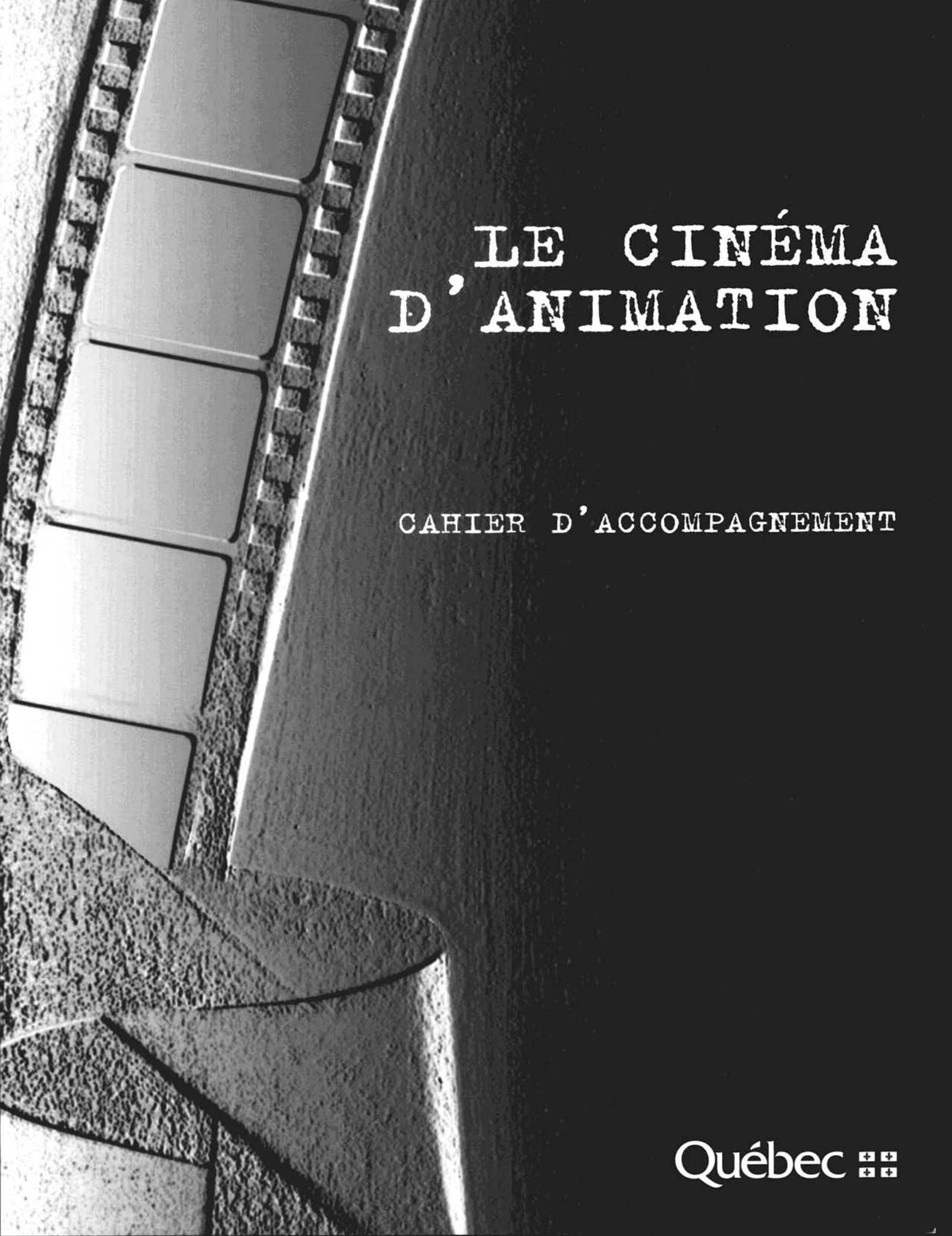




LE CINÉMA D'ANIMATION

CAHIER D'ACCOMPAGNEMENT

Québec 

CAHIER D'ACCOMPAGNEMENT

LE CINÉMA D'ANIMATION

Ministère de l'Éducation
et Ministère de la Culture
et des Communications

Août 1998

© Gouvernement du Québec
Ministère de l'Éducation, 1998 — 98-0573

ISBN 2 - 550 - 33562-7

Dépôt légal — Bibliothèque nationale du Québec, 1998

Le présent cahier d'accompagnement pour l'étude du cinéma d'animation a été produit dans le contexte de l'expérience pilote d'éducation cinématographique, projet lancé par l'Institut québécois du cinéma et poursuivi par la Société de développement des entreprises culturelles, en collaboration avec le ministère de la Culture et des Communications, le ministère de l'Éducation et Téléfilm Canada.

Dans ce cahier, on présente, de la manière la plus structurée et exhaustive possible, des éléments théoriques et des exercices pratiques sur le cinéma d'animation. Dans ses cours, l'enseignant ou l'enseignante peut traiter à sa convenance la matière offerte ici, afin d'assurer un lien étroit entre sa démarche pédagogique et l'étude du cinéma.

Les films d'animation, rassemblés sur la cassette vidéo qui accompagne ce cahier, ont tous été produits par l'Office national du film du Canada (ONF). Nous tenons à remercier sincèrement l'ONF qui a permis cette compilation, et plus particulièrement M. Benoît Côté Maguire.

Nous tenons à remercier également les professeurs Charles Tapp (polyvalente Pointe-aux-Trembles), Yvon Denommée (Collège Ville-Marie), Normand Jacob (école Alphonse-Desjardins) et Rock Bertrand (Académie Les Estacades) qui ont participé à la sélection des films et à l'élaboration des thématiques abordées dans ce cahier.

COORDINATION

Isabelle Aubin
Responsable des programmes d'arts
Ministère de l'Éducation

**RECHERCHE, CONCEPTION
ET RÉDACTION**

Serge Cardinal
Consultant en cinéma

COLLABORATION

Robert Crompt
Coordonnateur du projet pilote d'éducation cinématographique

MISE EN PAGES

Solange Langlois
Infographie Solange Langlois enr.

**MEMBRES DU COMITÉ
DE CONCERTATION
SUR L'ÉDUCATION
CINÉMATOGRAPHIQUE**

André Couture, directeur
Direction de la formation et de la concertation
Ministère de la Culture et des Communications

Fabienne Bilodeau, agente de planification et de recherche
Direction de la formation et de la concertation
Ministère de la Culture et des Communications

Margaret Rioux-Dolan, directrice
Direction de la formation générale des jeunes
Ministère de l'Éducation

Isabelle Aubin, responsable des programmes d'arts
Direction de la formation générale des jeunes
Ministère de l'Éducation

Martine Mauroy, administratrice
Association des cinémas parallèles du Québec

Jacques Lagacé, directeur du secteur de la formation
Télé-Québec

Madeleine Dubé, agente de planification
Télé-Québec

Michel St-Pierre, représentant
Association des producteurs de films et de télévision du Québec

Jean-Pierre Gariépy, réalisateur
Conseil national du cinéma et de la production télévisuelle

Sylvie Blanchette, directrice générale
Carrousel international du film pour enfants de Rimouski

Pierre Jutras, conservateur
Cinémathèque québécoise

Guy Maguire, directeur général adjoint à la distribution
Studio Jeunesse
Office national du film du Canada

Anne-Marie Gill, chargée de projets, coordonnatrice du Comité
de concertation sur l'éducation cinématographique
Société de développement des entreprises culturelles

TABLE DES MATIÈRES

PREMIÈRE PARTIE : PRÉPARATION AU VISIONNEMENT DES FILMS ...	1
1 L'animation à l'origine du cinéma	1
1.1 La lanterne magique	1
1.2 Le thaumatrope	3
1.3 Le phénakistiscope	3
1.4 Le zootrope	4
1.5 Le feuilletoscope	4
1.6 Le praxinoscope	5
1.7 Le théâtre optique	5
1.8 Le cinématographe	7
2 Les origines du cinéma d'animation	7
2.1 James Stuart Blackton	8
2.2 Émile Colh	9
2.3 Winsor McCay	10
3 L'émergence de l'animation industrielle	12
3.1 Raoul Barré	12
3.2 John Randolph Bray	14
3.3 <i>Felix the Cat</i>	15
ENCADRÉ 1 : WALT DISNEY	17
4 Les entreprises indépendantes	21
4.1 <i>Betty Boop</i>	21
4.2 Tex Avery	23
5 Pendant ce temps, ailleurs dans le monde... ..	25
5.1 L'avant-garde européenne : Richter, Eggeling, Reiniger	25
5.2 L'Europe de l'Est	27
6 Des exercices	30
6.1 La construction de machines optiques	30
6.2 La différence des styles	30
6.3 Quelques questions sur l'animation	31
7 L'animation à l'Office national du film du Canada	31
ENCADRÉ 2 : NORMAN MCLAREN	34

8	Les techniques du cinéma d'animation	38
8.1	Le dessin animé	38
8.2	Le papier découpé	39
8.3	La peinture sur verre opalescent	39
8.4	L'écran d'épingles Alexeïeff-Parker	40
8.5	La pixilation	40
8.6	L'animation de marionnettes	41
8.7	L'animation par ordinateur (ou l'animatique)	42
8.8	La gravure sur pellicule	43
9	L'esthétique du cinéma d'animation	44
9.1	Le mouvement	44
9.2	La ligne	46
9.3	La métamorphose	47
9.4	Le son des films d'animation	48
	DEUXIÈME PARTIE : VISIONNEMENT CRITIQUE DES FILMS	49
1	Premier exercice : Décrire les thèmes abordés	49
2	Second exercice : Identifier les techniques	49
3	Troisième exercice : Faire une analyse esthétique	49
	TROISIÈME PARTIE : RETOUR SUR LES FILMS	50
1	La mise en commun des perceptions des élèves	50
	BIBLIOGRAPHIE	51
	ANNEXE 1 : QUESTIONNAIRE	53
	ANNEXE 2 : LISTE DES FILMS D'ANIMATION	54

PREMIÈRE PARTIE

PRÉPARATION AU VISIONNEMENT DES FILMS

1 L'animation à l'origine du cinéma

- **L'être humain a de tout temps été fasciné par le mouvement. Il a tenté par différents moyens de le saisir et de le recréer.**

Certaines personnes spécialistes de l'histoire ou de l'anthropologie font remonter ces premières tentatives à la grotte de Lascaux. Quelque 30 000 ans avant notre ère, l'ajout d'une cinquième et d'une sixième patte à un sanglier ou à un mammoth aurait été le premier essai de recréation du mouvement. Plus près de nous, il y a 7 000 ans, les Chinois projetaient déjà sur des surfaces planes l'ombre de poupées découpées dans des peaux. Les Grecs et les Égyptiens tentaient également de représenter le mouvement dans les images dont ils ornaient leurs vases, leurs bas-reliefs ou leurs boucliers.

Enfin, dès 150 avant J.-C. le physicien et mathématicien Ptolémée d'Alexandrie décrit le phénomène de la persistance rétinienne : l'image captée par la rétine de l'œil ne disparaît pas immédiatement. L'impression du mouvement est donc donnée par la succession des images qui se superposent¹.

Cette découverte deviendra capitale pour l'invention du cinéma lorsqu'elle sera étudiée de manière scientifique par Newton en 1676 et par Peter Mark Roget dans son ouvrage intitulé *Persistence of Vision with Regard to Moving Subjects* (1824).

- **Le cinéma d'animation s'inscrit dans cette quête du mouvement; il en constitue même le fondement dans la mesure où la technique qui le définit, la création image par image d'un mouvement, fut à la base des différentes machines optiques qui ont précédé le cinéma.**

Si aujourd'hui le cinéma d'animation reste moins populaire que le cinéma de fiction traditionnel, il ne faut pas oublier qu'il a, en quelque sorte, donné naissance au cinéma.

1.1 La lanterne magique²

Ce n'est cependant qu'au XVII^e siècle que les recherches sur l'optique débouchent sur l'invention d'une série de « machines de vision »

1. Pierre LAMBERT. *Le cartoon à Hollywood*, Paris, Librairie Séguier, 1988, p. 15.

2. Pour une explication détaillée et illustrée des « machines de vision », les enseignants et les enseignantes peuvent consulter le CD-ROM édité par la Cinémathèque québécoise, intitulé « Ces boîtes à image ».

capables de reproduire le mouvement. **En 1645, le jésuite Athanasius Kircher** (contraint d'abandonner, pour des raisons de santé, ses ambitions de prêcher dans tout le monde et de devenir mathématicien) publie un ouvrage intitulé *Ars Magna Lucis et Umbrae* (Le grand art des ombres et de la lumière) où il décrit en détail l'une de ses inventions : **la lanterne magique**.

- **Cette lanterne magique était un appareil rudimentaire. Elle consistait en une boîte à l'intérieur de laquelle se trouvaient un miroir incurvé et une source lumineuse (une bougie). Le rayon lumineux, reflété par le miroir, sortait par une petite fente. Il traversait ensuite une plaque de verre sur laquelle était dessinée une image qui pouvait être ainsi projetée sur un grand mur blanc.**

« Kircher fut accusé de nécromancie lorsqu'il fit la démonstration de sa Lanterne à Rome et plusieurs hommes d'Église lui conseillèrent vivement de retourner aux mathématiques³. »

Néanmoins, la lanterne magique connut un succès durable; plusieurs scientifiques reprirent cette invention à leur compte afin d'en améliorer l'efficacité spectaculaire. Un siècle plus tard (1736), l'inventeur allemand Pieter Van Musschenbroek fit la démonstration d'une série d'images peintes sur une plaque de verre mise en rotation. Ces images construisaient ainsi de petites séquences : des femmes faisant la révérence, un homme ôtant son chapeau, la rotation des ailes d'un moulin. Ces petites séquences représentent peut-être les premiers balbutiements du dessin animé.

