Entrelacs
Cinéma et audiovisuel

8 | 2011
Imaginaire

Animation contemporaine. Ces images imaginaires qui voulaient (re)devenir réelles

Roland Carrée

Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/entrelacs/242>

DOI : 10.4000/entrelacs.242

ISSN : 2261-5482

Éditeur

Éditions Téraèdre

Édition imprimée

Date de publication : 1 février 2011

ISBN : 978-2-360850-03-7

ISSN : 1266-7188

Référence électronique

Roland Carrée, « Animation contemporaine. Ces images imaginaires qui voulaient (re)devenir réelles », *Entrelacs* [En ligne], 8 | 2011, mis en ligne le 01 août 2012, consulté le 07 décembre 2022. URL : <http://journals.openedition.org/entrelacs/242> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/entrelacs.242>

Ce document a été généré automatiquement le 29 septembre 2020.

Tous droits réservés

Animation contemporaine. Ces images imaginaires qui voulaient (re)devenir réelles

Roland Carrée

- 1 Fermons les yeux, tâchons de nous souvenir, pour citer un exemple célèbre, de ces dessins brodés sur la célèbre Tapisserie de Bayeux (1066-1082), représentant un certain réel *reconfiguré*, image par image, de la vie de nos lointains ancêtres, et autorisons-nous un grand saut en avant : s'il existe, aujourd'hui, un territoire du cinéma où la question du rapport entre réel et imaginaire entre continuellement en jeu à travers le prisme de l'image, cela ne peut encore qu'être celui de l'animation. Rappelons à ce titre que le cinéma lui-même, lorsqu'il naquit en 1895, succédait à des procédés d'animation d'images aussi divers que la lanterne magique (apparue en Chine au II^{ème} siècle avant J.C.), le zootrope de William George Horner (1834), ou encore le praxinoscope d'Émile Reynaud (1876), à la base de son célèbre théâtre optique breveté en 1888, sans oublier divers jouets optiques, parmi lesquels nous retrouvons le toujours populaire folioscope (ou flip-book). Ainsi, et au-delà même de sa volonté affichée de « reproduire le réel en mouvement », le cinéma, dans une certaine idée de continuité logique, animait encore et déjà des images imaginaires, car, même si obtenues à partir de prises de vue réelles, elles résultaient toujours de l'imagination créative de leurs auteurs. En terme d'animation « pure », le Français Émile Cohl fit le premier pas en 1908 avec ce que d'aucuns considèrent comme étant le premier dessin animé de l'histoire du cinéma, *Fantasmagorie*, pur produit imaginaire qui partait pourtant d'une idée bien réelle, celle d'animer des images faites à la main à l'aide du procédé cinématographique. L'image devenait avec ce film étrange le lieu même de l'imaginaire, de celui où tout devient possible aux yeux du créateur (et du spectateur) grâce au procédé animé. Un monde nouveau s'ouvrit, qui permit par la suite d'introduire le cinéma d'animation dans une certaine idée, non pas de réécriture de la réalité, mais plutôt d'*écriture d'une seconde réalité* (même si nous ne devons oublier que, aussi extraordinaire soit une idée générée par l'imagination humaine, celui-ci dérive toujours d'une certaine vision du monde réel). Comme l'explique aujourd'hui Sébastien

Denis, « l'animation construit de toutes pièces un monde graphique ou matériel qui a sa propre réalité¹ », ajoutant plus loin que « ce que permet l'animation, c'est l'entrée directe dans l'imaginaire du créateur, de manière non médiée car il s'agit le plus souvent de *repartir à zéro*, de créer de toutes pièces un monde ressemblant (imagination) ou non (fantaisie) au monde réel, mais en rejetant l'idée même de *copie* de ce monde extérieur par des moyens *objectifs*, y compris quand on emploie le rotoscope. L'animation, c'est la subjectivité la plus absolue au cinéma, même dans une approche documentaire (Ryan, Chris Landreth, 2004). Le concept d'illusion de la vie est donc trop limitatif en animation, tendant à faire croire que l'animateur ne cherche qu'à recréer servilement le réel (la vie) en faisant des dessins vivants. Le but de nombreux animateurs est justement de tenter une percée radicale hors du réel, de créer un monde parallèle au nôtre² ». Mais, de l'animation traditionnelle aux récentes avancées technologiques en matière d'images de synthèse, en passant par la cohabitation d'images réelles et imaginaires sur un seul et même écran, quel(s) rôle(s) joue aujourd'hui l'animation dans cette question du rapport à l'image existant entre l'homme et le cinéma ?

