B., 143, 151, 184, 530
McAnuff Des, 236, 504, 505, 517
McArthur Benjamin, 152, 153, 557
McCay Winsor, 2, 31, 35, 37, 68, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 92, 97, 98, 105, 115, 209, 346, 347, 349, 365, 367, 530, 532
McCutcheon John T., 39
McGurk Margaret A., 433, 554
McKimson Robert, 158
McLaren Norman, 8, 197, 198, 251, 287, 296, 297
McLeod Norman Z., 167, 168
McManus George, 89, 92, 96, 97, 98
McTiernan John, 495, 496
Melbourne-Cooper Arthur, 34, 85, 205
Melies Georges, 35, 40, 49, 50, 52, 54, 57, 58, 59, 71, 72, 74, 256, 424, 425, 435, 467, 471, 541, 546

Mellot Philippe, 93, 94, 538
Merritt Russell, 214, 364, 365, 369, 374, 392, 534
Merry Tom, 40, 50, 52, 180
Mesmer Otto, 156
Metz Christian, 389, 541
Meusy Jean-Jacques, 38, 536
Michaut Pierre, 426, 427, 443, 444, 539, 540
Mickey Mouse, 149, 150, 152, 162, 163, 164, 165, 170, 171, 172, 173, 174, 180, 300, 502, 513, 533, 534, 544
Minnie Mouse, 164
Mintz Charles, 147, 180, 389
Moliterni Claude, 89, 93, 94, 538
Monahan Dave, 416, 417
Morgan William, 224, 418, 421, 502
Morin Edgar, 150, 153, 155, 156, 159, 164, 491, 542
Morris Clara, 152, 557
Mouëllic Gilles, 1, 353, 544
Moure José, 48, 124, 253, 297, 450, 479, 535
Münsterberg Hugo, 296, 297, 478, 479, 541
Murray Bill, 430, 431, 432, 433, 491
Musser Charles, 40, 41, 43, 45, 52, 536
Mutt and Jeff, 101, 102, 103, 111, 113, 114, 115, 118, 155, 213, 549, 550, 551
Muybridge Eadweard, 277, 280

N

Nadel Dan, 39, 532
Nagel Conrad, 143
Nancy Jean-Luc, 406, 408, 544
Nast Thomas, 39
Natasha Fatale, 504, 517
Nead Lynda, 51, 536
Niblo Fred, 143
Nichetti Maurizio, 326, 336, 337, 338, 499, 500
Nolan Bill, 106, 147
Nolan William C., 390
Noujeim Dominique, 1, 88, 145, 530

O

Odin Roger, 87, 542
Oncle Rémus, 419, 452, 496, 513
Osmosis Jones, 430, 432, 433, 490, 491, 492, 554
Oswald the Lucky Rabbit, 121, 148
Outcault Richard Felton, 94, 99, 116, 549

P

Painleve Jean, 146, 427
Pal George, 146
Panchito Pistoles, 489
Panofsky Erwin, 348, 349, 544
Pansy, 51, 557
Paris John Ayrton, 280
Parvulus René, 407, 540
Patten Luana, 410
Pepper Claude, 163, 552
Pestureau Jean-François, 359, 544
Phelps Stu, 513
Pickford Mary, 410
Picratt, 155
Piegay Victor-Arthur, 7, 556
Pinteau Pascal, 219, 227, 233, 236, 547
Pirandello Luigi, 125
Pitt Brad, 340, 341
Plateau Joseph, 34, 275, 279, 280
Pluto, 164, 170
Pohl Wadsworth E., 226
Poisson Jacques, 491, 542
Polycarpe, 155
Poncet Marie-Thérèse, 18, 262, 276, 277, 280, 398, 405, 422, 443, 452, 529
Popeye, 152, 160, 311, 530, 531
Porky Pig, 133, 134, 135, 151, 190, 191, 192, 194
Porter Edwin S., 97, 98
Pozner Valérie, 124, 536
Pykta Joe, 221, 232, 234, 236, 448, 449, 450, 475, 497, 508

Q

Queau Philippe, 509, 522, 543
Quimby Fred, 181

R

Rabier Benjamin, 407, 530
Rabkin Gerald, 180, 557
Ralston Ken, 475, 498
Rank J. Arthur, 226
Raoul J. Raoul, 501
Rapf Maurice, 244, 549
Ray Fred Olen, 326, 338, 339, 340
Rea Steven, 234, 548
Reine Victoria, 40
Reitherman Wolfgang, 224
Reitman Ivan, 235
Reynaud Émile, 14, 18, 33, 34, 42, 207, 252, 254, 260, 262, 270, 272, 274, 276, 277, 280, 282, 534
Reynaud Paul, 260, 276, 277
Rich Richard, 225
Rigadin, 155
Rigaut Philippe, 522, 543
Riout Denys, 353, 354, 355
Rittaud-Hutinet Jacques et Chantal, 253, 423, 536
Roberts Bill, 224, 418, 421, 502
Roberts William, 445, 446, 447
Rocky et Bullwinkle, 504, 505, 516, 517
Rodowick David, 509, 543
Rodrigo Pierre, 358, 359, 360, 362, 544
Roffat Sébastien, 171, 532
Roger Normand, 125
Roger Rabbit, 3, 5, 14, 22, 23, 31, 136, 140, 141, 154, 164, 168, 173, 182, 204, 221, 225, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 244, 247, 293, 294, 319, 321, 322, 328, 334, 335, 336, 337, 403, 413, 414, 461, 462, 473, 474, 475, 476, 477, 498, 500, 501, 503, 506, 507, 508, 509, 511, 513, 514, 515, 516, 524, 525, 547, 548, 553, 554
Rogers Ginger, 410
Romay Lina, 488, 489
Rosenbaum Jonathan, 322, 554
Roudevitch Michel, 405, 540
Rousseau Pierre, 230, 557
Rouyer Philippe, 229, 501, 554
Rudnick Steve, 448
Ruttmann Walter, 400, 541