Les spectacles de la lanterne magique vont connaître un vif succès dans toute l'Europe jusqu'à la fin du XIX^e siècle. Parmi les spectacles les plus populaires, il faut compter celui mis en scène par Robertson (de son vrai nom Étienne Gaspard Robert). Diffusé à Paris en 1794, puis dans un monastère en ruine en 1797, son spectacle intitulé *Fantasmagorie* représentait les héros de la Révolution française. Leur apparition semblait d'autant plus fantastique que Robertson masquait l'inévitable cercle de lumière blanche autour de l'image d'une peinture noire, « donnant ainsi l'illusion que ces fantômes volaient dans l'espace, apparaissant sur des verres ou dans des nuages de fumée⁴ ».

La lanterne magique servira également dans des spectacles de variétés et de prestidigitation, ou encore d'ombres chinoises. À la fin du XIX^e siècle, les spectacles d'ombres chinoises prirent des proportions extraordinaires. En 1890, au cabaret *Le Chat noir*, à Paris,

3. Charles SOLOMON. *Les pionniers du dessin animé américain*, Paris, Dreamland, 1996, p. 13.

4. *Ibid.*, p. 14.

l'artiste Henri Rivier mettait en scène la bataille d'Austerlitz ou la Vie du Christ grâce à un amalgame d'ombres projetées et de jeux de lumière exécutés au moyen d'une lanterne magique capable de projeter une image composée de cinq plaques de verre peintes.

1.2 Le thaumatrope

Au XIX^e siècle, on observe aussi la création effervescente de petits jouets optiques. Le thaumatrope représente le plus simple d'entre eux. Cette invention datant de **1826** est attribuée, selon les historiens, au docteur Paris, à sir John Herschel, à Charles Babbage, au docteur William Fitton ou au docteur William Wollaston.

- **Le thaumatrope est un cercle de carton illustré d'un dessin côté pile et d'un autre dessin côté face lesquels n'en forment qu'un seul si l'on fait tourner ce cercle rapidement autour d'un axe formé par une corde.**

Le tournoiement du cercle autour d'un axe permet ainsi la fusion des deux images en une seule, phénomène dû à la persistance rétinienne. Les gravures publicitaires de l'époque nous montrent un oiseau apparaissant dans sa cage, un cavalier montant son cheval, ou encore une perruque apparaissant sur le crâne chauve d'un homme.

1.3 Le phénakistiscope

Les découvertes concernant la persistance rétinienne et les recherches sur la roue couplées mènent l'inventeur belge **Joseph Plateau** à construire une autre machine optique un peu plus complexe : le phénakistiscope. Sa sortie en **1833** en fait immédiatement un objet de consommation populaire⁵.

- **Le phénakistiscope est composé de deux disques. Le premier représente sur son contour une séquence dessinée en plusieurs étapes d'un mouvement circulaire : un cheval au galop, un chien sautant dans un cerceau, une femme assommant son mari, etc. Le second disque comporte, à intervalles réguliers, des fentes sur son contour. Lorsque ces deux disques, tenus dans le même axe et à une certaine distance, sont mis en rotation, on peut apercevoir à travers les fentes les petites séquences en mouvement.**

5. Remarquons ici que, contrairement à la lanterne magique, le thaumatrope et le phénakistiscope (de même que le zootrope et le praxinoscope) ne sont que des dispositifs individuels. L'invention du cinéma ne sera pas simplement la création de machines (la caméra et le projecteur) et d'un système d'enregistrement des images (la pellicule), mais elle permettra aussi la projection publique des images.

Les fentes servent ici d'obturateurs, les espaces réguliers entre chacune d'elles donnant à l'œil le temps nécessaire de fusionner des images distinctes en un seul mouvement.

1.4 Le zootrope

En **1834 et 1835**, **William Horner** perfectionne en quelque sorte le phénakistiscope en le rendant plus simple et de manipulation plus facile. Il invente un appareil qu'il appelle le daedalum ou la « Roue du diable ». Ce n'est cependant qu'en 1860 que son appareil sera commercialisé sous le nom de « zootrope », soit la « roue de la vie ».

- **Cet appareil est un contenant cylindrique percé de fentes à intervalles réguliers. Une bande de papier recouverte de figurines en tapisse le pourtour intérieur. Lorsque le contenant tourne à une vitesse constante, on aperçoit par les fentes une courte séquence d'actions circulaires.**

Le zootrope peut représenter plusieurs séquences simultanées en superposant des bandes dessinées à l'intérieur du cylindre.

1.5 Le feuilletoscope

Probablement inventé vers **1868**, puis rendu populaire vers 1897 par **Thomas Linnett** sous le nom de kineograph, le feuilletoscope est sans doute le jouet d'animation le plus simple, le plus économique et le plus durable. Le feuilletoscope représente en quelque sorte une utilisation différente du livre, à laquelle n'avait pas songé Gutenberg⁶.

- **Il suffit d'abord d'empiler une quantité de feuilles de papier sur lesquelles on aura dessiné, étape par étape, une action rudimentaire, puis de tourner ces feuilles avec son pouce pour faire naître le mouvement de ses mains. Aussi simple que cela puisse paraître, nous avons là, historiquement et logiquement, l'intuition la plus proche du cinéma : une série d'images séparées et distinctes, représentant un moment précis d'un mouvement, et mises en séquence.**

Thomas Edison ne s'était pas trompé lorsqu'il inventa, en 1895, à la veille de l'invention du cinéma à laquelle il participera, le mutoscope : un feuilletoscope mécanisé consistant en une série de photographies enfilées sur un cerceau que l'on tourne à l'aide d'une manivelle.

6. André MARTIN. « Animation », *Dictionnaire du cinéma*, t.1, Paris, Larousse, 1992, p. 76.

1.6 Le praxinoscope

- La « machine de vision » individuelle la plus sophistiquée du XIX^e siècle fut peut-être le praxinoscope⁷. Inventé par Émile Reynaud en 1877, le praxinoscope se compose d'un tambour central recouvert d'un miroir à facettes multiples (douze pans) réfléchissant une douzaine d'images qui ceignent le tambour.

« L'animation du praxinoscope est obtenue par compensation optique, grâce au miroir central [...] où la vision peut converger en un même point. Lorsqu'on fait tourner l'appareil, la bande qui porte les douze images successives d'un mouvement fait en sorte qu'elles se reflètent et se succèdent dans le miroir, se liant les unes aux autres avec une continuité parfaite sans aucune saccade, quelle que soit la vitesse de rotation de l'appareil⁸. »

De la même façon que pour les inventions précédentes, le praxinoscope se fonde sur le phénomène de la persistance rétinienne, mais avec plus d'efficacité. Émile Reynaud troque la série de fentes pour une série de miroirs; il s'assure ainsi d'une plus grande luminosité et d'une plus grande fluidité du mouvement.

En 1879, Reynaud perfectionne son invention et produit un petit dispositif de table qu'il appelle le « praxinoscope-théâtre ». Cet appareil ajoute simplement au praxinoscope classique un décor réfléchi par un jeu subtil de miroirs. Lorsqu'on regarde à travers un cadre, on voit se fondre la figurine en mouvement et le décor réfléchi sur une même surface.

- « Dans le dessin animé moderne, on superpose au décor des personnages dessinés sur des celluloses transparents; cinquante ans avant Walt Disney, Reynaud peignait déjà séparément décors et personnages⁹. »

1.7 Le théâtre optique

En 1892, Émile Reynaud continue dans la même veine et invente le théâtre optique. Cette invention fait de lui, pour un nombre important d'historiens et d'historiennes du cinéma, l'**inventeur du dessin animé**.

7. Le magnétoscope et l'ordinateur équipé d'un logiciel d'animation sont les « machines de vision » individuelles du XX^e siècle et sont, bien sûr, beaucoup plus complexes que ces machines « primitives ».

8. Dominique AUZEL. *Émile Reynaud et l'image s'anima*, Paris, Du May, 1992, p. 76.

9. *Ibid.*, p. 42.

Depuis 1870, la bicyclette devient populaire, avec l'invention de la transmission à chaîne. Les engrenages, les pédaliers, les machines à répétition (métiers à tisser mécaniques, pompes, etc.) sont de plus en plus présents. C'est dans ce climat qu'Émile Reynaud fait de son praxinoscope manuel et individuel un appareil à entraînement mécanique et à projection publique.

- **Le petit cylindre de miroirs du praxinoscope se compose maintenant de 36 pans tournant à la vitesse de la bande que Reynaud fait dérouler d'une bobine et enrouler sur une autre. Un faisceau de lumière éclaire au passage les images de la bande sur lesquelles sont dessinés, sur un fond noir, les personnages; le rayon est renvoyé par un jeu de miroirs et de lentilles jusqu'à un grand écran. Sur cet écran, les images successives se fondent en un seul mouvement; Reynaud peut accélérer, s'arrêter ou même revenir en arrière, tandis qu'une autre lanterne projette sur l'écran le décor peint sur une plaque de verre.**

Émile Reynaud tiendra son théâtre optique au musée Grévin pendant près de dix années (500 000 spectateurs et spectatrices) avant de voir le cinématographe des frères Lumière lui ravir sa place. Durant ces dix années, il composera des pantomimes lumineuses, dessinées image par image, qui constitueront les premiers dessins animés : *Un bon bock* (1889), *Clow et ses chiens* (1890), *Pauvre Pierrot* (1891), *Un rêve au coin du feu* (1893) et *Autour d'une cabine* (1894), ce dernier étant considéré comme son chef-d'œuvre. Cette bande, composée de 636 images, raconte la bagarre d'un mari avec un voyeur trop curieux de la beauté de la mariée.

Émile Reynaud meurt dans la misère en 1918 après avoir vendu le cuivre de son théâtre optique à la livre et après avoir détruit la majeure partie de son œuvre.

- **Le théâtre optique comporte deux innovations importantes pour l'avenir des images mouvantes : une bande perforée et un système de projection adapté au défilement de la bande.**

Par ces deux innovations, Émile Reynaud s'arrache, d'une part, à la circularité des premières séquences en mouvement du phénakistiscope, du zootrope et du praxinoscope. Dès lors, il est possible de développer une action d'un point A vers un point B sans devoir revenir à la case départ. En outre, cette action peut se dérouler sur une durée beaucoup plus grande (théoriquement infinie). D'autre part, avec le théâtre optique, le spectacle des images en mouvement

devient un spectacle public : plusieurs personnes peuvent regarder en même temps les mêmes images, ce qui est innovateur; c'est le germe d'une activité collective de visionnement.

1.8 Le cinématographe

- **En 1895, les frères Lumière inventent le cinématographe.**

Une bande d'images photographiques, bordée de perforations régulières et défilant dans un projecteur, reproduit le mouvement.

- **Cette invention sera l'aboutissement (temporaire) de toutes ces « machines de vision » que nous avons décrites. Le cinématographe systématise les principes à la base de ces inventions : des images fixes, prises à intervalles réguliers, mises bout à bout pour former une bande (elle-même dotée de perforations) et fusionnées par un entraînement qui crée le mouvement, sont projetées sur un écran pour le regard de tous et de toutes.**

Le cinématographe marque aussi la disparition de toutes ces inventions qui, plus encore que le cinéma ayant comme support la photographie, ont façonné la connaissance et la pratique du cinéma d'animation. Car, comme le cinéma d'animation, ces inventions obligent alors à la création explicite d'une image après une autre, puis à la recreation explicite du mouvement. Bien qu'elles soient mécaniques, ces inventions ne cachent pas leur fonctionnement, elles montrent explicitement tout le travail de dessin, d'enchaînement puis d'entraînement qu'il faut pour produire le moindre mouvement. Le dessin animé et le cinéma d'animation en général en gardent la trace.

2 Les origines du cinéma d'animation

Avec l'invention du cinéma, on dispose d'un nouvel outil : la caméra. Cet appareil de prise de vue n'est d'abord utilisé que pour enregistrer et reproduire le réel de manière continue. Mais lorsqu'au hasard d'une interruption accidentelle de la caméra, Georges Méliès découvre les possibilités de trucage que permet l'arrêt du tournage au milieu d'une action, il permet alors aux cinéastes d'animation de s'approprier l'appareil de prise de vue. Il faudra cependant attendre près d'une dizaine d'années avant de les voir utiliser la caméra.

Le principe de l'utilisation de la caméra par les cinéastes d'animation sera simple. Il s'agit de photographier sur pellicule, image par image, un mouvement divisé en 16 ou en 24 parties pour chaque seconde. Lorsque le projecteur fait défiler la pellicule à un rythme de 16 ou de 24 images à la seconde, le mouvement apparaît dans sa continuité.

2.1 James Stuart Blackton

- **L'américain James Stuart Blackton est, selon toute vraisemblance, le premier à manipuler systématiquement la caméra selon un principe de départs et d'arrêts fréquents (ce que Blackton résume par l'expression *one turn, one picture*).**

Son mérite est d'autant plus grand que les caméras de l'époque fonctionnent à la manivelle; elles ne permettent donc pas, dans leur fonctionnement ordinaire, une maîtrise facile de ce type de tournage.

Grâce au procédé de tournage image par image, Blackton commence par produire de multiples effets d'illusion dans un court métrage où il apparaît : *The Enchanted Drawing* (1900). Comme la plupart des animateurs de son temps, Blackton est un caricaturiste doublé d'un artiste de music-hall; ses films d'animation sont donc créés en vue d'offrir un spectacle d'illusion ou un numéro comique. Ainsi, dans *The Enchanted Drawing*, le voit-on se tenir devant un écran où apparaît un personnage surpris de se voir arracher, par un trucage subtil, la bouteille d'alcool qu'il tenait et que Blackton, en bon magicien, exhibe au public envouté.

Quelques années plus tard, il produit l'un des premiers films d'animation véritable, intitulé *The Humorous Phases of Funny Faces* (1906) où, sous le dessin habile de sa main, surgissent des visages en perpétuelle transformation.

Mais ce n'est qu'avec le film *The Haunted Hotel* (1907) que sa renommée mondiale s'établira. Ce film muet, en noir et blanc, est très simple. On y voit une maison se transformer en orgue, une table dressée par une main invisible et un couteau coupant tout seul une saucisse. Pourtant, la qualité des trucages et la finesse des enchaînements invisibles entre les images feront de ce petit dessin animé d'à peine quelques minutes un modèle du genre.

