1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze

Revue de l'association française de recherche sur
l'histoire du cinéma

93 | 2021

**Le cinéma du diable : Méliès - L'Herbier - Epstein -
Autant-Lara - Batcheff**

Le point sur l'animation : d'Alexéïeff à Orwell

Sébastien Roffat

Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/1895/8565>

DOI : 10.4000/1895.8565

ISSN : 1960-6176

Éditeur

Association française de recherche sur l'histoire du cinéma (AFRHC)

Édition imprimée

Date de publication : 1 mai 2021

Pagination : 280-290

ISBN : 978-2-37029-093-9

ISSN : 0769-0959

Référence électronique

Sébastien Roffat, « Le point sur l'animation : d'Alexéïeff à Orwell », *1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze* [En ligne], 93 | 2021, mis en ligne le 02 décembre 2021, consulté le 14 février 2022. URL : <http://journals.openedition.org/1895/8565> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/1895.8565>

Ce document a été généré automatiquement le 14 février 2022.

© AFRHC

Le point sur l'animation : d'Alexeïeff à Orwell

Sébastien Roffat

RÉFÉRENCE

Alexandre Alexeïeff, *Écrits et entretiens sur l'art et l'animation (1926-1981)*, Saint-Denis, Presses universitaires de Vincennes, 2016, 434 p.

- 1 Texte établi, présenté et annoté par Dominique Willoughby avec la collaboration de Guy Fihman et Claudine Eizykman. Cette première édition critique des textes et entretiens (une quarantaine) d'Alexandre Alexeïeff (1901-1982), inédits ou devenus inaccessibles, rassemble l'essentiel de ses réflexions et contributions théoriques. Elle révèle à quel point l'aventure singulière de cet artiste, décorateur, illustrateur, graveur, cinéaste inventeur de techniques nouvelles, s'est fondée sur une pensée originale du cinéma, de l'animation et des arts comme la gravure, la musique, la poésie, la pantomime, la danse. Pendant plus de cinquante ans, des avant-gardes des années 1920 aux débuts du numérique, Alexeïeff n'a cessé d'innover dans le domaine de l'image, du livre au film, réalisant plusieurs chefs-d'œuvre animés sur l'écran d'épingles de son invention, ou travaillant pour la publicité. Un ouvrage stimulant.
- 2 Sarah Hatchuel et Marie Pruvost-Delaspre (dir.), *Goldorak, l'aventure continue*, Tours, Presses universitaires François Rabelais, 2018, 228 p.

Diffusé pour la première fois en France dans l'émission Récré A2 en juillet 1978, *Goldorak*, dessin animé japonais (1975-1977) réalisé par le studio Tôei Animation en lien avec le manga de Gô Nagai *UFO Robo Grendizer*, raconte le combat d'Actarus contre les forces de Véga commandées par le Grand Stratégue. En France, le dessin animé est un succès immédiat. Il marque toute une génération d'enfants, fait la Une de *Paris Match* en janvier 1979 et suscite colère et désespoir chez les adultes qui le relèguent au rang de « japonaiserie » et l'accusent d'influences délétères sur les jeunes

télespectateurs. Or, quarante ans après sa première diffusion, *Goldorak* est toujours là, sans cesse réapproprié et « métamorphosé » pour être transmis à une nouvelle génération de spectateurs. Il est temps de porter un nouveau regard sur cette fiction sérielle. Au-delà des informations factuelles et techniques que l'on peut trouver sur Internet, ce livre propose de penser avec *Goldorak*, de mettre en lumière les complexités culturelles du dessin animé et de présenter des analyses et interprétations originales, à travers le prisme de l'histoire, la civilisation japonaise, la littérature, le théâtre, le cinéma, la musique ou l'étude des médias. Il s'agit de prendre *Goldorak* au sérieux. Issu d'un colloque universitaire, l'ouvrage, en donnant la parole à divers spécialistes venus d'horizons différents, se lit avec un rare plaisir même si on ne connaît pas ou peu la série !

- 3 Mindy Johnson, *Ink and Paint. The Women of Walt Disney's Animation*, Los Angeles, Disney Editions, 2017, 384 p.

Dès les origines du cinéma d'animation, la couleur à l'écran a été créée par des légions de femmes artistes. Avec une précision calligraphique et une maîtrise digne des plus grands, ces femmes ont minutieusement apporté la vie à ces dessins. Pourtant, la contribution et l'histoire de ces artistes du cinéma d'animation sont restées pratiquement invisibles et en grande partie non documentées, jusqu'à présent.