S

Sadoul Georges, 279, 531, 532, 536
Salard Pierre-Eric, 506, 548
Sandrich Mark, 168
Saulnier Agnès, 522, 523, 543
Schallert William, 136
Schickel Richard, 365, 379, 387, 388, 394, 453, 454, 534
Schlesinger Leon, 130, 133, 134, 135, 148, 167, 180, 181, 183, 190, 192, 552
Schuster Harold D., 170, 224, 415, 538
Schwarzenegger Arnold, 495
Selleck Tom, 172, 173
Settimelli Emilio, 399
Shrek, 523
Sidney George, 109, 150, 151, 168, 169, 170, 213, 296, 310, 311, 418, 549
Sifianos Georges, 250, 251, 294, 319, 320, 405, 409, 539, 540
Sinatra Frank, 170
Sirois-Trahan Jean-Pierre, 71
Sito Tom, 430, 432, 433, 491, 492
Slater Jack, 495
Slater Thomas J., 219, 531
Slide Anthony, 41
Smith Albert E., 41, 49, 52, 97

SMITH Bruce, 237
SMITH David R., 364
SMITH Sidney, 109, 213, 549
Snookums, 104
SOURIAU Étienne, 18, 305, 557
SPIELBERG Steven, 227, 501, 506, 507, 508, 511
STAREVITCH Ladislas, 146
STEFANELLI Matteo, 68, 93, 94, 544
STEINMETZ Rudy, 358, 544
STEVENSON Robert, 31, 136, 225, 311, 420, 494, 495
STEWART James, 448
STOKOWSKI Leopold, 170
STONE Andrew L., 168
STURGES *Preston*, 460, 537
SULLIVAN Pat, 74, 214, 364, 532

T

TASHLIN Frank, 144, 322, 460, 555
TELOTTE J.P., 223, 231, 318, 326, 327, 331, 332, 388, 477, 534
TERRY Paul, 142
THIERS Adolphe, 40
THOMAS Frank, 27, 225, 226, 292, 300, 323, 477, 478
THOMPSON Howard, 437
THOMPSON Kristin, 146, 147
THOUVENEL Éric, 1, 460, 555
Tic et Tac, 513
Tom le chat, 40, 47, 50, 150, 151, 169, 172, 173, 229, 311, 413, 415, 430, 432, 433, 491, 492, 509, 522, 524, 536, 546
TOMASOVIC Dick, 1, 460, 461, 463, 464, 465, 466, 468, 469, 474, 475, 512
TOULLEC Marc, 322, 554
TRONQUIERES (de) J.B., 35, 62, 200, 246, 283, 400, 425, 443, 539
TURNER George, 182, 229, 475, 476, 498, 500, 537, 548

U

UEBERSCHLAG Josette, 427, 557
URBAN Charles, 425
URBINA Luis Gonzaga, 48

V

VALIANT Eddie, 319, 321, 322, 334, 335, 474, 509, 511, 515
VAN DYKE Dick, 311
VANINI Isabelle, 59, 62
VAUGHN William, 24
VICTOR Mark, 340
VIGNAUD Jean, 255, 406, 533
VIGNAUX Valérie, 8, 32, 54, 59, 60, 61, 62, 257, 442, 533, 557
VIMENET Pascal, 34, 125, 405, 533, 540
VIVIANI Christian, 524
VLAHOS Petro, 226, 242, 243, 547
VON BISMARK Otto, 40
VRIELYNCK Robert, 32, 529

W

WALKER Alexander, 155, 538
WALTERS Charles, 311, 413
WARREN Bill, 232, 233, 237, 238, 247, 548
WATTS Robert, 500
WATTS Steven, 328
WEINGROD Herschel, 448
WEINRAUB Bernard, 228, 231, 548
WELLS Frank, 225
WELLS Paul, 21, 83, 88, 175, 325, 326, 339, 472
WERKER Alfred L., 222, 499
WHITAKER Harold, 245, 246, 247, 545
WILEY Mason, 143, 538
WILLIAMS Esther, 229, 311, 413, 415
WILLIAMS Gregory Paul, 143
WILLIAMS Richard, 227, 228, 229, 230, 231, 247, 319, 328, 507, 508, 548
Willie le Géant, 421
WILLOUGHBY Dominique, 220, 411, 459, 460, 530
WINKLER Margaret J., 121, 147, 148, 214, 364
WIRSIG Woodrow, 514, 534
WOULD Holli, 319, 321, 340, 341
WRIGHT Mack V., 167
WRIGHT Ralph, 452, 456
WRIGHT Robin, 527

Z

ZEMECKIS Robert, 7, 22, 31, 136, 140, 141, 142, 173, 182, 227, 229, 231, 234, 235, 294, 321, 322, 334, 335, 337, 462, 473, 475, 476, 477, 498, 500, 501, 506, 507, 508, 511, 513, 515, 517, 524, 526, 528, 556
Zénon, 289

INDEX DES FILMS

1

101 Dalmatiens (Les) (*One Hundred and One Dalmatians*, Clyde Geronimi, Wolfgang Reitherman et Hamilton Luske, 1961), 224, 225

2

20 000 lieues sous les mers (*20 000 Leagues Under the Sea*, Richard Fleischer, 1954), 439, 440