- ***The Haunted Hotel* inscrit dès le départ le dessin animé dans la tradition du music-hall, du vaudeville et de l'illusionnisme. Cette tradition persistera jusque dans les années 50, permettant**

d'abord aux artistes de variétés d'organiser leurs numéros autour de petits films d'animation, puis à des animateurs et à des animatrices de reprendre à leur compte les intrigues du vaudeville et les blagues habituelles du music-hall (chaque nouveau personnage devenant aussi maladroit et aussi malchanceux que tous les personnages de théâtre qui l'ont précédé).

James Stuart Blackton cessa très tôt son travail d'animation. Fondateur de la célèbre compagnie de production Vitagraph, il réalisa de nombreux films muets, outre qu'il inventa des procédés filmiques. Il mourut ruiné, en 1941, après avoir été heurté par un autobus.

2.2 Émile Colh

Toute histoire des origines est complexe dans la mesure où l'on ne peut jamais situer le point de départ de façon certaine. Ainsi, à la question « Qui inventa le cinéma d'animation? », il n'y a pas de réponse claire. Comme toute invention, le cinéma d'animation surgit partout à la fois, comme si l'esprit du temps l'avait créé de toutes pièces¹⁰.

Au moment où Blackton crée ses premiers films, le Français Émile Colh (1857-1938) découvre « l'astuce qui consistait à photographier un objet en le déplaçant légèrement entre chaque prise, donc image par image, pour créer l'illusion du mouvement¹¹ ». Grâce à cette technique, il réalise en 1909 le film *Le mobilier fidèle*. Mais un an auparavant, il a déjà réalisé *Fantasmagorie* « jugé comme la première œuvre personnelle d'importance de toute l'histoire du dessin animé¹² ».

Émile Colh est d'abord caricaturiste. Il publie dans les magazines *Le Chat noir* et *Les Hommes d'aujourd'hui* des caricatures au graphisme épuré et des portraits humoristiques de Verlaine ou de Toulouse-Lautrec qui lui valent une certaine célébrité. Il n'arrive que tardivement au cinéma. La légende veut que son goût pour le cinéma d'animation soit né du visionnement à Paris du film *The Haunted Hotel* de Blackton (il travaillera avec ce dernier quelques années plus tard à New York). Comme beaucoup d'autres personnes, Colh est intrigué par les trucages complexes. Il s'emploie donc à découvrir les procédés qui se cachent sous ce film. Il ne mettra que quelques mois pour les découvrir et produira aussitôt *Fantasmagorie*.

10. Ainsi, quelques historiens font remonter l'origine du cinéma d'animation à Méliès, d'autres à Blackton, d'autres encore à l'Espagnol Segundo de Chomon qui réalisa en 1905 un court film intitulé *El Hotel Electrico*, dans lequel des objets se déplacent et se transforment.

11. Louise BEAUDET. *L'art du cinéma d'animation*, Montréal, Musée des beaux-arts de Montréal, 1982, p. 14.

12. *Ibid.*, p. 14

- **Plus qu'une simple application d'un procédé débusqué, *Fantasmagorie* pousse plus loin le monde de l'animation. Pour la première fois, le monde réel est complètement évacué d'un film d'animation; les spectatrices et les spectateurs sont immédiatement plongés dans un monde graphique où ils retrouvent les premiers personnages dessinés ayant une existence consistante et des aventures palpitantes.**
- **La qualité graphique, proche de la stylisation surréaliste, est d'autant plus remarquable qu'Émile Colh ne connaît pas encore la technique de dessin sur feuille de celluloïd, laquelle permet de séparer le dessin des personnages de celui du décor¹³. Il doit donc dessiner entièrement chaque image.**

Cela ne l'empêche pas de réaliser pour la société Gaumont une trentaine de films en moins de deux ans, de créer ainsi l'un des premiers personnages du cinéma d'animation, Fantôche, et, plus tard, d'ouvrir son répertoire à d'autres techniques d'animation : le mélange d'êtres humains et de personnages dessinés.

Après la Première Guerre mondiale, son travail connut moins de succès; son univers magique basé sur des intrigues simples en forme de comédies ne correspondait plus à l'esprit tourmenté de l'après-guerre. Émile Colh finit ses jours dans un établissement pour personnes indigentes. Il mourut des suites d'un accident bête au cours duquel une chandelle avait mis le feu à sa barbe.

2.3 Winsor McCay

Winsor McCay (1867-1934) est, au début du siècle, un célèbre dessinateur de presse, un créateur reconnu de bandes dessinées et un artiste de variétés dont la réputation traverse les États-Unis. Sa bande dessinée *Little Nemo in Slumberland* publiée dans le *Herald* de New York constitue encore aujourd'hui un chef-d'œuvre du genre. Bien qu'il aborde par hasard le cinéma d'animation, son travail de construction des vignettes de ses bandes dessinées marque déjà une sensibilité pour l'animation. Contrairement aux autres dessinateurs, il utilise les différentes cases de son dessin non seulement pour élaborer une petite trame narrative, mais également pour illustrer les phases successives d'un mouvement. Des six cases de sa bande dessinée *Sammy Sneeze*, publiée le 24 septembre 1905, les quatre premières montrent le petit personnage se préparant à éternuer¹⁴.

13. La technique de dessin sur celluloïd fut inventée et perfectionnée par les Américains Earl Hurd et John R. Bray en 1914.

14. Traduction du rédacteur d'une phrase tirée de Charles SOLOMON. *Enchanted Drawings. The History of Animation*, New York, Alfred A. Knopf, 1989, p. 16.

- **McCay est considéré comme un pionnier important du cinéma d'animation pour deux raisons majeures : 1) pour son développement et sa maîtrise des pratiques de l'animation moderne; et 2) pour la création des premiers récits animés plus poussés. Avec lui, le cinéma d'animation trouve sa première expression artistique majeure dans la mise en valeur de ses ressources : la virtuosité du mouvement dessiné et la force narrative.**

Dès son premier film, une adaptation de sa bande dessinée *Little Nemo*, son style s'impose : « Ce premier film de McCay frappe par la ligne très pure des dessins et la fluidité étonnante des mouvements par lesquels s'opère l'altération des personnages¹⁵. » **McCay mit trois ans à créer *Little Nemo*; il dessina et coloria les 4 000 dessins à la main** avant de projeter le film durant l'un de ses spectacles, le 8 avril 1911. Cette adaptation qui constitue l'entrée de la bande dessinée dans le cinéma d'animation était rudimentaire : elle consistait essentiellement à présenter des personnages à l'écran (Nemo, Impy et Flip, personnages bien connus des lecteurs et des lectrices du *Herald*).

En 1914, McCay produit son troisième film d'animation : *Gertie the Dinosaur*. Il atteint alors le sommet de son art. Il maîtrise parfaitement la progression et le rythme des mouvements de Gertie, personnage principal (des mouvements dont il a pu vérifier l'efficacité avant le tournage en enfilant ses dessins sur un vieux mutoscope d'Edison).

- **Gertie est un immense dinosaure doté d'une personnalité créée à même les gestes et les actions qu'il commet. Composé à partir de 10 000 dessins sur papier de riz, ce film impose son charme graphique (la fluidité de la ligne, l'effet tridimensionnel impressionnant), malgré le sautillerment inévitablement produit par la création, à chacune des images, du personnage et du décor.**

Gertie the Dinosaur était intégré aux spectacles de variétés de Winsor McCay qui, placé devant l'écran, semblait guider l'animal de sa voix. Émile Colh, qui assista à l'une des représentations, décrit la scène dans une de ses lettres :

« Le principal, ou plutôt l'unique acteur, était une bête antédiluvienne [...] Devant l'écran, très élégant, McCay se tenait armé d'une cravache. Il commençait un petit discours, puis se tournait vers l'écran et appelait l'animal, comme s'il avait été son dompteur. Celui-ci sortait de derrière les rochers et commençait alors un numéro de haute école [...]»¹⁶.

15. Louise BEAUDET, 1982, p. 16.

16. Giannalberto BENDAZZI. *Le film d'animation. Du dessin animé à l'image de synthèse, t. 1*, Grenoble, La Pensée sauvage, 1985, p. 38.

Lorsqu'en 1927 Winsor McCay prit la parole à un banquet célébrant son immense apport au cinéma d'animation, il déclara : « Je conçois l'animation comme un art. Mais, à ce que je vois, vous en avez fait un commerce, pas un art, un commerce... Tant pis¹⁷ ! » Il se rassit en silence.

3 L'émergence de l'animation industrielle

- **En 1913, les premiers grands studios d'animation voient le jour.**

La force de production des grands studios d'animation, les méthodes de travail qu'ils imposent et la poursuite de la rentabilité à laquelle ils obligent repousseront vers une marge de plus en plus étroite un mode de travail plus individualisé, plus artisanal et davantage ouvert aux multiples expérimentations.

L'avènement de ces studios d'animation force aussi la transformation de la projection des films. Suivant en cela les changements qui touchent le cinéma en général, les films d'animation seront de moins en moins présentés à l'intérieur de numéros du music-hall ou en guise d'intermèdes dans un spectacle de vaudeville.

- **Les films d'animation accompagneront dorénavant les longs métrages de fiction dans les salles dédiées au cinéma.**

Il ne sera plus possible dès lors de les adapter aux goûts d'un public distinct, ni de les relier aux activités de divertissement propres à un théâtre.

- **Le ou la cinéaste d'animation était auparavant une personne qui inventait et qui faisait du spectacle; son rôle consistera désormais à faire valoir son talent dans le monde du dessin et son esprit d'entrepreneuriat inventif.**

3.1 Raoul Barré

Raoul Barré, peintre, illustrateur et auteur de bande dessinée, naît à Montréal en 1874. Dès 1903, il s'installe à New York où il produit et dirige, en 1912 et en 1913, des dessins animés publicitaires. Barré crée aussi, en 1915, une série de fragments animés mêlés à des prises de vue « réelles » intitulée *The Animated Grouch Chaser*. Il est alors remarqué pour son dessin incisif, expressif et disgracieux qui provoque le rire¹⁸.

17. Traduction du rédacteur d'une phrase tirée de Charles SOLOMON, 1989, p. 18.

18. Giannalberto BENDAZZI, 1985, p. 41.

- **Mais ce que l'histoire retiendra de Raoul Barré, c'est qu'il fut le fondateur du premier grand studio d'animation en 1913.**

Le travail de dessin à la chaîne par plusieurs personnes dans un énorme studio est rendu possible grâce à deux inventions de Raoul Barré. La première est encore utilisée aujourd'hui.

- **L'opération consiste à munir toutes les tables à dessin d'un alignement identique de petites chevilles de bois correspondant aux perforations standards des feuilles dessinées. Ce système d'ancrage élimine le sautellement d'une image à l'autre : le quadrillage précis et stable de la feuille permet à plusieurs artistes de l'animation de dessiner les moments successifs d'un mouvement en assurant sa continuité.**

La seconde invention importante de Raoul Barré est le *slash system*. À cette époque, la production d'un film d'animation obligeait l'artiste à un travail exténuant. Il ou elle devait dessiner des centaines de fois le même décor, tout en modifiant peu à peu la position des personnages sur chacune des images du film (on se rappelle que la cadence des projecteurs est alors de 16 images à la seconde).

- **La technique du *slash system* consistait au contraire « à tracer sur une feuille de papier le sujet à animer image par image », à le découper puis à le « superposer sur une deuxième feuille où le décor était dessiné. De cette façon, on limitait l'animation aux parties mobiles sans être forcé de reproduire, pour toutes les phases, les éléments du décor qui pouvaient rester fixes pendant un certain temps¹⁹. »**

Les lentilles moins précises et les pellicules moins sensibles de cette époque ne permettaient pas de voir les contours du papier découpé, assurant ainsi une certaine fusion des deux plans.

- **Cette invention sera cependant peu à peu remplacée par les feuilles de celluloïd qui feront la fortune du rival de Barré, John Randolph Bray.**

L'entreprise de Raoul Barré connut une forte croissance, attirant dans ses studios certains des meilleurs animateurs et animatrices de l'époque. Jusqu'en 1919, les aventures de *Mutt and Jeff* (adaptation de la célèbre bande dessinée de Harry Fischer) connaissent du succès, mais Barré se voit évincé de son entreprise par son associé Charles Bowers. Il se retire alors un moment de la production avant

19. Louise BEAUDET, 1982, p. 16.

de revenir travailler pour le compte de Pat Sullivan à la création de *Felix the Cat* en 1926. L'expérience ne dure qu'une année. Raoul Barré revient à Montréal, où il exerce les métiers de peintre et de caricaturiste jusqu'à sa mort en 1932.

3.2 John Randolph Bray

John Randolph Bray est le grand rival de Raoul Barré. Il forme à la même époque un grand studio d'animation, basé sur des principes industriels. Il sera le premier à organiser de manière cohérente et productive la division du travail, tout en fondant la prospérité de son entreprise sur des innovations techniques qu'il développe ou achète, sans oublier de les protéger par des brevets. Cette dernière disposition assurera à Bray le monopole, durant un peu moins de vingt ans, d'une technique qui révolutionne le travail d'animation : le dessin sur celluloïd.

L'organisation stricte du travail à la chaîne (qui vaut à Bray le surnom d'« Henry Ford de l'animation ») est nécessitée par certaines commandes que doit exécuter le studio de Bray. En 1915, le studio s'engage par contrat avec la Paramount à fournir un film d'animation par semaine. Bray embauche alors de 30 à 40 artistes ayant chacun ou chacune un assistant-dessinateur ou une assistante-dessinatrice qui encre le dessin et un apprenti ou une apprentie qui le colore. Plus encore, le studio est installé à la campagne et le jour de paye déplacé du vendredi au lundi, en vue d'éloigner les artistes à son service des divertissements et des tentations de la ville.

Cette organisation du travail n'aurait pas été suffisante si elle n'avait pas été accompagnée par une innovation technique permettant l'économie de dessins. Lui-même à la recherche d'une technique séparant le dessin des personnages de celui du décor, Bray s'associe bientôt avec Earl Hurd qui dépose en 1914 un brevet sur l'invention du dessin sur celluloïd.

