

Marcel Jean (dossier réuni par)
Quand le cinéma d'animation rencontre le vivant
Montréal : Les 400 coups cinéma
2006.

Compte rendu par Marie-Èvelyne Leclerc-Chevrier



Quand l'animation rencontre le vivant explore sommairement les rapports entre le cinéma d'animation et le cinéma de prises de vues réelles. Pour cet ouvrage, Marcel Jean a réuni des textes et entretiens portant sur l'intégration du vivant dans le cinéma d'animation et, à l'inverse, portant sur l'intégration des techniques d'animation dans le cinéma en prises de vues réelles. La notion d'hybridation, centrale à son argument, ponctuait en ce sens les pratiques du cinéma contemporain. Ainsi, comment devons-nous dorénavant définir le cinéma en prises de vues réelles et le cinéma d'animation traditionnel? Puisque ces deux techniques semblent aujourd'hui se confondre au nom du réel, devrions-nous, une fois pour toutes, unifier conceptuellement ces deux formes cinématographiques ?

Dans cet ouvrage très diversifié, Marcel Jean propose donc d'interroger et d'expliquer l'évolution des techniques d'animation ayant servi à intégrer le « vivant » dans le cinéma d'animation. Il s'intéresse en ce sens à la mutation qui s'opère actuellement vers le numérique, une transformation permettant de « réaliser des images animées dont la résonance dans la réalité est telle que le spectateur n'a plus les moyens de statuer sur la véritable nature de ces images » (11). Jean présente une mise au point fort bien documentée sur l'apport du numérique, sur ses avantages, mais surtout sur les dangers de son utilisation abusive. Ce dernier aspect est à la fois le point de départ et le catalyseur de tout le livre. Pour ce faire, l'auteur présente des études qu'il a signées de sa plume, en plus des textes de Marco de Blois et de Pierre Hébert. En plus de ces textes, on retrouve dans *Quand l'animation rencontre le vivant* plusieurs entretiens avec quelques grands noms du cinéma d'animation, tels que Raoul Servais, Wendy Tilby, Michèle Cournoyer, Georges Schwizgebel, Zbigniew Rybczynski et Chris Landreth, tous invités à exprimer leurs points de vue et leurs réserves à propos de l'intégration du réel dans le cinéma d'animation et des avancées technologiques de l'image composite.

S'adressant à un public non spécialisé, ce court livre (seulement 96 pages) constitue une excellente introduction à l'histoire de nombreuses techniques d'animation telles que la rotoscopie et l'imagerie numérique. Ces techniques sont alors pensées en fonction de leurs habiletés à intégrer le réel dans le cinéma d'animation. Pour faciliter la lecture, les auteurs prennent le temps de bien établir le contexte de production des films traités et prennent surtout le temps de bien décrire et expliquer les techniques dont il est question. À ce titre, le volume propose, d'une part, des textes critiques abordant le rapport du cinéma d'animation avec le vivant d'un point de vue analytique et éthique et, d'autre part, des textes et entretiens présentant des interventions à caractère plus éditorial ou personnel.

Quand l'animation rencontre le vivant débute par une discussion sur l'image composite et la mutation du cinéma d'animation. Pour Marcel Jean, auteur du premier essai intitulé « L'image composite, une histoire de mutation », la relation du cinéma d'animation avec le « réel » remonte à aussi loin que l'époque des « trick films » de Méliès, James Stuart Blackton, Segundo et Chomon. Ici, le réel est tout simplement le monde concret et extérieur dans lequel nous évoluons. C'est à la fois « la matière première d'après laquelle l'œuvre d'illusionnistes [du début du 20^e siècle] se développait » (14) et le lieu, si on peut l'appeler ainsi, où les cinéastes, dont il est question dans ce livre, campent et intègrent leur création d'animation.

Jean souligne également l'importance de l'invention, par Max Fleischer, du rotoscope, en 1915, et la relation que ce dispositif tisse « entre le cinéma d'animation et le monde des vivants » (14). Si la rotoscopie animait le réel image par image, l'image composite aurait entraîné le cinéma d'animation vers une mutation où le rapport au mouvement a été complètement transformé. Comme le souligne Jean, l'intégration de prises de vues réelles (que permet encore plus aisément le numérique) et l'utilisation de techniques telles que le *motion capture*, désacralise la décomposition du mouvement image par image. Le film d'animation se trouve ainsi métissé entre des mouvements enregistrés par la caméra, des mouvements captés par des détecteurs posés sur le corps d'un acteur et reconvertis en données informatiques (dans le cas du *motion capture*) et des mouvements recréés image par image. Il n'y aurait donc plus, comme l'explique Pierre Hébert, de « distinction entre l'opération de captation du mouvement réel et sa transmission à un personnage animé. » (43)