- 4 Les efforts de Walt Disney en matière d'animation ont transformé les primitifs *cartoons* en chefs-d'œuvre visuels, créant de nombreuses nouveautés pour les femmes dans l'industrie du divertissement. En misant sur leur talent, Disney a recherché des spécialistes du développement des scénarios et des recherches graphiques pour élargir la portée et la sensibilité de ses histoires. La Seconde Guerre mondiale leur a ouvert des postes traditionnellement occupés par des hommes, et les femmes ont rapidement progressé dans pratiquement tous les métiers de la production d'animation. Le développement ultérieur du procédé Xerox par Disney et la révolution du numérique ont de nouveau placé les femmes à la pointe des progrès technologiques appliqués à la manière de raconter des histoires en animation.
- 5 Dans son dernier livre, *Ink Paint. The Women of Walt Disney's Animation*, l'auteur Mindy Johnson lève le voile sur un monde presque disparu des stylos à encre, des pinceaux, des pigments et du thé. Des premières comédies d'*Alice* en noir et blanc à l'avènement de CAPS et de l'animation numérique, Johnson part à la rencontre de femmes pionnières qui ont œuvré au sein des studios Walt Disney. Elle s'est livrée à une étude approfondie avec le complet soutien des archives des studios. Elle s'est également appuyée sur une multitude de collections privées, de témoignages de première main, de documents nouvellement découverts et de toute une documentation relative à la production. Le livre reproduit des photographies et des dessins parfois inédits. Un volume essentiel (pas moins de 3 kg et 60 dollars) à l'histoire du cinéma d'animation.
- 6 Jim Korkis (dir.), *How to Be a Disney Historian*, [s.l.], Theme Park Press, 2016, 214 p.

Qui écrit l'histoire de Disney ? Un petit groupe d'auteurs immergés dans l'histoire et la culture de Disney, des films aux parcs à thème. Dans ce livre, ces auteurs révèlent leurs inspirations, leurs méthodes et leurs secrets. Dans cette intéressante anthologie que préface Leonard Maltin, Jim Korkis documente l'histoire de l'histoire de Disney, avec l'aide de son archiviste en chef émérite David R. Smith, puis donne des conseils pratiques pour mener des entretiens avec des artistes de Disney – comment rechercher,

organiser et utiliser ces informations. Dans une deuxième partie, quinze des principaux historiens Disney d'aujourd'hui partagent longuement leurs pratiques en matière de recherche et d'écriture d'essais, d'articles et de livres sur toutes les facettes de la culture Disney. Les historiens qui ont contribué aux chapitres de ce livre sont Michael Barrier, dont *The Animated Man* est la biographie fondamentale de Walt Disney, qui discute du « *Disney approved-narrative* » et de ses implications pour une étude impartiale. Sam Gennawey explique comment trouver son propre point de vue et comment apporter quelque chose de nouveau à l'étude sur Disney. Jeff Kurtti, auteur de plus de vingt-cinq livres, présente une approche étape par étape de son travail. Brian Sibley et Todd James Pierce fournissent des conseils sur la façon de mener des entretiens. Suivent dix autres chapitres, ainsi que des ressources annotées, notamment des livres, des magazines et des DVD / Blu-ray. Un ouvrage plutôt grand public mais qui contient des réflexions intéressantes sur la manière d'aborder l'histoire de cette multinationale aux ramifications tentaculaires qu'est devenue la Walt Disney Company.

- 7 Daniel J. Leab, *Orwell Subverted. The CIA and the filming of Animal Farm*, The Pennsylvania State University Press, 2006, 195 p.

Voilà un ouvrage qui devrait participer de « l'actualité » d'Orwell que la sortie de ses romans dans La Pléiade a imposé depuis quelques mois. Il documente en effet les conditions dans lesquels le studio britannique John Halas et Joy Batchelor se vit commander, financer et en partie scénariser une adaptation de la satire de George Orwell, *Animal Farm. A Fairy Story* (la Ferme des animaux, 1945) en 1951. Depuis la sortie de ce film d'animation en 1954, des chercheurs ont été conscients de l'implication de la CIA (Central Intelligence Agency) dans cette production. Dans *Orwell Subverted*, Daniel Leab livre un essai bien documenté qui fait désormais autorité sur le rôle joué par la CIA. Un certain nombre d'ouvrages antérieurs – notamment ceux de Frances Stonor Saunders (*Who Paid the Piper ? The CIA and the Cultural Cold War*) et Tony Shaw (*British Cinema and the Cold War : The State, Propaganda and Consensus*) – évoquaient déjà ce contrôle souterrain de la Ferme des Animaux par une agence de renseignement étatique étrangère. Pourtant, il y avait encore beaucoup de spéculations et de confusion quant à l'étendue de cette ingérence. Leab poursuit là où ces auteurs se sont arrêtés, établissant le rôle de la CIA à travers des recherches approfondies et en donnant des détails fascinants sur les influences manifestes et subtiles de l'agence sur la réalisation du film (notamment la transformation de l'épilogue évacuant la condamnation du capitalisme par l'auteur de 1984). L'enquête approfondie de Leab fait usage de sources qui avaient été négligées ou qui étaient inaccessibles : des documents de la CIA disponibles grâce au Freedom of Information Act et des archives provenant de la succession George Orwell. Il incorpore également les témoignages d'animateurs du studio John Halas et Joy Batchelor (qui devint à la suite de cette réalisation l'un des studios d'animation les plus importants d'Europe) et, surtout, des archives précédemment inexploitées du producteur du film, Louis de Rochemont.