- **Le dessin sur celluloïd permet non seulement de séparer le personnage du décor mais aussi de ne redessiner que partiellement le personnage, l'artiste se contentant simplement de redessiner les parties en mouvement. Si le personnage ne bougeait qu'un bras, le dessin de ce mouvement était fait sur un celluloïd distinct déposé sur le celluloïd de départ représentant le reste du corps immobile.**

À l'époque, la transparence réduite du celluloïd ne permettait pas la superposition de plus de trois feuilles. Avec un plus grand nombre, le fond du décor dessiné sur un papier disparaissait. John Randolph Bray s'assura du monopole de cette technique jusqu'en 1932. Tous les studios rivaux durent donc acheter les droits d'utilisation de cette technique.

L'œuvre principale sortie des studios Bray fut le film *Colonel Heeza Liar in Africa* (1914), à partir duquel s'élabora une série commerciale. Le studio compte aussi à son actif la production du premier film d'animation sur pellicule couleur : *The Debut of Thomas Cat* (1920). Ce film qui raconte l'histoire d'un petit chat poursuivant des souris connut un certain succès mais aucune suite. Le coût exorbitant de la production et la fragilité de la pellicule eurent raison de cette tentative.

3.3 *Felix the Cat*

Si, pour Walt Disney, une souris accouche d'une fortune, pour l'ensemble du dessin animé, la popularité naît d'un chat.

- **En 1919, la première grande vedette mondiale du cinéma d'animation apparaît sous les traits noirs et anguleux de *Felix the Cat*.**

Mais comme toute grande vedette, ce personnage est d'abord anonyme. Dans son premier film, *Feline Follies*, Felix n'est pas encore Felix, bien qu'il ait déjà ses traits si particuliers. Ce n'est qu'à son deuxième film que ce petit chat noir reçoit un nom destiné à conjurer le mauvais sort. Il s'appellera « Felix », des noms latins *felis* (chat) et *felix* (heureux, chanceux).

Jusqu'à la fin des années 60, on croira reconnaître en Pat Sullivan le père créateur de la série *Felix the Cat*. Cet Australien né en 1887, d'abord illustrateur puis artiste du music-hall, marin (il faut bien traverser les mers pour atteindre l'Amérique), boxeur dans la catégorie des poids légers, exploitant d'une salle de cinéma, devient finalement animateur. Il travaille notamment sous les ordres de Raoul Barré, auprès de qui il apprend une partie des techniques propres au métier. En 1915, Sullivan fonde son propre studio où seront produits des dizaines d'épisodes de la vie de *Felix the Cat*, de 1919 à 1932.

- **Afin d'assurer la popularité du personnage, Sullivan se lance aussi dans la production de produits dérivés. Pour la première fois, un personnage animé ne sera pas seulement un personnage de film; il existera aussi sous forme de poupée, de jouet, sera imprimé sur des chandails, apparaîtra sur des boîtes de céréales, etc.**

Seulement voilà, les historiennes et les historiens du cinéma d'animation découvrent qu'un autre homme devrait revendiquer la création de Felix, s'il avait minimalement le sens de la paternité : **Otto Messmer**.

- **Cet étudiant en art et illustrateur de mode est engagé par Pat Sullivan dès 1915. Mais comme il n'y a plus de place au studio, Messmer travaille chez lui à la création de Felix, regardant inlassablement les courts métrages de Charlie Chaplin, s'efforçant de saisir l'efficacité des mimiques, le secret de la démarche et la logique du comique de Charlot. Si bien que lorsqu'il crée Felix, Messmer n'oublie pas de lui donner une manière de bouger reconnaissable, un esprit malin, curieux et inventif, bref de lui donner une personnalité de rusé capable de rivaliser avec celle des comiques du cinéma muet.**

La forme anguleuse de Felix, ce mélange de félin et d'humain qui le caractérise, illustre ce type rusé, outre qu'il lui donne la plasticité nécessaire au mime. Felix n'a pas besoin de situations comiques pour faire rire, une seule de ses mimiques suffit : « Je me rendis compte que je pouvais faire tout autant rire avec un petit geste – un clin d'œil ou un mouvement de queue – qu'avec des gags²⁰ ».

Messmer crée avec la série *Felix the Cat* un univers fantastique et surréaliste animé par un personnage créatif, émerveillé et poète, adaptant son propre corps aux rythmes de ses besoins et de ses désirs (la queue de Felix devient tantôt une clef, un hameçon, un télescope, etc.) et « construisant son univers en utilisant deux éléments qui lui appartiennent en propre, deux signes matériels de son état d'esprit : le point d'exclamation et le point d'interrogation²¹ ».

L'apparition à l'image de ces points d'exclamation et d'interrogation, qu'évoque l'écrivain français Maurice Brion, est non seulement le signe de l'esprit de Felix, mais aussi le signe de sa disparition imminente. Pat Sullivan, pourtant habile pugiliste, décide de ne pas entrer dans la bataille qui mènera au cinéma parlant; *Felix the Cat* restera muet et il disparaîtra dans le silence en 1932.

Et quand le chat disparaît, la souris danse.

20. Pierre LAMBERT, 1988, p. 39.

21. Traduction du rédacteur d'une phrase tirée de Charles SOLOMON, 1989, p. 39.

ENCADRÉ 1 WALT DISNEY

1 Son histoire

Walter Elias Disney est né à Chicago le 5 décembre 1901 d'un père irlandais arrivé du Canada et d'une mère enseignante de l'Ohio. Il passe son enfance au bord du lac Michigan, puis dans une ferme du Missouri, dont il rappelle le souvenir à travers l'évocation nostalgique de la campagne dans les premiers films de sa célèbre souris.

À la toute fin de la Première Guerre mondiale, Disney travaille pour la Croix-Rouge et suit les troupes alliées dans leurs derniers déplacements en Europe. C'est alors qu'il esquisse ses premiers dessins. Fier de l'intérêt qu'ils suscitent chez ses compagnons, il les envoie à des journaux américains, mais ceux-ci les refusent.

De retour aux États-Unis, Walt Disney cherche à vivre de sa plume. Il fait alors mille emplois d'illustrateur, avant d'être embauché dans une agence de publicité où il rencontre un jeune dessinateur très talentueux : Ub Iwerks. C'est avec ce dernier qu'il fonde, en 1922, sa propre compagnie, la Laugh-O-Gram-Film. Rejoint par d'autres collaborateurs qui lui resteront longtemps fidèles (Hugh Harman et Rudolph Ising), il produit alors ses premières séries aux saveurs à la fois classique et comique : *Cendrillon* et *Le chat botté*. Cette première étape est de courte durée. Dès 1923, Disney déclare faillite et déménage chez son frère en Californie, où il rassemble, peu de temps après, ses fidèles collaborateurs afin de travailler à une série intitulée *Alice in Cartoonland*.

Mais Disney n'a pas de chance, il se retrouve encore au bord de la faillite alors que le distributeur de son nouveau dessin animé (*Oswald the Lucky Rabbit*, 1927) fomenté un complot et lui arrache les droits d'auteur.

Disney est dans l'obligation de tout recommencer à zéro. La légende veut que, dans le train qui le ramène à Hollywood après son altercation avec Mintz (le distributeur véreux), il esquisse la physionomie d'une souris que sa femme baptise « Mickey », un nom plus léger que le sérieux « Mortimer » auquel il avait pensé²².

22. Giannalberto BENDAZZI, 1985, p. 101.

- **En fait, celui qui dessinera réellement la physionomie de Mickey, ce sera son collaborateur Ub Iwerks qui, en deux semaines, produit le premier film de la célèbre souris, *Plane Crazy*, sur un scénario de Disney, lequel flaire l'air du temps en s'inspirant des exploits récents de l'aviateur Charles Lindberg.**

Disney cède volontiers la tâche de dessin dans ses films, conscient du grand talent d'Iwerks. Celui-ci sait donner **une forme souple et légère à ses personnages**, tout en ponctuant son animation de mouvements exagérés et expressifs. Ses personnages sont ainsi habités d'une vitalité parfaitement compatible avec les scénarios enlevants imaginés par Disney.

La première performance de Mickey ne connaît pas le succès attendu, mais Walter Elias Disney ne se décourage pas.

- **Profitant de la révolution que produit le premier film sonore, *The Jazz Singer* (Alan Crossland, 1928), il s'emploie, avec son collaborateur Wilfred Jackson, à construire un dispositif permettant la synchronisation du son et des dessins.**

L'aboutissement d'énormes efforts est la présentation, le soir du 18 novembre 1928, dans une salle de New York, du film *Steamboat Willie*. Le public assiste alors à la naissance d'une nouvelle vedette, Mickey Mouse. Ce film ingénieux, rempli de rebondissements et qui se situe dans la continuité des si populaires spectacles de variétés, utilise à profusion les nouveaux effets comiques que permet la synchronisation du son et de l'image : Mickey ouvre la gueule d'une vache et joue du xylophone sur ses dents, il utilise les casseroles qui lui tombent sous la main pour interpréter *Turkey in the Straw*, chanson populaire à l'époque, etc.

- **Cette utilisation du son débouchera bientôt sur une omniprésence de la musique dans les dessins animés de Disney, chaque film devenant essentiellement une « comédie musicale animée » dont on peut commercialiser les chansons sur disque.**

Mickey Mouse terminera sa vie cinématographique en 1953, 121 films plus tard. S'il est d'abord ce « typique adolescent moyen, propre, joyeux, bien élevé, en forme quand il le faut », comme l'explique le chef animateur des studios Disney Fred Moore²³, c'est qu'il est (peut-être) prédestiné à devenir cet honnête homme

23. *Ibid.*, p. 104.

possédant toutes les caractéristiques que l'on voudra, sauf celle d'être comique. C'est pourquoi Disney entoure très tôt Mickey Mouse de compagnons ayant comme devoir de créer des situations comiques : Donald Duck le colérique, Goofy l'imbécile heureux et Pluto le maladroit. Est-ce ce quatuor qui fait dire aux sociologues de l'art que le « monde merveilleux de Disney » est un portrait fascinant de l'Amérique, ou alors le fait que les histoires de Mickey suivront tout au long de ces années l'actualité du XX^e siècle?

Quoi qu'il en soit, l'énorme succès commercial de Mickey Mouse est à l'origine de ce « monde merveilleux de Disney ».

- **En 1928, les studios Disney ne comptent que 6 employés au moment du succès de Mickey. En 1934, ils en auront 180, puis 1 600 en 1940. L'empire financier merveilleux qui s'établit alors permet à Disney de relever de nouveaux défis. Il s'attaque au long métrage et produit en 1937 *Snow White and the Seven Dwarfs*, sans doute son chef-d'œuvre.**

Ce film est rapidement suivi par *Pinocchio* (1939), *Fantasia* (1940), *Dumbo* (1941) et *Bambi* (1942). Il n'y a que la Seconde Guerre mondiale pour arrêter Disney.

Après avoir fait son effort de guerre (ses studios produisent des films d'animation au service de la mobilisation), il reprend ses activités sur une grande échelle. Tout en continuant la production de longs métrages et la mise en marché de produits dérivés de ses dessins animés, Walt Disney crée en 1955 le complexe de divertissement Disneyland, en Californie, visité par dix millions de touristes chaque année depuis sa création. Avant de mourir en 1966, il conçoit également un univers plus gigantesque encore : le parc d'attractions Disneyworld, en Floride. Au terme de sa carrière, Walter Elias Disney aura supervisé la production de 700 dessins animés et remporté 30 oscars.

2 Sa méthode et son style

Disney n'était pas lui-même un grand dessinateur. Il n'a d'ailleurs jamais prétendu l'être. Il a toujours été le premier à reconnaître qu'après 1926 il n'a plus fait personnellement un seul dessin pour ses films.

Son talent se manifestait sur le plan des idées : les projets de films, leur élaboration et leur réalisation²⁴.

Le grand mérite de Disney est d'avoir constitué une entreprise capable de produire en quantité industrielle des films d'animation de haute qualité. Il y arrive d'abord en attachant, comme ceux et celles qui l'ont précédé, de l'importance à l'innovation technique.

- **Disney, assisté par son équipe, construit non seulement un procédé efficace de synchronisation, mais il s'engage aussi dans la production de films en technicolor. Plus encore, il s'intéresse à la mise au point d'une caméra capable de filmer des plans séparés de l'image, déposés sur plusieurs plaques de verre placées en enfilade, créant de la sorte un effet accentué de profondeur.**

Disney s'applique ensuite à systématiser les modes de production. Il rassemble des centaines de collaborateurs et de collaboratrices qui travaillent en unités séparées sur des parties précises du film, en respectant scrupuleusement le scénario préalablement déterminé.

Cette méthode de travail n'est pas sans conséquence sur le style des dessins animés. On reproche souvent au studio Disney son graphisme stéréotypé et « réaliste ».

- **Ce style est marqué par trois constantes : 1) la ligne courbe, souple et ininterrompue; 2) l'anthropomorphisme des personnages, chaque animal incarnant une qualité humaine; et 3) le réalisme total (Disney enregistre les mouvements réels des animaux ou les actions exécutées par des acteurs ou des actrices qui servent de modèles aux personnes qui les dessinent. Plus encore, il effectue une décomposition du mouvement en 24 segments par seconde).**

Le dessin animé de Disney représente donc davantage des personnages dotés de caractéristiques psychologiques et qui évoluent dans une histoire à la structure narrative solide que de simples figures en mouvement. Cette différence permet de mesurer toute la distance qui sépare Disney de Norman McLaren.

24. Robert VRIELYNCK. *Le cinéma d'animation avant et après Walt Disney. Un panorama historique et artistique*, Bruxelles, Meddens, 1981, p. 49.

4 Les entreprises indépendantes

De 1930 à 1960, le dessin animé américain connaît une forte croissance et se diversifie considérablement. Toutes les grandes entreprises de production de films, telles que M.G.M., Warner ou Universal Picture, possèdent des studios d'animation. Plusieurs entreprises indépendantes voient aussi le jour. Ainsi, durant une période d'une trentaine d'années, des personnages sont créés, des univers imaginaires sont construits, des courants esthétiques naissent et disparaissent, non sans avoir laissé des traces dans le regard de millions de spectateurs et de spectatrices.