Cohabitation du réel et de l'imaginaire

- 2 À l'heure où *Avatar* (James Cameron, 2009) fait triompher l'utilisation de l'image de synthèse (qui relève elle aussi d'un certain procédé d'animation) en la poussant à un niveau d'aboutissement encore inégalé, un bilan s'impose, qui servira à s'interroger sur le statut de ce type d'image, entré dans une phase de mue encore plus constante depuis la sortie de *Tron* (Steven Lisberger, 1982), film-charnière où il n'était guère encore question de fusion parfaite entre images réelles et imaginaires. Malgré tout, la technique mise à l'œuvre dans ce film, qui consiste en un mélange inédit, à l'époque, entre prises de vue réelles et images animées à l'ordinateur, possède ceci d'intéressant qu'elle se mêle avec le sujet même du scénario, puisqu'il y est question de l'incursion d'un être humain dans un monde informatique d'où il doit tenter de s'échapper. Le réel et l'imaginaire s'interrogent ainsi au moyen de deux médiums cinématographiques, l'image et le scénario, idée que reprendra notamment *Avatar*, plus de vingt-cinq ans après. Cette idée de cohabitation entre réel et imaginaire dans une même image participe pleinement de notre questionnement sur le rapport à l'image animée instauré, d'une part, entre le spectateur et l'écran, et d'autre part entre les protagonistes du film et les mondes fantastiques auxquels ils se voient confrontés. Plus ou moins à l'œuvre depuis *Tron*, cette idée a en effet poursuivi son chemin jusqu'à aujourd'hui en passant par quantité de films très disparates, dont l'exemple le plus connu reste très certainement *Qui veut la peau de Roger Rabbit ?* (*Who framed Roger Rabbit ?*, 1988), réalisé par Robert Zemeckis, qui faisait là ses premiers pas dans le monde de l'animation. Si le procédé de mêler personnages toonesques et acteurs de chair et d'os semblait inédit à l'époque – Bernard Génin note que « c'est pourtant un procédé qui remonte aux frères Fleisher, dont la main apparaissait à l'écran, devenant une source de gags continue pour leur personnage, Koko le clown (1919) ³ » –, la volonté de Zemeckis d'ériger le lapin et sa bande au rang de personnages faits de véritable *matière*, autrement dit physiquement *abimables*, propulsait le héros humain ainsi que le spectateur, tout deux habitués à une certaine immatérialité et à une irréductible survivance physique des héros de Disney et de Tex Avery, dans un monde où réel et imaginaire se fondaient en une image composite d'un réalisme inédit, où la mort pouvait toucher n'importe qui, à n'importe quel moment (un piano pouvait tomber sur la tête

d'un humain, tandis qu'un toon pouvait rendre l'âme au contact d'un acide diabolique). Images réelles et imaginaires se révélaient ainsi être constamment en lutte pour pouvoir survivre à l'écran. De cohabitation harmonieuse, il n'était de même guère question dans le film de Zemeckis d'un point de vue strictement technique, puisque se distinguaient encore deux mondes, celui des humains et celui des toons, chacun ayant son esthétique propre et œuvrant également pour sa propre survie dans l'image.