- 8 Fraser MacLean, *Setting the Scene: the Art and Evolution of Animation Layout*, San Francisco, Chronicle Book, 2011, 260 p.

Le *layout* (maquette de chaque plan d'un film d'animation) est un domaine du cinéma « image par image » important mais rarement étudié. Des expériences manuelles des pionniers de l'animation jusqu'aux techniques numériques utilisées aujourd'hui par les

artistes du jeu vidéo et de l'infographie, *Setting the Scene: the Art and Evolution of Animation Layout* propose un voyage dans les coulisses de cet art.

- 9 L'auteur Fraser McLean explore les contributions cruciales des artistes du *layout* à l'animation et la façon dont leur métier a évolué au fil du temps. Depuis les premiers films d'animation du début du XX^e siècle, ces héros méconnus du cinéma d'animation ont établi des scènes complexes, construit des séquences élaborées et construit des mondes homogènes pour les films d'animation, les séries et les jeux vidéo.
- 10 Tiré d'entretiens avec une centaine d'artistes, de techniciens et d'historiens et avec une préface de Pete Docter (réalisateur œuvrant chez Pixar), ce volume permet au lecteur de suivre les pas des maîtres du *layout*. La recherche approfondie de MacLean, son accès aux archives de tous les grands studios d'animation et leur exploration exhaustive ont abouti à un livre rempli d'informations passionnantes illustré de centaines de dessins et de photographies parfois rares.
- 11 François Martin (dir.), *Animer Starewitch*, Paris, L'Harmattan, 2018, 216 p.

Désormais près de cinquante films réalisés par Ladislav Starewitch sont disponibles rendant possible une analyse nouvelle et pionnière de cette œuvre réalisée entre 1910 et 1958 – films avec acteurs tournés en Russie et films d'animation. Des spécialistes se sont retrouvés pour proposer diverses approches et différents points de vue : critiques de cinéma, musicien de films muets, réalisateur, historiens, commissaire d'exposition... Novateur, humaniste, fantastique, violent, virtuose, innocent, misanthrope, poète, drôle : comment décrire Starewitch et son univers ? Le plus étonnant est la convergence des idées et des analyses proposées par chacun pour décrire une maîtrise novatrice des techniques du cinéma, un imaginaire unique et une conception du monde très personnelle. Aujourd'hui Starewitch retrouve sa place dans l'histoire du cinéma. Contributions de Jean Douchet, Hervé Aubron, Marina Feodoroff, Léona Béatrice Martin-Starewitch, Carolina Lôpez, Erwan Le Gai, Jacques Cambra, Claude Bataille, Michel Roudevitch et François Martin.

- 12 Jean-Baptiste Massuet, *le Dessin animé au pays du film. Quand l'animation graphique rencontre le cinéma en prises de vues réelles*, Rennes, PUR, 2017, 393 p.

Jean-Baptiste Massuet introduit son ouvrage par une réflexion autour du film *le Pôle Express* (2004) de Robert Zemeckis qui met à mal la frontière entre cinéma d'animation et prises de vues réelles. Mais, note l'auteur, cette « crise du média cinéma » ne serait-elle pas plutôt une « 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 » ? Massuet revient alors sur les origines de cette conception et ses frontières mouvantes.