Dans son texte au style très personnel « Les trois âges de la rotoscopie », Hébert s'intéresse en effet à « cette problématique entre mouvements réels et mouvements synthétiques » (42). Cette fois, il cherche à démontrer comment l'impact du numérique sur la rotoscopie a affecté le mouvement réel et le mouvement synthétique. Ainsi qualifie-t-il ce qu'il appelle la crise de crédibilité frappant le cinéma d'animation et le cinéma en prises de vues réelles. Le numérique permet en effet de s'approcher de plus en plus du réalisme associé à l'image photographique classique. Or, la distinction entre les images captées par la caméra (normalement associées au réel) et les images créées par des techniques d'animation (normalement associées à l'imaginaire et à la fantaisie) tend à s'effacer pour créer une indiscernabilité entre les deux. Ainsi, comme se plaît à le répéter Marcel Jean, le cinéma dit traditionnel se trouverait contaminé par le cinéma d'animation. C'est l'intégrité de l'image photographique bazinienne et son ontologie qui sont ici mis en cause.

Marco De Blois, dans un essai plus historique qu'analytique intitulé « La première mort de l'animation », s'intéresse aussi à cette crise d'identité de l'image photographique qu'il compare, par analogie, à l'invention du cinéma qui, au tournant du siècle, avait également ébranlé le rapport entre l'animation et le réel filmé. En effet, si, à cette époque, le cinéma en prises de vues réelles et le cinéma d'animation semblaient se distancier l'un de l'autre par leurs techniques et leurs objectifs propres (le premier cherchant à exposer le réel tel qu'il se présente à notre perception et le second exploitant l'illusion au profit d'univers fantaisiste ou fantasmagique), la convergence entre ces deux types de cinéma inquiète désormais non seulement De Blois, mais aussi certains cinéphiles et artistes. L'accessibilité du numérique a en effet permis aux frontières entre

la création d'images animées et la réalité (ou le réalisme) de s'effriter en rendant la réalité malléable.

À ce titre, ce qui inquiète particulièrement Marcel Jean à propos de cette hybridation, est que les techniques d'animation numérique semblent aujourd'hui servir de béquille au cinéma commercial pour combler l'absence de créativité et de rigueur scénaristique de ses créateurs. Dans son essai intitulé « Les effets d'une épidémie » (dans lequel il revient encore une fois sur cette idée de contamination), Jean s'intéresse par exemple à des films tels que *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993) et *Independence Day* (Roland Emmerich, 1996) dont l'intérêt spectatorial principal résiderait en des effets spéciaux spectaculaires visant la recréation réaliste de dinosaures ou vaisseaux extraterrestres. A contrario, l'utilisation un peu trop naturaliste de l'imagerie numérique dans des films d'animation tels que *The Polar Express* (Robert Zemeckis, 2004) et *Final Fantasy: The Spirit Within* (Hironobu Sakaguchi et Moto Sakakibara, 2001) interpellent aussi l'auteur. Dans ce cas, ce qui dérange l'auteur c'est que ces films « donnent l'impression de montrer des morts en mouvement, des individus embaumés par la gestuelle policée du *motion capture* et le masque lisse de l'imagerie numérique. » (81) Il dénonce également l'utilisation d'effets numériques pour soutenir le travail de l'acteur, par exemple dans des films comme *The Mask* (Chuck Russell, 1994), la trilogie *Lord of the Rings* (Peter Jackson 2001-2003) ou la plupart des films de super héros. Si, dans certains cas, l'image composite vient en effet soutenir le travail de l'acteur, Jean souligne aussi comment elle peut venir le compliquer.

Dans un film comme *La face cachée de la lune* (Robert Lepage, 2003) par exemple, où les décors et les images ont été manipulés numériquement, les acteurs doivent apprendre à jouer dans un espace abstrait. Dans ce cas, les prises de vue en elles-mêmes (l'enregistrement du jeu des acteurs dans son environnement) relèvent plus de l'abstraction que du réel. Le visionnement des épreuves de tournages (*rushes*) n'aurait donné qu'une vague idée du film, puisque ce n'est qu'après le traitement numérique des images et l'ajout des décors et effets visuels, que le film de Lepage a véritablement pris la forme ludique qu'on lui connaît. Dans ce cas, Jean dira qu'il ne s'agit « pas d'animation, mais plutôt de manipulation de l'image. » (78) Avec le numérique, ce n'est pas simplement les habitudes de post-production qui se trouvent ébranlées, mais également les habitudes de tournage. L'auteur soulève ici un argument fort important. Il n'est pas rare, en effet, que la qualité du jeu des acteurs soit affaiblie par l'absence de décor (et même d'interlocuteur) au moment du tournage : une lacune qui est supposée être comblée par une pléthore d'effets visuels ajoutés en post-production.