Un imaginaire « humanimé »

- 3 Au travers de ses deux expérimentations animées suivantes, *Le Pôle Express* (*The Polar Express*, 2004), et *La Légende de Beowulf* (*Beowulf*, 2007), Robert Zemeckis fait le choix, plus de quinze ans après *Roger Rabbit*, d'affronter ce grand défi qui est de réconcilier le réel et l'imaginaire dans une composition d'image plus harmonieuse. En effet, avec ces deux films, le cinéaste propose au spectateur des images situées à nouveau, mais d'une autre façon, au croisement des deux pôles, où les personnages visibles à l'écran se révèlent en réalité être des reproductions numériques d'acteurs réels. Ainsi les mouvements de, entre autres, Tom Hanks dans *Le Pôle Express* et de Ray Winstone dans *Beowulf* sont-ils captés par des ordinateurs tandis que les acteurs jouent devant des écrans verts selon la technique dite de la *performance capture*, et par la suite restitués à leurs homologues de pixels. Mais un problème se pose, qui concerne ces deux films, et qui rejoint celui posé par le film japonais *Final Fantasy – Les Créatures de l'esprit* (*Final Fantasy – The Spirits Within*, Hironobu Sakaguchi, 2001), première tentative dans un long-métrage de créer des « acteurs numériques » dont l'apparence côtoie une certaine idée de « photoréalisme » : lorsque Sakaguchi puis Zemeckis se lancent le défi de proposer au spectateur des images imaginaires laissant croire à une possibilité d'*illusion de réel* (autrement dit, tout ce que rejette l'idée même de l'animation telle qu'elle a été définie dans les premières lignes de ce texte), la technique ne permet alors pas, par exemple, de faire jaillir cette étincelle de vie si propre à l'être humain dans les yeux de personnages numériques à l'air éteint – comme le fait remarquer Bernard Génin à propos des personnages de *Final Fantasy*, « les visages paraissent parfois de marbre et les mains de cire⁴ ». La tendance « cartoon » propre notamment aux films en images de synthèse des studios Pixar depuis leurs premiers courts-métrages jusqu'au récent *Là-haut* (*Up*, Pete Docter et Bob Peterson, 2009), en passant par *Toy Story* (John Lasseter, 1995, premier long-métrage d'animation en images de synthèse de l'histoire du cinéma), s'efface en effet dès *Final Fantasy* au profit d'une image animée cherchant à ce point à faire oublier son statut imaginaire que les personnages humains se voient représentés de manière extrêmement réaliste. C'est ainsi que l'imaginaire *animé* s'efface au profit d'un imaginaire *humanimé*.

Une troisième image

- 4 Le troisième film tourné en *performance capture* par Robert Zemeckis, *Le Drôle de Noël de Scrooge* (*A Christmas Carol*, 2009), ainsi que *Avatar*, constituent en quelque sorte, sinon une révolution, du moins un jalon dans cette nouvelle idée du cinéma d'effets spéciaux qui est de rester (ou de retourner) vers une imagerie cartoon telle qu'elle aurait toujours dû être. Le film de Zemeckis, d'une part, avec ses personnages aux traits physiques grandement exagérés, semble répondre à la critique qui était formulée par Sébastien Denis en ces termes : « Le problème central qui naît à l'analyse de la synthèse d'image est que les