A

A Cartoonist's Nightmare (Jack King, 1935), 186
A Day in the Life of Donald Duck (Jack Hannah, 1956), 164, 165, 168
A Hare Grows in Manhattan (Friz Freleng, 1947), 158
A Star is Hatched (Friz Freleng, 1938), 175
A Sunbonnet Blue (Fred Avery, 1937), 130
Ali Barbouyou et Ali Bouf à l'huile (Georges Méliès, 1907), 57
Alice and the Dog Catcher (Walt Disney, 1924), 373, 379
Alice and the Three Bears (Walt Disney, 1924), 314, 316, 392, 393
Alice au pays des merveilles (*Alice in Wonderland* Norman Z. McLeod, 1933), 167, 410
Alice Cans the Cannibals (Walt Disney, 1925), 375, 392
Alice Chops the Suey (Walt Disney, 1925), 366, 370, 393
Alice Gets in Dutch (Walt Disney, 1924), 373, 374, 392
Alice Gets Stage Struck (Walt Disney, 1925), 392, 393
Alice Gets Stung (Walt Disney, 1925), 375
Alice in the Big League (Walt Disney, 1927), 392
Alice in the Wooly West (Walt Disney, 1926), 316, 394
Alice Loses Out (Walt Disney, 1925), 392
Alice on the Farm (Walt Disney, 1926), 392, 393
Alice Rattled by Rats (Walt Disney, 1925), 315, 316, 392
Alice the Fire Fighter (Walt Disney, 1926), 316
Alice the Jail Bird (Walt Disney, 1925), 379
Alice the Toreador (Walt Disney, 1925), 379, 392, 393, 394
Anges aux figures sales (Les) (*Angels With Dirty Faces,* Michael Curtiz, 1938), 172
Animated Grouch Chasers (Raoul Barré, 1915), 106, 107, 108, 115, 126
Any Bonds Today (Bob Clampett [non crédité], 1942), 171
Apprentie Sorcière (L') (*Bedknobs and Broomsticks*, Robert Stevenson, 1971), 225, 227, 420, 438, 439, 494, 495
Artistes et Modèles (*Artists and Models*, Frank Tashlin, 1955), 460
Avatar (James Cameron, 2009), 524
Avenir dévoilé par les lignes du pied (L') (Émile Cohl, 1914), 441
Aventures de Perri (Les) (*Perri*, N. Paul Kenworthy Jr et Ralph Wright, 1957), 452, 453, 454, 455, 456, 512, 553
Aventures de Robin des Bois (Les) (Michael Curtiz, 1938), 186
Aventures de Rocky & Bullwinkle (Les) (*The Adventures of Rocky and Bullwinkle*, Des McAnuff, 2000), 236

B

Ballet Mécanique (Le) (Fernand Léger, 1924), 401
Bamboo Isle (Dave Fleischer, 1932), 132
Bataille d'Austerlitz (La) (Émile Cohl, 1909), 442
Beaux-arts mystérieux (Les) (Émile Cohl, 1910), 60, 63, 71, 267, 353, 544
Bedtime (Max Fleischer, 1923), 372
Beowulf (Robert Zemeckis, 2007), 528
Betty Boop's Rise to Fame (Dave Fleischer, 1934), 130, 132, 158, 160, 161
Big Broadcost of 1938 (The) (Mitchell Leisen, 1938), 168
Binettoscope (Le) (Émile Cohl, 1909), 60, 63, 265, 266, 267
Blanche-Neige et les sept nains (*Snow-White and the Seven Dwarfs*, David Hand, 1937), 129, 225, 300, 323, 325
Bob L'éponge – Le Film (*The SpongeBob SquarePants Movie,* Stephen Hillenburg, 2005), 438, 439
Bobby Bumps Puts a Beanery on the Bum (Earl Hurd, 1918), 116
Bosko the Talk-Ink Kid (Hugh Harman, Rudolph Ising, 1928), 121, 122, 124, 126, 130, 134

C

Capitaine Blood (*Captain Blood,* Michael Curtiz, 1935), 172
Cartoon Factory (Max Fleischer, 1924), 389, 390, 481
Casablanca (Michael Curtiz, 1942), 172
Cauchemar du Fantoche (Le) (Émile Cohl, 1908), 35, 56
Cerceau magique (Le) (Émile Cohl, 1909), 71, 441
Chambre ensorcelée (La) (Émile Cohl, 1911), 71
Chanteur de jazz (Alan Crosland, 1927), 122, 126
Charlot est content de lui (Charlie Chaplin, 1914), 155
Cheese Mites (Charles Urban, 1903), 425
Chefs-d'œuvre de Bébé (Les) (Émile Cohl, 1910), 123, 359
Cheveu délateur (Le) (Émile Cohl, 1911), 66
Chicken Dressing (Earl Hurd, 1923), 466
Chinaman (The) (Max Fleischer, 1920), 371, 479
Clair de lune espagnol (Émile Cohl, 1909), 59, 61, 63, 64, 210
Colonel Heeza Liar (John Randolph Bray, 1913-1917), 105, 109, 119, 155, 550
Congrès (Le) (*The Congress,* Ari Folman, 2013), 527, 528
Cool World (Ralph Bakshi, 1992), 136, 319, 321, 326, 338, 340, 341, 342, 506
Coquin de printemps (*Fun and Fancy Free,* William Morgan, Jack Kinney, Bill Roberts, Hamilton Luske, 1947), 224

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

D

Daffy Duck in Hollywood (Fred Avery, 1938), 130, 186, 188, 189
Danny le petit mouton noir (*So Dear to my Heart*, Harold D. Schuster et Hamilton Luske, 1948), 224, 415, 418, 422, 553
Dateline : Disneyland (Wilfred Jackson, Stu Phelps, 1955), 514
Déjeuner du savant (Le) (non attribué, 1905), 425
Désert Vivant (*The Living Desert*, James Algar, 1953), 453
Dinky Doodle (Walter Lantz, 1924-1926), 119, 396
Docteur Jerry et Mister Love (*The Nutty Professor*, Jerry Lewis, 1963), 460
Dragon Récalcitrant (Le) (*The Reluctant Dragon*, Hamilton Luske et Alfred L. Werker 1941), 222
Dream of a rarebit fiend (Edwin S. Porter, 1906), 97, 98, 551
Drôle de Noël de Scrooge (Le) (*A Christmas Carol,* Robert Zemeckis, 2009), 528
Droopy Toréador (*Señor Droopy,* Tex Avery, 1949), 489
Duck Amuck (Chuck Jones, 1953), 137, 138