- **Longtemps après leur première sortie en salle, ces centaines de films d'animation trouveront également un nouveau public grâce à la télévision. Toute une génération apprendra à les apprécier.**

On ne saurait décrire en détail ces 30 années. Il nous faudra oublier les personnages de Daffy Duck et Bugs Bunny, Tom et Jerry, Woody Woodpecker, Mister Magoo, etc.; on devra aussi oublier les animatrices et les animateurs : Chuck Jones, Bob Clampett, Walter Lantz et autres.

- **À leur propre manière, ces personnages ainsi que ces animatrices et ces animateurs prendront le contre-pied de l'univers de Walt Disney : ils inscriront le dessin animé américain dans l'ère du soupçon, de la séduction, de l'ironie, de la violence et de la vitesse.**

4.1 Betty Boop

L'un des studios rivaux de Walt Disney est celui des frères Dave et Max Fleisher. Si les animateurs et les animatrices des studios Disney entreprennent d'arracher le dessin animé à ses figures traditionnellement instables, en perpétuelle métamorphose, en inscrivant chaque personnage dans une forme définitive et réaliste, le cinéma d'animation des studios Fleischer pousse, au contraire, cette logique de la métamorphose jusqu'au bout, en adoptant un style délibérément lâche, exubérant, en perpétuel mouvance, « fluide comme une goutte de mercure sur une plaque de verre²⁵ ».

- **En 1930, les frères Fleischer lancent le premier personnage féminin populaire du dessin animé : Betty Boop.**

Brune et frisée, avec de grands yeux faussement innocents, elle porte une petite robe noire qui dévoile ses bras, ses jambes et ses

25. Traduction du rédacteur d'une phrase tirée de Charles SOLOMON, 1989, p. 73.

épaules et arbore une jarrettière sur la cuisse gauche. Betty Boop est un personnage féminin conscient de son charme sensuel, capable de séduire et qui en même temps se moque d'elle-même²⁶.

- **Au milieu des souris, des canards et des chiens destinés à un public de jeunes enfants, cette vedette provocante intrigue et choque le public d'adultes.**

Son impact est presque aussi grand que celui des « femmes fatales » des films noirs, et les responsables de la censure de l'époque ne manquent pas de le relever. Brandissant le Code de production de William Hays (code établi à la suite des grands succès de Mae West, en vue d'endiguer la montée de l'érotisme dans le cinéma américain des années 30), on exige, vers 1935, que les artistes du dessin d'animation fassent preuve d'un peu plus de pudeur. Betty Boop perdra sa jarrettière, sa jupe courte, sa séduction, son langage équivoque... et la faveur du public.

Ce ne sera pas le seul scandale provoqué par Betty Boop. La chanteuse populaire Helen Kane (qui servit, sans le savoir au départ, de modèle au personnage) porta plainte, pour plagiat, contre les frères Fleischer. La chanteuse tenta de démontrer en cour que la voix de fausset et le type de diction de Betty Boop lui avaient été illégalement empruntés. Elle perdit cependant son procès lorsque les avocats des frères Fleischer prouvèrent qu'elle avait elle-même emprunté son style vocal à une autre chanteuse.

- **Le film *Minnie the Moocher* (1932) est l'œuvre la plus significative de la série *Betty Boop*.**

Ce film raconte l'aventure de Betty qui, après avoir refusé le dessert empoisonné que lui offrent ses parents, s'enfuit et se réfugie dans une caverne hantée où des spectres la poursuivent et l'effraient.

- **« Dans ce cartoon [...], le sexe et la mort, le désir et ses interdits [occupent] une place inhabituelle²⁷ [...] »**

Le charme trouble de la série *Betty Boop* ne vient pas simplement des récits initiatiques et discrètement érotiques qu'elle développe, mais aussi de l'intelligence du personnage éponyme. Contrairement à l'image faussement naïve qu'elle projette, la parole de Betty, pour sa part, est sournoise jusqu'à l'absurde : dans *The Bum Bandit*, Betty demande à son mari, qui est de retour après une longue disparition : « Que t'est-il arrivé depuis hier soir lorsque tu es parti chercher un litre de lait ? Tu n'as pas encore trouvé la vache ? », ou encore,

26. Giannalberto BENDAZZI, 1985, p. 147.

27. Pierre LAMBERT, 1988, p. 77.

entrant dans une pièce vide, elle lance : « Je suppose que les gens qui ont déménagé ne vivent plus ici. » On croirait entendre ici un certain humour juif de New York.

Avec Betty Boop, on voit surtout apparaître un certain type de personnage féminin qui, tout en imposant une présence forte et intelligente, livre la féminité aux stéréotypes du cinéma américain. Ni tout à fait ridicule ni tout à fait futée, elle introduit dans le dessin animé la séduction et le désir, tout en maintenant une image traditionnelle de la femme.

4.2 Tex Avery

Si Tex Avery est encore l'animateur qui a la plus grande influence sur les artistes d'aujourd'hui (cinéastes ainsi qu'animateurs et animatrices), c'est que son univers est le plus engagé dans l'ironie, l'absurde et la vitesse. Son travail des années 40 trouve maintenant d'autant plus d'échos que notre réalité semble avoir rattrapé son monde imaginaire.

Tex Avery est l'exemple parfait du créateur profondément original qui, installé au cœur du mode de production industriel, trouve encore la manière d'affirmer sa radicale différence. Il ne cessa jamais, du début des années 40 au milieu des années 50, de rompre les règles du genre. Durant son passage à la Warner, puis à la M.G.M., et enfin chez Walter Lantz, Avery non seulement influença ses collaborateurs immédiats (Hanna et Barbara, Clampett, Jones), mais il réussit aussi à imposer un style singulier : un style impétueux, enlevé et nerveux, fondé sur l'euphorie de la vitesse.

- **Tex Avery est obsédé par la vitesse dans la mesure où elle permet au mouvement (physique et comique) d'atteindre les limites du vraisemblable et de l'acceptable.**
« J'ai élaboré un nouveau type d'humour », déclare-t-il un jour. « Avec l'ancien système, il fallait 20 pieds de film pour obtenir l'effet. Je me rendis compte qu'on pouvait réduire à 8 pieds. On comprenait aussi, et c'était plus amusant²⁸. » Il s'agit ici non seulement d'aller plus vite, mais surtout d'atteindre autre chose grâce à cette vitesse.
- **Et ce qu'atteint Avery, c'est l'intuition de deux propriétés : la relativité (la forme de l'espace est liée à la temporalité) et la réflexivité (si l'on pousse sa logique esthétique jusqu'au bout, on finira toujours par exhiber son fonctionnement).**

28. Giannalberto BENDAZZI, 1985, p. 154.

L'intuition de la relativité apparaît chez Avery avec le personnage de Droopy, dans le film intitulé *Dumb-Hounded* (1943). Droopy est un chien au tempérament à la fois imperturbable et mélancolique. Dans un monde de vitesse, il est d'une extrême lenteur. Mais cette lenteur ne l'empêche pas d'être partout à la fois. Ainsi, au moment où le personnage d'un loup s'échappe d'une prison et part en cavale, il ne cesse de se heurter à Droopy. Peu importe la direction qu'il prend ou la vitesse qu'il atteint dans son déplacement, le loup voit continuellement Droopy le précéder, voire l'attendre, les deux bras croisés, comme si, sous son extrême lenteur, se cachait la vitesse de la lumière. Aux yeux du loup, la vitesse supérieure de Droopy réduit l'espace à rien, sa vitesse surhumaine contracte l'espace au point de réduire l'étendue à une petite prison. Épuisé, le loup décide finalement de regagner sa cellule. Tex Avery livre alors le secret de cette vitesse : il n'y a pas qu'un seul Droopy, mais des milliers de petits chiens imperturbables prêts à décourager n'importe quel loup en fuite.

Donnons maintenant deux exemples d'une intuition de la réflexivité. Dans le film *Dumb-Hounded*, lorsque le loup, emporté dans sa course effrénée, essaie de tourner le coin d'une rue, il perd le contrôle de sa direction et dévie si loin du trajet prévu qu'il déborde du cadre et sort de l'image, faisant voir au passage les perforations dessinées d'une pellicule. Poussant ainsi la vitesse jusqu'au bout, Avery peut présenter ces exagérations comiques du mouvement et montrer un aspect du dispositif cinématographique : tout en riant, le spectateur ou la spectatrice prend conscience des moyens techniques (une pellicule, un projecteur) mis en œuvre pour susciter le rire. Selon cette même logique de l'excès, Avery, dans le film *Swing Shift Cinderella* (1945), met en scène un loup qui poursuit une pétulante jeune femme déguisée en Chaperon rouge. Mais, retournement inattendu, le « Chaperon rouge », tout en courant, aperçoit au passage le titre du film. La jeune femme s'arrête alors et, se retournant vers le loup, lui dit que le film dans lequel ils courent ne raconte pas l'histoire du Chaperon rouge, mais bien celle de Cendrillon. Le loup interrompt alors sa poursuite et se met à la recherche de Cendrillon, qu'il retrouve quelques séquences plus loin sous les traits de cette même pétulante jeune femme. Avery montre ici clairement que quelqu'un, quelque part, raconte une histoire dont les personnages sont prisonniers. Il fait comprendre aux spectateurs et aux spectatrices que le monde imaginaire du film n'est pas autonome, mais plutôt explicitement la création d'une personne.

- **Ces deux traits stylistiques, on le voit, révèlent que le monde animé de Tex Avery n'est plus celui de la découverte et de**

l'innocence (comme ce fut le cas au début du cinéma d'animation), mais celui de la connaissance et de l'ironie. Avec Avery, l'animation n'invente plus le mouvement; elle le transforme et le déforme en utilisant la vitesse extrême.

5 Pendant ce temps, ailleurs dans le monde...

L'évolution de l'animation doit beaucoup, dans ses premiers moments, à la vitalité de la création des artistes américains. La description des étapes de cette évolution, aux États-Unis, peut cependant occulter toute une partie extrêmement importante, elle aussi, du cinéma d'animation.

- **Alors qu'aux États-Unis on oriente le cinéma d'animation presque exclusivement vers le dessin animé industriel, ailleurs dans le monde les options esthétiques et les modes de production sont différents.**

En Amérique, l'industrie du dessin animé laisse peu de place aux visions singulières s'exprimant dans des techniques alternatives (gravure, marionnettes, etc.) et selon un type de figuration plus abstrait. Au contraire, en Europe de l'Est, foyer important de l'animation, le soutien étatique de la culture favorisera, paradoxalement, l'émergence d'artistes originaux et critiques qui ouvriront le cinéma d'animation à d'autres techniques et d'autres styles.

5.1 L'avant-garde européenne : Richter, Eggeling, Reiniger

- **Entre la Première et la Seconde Guerre mondiale, le monde de l'art européen est traversé par une série de courants artistiques (surréalisme, dadaïsme, expressionnisme) qui touchent aussi le cinéma d'animation. Le travail graphique du dessin animé s'oriente alors davantage vers l'abstraction des formes et les potentialités musicales du mouvement.**

Dès ce moment, le cinéma d'animation s'inscrit dans la mouvance esthétique des arts visuels, incorporant et remodelant, selon sa spécificité technologique, des expériences d'abord tentées sur la toile et le cuivre par les peintres et les artistes de la gravure de l'époque.

Hans Richter (1888-1976) est l'un des artistes les plus intéressants de cette période. Que ce soit à titre de peintre, de sculpteur ou d'animateur, Richter est totalement voué à l'expérimentation des matériaux et des formes. Acteur important du mouvement dadaïste qui se développe à Zurich autour de l'écrivain Tristan Tzara, **il cherche très tôt à mettre en mouvement, à rythmer et à mettre en musique les images traditionnellement statiques en art visuel. En**

travaillant le rythme de façon précise, il cherche à produire une « peinture en mouvement » qui réussirait à évoquer chez la personne qui regarde une sorte de musique pour les yeux. Ainsi, ses films *Rythmus 21*, *Rythmus 23* et *Rythmus 25* (réalisés entre 1920 et 1925) montrent des formes géométriques découpées qui se déplacent sur la surface de l'écran, apparaissant et disparaissant selon un rythme de plus en plus complexe.

Viking Eggeling (1880-1925) fut le compagnon d'atelier de Richter. Artiste multidisciplinaire, il s'intéresse, lui aussi, très tôt au cinéma abstrait. Il emprunte de l'argent à ses parents et achète une caméra avec laquelle il tourne l'unique film d'animation de sa courte carrière, *Diagonal Symphony* (1925), qu'il n'eut jamais la chance de voir projeter en public (Eggeling, malade depuis longtemps, meurt six jours après la première). Cette œuvre unique aura une très grande influence sur les animateurs et les animatrices de l'époque.

« [*Diagonal Symphony*] est basé sur le mouvement d'une forme abstraite blanche se métamorphosant sur un fond noir. Le mouvement principal évolue en direction diagonale, mais des mouvements verticaux et horizontaux interviennent aussi pour rendre plus complexe et varié le contenu rythmique du travail²⁹. »

- **La pureté du graphisme et la fluidité de la métamorphose insufflent une durée sensible dans l'harmonie des formes en perpétuelle transformation. Il y a là quelque chose du mouvement pur dont ont peut-être rêvé les artistes des débuts de l'animation.**

Lotte Reiniger (1899-1981) se passionne dès l'âge de 15 ans pour le cinéma. Assistant à une conférence sur le cinéma expressionniste allemand naissant, elle décide de sa vocation : « J'étais une petite fille enthousiaste qui ne savait rien faire d'autre de bon que de découper des silhouettes et qui désirait ardemment entrer dans le monde du cinéma³⁰. » En 1919, elle se joint, à Berlin, à un groupe de spécialistes de l'histoire de l'art et de cinéastes d'animation qui travaillent à l'élaboration d'une histoire des formes artistiques en Orient et en Occident. C'est là qu'elle apprend les rudiments du métier. Elle réalise son premier film la même année, *L'ornement d'un cœur amoureux*, qui lui vaut des louanges. Ce film était composé de silhouettes et d'ornements mobiles découpés dans le papier, un procédé qu'elle raffine en 1926 dans **son premier long métrage, *Die***

29. *Ibid.*, p. 57.