techniques étant proches entre la 3D et les effets spéciaux, on a tendance à appliquer l'idée d'un photoréalisme et d'un hyperréalisme de manière systématique à la 3D, alors que le plus souvent les créateurs n'utilisent pas le virtuel de cette manière, que ce soit dans le domaine expérimental/non figuratif ou dans celui du cartoon. Contrairement aux effets spéciaux et visuels, l'hyperréalisme n'est donc que rarement recherché dans la 3D, l'image de synthèse devenant un champ d'application en soi.⁵ John Lasseter avait déjà compris cette idée en 1995, ainsi que le témoigne son *Toy Story*, où les personnages humains ne différaient guère, de par leurs physionomies et leurs textures grossières, des personnages de jouets qui restaient fort judicieusement les véritables héros, mais *Final Fantasy* et les films précédents de Zemeckis avaient dangereusement changé la donne. *Avatar*, d'un autre côté, vient appuyer, de par son imagerie fusionnelle quasi-parfaite entre réel et imaginaire, d'autres propos de Sébastien Denis : « Désormais, l'évolution de la technique fait qu'on peut proposer au spectateur la cohabitation d'images réelles et de personnages fantaisistes sans plus aucune barrière, comme dans les rêves et comme dans l'imagination classique – un monde fusionné et uni. On rend donc réel l'irréel en brouillant radicalement les frontières entre réel, vraisemblable et imaginaire pour créer une nouvelle vision.⁶ » Zemeckis et Cameron proposent, chacun à leur manière, de concilier dans une même image le réel et l'imaginaire, autrement dit l'homme de chair et d'os et la créature de pixels. À propos des deux films, Jean-Sébastien Chauvin explique que « le rêve secret des images de synthèse – produire un décalque parfait – s'est un peu déplacé. Cameron et Zemeckis jouent sur le léger écart qui sépare leurs figures d'une représentation mimétique de l'apparence humaine. Zemeckis a poussé les physionomies vers la caricature. Cameron, lui, a fait des Na'vi, ces habitants de la planète Pandora, des corps à moitié humanoïdes. On cherche ainsi moins à déceler la ressemblance avec notre hypothétique reflet qu'à pointer ou déceler ce qui nous éloigne d'eux, dans un rapport conjoint de reconnaissance et de dissemblance. Dans *Avatar*, les yeux des personnages sont d'ailleurs moins humains que félins, l'expression des pupilles plus proches du cartoon que du réel⁷ ». L'idée d'un certain photoréalisme de l'image de synthèse (en animation comme dans les films en prises de vue réelles) s'en étant désormais allée, réel et imaginaire se fondent ainsi en un tout harmonieux, une *troisième image* qui ne résulterait plus de la juxtaposition de deux images de natures différentes, mais de leur multiplication.

Vers un devenir animé ?

- 5 Si nous voulions réellement parler d'une révolution des images numériques dans une idée de jeu entre réel et imaginaire, peut-être faudrait-il nous tourner vers *Wall·E*, film qui aura en réalité précédé les sorties de *Scrooge* et de *Avatar*, puisqu'il nous aura été offert par Andrew Stanton en 2008. Venu du studio Pixar, ce film d'animation en images de synthèse échappe totalement à la routine esthétique et narrative qui caractérisait *Le Monde de Nemo* (*Finding Nemo*, 2003), précédente œuvre de Stanton (co-réalisée avec Lee Unkrich). Nous y suivons, dans un futur lointain, les tribulations de Wall·E, petit robot chargé malgré lui de nettoyer la Terre, désertée par les hommes en raison d'un taux de pollution trop élevé. Si la première partie du film se déroule sur une planète où le désert concerne autant le paysage abandonné que le peu de paroles entendues, la seconde, en revanche, nous fait rencontrer quelques représentants de la population humaine, exilée dans une station spatiale où Wall·E se rend afin de retrouver Eve, le robot à l'allure