E

Enchanted Drawing (The) (James Stuart Blackton, 1900), 32, 41, 45, 47, 52, 71, 351, 359
Enfance de l'art (L') (Émile Cohl, 1910), 264, 265
Entrée de service (*Servants' Entrance,* Frank Lloyd, 1934), 184, 185, 414
Escale à Hollywood (*Anchors Aweigh,* George Sidney, 1945), 150, 168, 169, 229, 296, 310, 414, 417
Evil Toons (Fred Olen Ray, 1992), 326, 338, 339, 340
Exploits of Elaine (Louis Gasnier, 1914-1915), 155

F

False Alarm (Max Fleischer, 1923), 395, 483
Fantaisies d'Agénor Maltracé (Les) (Émile Cohl, 1911), 263, 264
Fantasia (Norman Ferguson, Wilfred Jackson et Hamilton Luske, 1942), 170, 171, 179
Fantasmagorie (Émile Cohl, 1908), 32, 33, 35, 36, 55, 56, 57, 58, 59, 61, 63, 71, 74, 84, 115, 160, 207, 208, 210, 257, 258, 259, 262, 263, 264, 266, 351, 499, 531, 532, 533, 533
Fantômas (Louis Feuillade, 1913-1914), 155
Fantôme (Le) (*Haunted Gold* Mack V. Wright, 1932), 167
Féérie à Mexico (*Holiday in Mexico*, George Sidney, 1946), 168
Felix in Hollywood (Otto Mesmer, 1923), 156, 175
Fishing (Max Fleischer, 1921), 383, 384
Flies (Max Fleischer, 1922), 371, 384, 385
Fritz the Cat (Ralph Bakshi, 1972), 319, 329

G

Génération spontanée (Émile Cohl, 1909), 59
Générations comiques (Les) (Émile Cohl, 1909), 268
Gertie the Dinosaur (Winsor McCay, 1914), 77, 81, 82, 83, 84, 115, 346, 347
Glorieuse parade (La) (*Yankee Doodle Dandy,* Michael Curtiz, 1942), 172
Grande course autour du monde (La) (*The Great Race*, Blake Edwards, 1965), 460
Gremlins (Joe Dante, 1984), 504

H

Haunted Hotel (The) (James Stuart Blackton, 1907), 34, 54, 55, 71, 207
Heavy Traffic (Ralph Bakshi, 1973), 136
Hi Diddle Diddle (Andrew L. Stone, 1943), 168
Hollywood Capers (Jack King, 1936), 175
Homme qui tua Liberty Valence (L') (*The Man Who Shot Liberty Valence,* John Ford, 1956), 448
Hot Dog Cartoons (Walter Lantz, 1926-1927), 119
Hotel Electrico (El) (Segundo de Chomón, 1905-1908), 34
How a Mosquito Operates (Winsor McCay, 1912), 77, 81
Humorous Phases of Funny Faces (James Stuart Blackton, 1906), 32, 44, 45, 47, 55, 71, 74, 115, 352, 359

I

Il y a de l'amour dans l'air (*My Dream is Yours*, Michael Curtiz, 1949), 172, 413, 415
Incredible Mr. Limpet (The) (Arthur Lubin, 1964), 414, 436, 437, 553
Invitation à la danse (*Invitation to the Dance,* Gene Kelly, 1956), 310, 311, 319, 333, 334, 553

J

Joyeux Microbes (Les) (Émile Cohl, 1909), 428, 429
Jumping Beans (Max Fleischer, 1922), 385, 386, 391, 395

K

Kapten Grogg i ballong (Victor Bergdahl, 1916), 361
Koko Baffles the Bulls (Dave Fleischer, 1926), 395
Koko Nuts (Dave Fleischer, 1925), 395
Koko the Barber (Dave Fleischer, 1925), 395
Koko the Kop (Dave Fleischer, 1927), 390
Koko Trains' Em (Dave Fleischer, 1925), 395
Krazy Kat (George Herriman, 1916-1917), 155

L

Last Action Hero (John McTiernan, 1993), 496, 497
Lightning Sketches (James Stuart Blackton, 1907), 46, 47, 49, 351, 361
Little Nemo (Winsor McCay, 1911), 68, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 84, 88, 92, 96, 98, 115, 117, 359
Locataires d'à-côté (Les) (Émile Cohl, 1909), 61, 63, 64, 65, 66, 210
Looney Tunes passent à l'action (Les) (*Looney Tunes Back in Action*, Joe Dante 2002), 31, 181, 236, 503, 505
Love Thy Neighbor (Mark Sandrich, 1940), 168
Lune à un mètre (La) (Georges Méliès, 1898), 57
Lunettes féériques (Les) (Émile Cohl, 1909), 71, 441

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

M

Mary Poppins (Robert Stevenson, 1964), 31, 136, 221, 224, 226, 227, 228, 229, 311, 420, 478, 514
Matches : An Appeal (Arthur Melbourne-Cooper, 1899), 34, 85
Mélodie cocktail (*Melody Time*, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Jack Kinney, Hamilton Luske, 1948), 224
Mélodie du Sud (*Song of the South*, Harve Foster et Wilfred Jackson, 1946), 224, 226, 244, 418, 419, 420, 422, 452, 478, 497, 498, 513, 552
Merlin l'enchanteur (*The Sword and the Stone*, Wolfgang Reitherman, 1963), 225
Métamorphoses comiques (Les) (Émile Cohl, 1912), 69
Miroir magique (Le) (Émile Cohl, 1909), 71
Modeling (Max Fleischer, 1921), 371, 383
Mother Gooseland (Dave Fleischer, 1924), 480, 481
Mouse Trouble (William Hanna et Joseph Barbera, 1944), 170
Musicomanie (La) (Émile Cohl, 1910), 60

N

När Kapten Grogg Skulle Porträtteras (Victor Bergdahl, 1917), 376, 377, 470
Newlyweds (The) (Émile Cohl, 1913-1914), 89, 92, 96, 97, 98, 104, 105, 109, 154