30. *Ibid.*, p. 58.

***Abenteuer des Prinzen Achmed*, inspiré des *Contes des mille et une nuits*. Les silhouettes découpées dans du papier noir sont maintenant vues à contre-jour (à la manière des ombres chinoises), créant de la sorte un monde fantastique au climat onirique.** Les formes fragiles et délicates des personnages et du décor frôlent l'abstraction sans jamais y sombrer : elles développent une forme d'expressionnisme feutré où les contrastes entre le noir et le blanc sont atténués par les mouvements souples et subtils des figures. Reiniger approfondit ce style dans des dizaines de films, réalisant l'une de ses dernières œuvres à l'Office national du film du Canada : *Aucassin et Nicolette* (1976).

5.2 L'Europe de l'Est

Peu à peu, en Europe, des studios d'animation se constituent et se consolident jusqu'à rivaliser, par leur originalité et leur capacité de production, avec les studios américains. Que ce soit l'animation française autour de Paul Grimault, l'animation italienne autour de *Pinnocio* ou l'animation belge à partir de sa bande dessinée, partout en Europe la diversité règne dans la croissance, surtout après 1945. À cet égard, le cinéma d'animation des pays de l'Est est exemplaire. Recherchant résolument la singularité individuelle ou nationale à travers l'expérimentation, des pays comme la Pologne et les anciens États de la Tchécoslovaquie et de la Yougoslavie s'imposent à l'échelle mondiale.

La Pologne fait son entrée dans le monde de l'animation en 1946, lors de la construction des premiers studios dédiés aux techniques du dessin et de la marionnette. **L'ensemble de l'animation polonaise sera placé sous le signe de la désespérance :**

« Drames poignants, commentaires angoissés, visions catastrophiques, climats d'inquiétude, sarcasmes grinçants, contes cruels, tels sont les thèmes auxquels les auteurs polonais nous ont habitués. Aux condamnés à mort, à l'horreur concentrationnaire, aux squelettes gigotants s'opposent parfois la plaisanterie féroce ou une mélancolique ironie³¹. »

La Pologne compte plusieurs créatrices et créateurs prestigieux au nombre desquels se trouve **Jan Lenica**, illustrateur et dessinateur reconnu, qui dans un film comme *Monsieur Tête* (1959) construira un univers kafkaïen où l'absurdité rivalise avec la satire burlesque, à l'image de la société politique polonaise. Puisant dans la culture graphique

31. Louise BEAUDET, 1982, p. 26.

populaire, un animateur comme **Daniel Szczechura** est aussi très ironique à l'égard de la situation politique en Pologne. Dans *Le fauteuil*, il décrit une réunion d'intellectuels qui ne s'entendent pas sur la personnalité de leur prochain président et qui, voyant un inconnu s'asseoir sans hésitation sur le fauteuil présidentiel, décident, au terme de leurs délibérations inutiles, de s'accommoder de ce personnage inconnu comme dirigeant. Signalons également le travail de **Bogdan Nowicki** qui, dans son film *L'amour du prochain*, prolonge cette tradition des récits absurdes en racontant l'histoire d'un voleur qui dévalise un dentiste et le jette dans l'eau du fleuve, pour ensuite avoir une rage de dents et se retrouver sur le fauteuil du dentiste qu'il croyait avoir tué.

À partir des années 60, la Pologne produira jusqu'à 120 films d'animation par an, continuant de développer ce style sombre non seulement dans les thématiques abordées (le doute et le pessimisme débordant de la simple réalité sociale et politique pour frapper bientôt l'existence humaine dans son essence), mais aussi dans la palette graphique réduite souvent au gris et au noir. « La critique politique s'élargit jusqu'à inclure l'homme lui-même : ainsi la représentation des drames quotidiens se transforme-t-elle en mise en scène de la tragédie de l'humanité enfermée dans un univers dont elle ne perçoit plus les limites³². »

La Tchécoslovaquie s'engage dans l'animation un peu plus tôt que la Pologne. Entre 1936 et 1939, les animateurs Tyrlova et Dodal produisent quelques films, accompagnés bientôt par le studio Pragfilm dont l'esthétique est proche de celle de Walt Disney. Le cinéma d'animation authentiquement tchécoslovaque n'émerge cependant qu'en 1945 avec les studios des Frères en Tricot.

Jiri Trnka s'impose d'emblée comme l'animateur le plus déterminant et le plus inventif. Trnka se consacre à la technique de la marionnette; la qualité de son travail et son énorme influence sur ses collaborateurs permettront à cette technique de s'imposer et de devenir la marque distinctive de la Tchécoslovaquie dans le monde de l'animation. Son œuvre allie les traditions populaires, les légendes et les récits symboliques à une critique subtile et ironique de la société contemporaine. Trnka ouvre aussi l'animation à l'adaptation des textes classiques de la littérature mondiale. Ainsi, il réalise *Le roman de la contrebasse* (1949) d'après un conte de Tchekhov, puis *Le poisson d'or* (1951) d'après un récit de Pouchkine, avant de faire une adaptation remarquable du *Songe d'une nuit d'été* de Shakespeare qui lui vaut un succès au Festival de Cannes en 1960. Ces incursions dans des chefs-d'œuvre littéraires intemporels n'empêchent pas Trnka de

32. Giannalberto BENDAZZI. *Cartoons. Le cinéma d'animation, 1892-1992*, Paris, Liana Levi, 1991, p. 459.

poser son regard sur le monde contemporain. Dans ses derniers films, il s'attaque d'abord au machinisme moderne (*La grand-mère cybernétique*, 1963), puis à la dictature dans son court métrage *La main* (1965) qui montre le travail d'un sculpteur occupé à créer un monument représentant une main autoritaire, laquelle, une fois terminée, s'écroulera sur l'artiste.

L'art de la marionnette exercé par Trnka poursuit une longue tradition inscrite depuis trois siècles dans l'activité culturelle de la Tchécoslovaquie. Jiri Trnka en raffine l'expression tout en y insérant sa propre sensibilité :

« Tous ses films sont influencés par ses souvenirs et ses rêves et sont baignés par un humour parfois mélancolique, souvent tendre, parfois tragique quand il se mettait en colère. Il donnait à ses marionnettes, apparemment venues d'un autre temps, des caractères qui collaient à l'actualité³³. »

La Yougoslavie s'engage dès 1928 dans l'animation, mais, comme c'est le cas pour les autres pays slaves, les premières années ne permettent la production que de pâles reflets du dessin animé de Disney. Ce n'est que vers la fin des années 50 qu'une esthétique plus libre émerge, bien qu'elle subisse encore l'influence de l'animation américaine (celle des indépendants : Chuck Jones, Bob Clampett, Tex Avery, etc.). Cette influence américaine n'empêchera pas la constitution d'une spécificité yougoslave.

Au sein de ce que le monde entier reconnaîtra comme « l'École de Zagreb », plusieurs artistes originaux s'affirment peu à peu par leur différence, tout en constituant graduellement une esthétique nationale. Autant préoccupés par la confrontation entre les valeurs traditionnelles et la modernité urbaine, par la fragilité de la paix et les dangers de la guerre que par l'absurdité de la condition humaine, ces artistes inscriront **l'animation yougoslave dans les courants artistiques contemporains, notamment dans le surréalisme**.

Un artiste comme **Dusan Vukotic** décrit ainsi dans son film *Le remplaçant* (1962) un monde déshumanisé où l'humain n'est plus qu'une poupée gonflable, tandis que **Vatroslav Mimica**, dans son célèbre film *L'homme seul* (1958), dénonce la solitude étouffante de la vie moderne. Le graphisme expressionniste de ces deux dessins animés prépare l'esthétique d'un artiste plus près de nous comme **Zlatko Grgic**, dont le dessin subit l'influence du style hystérique de Tex Avery. Cette veine du

33. *Ibid.*, p. 106.

dessin animé marqué par l'absurde se poursuit avec le film, plusieurs fois primé dans les festivals du monde, *La cérémonie* (1965), réalisé par **Borivoj Dovnikovic**, qui raconte l'histoire d'un groupe d'hommes cherchant la meilleure position à prendre devant un photographe qui prendra le cliché de leur groupe devant un peloton d'exécution.

Ce survol trop rapide de l'animation produite par les pays de l'Est permet tout de même de relever quelques caractéristiques esthétiques singulières :

- **l'animation de l'Europe de l'Est n'est pas un simple divertissement enfantin, mais un outil de dénonciation et de critique de la société contemporaine. L'animation est aussi le lieu d'émergence de la culture traditionnelle et populaire.**

6 Des exercices

Pour permettre aux élèves de bien assimiler les notions présentées plus haut, nous proposons trois exercices à faire avant de visionner le film.

6.1 La construction de machines optiques

Objectif : dans cet exercice, on propose aux élèves d'utiliser de manière créatrice leur connaissance des procédés à la base des machines optiques du XIX^e siècle.

Déroulement : en s'inspirant des descriptions fournies dans le présent cahier, les élèves regroupés en équipe doivent construire l'une de ces machines optiques : le thaumatrope, le phénakistiscope, le zootrope, le feuilletoscope ou le praxinoscope.

6.2 La différence des styles

Objectif : dans cet exercice, on propose aux élèves d'utiliser de manière critique leur connaissance des caractéristiques propres à différents styles d'animation.

Déroulement : à partir de la proposition « x rencontre y » (les variables x et y pouvant être un personnage, une forme géométrique, etc.), les élèves imaginent les histoires que les animateurs Walt Disney et Tex Avery auraient réalisées. Ils et elles peuvent raconter ces deux courtes histoires et illustrer leurs différences en écrivant un texte ou en produisant une bande dessinée.

Exemple : à partir de la proposition « un chat rencontre une souris », Walt Disney imagine l'histoire d'un chat sauvé de la noyade par une souris. Un chat vient de tomber dans les eaux tumultueuses d'une rivière après avoir tenté de capturer une souris. Cette dernière, débordant d'humanité, décide d'oublier sa rivalité avec le chat et tente de le secourir. Elle laisse tomber des branches, tire une corde, récupère un canot, bref fait tout en son pouvoir pour sauver le chat qui réussit finalement à s'agripper à l'embarcation. Le chat et la souris deviennent dès lors de bons amis. À partir de la même proposition, Tex Avery imagine plutôt une pétulante souris qui, pour échapper au chat lubrique, le fait tomber dans la rivière, l'empêche de revenir près du rivage en l'assommant avec un billot, en l'égorgeant à l'aide d'une corde, en coulant le canot, en l'attachant au moyen d'un bout de pellicule. C'est la revanche de la victime sur le bourreau.

6.3 Quelques questions sur l'animation

Objectif : dans cet exercice, on propose aux élèves d'utiliser de manière critique leur connaissance de l'histoire du cinéma d'animation.

Déroulement : les élèves répondent individuellement au questionnaire proposé à l'annexe 1, page 53.

7 L'animation à l'Office national du film

Au début de la Seconde Guerre mondiale, le gouvernement canadien décide de rassembler ses services audiovisuels éparpillés dans les différents ministères afin de mieux coordonner l'information. Il demande au Britannique John Grierson d'effectuer cette restructuration. C'est ainsi que sous sa direction naît l'Office national du film du Canada (ONF) en 1939.

- **L'animation a tout de suite sa place à l'ONF, mais c'est à titre de service et non à titre d'art cinématographique.**

On demande d'abord aux animateurs et aux animatrices de faire des génériques, de dessiner des cartes, des graphiques et de construire de petits dessins animés afin **d'illustrer les films documentaires et les actualités filmées** qui sont alors diffusées dans le contexte de la campagne publicitaire destinée à favoriser l'effort de guerre du Canada.

John Grierson fait appel très tôt à l'animateur **Norman McLaren** qu'il a connu en Grande-Bretagne. Grierson souhaite élargir le mandat et le statut du service d'animation. Il est alors convaincu qu'une équipe de

créatrices et de créateurs originaux peut faire en sorte que l'animation dépasse le travail de soutien et s'inscrive dans un cadre autonome de création.

- **Près de McLaren se trouve René Jodoin, qui va créer le Studio français d'animation en 1966.**

Ce studio va perpétuer jusqu'à nos jours l'esprit qu'installe dès le départ Norman McLaren, qui réussira à maintenir tout au long de ces années les facteurs nécessaires à l'émergence de l'audace, de l'expérimentation et de l'originalité.

- **C'est que Norman McLaren oriente le mode de production des films d'animation à l'ONF vers le travail artisanal; il se situe à contre-courant des méthodes standardisées et industrielles propres aux grands studios d'animation qui dominent le marché mondial.**

C'est ainsi que les créations de l'ONF ne seront jamais prises dans l'étau des pressions commerciales. Dans ce contexte de création, les artistes de l'animation à l'ONF s'ouvriront autant à l'exploration esthétique qu'à l'innovation technique.

Comme l'indique Jean-Yves Bégin, une première série intitulée « Chansons contemporaines » permet aux artistes de mettre en pratique cette liberté : « La chanson constitue un sujet de tout repos au succès culturel assuré, ce qui permet de se concentrer sur les vrais problèmes du cinéma d'animation : les dimensions dynamique, visuelle et sonore, l'invention technique et artistique³⁴ ». Cette attitude se confirmera au cours de l'histoire de l'ONF.

- **Chaque film d'animation, tout en restant d'actualité pour la culture qui l'accueille, ne se prive pas d'exprimer une sensibilité singulière ou d'explorer une technique inédite.**

L'exploration technique et esthétique mène notamment à la création, par Maurice Blackburn, de l'Atelier de création sonore dédié à l'exploration électro-acoustique, à la création de bandes sonores particulièrement sensibles à la transformation du bruit en musique et à la production synthétique du son, deux dimensions sonores intimement liées à l'univers acoustique des films d'animation.