- 13 L'usage de plus en plus fréquent des effets spéciaux numériques dans le cadre de certaines productions cinématographiques contemporaines, et leur intégration de plus en plus invisible au sein de plans filmés en prises de vues réelles, contribuent progressivement à une abolition de la frontière entre le graphique et le photographique au cinéma. Mais, en définitive, cette frontière existe-t-elle réellement ? Est-elle déterminable ontologiquement ou n'est-elle qu'une construction socioculturelle ? S'explique-t-elle esthétiquement, ou repose-t-elle avant tout sur des acquis théoriques ? Puise-t-elle son origine au cœur des techniques de prise de vues, ou plutôt au sein des discours qu'ont suscité ces techniques ? Autant de questions auxquelles cet

ouvrage apporte des éléments de réponse, en abordant, du cinéma des premiers temps à nos jours, une catégorie filmique bien particulière, reposant sur l'entremêlement ou encore la rencontre entre personnages de dessins animés et acteurs réels. Beaucoup moins rares qu'elles ne paraissent de prime abord, ces expériences interrogent non seulement notre position de spectateur face aux images, mais également le statut de ces dernières. Analyser la rencontre entre le dessin animé et la prise de vues réelles, c'est explorer et comprendre les racines de notre regard sur les images hybrides contemporaines. Des premières expériences d'Émile Cohl et James Stuart Blackton à *Qui veut la peau de Roger Rabbit* de Robert Zemeckis, en passant par de nombreuses œuvres de Max Fleischer ou Walt Disney (de la série *Out of the Inkwell* à *Mary Poppins*). Cet ouvrage se propose d'explorer les origines et les modalités de cette relation tumultueuse entre deux régimes de représentation qui n'ont pas toujours été si différents l'un de l'autre, tout en ouvrant des pistes pour mieux comprendre le cinéma d'aujourd'hui et mieux appréhender les images de demain. Passionnant.

- 14 Ray Pointer, *The Art and Invention of Max Fleischer. American Animation Pioneer*, Jefferson, McFarland Company, 2017, 303 p.

L'histoire des dessins animés a été dominée pendant des décennies par les réalisations de Walt Disney, donnant l'impression qu'il avait inventé le médium. En réalité, ce fut l'œuvre de plusieurs pionniers. Max Fleischer – l'inventeur de la technique de la Rotoscopie consistant à tracer une animation image par image d'après des séquences en prises de vues réelles – fut l'un des plus importants. Dans les années 1930, Fleischer et Disney étaient les principaux producteurs de films d'animation, mais ils adoptèrent des approches opposées. Là où Disney reflétait une sentimentalité du Midwest, Fleischer présentait une attitude urbaine plus sophistiquée avec des éléments provenant de l'expressionnisme allemand. Contrairement à l'animation réaliste de Disney, Fleischer a outrepassé les lois physiques, soutenant sa maxime : « Si cela peut être fait dans la vraie vie, ce n'est pas de l'animation » (bien que les frères Max et Dave Fleischer aient usé voire abusé de la rotoscopie !). En conséquence, les dessins animés de Fleischer peuvent paraître plus frustes que raffinés, plus commerciaux qu'artistiques – mais ils ont atteint un art particulier grâce aux innovations de Max Fleischer, au nom duquel demeurent liés les personnages de Koko le clown, Betty Boop, Popeye le marin et Superman. Ce livre couvre sa vie et son œuvre ainsi que l'histoire du studio qui portait son nom, avec des dessins et des photographies inédits.

- 15 Slovo, n° 48/49, 2019, « À l'Est de Pixar : le film d'animation russe et soviétique »

Ce numéro de la revue *Slovo* comble une lacune de taille : si, en France, le cinéma en PVR russe et soviétique est relativement bien étudié, l'animation, elle, fait figure de parente pauvre. Il n'existe pas à l'heure actuelle d'ouvrage en français qui lui soit entièrement consacré (en anglais on pourra lire David MacFayden, *Yellow Crocodiles and Blue Oranges. Russian Animated Film since World War Two*, Montreal, McGill-Queen's University Press, 2005). Et si ce numéro, coordonné par Hélène Mélat, ne se veut pas exhaustif, son ambition est de donner un aperçu de la richesse de l'animation russe et soviétique, qui a continué et continue d'exister malgré les contraintes, tant idéologiques que financières. Car, rappelons-le, c'est précisément en Russie qu'a été inventé le procédé de l'animation image par image. Les approches utilisées dans cet ouvrage sont multiples – esthétique, historique, narrative, thématique, ethnologique. Cette hétérogénéité des approches semble pertinente pour l'étude d'un art qui, d'une

part, se situe à la croisée de plusieurs arts et qui, d'autre part, s'est développé dans une conjoncture historique exceptionnelle, marquée par des révolutions et des changements sociopolitiques qui n'ont pas manqué d'influencer la culture. Les contributeurs sont spécialisés dans l'étude ou l'histoire du cinéma en général, du cinéma d'animation, mais aussi en littérature et en histoire. Tous ne sont pas des spécialistes de la Russie ou de l'aire soviétique, ce qui permet une vision stéréoscopique.