O

Old Man in the Mountain (Dave Fleischer, 1933), 132
Omelette fantastique (L') (Émile Cohl, 1909), 71
Opus 1 (Walter Ruttmann, 1921), 400
Osmosis Jones (Peter et Bobby Farrelly, Tom Sito et Piet Kroon, 2001), 430, 432, 433, 491, 492, 493, 554
Oswald the Lucky Rabbit (Walt Disney, Ub Iwerks, Hugh Harman, Rudolph Ising), 121
Out of the Inkwell (Max et Dave Fleischer, 1919-1929), 116, 121, 123, 130, 132, 213, 215, 216, 218, 301, 302, 303, 308, 309, 310, 351, 361, 362, 363, 364, 365, 367, 368, 369, 370, 375, 379, 382, 391, 395, 398, 402, 409, 479, 483, 499, 549

P

Panorama pris d'un ballon captif (Louis et Auguste Lumière, non daté), 435
Pay Day (Max Fleischer, 1922), 484
Peintre Barbouillard et le tableau diabolique (Le) (Georges Méliès, 1905), 57
Peintre néo-impressionniste (*(Le)* Émile Cohl, 1910), 356, 359
Perpetual Motion (Max Fleischer, 1920), 216, 217
Peter et Elliot le dragon (*Pete's Dragon*, Don Chaffey, 1977), 225, 439, 440, 473, 548
Phantom Tollbooth (The) (Chuck Jones, Abe Levitow et Dave Monahan, 1970), 416, 417, 431
Philbert (Richard Donner, 1963), 136, 137
Placier est tenace (Le) (Émile Cohl, 1910), 468
Pôle Express (Le) (*The Polar Express*, Robert Zemeckis, 2004), 7, 524
Portrait mystérieux (Le) (Georges Méliès, 1899), 57
Puzzle (Max Fleischer, 1923), 369, 370, 480
Pygmalion et Galathée (Georges Méliès, 1903), 57

Q

Quatrième Dimension (La) (*Twilight Zone – The Movie*, John Landis, Steven Spielberg, Joe Dante et George Miller, 1983), 490
Qui veut la peau de Roger Rabbit (*Who Framed Roger Rabbit*, Robert Zemeckis 1988), 5, 22, 23, 31, 136, 140, 141, 154, 164, 168, 173, 182, 221, 225, 227, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 247, 293, 294, 319, 321, 322, 334, 335, 336, 337, 403, 413, 414, 461, 473, 474, 475, 477, 499, 500, 501, 502, 503, 506, 507, 508, 510, 511, 512, 513, 515,517, 524, 525, 547, 548, 553, 554

R

Rabbit Hood (Chuck Jones, 1949), 186
Retapeur de cervelles (Le) (Émile Cohl, 1910), 66, 67, 441
Rêve d'artiste (Georges Méliès, 1898), 57
Rêves de jeunesse (*Four Daughters,* Michael Curtiz,1938), 172
Rêves Enfantins (Émile Cohl, 1910), 411
Richard au pays des livres magiques (*The Pagemaster,* Joe Johnston et Pixote Hunt, 1994), 412, 413, 416, 431
Ride Him, Bosko (Isadore Freleng et Norm Blackburn, 1933), 127, 130, 131
Rien n'est impossible à l'homme (Émile Cohl, 1910), 60, 63, 266, 267, 434, 435, 441
Roving Thomas Cat (Kineto Films, 1922-1923), 304

S

Saludos Amigos (Norman Ferguson, Wilfred Jackson, Jack Kinney, Hamilton Luske et William Roberts, 1942), 326, 445, 446, 447
Secret de la pyramide (Le) (*Young Sherlock Holmes,* Barry Levinson, 1985), 508
She Was an Acrobat Daughter (Friz Freleng, 1937), 175, 188
Sinking of the Lusitania (The) (Winsor McCay, 1916), 77
Sirène (La) (Georges Méliès, 1904), 435
Snow White (Dave Fleischer, 1933), 129, 324, 325, 396, 552
Songe du garçon de café (Le) (Émile Cohl, 1910), 411
Sorciers de la guerre (Les) (*Wizards*, Ralph Bakshi 1977), 484, 485
Space Jam (Joe Pykta, 1997), 3, 4, 221, 227, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 247, 248, 448, 449, 450, 475, 497, 498, 508, 548, 554
Steamboat Willie (Walt Disney, 1928), 119, 122, 149
Stopping the Show (Dave Fleischer, 1932), 132
Sueurs Froides (*Vertigo,* Alfred Hitchcock, 1958), 412

T

Tail of the Monkey (Walter Lantz, 1926), 466
Tambourin fantastique (Le) (Georges Méliès, 1908), 57

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

Tantalizing Fly (The) (Max Fleischer, 1919), 362, 379, 380
Taram et le chaudron magique (*The Black Cauldron,* Ted Berman et Richard Rich, 1984), 225
Télé de demain (La) (*TV of Tomorrow,* Tex Avery, 1953), 485, 487, 488
Tends la patte (*Lend a Paw,* Clyde Geronimi, 1941), 170
The Coo Coo Nut Grove (Friz Freleng, 1936), 175
The Leopard's Spots (Walter Lantz, 1925), 463, 464
The Ouija Board (Max Fleischer, 1920), 383, 479
Transfigurations (Émile Cohl, 1909), 66, 441
Traversons la Manche (*Dangerous When Wet*, Charles Walters, 1953), 229, 311, 413, 415, 436, 553
Trip to Mars (Dave Fleischer, 1924-1928), 480
Trois Caballeros (Les) (*The Three Caballeros,* Norman Ferguson, 1945), 221, 222, 223, 224, 225, 326, 329, 330, 331, 332, 445, 477, 489, 490, 552
Trois petits chiots (Les) (*Three Little Pups*, Tex Avery, 1953), 488
Tron (Steven Lisberger, 1982), 508, 524
Two Guys From Texas (David Butler, 1948), 172