- **Le goût de l'innovation mène aussi le Studio d'animation à s'ouvrir aux nouvelles technologies de l'informatique.**

Au cours des ans, le Studio français d'animation accueille plusieurs créateurs et créatrices de talent : Suzanne Gervais, Pierre Hébert, Co

34. Jean-Yves BÉGIN. « La diversité dans la liberté », *Portrait d'un studio d'animation*, Montréal, ONF, 1983, p. 19.

Hoedeman, Paul Driessens, Jacques Drouin, André Leduc, Caroline Leaf, Frédéric Back et d'autres.

S'il faut en croire Louise Carrière³⁵, les films d'animation de l'ONF, tout en se préoccupant du travail formel (la ligne, le mouvement, les formes), sont traversés par cinq thèmes fondamentaux.

- 1) **Les éléments fondamentaux de la nature et les cycles de vie** : dans plusieurs films d'animation, on fouille les origines de la vie, on explore les phases de l'existence, on plonge dans l'enfance ou encore on étudie les éléments fondamentaux de la nature. On cherche à s'arracher au discours abstrait pour atteindre une sorte de symbiose des formes et du sens, une sorte de poésie de la matière. Parmi ces films, on compte *Premiers jours* de Clorinda Warny, *Cycle* de Suzanne Gervais et *Le paysagiste* de Jacques Drouin.
- 2) **La vie moderne et la ville** : dans ce groupe de films, on se penche davantage sur les ravages de la vitesse qui détruit l'espace urbain (*Taxi* de Roland Stutz), sur la pollution et la déshumanisation (*La vieille boîte* de Paul Driessen), ou encore sur la consommation et la compétition (*La ville* de J.J. Bédard); enfin, dans certains on s'attache à décrire la guerre, la répression ou l'aliénation (*E* de Bretislav Pojar et *La faim* de Peter Foldès).
- 3) **La solitude, l'amitié et l'amour** : tandis que, dans certains films, on lie la solitude aux rapports d'agression et de compétition (*Chants et danses du monde inanimé – Le métro* de Pierre Hébert), dans certains autres, on la décrit comme un passage obligé vers la conscience, l'amitié et l'amour (*Dernier envol* de Francine Desbiens).
- 4) **L'art et la technique** : dans de nombreux films, on explore les diverses relations avec les autres arts (la musique, la peinture, le cinéma) tout en livrant les lignes et les formes à un jeu dont la logique relève de la géométrie ou simplement de l'expression plastique (*Op hop* et *Opus 1* de Pierre Hébert ou *Blinkity Blank* de McLaren).
- 5) **Les légendes populaires et les contes philosophiques** : enfin, dans un grand nombre de films d'animation produits à l'ONF, on reprend des légendes et des contes qui, souvent liés à un passé éloigné, servent de réservoir de sagesse devant l'absurdité du monde contemporain.

35. Louise CARRIÈRE. « Un cinéma pour petits et grands », dans *Portrait d'un studio d'animation*, Montréal, ONF, 1983, p. 25-56.

ENCADRÉ 2

NORMAN MCLAREN

« L'animation n'est pas l'art du dessin qui bouge, mais du mouvement dessiné. L'essentiel n'est pas ce qui se trouve dans le dessin, mais ce qui se crée entre les dessins liés en série³⁶. »

Norman McLaren

1 Son histoire

Norman McLaren est né à Stirling, en Écosse, en 1914. Il fréquente l'École des beaux-arts de Glasgow où il découvre le cinéma.

Alors organisateur du ciné-club de l'école, il projette des films de l'avant-garde soviétique (ceux de Vertov et d'Eisenstein, par exemple) et de l'expressionnisme allemand dont la qualité visuelle l'impressionne. La rigueur formelle des images d'Eisenstein ou encore l'explosion des contrastes de l'expressionnisme auront une influence sur son propre travail.

C'est dans cette même école qu'il découvre un vieux projecteur en mauvais état et un peu de pellicule transparente qui sert souvent d'amorce aux films. Muni de ce matériel de fortune, il crée sa première œuvre, *Hand-painted Abstraction* (1933).

- **Le jeune McLaren peint à la main, sur la pellicule, des cercles et des points colorés qui sont mis en mouvement.**

L'histoire ne raconte pas l'impression qu'il fit sur ses camarades au moment de la projection de son film. Quoi qu'il en soit, McLaren persiste et décide d'inscrire sa pratique de l'animation dans le sillage des travaux abstraits qui se font au même moment en peinture.

- **L'animation sera pour lui, dès cet instant, un art visuel qui doit moins aux arts de la narration (le roman ou le théâtre) qu'à toute une tradition picturale plus soucieuse du jeu des formes que de la constitution d'un personnage et d'une histoire.**

En 1937, il est engagé au General Post Office de Londres par John Grierson. Il travaille à des films d'information pour lesquels il exécute les génériques ou encore les illustrations. C'est dans ce cadre

36. Giannalberto BENDAZZI, 1985, p. 178.

qu'il réalise *Book Bargain*, premier film dans lequel le son est synthétique. (McLaren a tracé les indications graphiques qui, le long de la bande image, permettent d'encoder le son. Dans le cinéma traditionnel, cette piste optique consiste en une pulsation transparente bordée par du noir qui, selon des rapports analogiques, représente l'onde sonore. Le projecteur décode cette représentation visuelle et analogique du son et la transforme en ondes sonores diffusées dans la salle.)

Il ne travaille que deux ans dans cet établissement avant de s'embarquer pour New York où il entend exercer son art pleinement. Vivant maigrement, il obtient tout de même une bourse du prestigieux Guggenheim Museum, laquelle lui permet de produire de petits films abstraits : *Allegro* (1939) et *Dots and Loops* (1940). Ce passage dans la ville de New York sera de courte durée. John Grierson, qui vient de fonder l'Office national du film du Canada, l'appelle à ses côtés. McLaren accepte et arrive en 1941 à l'ONF où il mettra sur pied le service de l'animation en 1943. Il n'a alors que 27 ans, mais son expertise est déjà grande, comme en témoignent les expérimentations qu'il a déjà menées et qui font de lui un précurseur.

Bien qu'il soit affecté à l'élaboration de films d'information ou de propagande durant la Seconde Guerre mondiale, McLaren construit des œuvres (*Dollar Dance* ou *V for Victory*, 1942) qui sont plus que des documents expliquant les périls de l'inflation ou la nécessité de l'effort de guerre; ces films sont traversés par une expérimentation du matériau filmique.

- **À partir de 1944, McLaren entre dans sa seconde phase d'expérimentations. En cinq ans, il touchera à la technique du papier découpé dans *Alouette* (avec R. Jodoin, en 1944), il effectuera des travellings avant dans l'espace de l'image fixe (*C'est l'aviron*, 1945), il s'essaiera à la métamorphose continue du dessin au pastel (*La poulette grise*, 1947) et au dessin sur pellicule sans limite de cadre dans *Begone Dull Care* (1949) où il peint sur toute la longueur du ruban de pellicule.**

Immédiatement après ce dernier film, l'UNESCO fait appel aux services de McLaren pour donner des stages d'initiation à la communication visuelle aux animatrices et aux animateurs engagés dans des campagnes de prévention des maladies en Chine.

- **En 1952, il expérimente la technique de la pixilation (voir page 40, section 8.5) et réalise *Neighbours*, film qui lui vaut un Oscar.**

« McLaren qui entre-temps était parti en Inde pour y accomplir un travail analogue à celui qu'il avait fait en Chine, reçut un télégramme de félicitations. Candidement il répondit : "Merci, mais qui est Oscar³⁷?" »

McLaren poursuit son travail. Après la réalisation de *Blinkity Blank* (1954) qui lui vaut les honneurs au Festival de Cannes, il produit trois films humoristiques, *Rythmetic* (1956), *A Chairy Tale* (1957) et *Le merle* (1958), avant de retourner à l'abstraction avec *Lines Vertical* (1960), au travail par effet optique (*Pas de deux*, 1967) et à la sonorisation synthétique (*Synchony*, 1971).

2 Sa méthode et son style

La méthode de Norman McLaren est en parfaite continuité avec l'esprit d'invention qui régnait à l'aube du cinéma d'animation. Il s'inscrit à la suite des Émile Reynaud, Winsor McCay et Émile Colh.

- **McLaren place l'innovation pratique et technologique à la base de son travail. Par ailleurs, il poursuit les expérimentations artistiques de l'avant-garde européenne (Richter et Eggeling). Pour McLaren, le studio d'animation est l'atelier moderne de l'artiste et le film d'animation est une œuvre d'art à part entière qui n'a pas à se plier aux impératifs commerciaux.**

Le studio d'animation conçu et construit par McLaren à l'ONF est diamétralement opposé à celui de Disney : chaque artiste travaille individuellement à son œuvre, suit son film à toutes les étapes de sa création et dirige les éventuelles interventions d'autres personnes (le plus souvent des techniciens et des techniciennes ou des musiciens et des musiciennes). Ici, pas de fragmentation du travail ni de multiplication des interventions.

Le style de Norman McLaren est diversifié, s'adaptant aux multiples expérimentations qu'il effectuera au cours de sa carrière (McLaren a touché à tout : gravure sur pellicule, pixilation, dessin, papiers découpés, effets optiques, etc.). Il se dégage cependant de cette diversité quatre constantes :

37. *Ibid.*, p. 178.

- a) **Le jeu formel** : qu'il soit géométrique comme dans *Stars and Stripes* (1939) et *Sphères* (1969) ou lyrique comme dans *Dots and Loops* (1940) et *Begone Dull Care* (1949), **le jeu formel des films d'animation de McLaren pousse à sa limite la transformation des formes, le tournoiement de la ligne, l'explosion de la couleur**, dans une abstraction à la fois étudiée et libre.
- b) **L'image du mouvement** : ce qui intéresse d'abord McLaren, c'est **la force expressive du mouvement, sa capacité à se déployer dans l'espace et dans le temps, à tracer des trajectoires et pointer des directions** qui ne cessent de transformer l'image et font éprouver aux spectateurs et aux spectatrices des sensations esthétiques de plus en plus raffinées. Dans *Sphères*, par exemple, le mouvement calculé de plusieurs sphères sur la musique de Bach permet d'illustrer différentes composantes de l'œuvre, le mouvement entraînant le public au cœur de l'univers musical.
- c) **La fable sur l'être humain** : dès *Hell Unlimited*, en 1936, dans lequel McLaren s'attaque au fanatisme patriotique, jusqu'à *Neighbours* (1952), qui décrit l'affrontement sauvage entre deux voisins pour une question de frontière, le cinéma d'animation de McLaren, bien qu'il soit préoccupé par des dimensions formelles, reste **attentif aux réalités contemporaines dont il décrit l'absurdité dans de petites fables à l'ironie incisive**.
- d) **La musicalité** : lorsque McLaren lance dans le mouvement d'une transformation les formes et les couleurs abstraites, il inscrit en quelque sorte l'espace de l'image dans la fluidité du temps. **Il fait de son film d'animation une sorte de pièce musicale où les formes et les couleurs interagissent à la manière d'instruments de musique tous accordés au même rythme, tous soumis à la même tonalité. McLaren crée de la sorte une musique pour les yeux.**
 - **On le voit, au contraire de Disney qui construit prioritairement un récit et des personnages, McLaren s'attache à construire un monde de formes, une musique de la couleur, un espace du mouvement.**

Quoique l'on puisse observer quelques personnages dans certains de ses films ou suivre un récit minimal dans plusieurs autres, McLaren incite le public de son cinéma d'animation à prêter attention à la plasticité de l'image, à ses effets musicaux et à la sensation esthétique qu'elle provoque.

8 Les techniques du cinéma d'animation³⁸

8.1 Le dessin animé

Nous l'avons vu dans notre bref panorama historique, le dessin animé est sans doute la technique la plus répandue dans le monde du cinéma d'animation. Cette technique est double dans la mesure où elle opère sur deux types de support : le papier ou le celluloïd.

- **Le dessin sur papier est l'une des plus anciennes méthodes d'animation. La technique est simple mais exigeante. Elle consiste à dessiner sur des feuilles de papier les étapes successives d'un mouvement. Chacune de ces feuilles est ensuite enregistrée par une caméra sur une pellicule (chaque feuille occupant généralement un ou deux photogrammes).**

Comme la surface complète de l'image doit être redessinée sur chaque nouvelle feuille, il arrive que la ligne du dessin soit un peu différente, que la couleur varie sensiblement dans ses tons, que l'ensemble de l'image soit ainsi traversée par une légère vibration. Cette technique permet cependant une palette des couleurs plus riche et une variété plus étendue de textures dans la mesure où le grain du papier permet des mélanges et une meilleure adhérence des différents pigments. Le film *Livraison spéciale* (John Weldon et Derek Lamb) utilise cette technique.

- **Le dessin sur celluloïd est beaucoup plus économique. La transparence d'une feuille de celluloïd permet de séparer les parties mouvantes des parties immobiles du dessin, ce qui évite d'avoir à redessiner la totalité de l'image sur chaque nouvelle feuille.**

Dans un premier temps, le décor fixe qui servira de fond à l'image est d'abord peint sur un carton. Ensuite, les parties immobiles des personnages, dessinées sur un celluloïd, sont déposées sur le décor. Les parties mouvantes des personnages sont dessinées sur des celluloïds supplémentaires et viennent s'ajouter à la composition feuilletée de l'image. Toutes ces images composites sont bien sûr photographiées, s'additionnant pour former une continuité.

Comme le dessin sur celluloïd est très coûteux, des étapes préliminaires ont été nécessaires pour vérifier l'efficacité des dessins. Le réalisateur ou la réalisatrice trace d'abord sur le papier les étapes principales du mouvement, laissant des espaces à combler entre chacun de ces points charnières. Ensuite, une autre personne

38. Notre description des techniques suit l'ordre de présentation des films qui accompagnent ce document. Chaque description d'une technique renvoie nommément au film qui l'utilise. La liste des films se trouve dans l'annexe 2 du document, à la page 54.

exécute les moments intermédiaires, en dessinant les images nécessaires pour assurer la fluidité du mouvement. Ces esquisses sont reportées sur les celluloïds où elles sont tracées à l'encre ou encore photocopiées. Finalement, la couleur est appliquée au revers de la feuille de celluloïd; cette application au verso permet d'ajouter l'aspect scintillant de la feuille à l'éclat des couleurs. Il existe aussi des feuilles de celluloïd givrées qui permettent l'utilisation de pigments aussi variés que sur le papier.