Comme modèle alternatif à ces films conventionnels utilisant l'animation numérique simplement pour ajouter un degré de réalisme à des histoires faibles, Jean propose des exemples de réussite qui, au lieu de simplement s'approprier des caractéristiques et possibilités techniques de l'animation numérique, s'inspirent tout simplement de la mise en scène et de l'esthétique de l'animation. Ainsi, Marcel Jean donne en exemple un film comme *The Hudsucker Proxy* (Joel Coen, 1994) qui utilise des techniques d'animation numérique au service de la logique du cartoon. Il cite également en exemple les films de Tim Burton pour démontrer que même s'ils s'inspirent de l'esthétique du cinéma d'animation, ces films peuvent être originaux et appréciés commercialement. L'apport et l'utilisation récurrente des costumes, des masques, de décors stylisés, des corps parfois grotesques, parfois plus près de l'animal que de l'homme permettent de repousser les limites entre le cartoon et le cinéma en prises de vues réelles. Ces obstacles « forcent les acteurs à libérer une émotion débordant ses frontières habituelles. » (83) En somme, « [c]'est un cinéma qui ne cherche pas sa cohérence ailleurs que dans son propre système » (83).

Marcel Jean propose également un texte fort intéressant sur Norman McLaren. Il y traite de l'intégration de prises de vues réelles dans deux types de films chez McLaren : les films de danse et les films utilisant la pixillation. Dans cet essai, il fait l'éloge de la finesse et de l'élégance d'un film comme *Pas de deux* (Norman McLaren, 1968), ainsi que de l'étude du mouvement qui est central dans l'œuvre du réalisateur. D'ailleurs comme le rappelle Marcel Jean, ce qu'a dit à ce propos McLaren en 1975 (« ... ce qui se passe à l'intérieur de chaque photogramme n'est jamais aussi important que ce qui se produit entre chaque photogramme. ») (65) est très révélateur de l'intérêt que porte McLaren au mouvement. Le cinéaste semble chercher à éliminer toute distraction extérieure pour ne présenter que les corps, le mouvement, la lumière et le rythme, c'est du moins ce qui ressort d'un film comme *Pas de deux*. D'un autre côté, Marcel Jean traite des œuvres de pixillation sous leurs aspects politiques, qu'il aime à décrire comme la révolte de l'inanimé face à l'animateur.

De manière à varier les points de vue, Marcel Jean présente des entretiens avec des cinéastes d'animation. Ceux-ci discutent de leurs techniques d'animation et de l'intégration du vivant dans leur création artistique. Ainsi, Raoul Servais parle de la Servaisgraphie (un procédé servant à incruster des acteurs, filmés dans un studio peint en blanc sur une pellicule blanc et noir, dans des décors créés graphiquement). Wendy Tilby et Georges Schwizgebel traitent de la rotoscopie qu'ils ont utilisée pour intégrer l'animation à des images de prises de vues réelles. Michèle Cournoyer discute des techniques de collage photographique et de la rotoscopie

numérique dont elle s'est servie pour créer des films d'animation. Zbigniew Rybczynski, pionnier de la vidéo haute définition et créateur du magnifique *Tango* (1981), ainsi que Chris Landreth, dont le dernier film *Ryan* (2004) a été complètement créé numériquement, s'entretiennent également de leurs techniques d'animation. Il est intéressant de noter que, malgré la divergence dans les procédés et les méthodes de création privilégiés par chaque cinéaste, il ressort de ces entretiens une réserve et une réticence généralisée et commune en ce qui concerne l'utilisation actuelle du numérique dans le cinéma commercial.

Par exemple, pour Michèle Cournoyer, la rotoscopie numérique est une technique froide, où la signature de l'artiste tend à s'effacer. Elle déplore également l'absence de contact avec la matière (papier, pellicule ...). (57) D'autre part, s'il est possible d'évoquer les problèmes d'éthique de l'image dûs aux techniques numériques de plus en plus perfectionnées, Chris Landreth souligne qu'il s'agit probablement d'un problème ne se limitant pas aux techniques d'animation, mais qui est répandu autant dans le cinéma dit traditionnel que dans le cinéma documentaire. C'est un problème qui concerne notre rapport aux images en général. (87)

Dans l'ensemble, *Quand l'animation rencontre le vivant* est une excellente introduction au cinéma d'animation et à son rapport avec le vivant. C'est un ouvrage simple et bien écrit proposant des entretiens et des études diversifiées. Reste à savoir maintenant si les inquiétudes, énoncées dans cet ouvrage, sur les frontières entre le cinéma en prises de vues réelles et le cinéma d'animation sont justifiées et surtout comment l'animation évoluera et se réinventera.