U

Un Drame chez les Fantoche (Émile Cohl, 1908), 35
Unnatural History (Walter Lantz, 1925-1927), 119, 463, 466
Unseen World (The) (Charles Urban et Francis Martin Duncan, 1903), 425

V

Valse avec Bashir (*Waltz With Bachir*, Ari Folman, 2008), 447
Vengeance des esprits (La) (Émile Cohl, 1911), 61, 63, 65, 66
Vieux Moulin (Le) (*The Old Mill,* Wilfred Jackson, 1937), 180
Volere Volare (Maurizio Nichetti, 1991), 326, 336, 337, 500

W

Waking Sleeping Beauty (Don Hahn, 2009), 225

Y

Yankee Doodle Mouse (The) (William Hanna et Joseph Barbera, 1943), 170
You Ought to be in Pictures (Friz Freleng, 1940), 133, 134, 135, 137, 151, 187, 189, 191, 192, 193, 194, 499

Images supprimées de la version en ligne :

p. 43 : *The Enchanted Drawing*, James Stuart Blackton, 1900
p. 45 : *Humorous Phases of Funny Faces*, James Stuart Blackton, 1906
p. 46 : *Lightning Sketches*, James Stuart Blackton, 1907
p. 49 : *Lightning Sketches*, James Stuart Blackton, 1907
p. 55 : *Fantasmagorie*, Émile Cohl, 1908
p. 63 : *Clair de lune espagnol*, Émile Cohl, 1909
p. 64 : *Les Locataires d'à-côté*, Émile Cohl, 1909 ; *La Vengeance des esprits*, Émile Cohl, 1911
p. 65 : *Transfigurations*, Émile Cohl, 1909 ; *Les Joyeux microbes*, Émile Cohl, 1909 ; *Le Retapeur de cervelles*, Émile Cohl, 1910
p. 71 : *Little Nemo*, Winsor McCay, 1911
p. 72 : *Little Nemo*, Winsor McCay, 1911
p. 73 : *Little Nemo*, Winsor McCay, 1911
p. 75 : *Little Nemo*, Winsor McCay, 1911
p. 77 : *Little Nemo*, Winsor McCay, 1911
p. 78 : *Gertie the Dinosaur*, Winsor McCay, 1914
p. 98 : « Mutt and Jeff in moving pictures », *Moving Picture World*, 10 juin 1911
p. 102 : *Animated Grouch Chasers - Cartoons on tour*, Raoul Barré, 1915
p. 106 : Photos extraites de l'article « Development of Animated Cartoons » *Moving Picture World*, 21 juillet 1917
p. 108 : *Mutt and Jeff*, « On Strike », Bud Fisher, 1920
p. 109 : *Mutt and Jeff*, « On Strike », Bud Fisher, 1920
p. 116 : *Bosko the Talk-Ink Kid*, Hugh Harman et Rudolph Ising, 1929
p. 118 : *Bosko the Talk-Ink Kid*, Hugh Harman et Rudolph Ising, 1929
p. 120 : *Bosko the Talk-Ink Kid*, Hugh Harman et Rudolph Ising, 1929
p. 124 : *Ride Him, Bosko*, Isadore Freleng et Norm Blackburn, 1933
p. 125 : *Betty Boop's Rise to Fame*, Dave Fleischer, 1934
p. 127 : *You Ought to be in Pictures*, Friz Freleng, 1940
p. 129 : *Philbert*, Richard Donner, 1963
p. 130 : *Duck Amuck*, Chuck Jones, 1953
p. 141 : accroche publicitaire « Hats off to the Leader », *The Film Daily*, 4 mars 1933
p. 142 : Edgar Morin, *Les Stars*, p. 6.
p. 155 : Anonyme, « The Personalities behind the laughs », *Motion Picture Daily*, 20 juin 1931
p. 156 : *A Day in the Life of Donald Duck*, Jack Hannah, 1956
p. 158 : *Alice in Wonderland*, Norman Z. McLeod, 1933 ; *When's your birthday?*, Harry Beaumont, 1937
p. 159 : *Escale à Hollywood*, George Sidney, 1945
p. 160 : *Fantasia*, Walt Disney, 1941
p. 162 : Mickey Mouse aux 60èmes *Academy Awards* (ABC) ; Bugs Bunny aux 68èmes *Academy Awards* (ABC) ; *Who Framed Roger Rabbit*, Robert Zemeckis, 1988
p. 167 : *What's Cookin' Doc ?*, Bob Clampett, 1944
p. 168 : *What's Cookin' Doc ?*, Bob Clampett, 1944
p. 169 : *What's Cookin' Doc ?*, Bob Clampett, 1944 ; *Looney Tunes back in action*, Joe Dante, 2003
p. 170 : *Qui veut la peau de Roger Rabbit*, Robert Zemeckis, 1988
p. 172 : *Entrée de service*, Frank Lloyd, 1934
p. 175 : *Daffy Duck in Hollywood*, Fred Avery, 1938