féminine dont il s'est entiché. Sur place, rien d'extraordinaire à priori : le temps passant, les hommes sont devenus gras et physiquement incapables de se déplacer, aussi sont-ils assistés dans leur vie quotidienne par des robots, eux-mêmes gérés par un ordinateur central aux allures de HAL. L'image de synthèse, qui aujourd'hui encore éprouve du mal à reproduire la texture de la peau humaine, surmonte habilement ce handicap, et nous fait voir les personnages humains comme de vulgaires poupées gonflables, à l'aspect caoutchouteux et aux formes arrondies : « C'est que l'espèce a entre-temps changé, n'est qu'une parodie toonesque d'humanité (un peuple de Bidibules) », nous dit Hervé Aubron⁸. Nous pourrions en effet nous retrouver en terrain connu, et rien ne pourrait différencier *Wall-E* des autres productions Pixar, où les humains sont à chaque fois représentés de manière similaire. Mais si l'homme est montré dans le film comme une espèce qui évolue inlassablement, la démarche esthétique de Stanton relève d'un parcours similaire, le cinéaste choisissant de placer l'image de synthèse comme *aboutissement* de cette transformation : comme l'explique remarquablement bien un panoramique procédé sur les portraits des différents commandants ayant dirigé la station spatiale jusqu'à l'époque dépeinte dans le film, qui indiquent la lente transformation physique qui a frappé l'espèce humaine au fil des années, le monde décrit dans *Wall-E* n'est pas un monde imaginaire, mais simplement une *évolution imaginaire* du monde réel que nous connaissons. La différence est de taille. Pour démontrer son idée, Stanton prend soin de placer dans la première partie de son film plusieurs images représentant des humains de chair et d'os : journaux, spots publicitaires et extrait d'un seul et unique film que *Wall-E* se passe continuellement en boucle (*Hello Dolly!*, Gene Kelly, 1969) s'érigent ainsi en images réelles qui viennent prendre place dans un monde imaginaire dont les images sont générées par ordinateur. « Peut-être vivons nous déjà dans le ventre d'un robot sentimental, confie Hervé Aubron. Croyant nous reconnaître dans des fables, peut-être tournoyons-nous seulement, comme *Wall-E*, dans la poussière des codes – bribes d'un programme qui n'est plus le nôtre.⁹ » Ce renversement de la situation se veut assez inédit : cette fois-ci, c'est le réel que nous connaissons qui est montré comme imaginaire et, en conséquence, comme relevant de l'imagination de *Wall-E* et des humains qu'il va rencontrer. En proposant ainsi des images du réel qui s'affichent au sein même de l'image animée, le film de Stanton travaille le spectateur selon une idée qui consiste à démontrer que, à force de dévouer son imagination à l'image de synthèse (voir la place grandissante qu'occupe cette dernière au cinéma, dans les programmes télévisés, dans les publicités ou encore au sein des jeux vidéo), celle-ci en vient petit à petit à remplacer le réel : comme le conclut Hervé Aubron, « ce ne sont plus, peut-être, les diagrammes des *computers* qui tendent à nous ressembler, mais l'inverse, la prochaine étape de l'évolution déglissant la distinction entre modèle et copie¹⁰ ». L'imaginaire humain ne prendra ainsi plus place que dans le souvenir d'une époque révolue, de celle où l'homme n'était pas encore réduit à cet état de marionnette gonflée et grossièrement synthésisée, contemplant avec nostalgie des images du réel, devenues l'objet même de son imagination – c'est la splendide scène où le commandant de la station spatiale découvre, émerveillé, de vieilles images filmées de ses ancêtres, notamment celles représentant des hommes en train de danser, tandis que *Wall-E* et Eve font exactement de même à l'extérieur, lévitant et tournoyant dans l'espace avec une légèreté héritée du film de Gene Kelly, et qui ne caractérise plus le commandant ni ses congénères.

Conclusion

- 6 Sans doute, malgré sa sortie antérieure, *Wall·E* représente-t-il un meilleur exemple que *Avatar* du devenir de l'image animée au sein du cinéma, de par la réflexion habile qu'y instaure Andrew Stanton, non pas seulement sur les rapports entre réel et imaginaire au sein de l'image cinématographique, mais sur l'évolution de ces rapports. Le film de James Cameron, qui n'est en réalité qu'une étape dans ce processus évolutif, prône au contraire un certain retour à une imagerie hollywoodienne plus traditionnelle (celle que George Lucas et Steven Spielberg avaient réussi, en leur temps, à remettre au goût du jour), où la question du réel s'efface totalement au profit de celle de l'imaginaire, plus apte à faire rêver le spectateur (cela est caractérisé par le choix final du héros, qui est de quitter définitivement le monde des humains pour vivre dans son nouveau corps avec les Na'vi). En cela, *Avatar*, film naïf s'il en est, se veut être plus rassurant, et rappelle que l'animation au cinéma ne pourra jamais servir qu'à mettre en place un imaginaire pur, qui ne cessera de garder sa place dans la mémoire du spectateur tant qu'il y a aura des réalisateurs aptes à mettre leur imagination en images. D'un autre côté, le retour que nous pouvons constater, ci et là, de certains cinéastes ou studios vers une imagerie animée en deux dimensions, confirme cette conscience du fait que l'imaginaire animé contemporain ne prendra aujourd'hui définitivement sa place que dans cette idée de conservation de la mémoire : ainsi la plupart des films d'animation européens, ceux issus du studio japonais Ghibli (Hayao Miyazaki, Isao Takahata et consorts) ou, encore plus emblématique, ce retour des studios Disney vers le conte de fées traditionnel en 2D qu'est *La Princesse et la Grenouille* (*The Princess and the Frog*, Ron Clements et John Musker, 2009) viennent-ils confirmer cette idée que *Avatar* ainsi que le générique de *Wall·E* amorçaient déjà (ce qui rend ce dernier film au final moins pessimiste qu'il ne l'était à son début), à savoir que, maintenant qu'elle a atteint le point limite entre réel et imaginaire, l'animation au cinéma ne peut que s'en retourner vers son propre passé... Ce qui ne signifie pas qu'elle régresse pour autant, loin de là.