p. 177 : *You Ought to be in Pictures*, Friz Freleng, 1940
p. 178 : *You Ought to be in Pictures*, Friz Freleng, 1940
p. 179 : *You Ought to be in Pictures*, Friz Freleng, 1940
p. 203 : *Perpetual Motion*, Max Fleischer, 1920
p. 222 : *Les Aventures de Rocky and Bullwinkle*, Des McAnuff, 2000
p. 223 : Photos du tournage de *Space Jam*
p. 225 : Images tirées du brevet du Rotographe, Fig. 1 et 2
p. 226 : Images tirées du brevet du Rotographe, Fig. 1 et 2
p. 227 : Image tirée du brevet du tournage à la vapeur de sodium de Petro Vlahos, Fig. 1 et 2
p. 242 : *Fantasmagorie*, Émile Cohl, 1908
p. 247 : *Les Fantaisies d'Agénor Maltracé*, Émile Cohl, 1911
p. 248 : *L'Enfance de l'art,* Émile Cohl, 1910 ; *Le Binettoscope,* Émile Cohl, 1910
p. 249 : *Le Binettoscope,* Émile Cohl, 1910 ; *Rien n'est impossible à l'homme*, Émile Cohl, 1910 ; *Les Beaux-arts mystérieux*, Émile Cohl, 1910
p. 250 : *Les Générations comiques*, Émile Cohl, 1909
p. 275 : *Qui veut la peau de Roger Rabbit*, Robert Zemeckis, 1988
p. 284 : Image extraite du brevet du Rotoscope, déposé par Max Fleischer en 1915
p. 292 : *Invitation à la danse,* Gene Kelly, 1956 ; *Mary Poppins,* Robert Stevenson, 1964 ; *Traversons la Manche,* Charles Walters, 1953
p. 295 : *Alice's Spooky Adventure*, Walt Disney, 1924 ; *Alice and the Three Bears*, Walt Disney, 1924
p. 296 : *Alice Rattled by Rats*, Walt Disney, 1925 ; *Alice's Orphan*, Walt Disney, 1926
p. 309 : Affiches promotionnelles des *Trois Caballeros*
p. 310 : *Les Trois Caballeros,* Norman Ferguson, 1944
p. 311 : *Les Trois Caballeros,* Norman Ferguson, 1944
p. 312 : *Invitation à la danse*, Gene Kelly, 1956
p. 313 : *Qui veut la peau de Roger Rabbit*, Robert Zemeckis, 1988
p. 314 : *Volere Volare*, Maurizio Nichetti, 1991
p. 315 : *Volere Volare*, Maurizio Nichetti, 1991
p. 316 : *Evil Toons*, Fred Olen Ray, 1992
p. 317 : *Evil Toons*, Fred Olen Ray, 1992
p. 318 : *Cool World*, Ralph Bakshi, 1992
p. 319 : *Cool World*, Ralph Bakshi, 1992
p. 330 : *Le Peintre néo-impressionniste*, Émile Cohl, 1910
p. 333 : *The Artist's Dream*, John Randolph Bray, 1913
p. 338 : *The Tantalizing Fly*, Max Fleischer, 1919 ; *The Clown's Little Brother*, Max Fleischer, 1920
p. 341 : *Alice's Wonderland,* Walt Disney, 1923
p. 342 : *Alice's Wonderland,* Walt Disney, 1923
p. 343 : *Alice's Wonderland,* Walt Disney, 1923
p. 345 : *Puzzle*, Max Fleischer, 1923
p. 346 : *The Chinaman,* Max Fleischer, 1920 ; *Modeling,* Max Fleischer, 1921
p. 347 : *Bedtime,* Max Fleischer, 1923 ; *Alice's Wonderland*, Walt Disney, 1923
p. 348 : *Alice's Wonderland*, Walt Disney, 1923
p. 350 : *När Kapten Grogg Skulle Porträtteras*, Victor Bergdahl, 1917
p. 351 : *När Kapten Grogg Skulle Porträtteras*, Victor Bergdahl, 1917
p. 352 : *Alice and the Dog Catcher*, 1924 ; *Alice the Jail Bird*, 1925 ; *Alice the Toreador*, 1925 (Walt Disney)
p. 353 : *The Tantalizing Fly*, Max Fleischer, 1919

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

p. 355 : *The Ouija Board*, Max Fleischer, 1920 ; *Modeling*, Max Fleischer, 1921 ; *Fishing*, Max Fleischer, 1921
p. 356 : *Fishing*, Max Fleischer, 1921
p. 357 : *Flies*, Max Fleischer, 1922 ; *Jumping Beans*, Max Fleischer, 1922
p. 361 : *Cartoon Factory*, Max Fleischer, 1924 ; *Koko the Kop*, Dave Fleischer, 1927
p. 363 : *Alice and the Three Bears*, 1924 ; *Alice Chops the Suey*, 1925 ; *Alice on the Farm*, 1926 (Walt Disney)
p. 364 : *Alice the Toreador*, Walt Disney, 1925 ; *Alice in the Wooly West*, Walt Disney, 1926
p. 379 : *Alice's Wonderland,* Walt Disney, 1923
P. 381 : *Le Songe du garçon de café*, Émile Cohl, 1910 ; *Sueurs Froides*, Alfred Hitchcock, 1958
p. 382 : *Richard au pays des livres magiques*, Joe Johnston et Pixote Hunt, 1994 ; *Il y a de l'amour dans l'air,* Michael Curtiz, 1949
p. 385 : *The Phantom Tollbooth*, Chuck Jones, Abe Levitow et Dave Monahan, 1970
p. 386 : *Coquin de Printemps*, William Morgan, Jack Kinney, Bill Roberts, Hamilton Luske, 1947
p. 387 : *Mélodie du Sud*, Harve Foster et Wilfred Jackson, 1946
p. 388 : *Mary Poppins*, Robert Stevenson, 1964
p. 389 : *Coquin de Printemps*, William Morgan, Jack Kinney, Bill Roberts, Hamilton Luske, 1947
p. 396 : *Les Joyeux Microbes*, Émile Cohl, 1909
p. 399 : *Osmosis Jones*, Peter et Bobby Farrelly, Tom Sito et Piet Kroon, 2001
p. 402 : *Rien n'est impossible à l'homme*, Émile Cohl, 1910
p. 403 : *The Incredible Mr. Limpet*, Arthur Lubin, 1964
p. 404 : *Bob L'éponge – Le Film*, Stephen Hillenburg, 2005
p. 405 : *20 000 lieues sous les mers*, Richard Fleischer, 1954
p. 411 : *Saludos Amigos*, Norman Ferguson, Wilfred Jackson, Jack Kinney, Hamilton Luske et William Roberts, 1942
p. 413 : *Space Jam*, Joe Pykta, 1997
p. 414 : *Space Jam*, Joe Pykta, 1997
p. 419 : *Les Aventures de Perri*, N. Paul Kenworthy Jr et Ralph Wright, 1957
p. 428 : *The Leopard's Spots*, Walter Lantz, 1925
p. 430 : *Alice's Day at Sea*, Walt Disney, 1924 ; *Chicken Dressing*, Earl Hurd, 1923 ; *Tail of the Monkey*, Walter Lantz, 1926
p. 433 : *Kapten Grogg Skulle Porträtteras*, Victor Bergdahl, 1917
p. 436 : *Peter et Elliot le dragon*, Don Chaffey, 1977 ; *Qui veut la peau de Roger Rabbit*, Robert Zemeckis, 1988
p. 437 : *Qui veut la peau Roger Rabbit*, Robert Zemeckis, 1988 ; *Space Jam*, Joe Pykta, 1996
p. 442 : *Puzzle*, Max Fleischer, 1923 ; *Mother Gooseland*, Max Fleischer, 1924 ; *Cartoon Factory*, Max Fleischer, 1924
p. 445 : *Pay Day*, Max Fleischer, 1922
p. 445 : *Les Sorciers de la guerre*, Ralph Bakshi, 1977
p. 447 : *La Télé de demain*, Tex Avery, 1953
p. 448 : *Les Trois petits chiots*, Tex Avery, 1953 ; *Droopy Toréador*, Tex Avery, 1949
p. 449 : *Les Trois Caballeros*, Norman Ferguson, 1944 ; *La Quatrième dimension – C'est une belle vie*, Joe Dante, 1983
p. 450 : *Osmosis Jones*, Peter et Bobby Farrelly, Tom Sito et Piet Kroon, 2001
p. 452 : *L'Apprentie Sorcière*, Robert Stevenson, 1971
p. 453 : *Last Action Hero*, John McTiernan, 1993
p. 454 : *Mélodie du Sud*, Harve Foster et Wilfred Jackson, 1946 ; *Space Jam*, Joe Pykta, 1996