NOTES

1. Sébastien Denis, *Le Cinéma d'animation*, Colin, coll. « Armand Colin Cinéma », Paris, 2007, p. 25.
2. Ibid., pp. 51-52.
3. Bernard Génin, *Le Cinéma d'animation : dessin animé, marionnettes, images de synthèse*, Cahiers du cinéma/SCÉRÉN-CNDRP, coll. « Les petits Cahiers », Paris, 2003, p. 78.
4. Ibid., p. 59.
5. Sébastien Denis, op. cit., pp. 197-198.
6. Ibid., p. 52.
7. Jean-Sébastien Chauvin, « Nouvelle frontière », *Cahiers du cinéma*, n° 652, janvier 2010, p. 60.
8. Hervé Aubron, « Rouleau compresseur », *Cahiers du cinéma*, n° 636, juillet-août 2008, p. 45.
9. Id.
10. Id.

RÉSUMÉS

L'animation au cinéma s'inscrit depuis ses origines dans une certaine idée, non pas de réécriture de la réalité, mais plutôt d'écriture d'une seconde réalité. À l'heure où *Avatar* (James Cameron, 2009) fait triompher l'utilisation de l'image de synthèse en la poussant à un niveau d'aboutissement encore inégalé, un bilan s'impose, qui servira à s'interroger sur le statut de ce type d'image, entré dans une phase de mue encore plus constante depuis la sortie de *Tron* (Steven Lisberger, 1982), film-charnière où il n'était guère encore question de fusion parfaite entre images réelles et imaginaires, comme le montrera également l'emblématique *Qui veut la peau de Roger Rabbit ?* (Robert Zemeckis, 1988). Par la suite, la tendance « cartoon » propre notamment aux films en images de synthèse des studios Pixar s'efface dès *Final Fantasy – Les Créatures de l'esprit* (Hironobu Sakaguchi, 2001) au profit d'une image animée cherchant à ce point à faire oublier son statut imaginaire, que les personnages humains se voient représentés de manière extrêmement réaliste. L'imaginaire animé s'efface au profit d'un imaginaire humanimé. En 2009, avec le dernier film de Zemeckis, *Le Drôle de Noël de Scrooge*, ainsi qu'avec *Avatar*, l'idée d'un certain photoréalisme de l'image de synthèse s'en est désormais allée, réel et imaginaire se fondant en un tout harmonieux, une troisième image qui ne résulte plus de la juxtaposition de deux images de natures différentes, mais de leur multiplication. Malgré sa sortie antérieure, *Wall·E* (Andrew Stanton, 2008) représente un meilleur exemple du devenir de l'image animée au sein du cinéma, par la réflexion, non pas seulement sur les rapports entre réel et imaginaire au sein de l'image cinématographique, mais sur l'évolution de ces rapports.

AUTEUR

ROLAND CARRÉE

Doctorant en Études Cinématographiques,
Université de Rennes II