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

p. 457 : *Volere Volare,* Maurizio Nichetti, 1991 ; *Qui veut la peau de Roger Rabbit*, Robert Zemeckis, 1988
p. 459 : *Coquin de Printemps*, William Morgan, Jack Kinney, Bill Roberts, Hamilton Luske, 1947
p. 461 : *Les Aventures de Rocky et Bullwinkle*, Des McAnuff, 2000
p. 469 : *Dateline : Disneyland*, Wilfred Jackson et Stu Phelps, 1955
p. 473 : *Les Aventures de Rocky et Bullwinkle*, Des McAnuff, 2000

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles :
modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013

QUAND LE DESSIN ANIMÉ RENCONTRE LE CINÉMA EN PRISES DE VUES RÉELLES
Modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation

---

Résumé

Cette thèse propose une réflexion autour de la relation entre le dessin animé et le cinéma en prises de vues réelles, en faisant reposer le propos sur l'étude d'une forme cinématographique hybride, présentant un entremêlement ou encore une rencontre entre personnages graphiques et acteurs réels. Cette recherche interroge, du cinéma des premiers temps aux expériences plus contemporaines, l'évolution d'une forme reposant sur une frontière technique constamment mouvante au gré d'innovations technologiques et de perspectives théoriques historiquement variables. En s'intéressant tout autant aux films qu'à leur réception et leur contexte de production, l'objectif est de de mettre à jour et de comprendre les raisons pour lesquelles l'animation se trouve perçue à l'heure actuelle, à la fois comme une forme radicalement différente de la prise de vues réelles, rattachée à une institution qui lui est propre, et à la fois comme une forme potentiellement assimilable au cinéma photographique, en particulier dans le cadre de certains films à effets spéciaux. L'enjeu est de creuser les racines de cette relation singulière, de cette scission-assimilation comme nous choisissons de la nommer, qui s'explique selon des modalités à la fois historiques, théoriques et esthétiques, et que la forme hybride permet de mettre particulièrement en évidence. Notre objectif est d'analyser, à travers l'évolution de cette forme et l'usage qu'en dévoilent les films, l'émergence d'une séparation plus esthétique, discursive et institutionnelle que véritablement ontologique entre ce que divers mouvements historiques et entreprises théoriques ont pu contribuer à définir, tout au long de l'histoire du cinéma, comme deux régimes de représentation aussi séparés que potentiellement assimilables.

Mots clefs : Dessin animé, prises de vues réelles, animation, hybridation, effets spéciaux.

WHEN ANIMATED CARTOON MEETS LIVE-ACTION CINEMA
Historical, theoretical and aesthetical modalities of a scission-assimilation between two systems of representation

---

Abstract

This thesis proposes a study about the relation between animated cartoons and live-action cinema. We base it on the study of a hybrid cinematic form, presenting a mix or an encounter between graphic characters and real actors. This research tries to question, from early cinema to more contemporaneous experiments, the evolution of a form resting upon a technical frontier always moving at the whim of technological innovations and theoretical perspectives historically variables. While interesting ourselves as much in the films than in their reception and their production context, the objective is to reveal and understand the reasons why animation is seen, nowadays, equally as a form radically different from live-action, linked to an institution of its own, and equally as a form potentially assimilable to photographic cinema, particularly in the case of films based on special effects. We aim to dig in order to find the roots of this singular relation, of this scission-assimilation as we chose to name it, that we can explain through historical, theoretical and aesthetical modalities, particularly lighten by the hybrid form. Our goal is to analyze, through the evolution of this form and its use revealed by the films, the emergence of a separation more aesthetical, discursive or institutional than really ontological between what several historical movements and theoretical enterprises have contributed to define, throughout the history of cinema, as two systems of representation as well separated than potentially assimilable.

Key words : Animated cartoon, live-action, animation, hybridization, special effects.

Discipline : Cinéma
Laboratoire d'études cinématographiques
Université RENNES 2 – Haute Bretagne
Place du Recteur Henri Le Moal – 35000 – RENNES

Massuet, Jean-Baptiste. Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation - 2013