Le dessin animé intitulé *L'anniversaire de Bob* (Snowden et Fine, 1995) utilise cette technique.

8.2 Le papier découpé

- **Cette technique consiste à déposer les parties découpées et coloriées d'un personnage sur un décor peint sur un carton.**

Le papier découpé se reconnaît aisément par la rigidité des éléments qui composent ses personnages et par le mouvement profilé de ces derniers; il est en effet très difficile de faire tourner les personnages sur eux-mêmes ou de les déplacer en perspective, d'où cette tendance à les animer latéralement³⁹.

La réalisation d'un film d'animation par la technique du papier découpé se fait en plusieurs étapes. Le ou la cinéaste dessine d'abord ses personnages sur un carton rigide et les découpe ensuite en plusieurs parties afin de permettre l'articulation des membres et la simulation du mouvement. Il ou elle construit aussi un décor qui se compose d'un fond sur lequel sont déposées des parties amovibles de la scénographie. Finalement, les personnages sont ajoutés au décor, en les déplaçant image après image (après chaque photographie prise par une caméra installée au-dessus du plan horizontal).

Le film *E*, réalisé par Bretislav Pojar en 1981, est un exemple splendide d'une utilisation de cette technique.

8.3 La peinture sur verre opalescent

- **Cette technique consiste à verser sur une surface de verre transparente la peinture (préalablement mélangée à une huile de lin pour retarder sa fixation) que l'on manipule avec un pinceau, une palette ou ses doigts pour former une image.**

39. Yves LEDUC, René BERTHIAUME et François AUBRY. *Le manuel de L'Homme de papier. Initiation à l'histoire et aux techniques du cinéma d'animation*, Montréal, ONF, 1987, p. 72.

Cette image, on en réglera la transformation graduelle en retouchant les parties en mouvement, essayant à chaque retouche de garder une continuité sans provoquer le moindre hiatus (ce qui exige une mémoire phénoménale puisqu'on efface chaque fois la partie de l'image que l'on modifie). Une caméra est installée au-dessus de la plaque de verre. L'éclairage peut provenir d'au-dessus (si l'on désire obtenir des couleurs plus foncées) ou d'au-dessous (si l'on veut des tons chauds et une translucidité de la couleur).

Le film *Territoire*, réalisé par Vincent Gauthier en 1992, utilise cette technique.

8.4 L'écran d'épingles Alexeïeff-Parker

Cette technique, inventée par le cinéaste d'animation franco-russe Alexandre Alexeïeff et sa compagne et assistante Claire Parker, consiste en un « **tableau de vinyle blanc de 40 cm x 50 cm et 2,5 cm d'épaisseur. Ce tableau est percé de 240 000 trous dans lesquels sont insérées autant d'épingles noires⁴⁰** ». Lorsque cet immense tableau d'épingles serrées les unes contre les autres est éclairé de biais, les épingles créent des ombres qui forment l'image. **On a alors le choix d'enfoncer les épingles plus ou moins profondément (à l'aide d'objets ou d'outils divers), créant une surface en relief qui capte de manière nuancée la lumière.** Si l'on tire les épingles au maximum, on obtient une surface noire, si on les enfonce au maximum, on obtient une surface blanche. Entre ces deux positions extrêmes, toute une gamme de gris est possible. **L'animateur ou l'animatrice photographie chaque état du tableau transformé en remodelant le relief de certaines de ses parties.**

Dans *Le paysagiste* (1976), Jacques Drouin utilise remarquablement bien cette technique.

8.5 La pixilation

La pixilation (des mots anglais *pixie* signifiant « lutin » et *pixillated* signifiant « atteint de douce folie », en parlant d'une personne) est un procédé simple qui ne nécessite qu'une caméra capable d'exposer individuellement chaque photogramme d'une pellicule. Une caméra classique, utilisée pour le cinéma permet ce genre de **travail où un arrêt est effectué entre chaque image enregistrée, permettant alors le déplacement du personnage ou de l'objet filmé.**

40. *Ibid.*, p. 84.

L'acteur ou l'actrice s'immobilise dans la position voulue par le ou la cinéaste jusqu'à ce que l'image soit photographiée, puis une autre et une autre... Le personnage doit parfois conserver une position inconfortable pendant de longues secondes. La caméra peut aussi se déplacer avec le personnage; on bouge alors le trépied image par image pour effectuer un travelling animé⁴¹.

Les films *Neighbours* (1952) et *Il était une chaise* (1957) de Norman McLaren et *Chérie, ôte tes raquettes* d'André Leduc ont utilisé cette technique.

8.6 L'animation de marionnettes

Le grand défi de l'animation de marionnettes est de doter ces dernières d'une articulation suffisamment souple et solide pour permettre à la fois des mouvements complexes et une grande stabilité. Les marionnettes doivent pouvoir faire des acrobaties ou simplement se tenir debout assez longtemps pour qu'il soit possible de les photographier image par image.

- **Le corps des marionnettes est souvent constitué d'une structure métallique munie d'articulations mobiles et recouverte d'une matière à base de latex. Les articulations plus fines du corps, comme les doigts de la main, sont faites de fil de plomb.**

Lorsqu'on veut faire tenir les marionnettes dans une position verticale ou les faire marcher, on insère les tiges de métal au bout de leurs pieds dans de petits orifices dispersés sur toute la surface du décor. Si les marionnettes doivent sauter ou voler, il arrive qu'elles soient suspendues à des fils de nylon noirs ou transparents suffisamment minces pour être invisibles à l'écran. Il arrive aussi que par des trucages plus complexes (l'insertion d'une vitre sur laquelle on dépose les marionnettes, le renversement du décor, un déplacement de la caméra) on donne l'illusion du vol, de la suspension dans le vide, etc.

Le film *Juke Bar* (Martin Barry) utilise cette technique.

41. *Ibid.*, p. 80.

8.7 L'animation par ordinateur (ou l'animatique)

L'animation par ordinateur prolonge l'essence des images du cinéma d'animation : l'immatérialité. L'image numérique ne doit rien au poids des « objets » du monde (comme le cinéma traditionnel) ni à la matérialité déjà plus malléable du dessin (du cinéma d'animation traditionnel).

- **L'image numérique est une création totalement synthétique et artificielle, elle est formée de milliers de *pixels*, de points qui représentent chacun une coordonnée mathématique sur laquelle le programme de l'ordinateur a un total contrôle.**

Dans son travail, l'animateur ou l'animatrice fournit à l'ordinateur l'image de départ dessinée à l'aide d'un crayon électronique sur une tablette graphique reliée à l'ordinateur. L'image finale est dessinée de la même manière. L'ordinateur se charge alors, par interpolation, de fournir toutes les images intermédiaires. L'ordinateur peut aussi, après avoir gardé en mémoire les images, opérer des modifications (de couleur, de forme, de ligne, de luminosité, etc.) jusqu'à l'infini. La division de l'image en segments et en sous-segments (eux-mêmes composés de *pixels*) permet d'infimes modifications qui sont automatiquement coordonnées avec l'ensemble, l'ordinateur faisant les adaptations nécessaires pour garder la cohésion entre les segments ou assurer la fluidité de la transformation.

Le film *La faim* (1974) de Peter Foldès est l'un des premiers films réalisés par ordinateur.

- **L'ordinateur permet aussi de retravailler des images pré-enregistrées.**

Par un balayage électronique de l'image, l'ordinateur convertit l'image graphique ou photographique en une image numérique : comme toujours, il divise l'image en quelques milliers de *pixels*. Sur cette nouvelle image représentant plus ou moins fidèlement l'image initiale (cela dépend de la force du logiciel utilisé et de la capacité de l'ordinateur à emmagasiner des données), l'animateur ou l'animatrice peut effectuer toutes les opérations possibles, transformant à sa guise ce qui, dans la réalité, reste solide et résistant.

Le film *Une artiste* (Michèle Cournoyer, 1995) est le résultat de ce type de travail.

- **Enfin, l'animation par ordinateur permet de créer et d'animer des images possédant un volume.**

L'animateur ou l'animatrice commence d'abord par découper son personnage en différentes formes géométriques qu'il ou elle divise à leur tour par une série de méridiens, obtenant alors un personnage composé de plusieurs formes géométriques quadrillées. Le résultat est en quelque sorte un squelette que l'on peut habiller ensuite en assignant à chaque petit carreau une couleur :

« Rendu à ce stade, l'ordinateur a en mémoire la structure et la forme du sujet sous toutes ses faces, internes et externes. Avec ces informations, l'animateur peut déplacer chaque élément et animer l'action. S'il commande une rotation de l'objet, l'ordinateur effectuera les calculs requis pour afficher à l'écran les surfaces cachées de cet objet. L'ordinateur peut présenter le sujet depuis n'importe quel point de vue⁴² [...]. »

8.8 La gravure sur pellicule

Les artistes de l'animation n'ont pas attendu la venue de l'ordinateur pour s'épargner le tournage de leurs dessins avec une caméra. Avec *Hand-painted Abstraction* (1933), Norman McLaren exécutait déjà son œuvre directement sur la pellicule en dessinant, photogramme après photogramme, ses formes abstraites.

- **La gravure sur pellicule est une technique similaire au dessin sur pellicule, à cette différence près que l'animateur ou l'animatrice, troquant le pinceau pour une aiguille, un couteau, un ciseau ou une foreuse, selon son travail, grave sur une pellicule noire ses formes et ses figures.**

Il ou elle grave sur une surface d'une vingtaine de millimètres des images complexes avec une « précision comparable à la gravure sur acétate gouaché dont la surface est environ 150 fois plus grande⁴³ ».

Le film *Blinkity Blank* (1955), de Norman McLaren, est l'un des chefs-d'œuvre du genre.

- **Il est possible aussi d'ajouter de la couleur aux surfaces et aux traits gravés. Il faut cependant graver le film par étapes successives, ajoutant peu à peu des traits et des couleurs.**

42. *Ibid.*, p. 91.

43. *Ibid.*, p. 71.

La copie finale du film représente donc l'accumulation de plusieurs couches (chaque couche étant un état partiel de l'image) formant graduellement l'image dans sa totalité.

Le film *Chants et danses du monde inanimé – Le métro* (1984), de Pierre Hébert, est le premier film à mettre à l'épreuve cette technique.

9 L'esthétique du cinéma d'animation

La place prépondérante qu'accorde le cinéma d'animation à la liberté des formes, des lignes, du mouvement, rend le spectateur ou la spectatrice davantage sensible à la plasticité de l'image animée. Les techniques que découvrent et utilisent les animateurs et les animatrices ne cessent de remettre à l'avant-plan l'image, sa construction et sa transformation. Contrairement au cinéma de fiction traditionnel, le cinéma d'animation affiche sa forme, sa composition, sa matière, il invite le public à une expérience esthétique qui se passe souvent d'une dimension narrative.

- **Rivalisant en cela avec l'expérience de l'art visuel (peinture, sculpture, etc.), le cinéma d'animation représente un plaisir des sens provoqué par le simple jeu d'une ligne, la simple transformation d'une forme.**

Nous présentons ci-dessous quelques éléments de description de l'image animée afin de permettre aux élèves de mieux saisir ce don du visuel au regard du spectateur ou de la spectatrice⁴⁴.

9.1 Le mouvement

Le cinéma d'animation est littéralement la mise en mouvement de ce qui est inerte : d'une image fixe à l'autre, le ou la cinéaste crée de toutes pièces le mouvement. Ce dernier n'est pas simple, il possède des qualités :

- a) Le mouvement est un moyen de création** : c'est à partir de la mise en mouvement qu'un univers animé est créé. Sans ce mouvement, il n'y a ni film ni univers imaginaire : c'est parce qu'une figure essaie de se maintenir visible à l'écran, parce qu'elle vibre sur le plan et se déplace dans le cadre qu'existe tout film d'animation. Le mouvement est à la naissance du film : c'est le mouvement d'une image fixe à l'autre qui crée le film et le mouvement

44. Ces éléments doivent beaucoup à la lecture de l'excellent ouvrage de Marcel JEAN. *Le langage des lignes*, Laval, Les 400 coups, 1995, 190 p., dont nous ne pouvons que conseiller la lecture attentive.

d'une figure à l'écran qui crée un monde imaginaire. Tous les films contenus sur la cassette qui accompagne le présent document sont nés de ce mouvement.

- b) **Le mouvement possède une force** : dans le cinéma d'animation, tout peut bouger, se construire ou se détruire. Il n'y a rien de trop lourd ni de trop grand qui ne puisse se déplacer, se soulever ou s'écraser. Dans de nombreux films d'animation, on prend un malin plaisir à déplacer des montagnes, à écraser des immeubles, à faire s'envoler une ville, etc. Cependant, dans chaque film on déploie un mouvement d'une force différente : si dans *Neighbours*, de McLaren, le mouvement est si fort qu'il peut soulever des personnes et détruire tout sur son passage, dans *Territoire*, de Vincent Gauthier, chaque mouvement des personnages est immédiatement ralenti par l'exiguïté du cadre et le poids de la couleur. Si, dans *Neighbours*, le mouvement est fort et rapide, dans *Territoire* il ne permet que de petits déplacements lents.

- c) **Le mouvement possède une direction** : chaque figure en mouvement dans l'image, que ce soit un personnage, une forme géométrique ou une ligne, prend une ou plusieurs directions. Le mouvement peut être unidirectionnel (comme celui des faisceaux lumineux dans *Le métro*, de Pierre Hébert), bidirectionnel (comme certaines transformations réversibles du personnage dans *La faim*, de Peter Foldès) ou multidirectionnel (à la manière des déplacements de la chaise dans *A Chairy Tale*, de McLaren). Ces directions peuvent se combiner dans la mesure où plusieurs figures optent pour des trajectoires différentes (c'est le cas dans le film *Blinkity Blank*, de McLaren, où plusieurs figures, présentes simultanément dans le cadre, prennent des directions différentes).

- d) **Le mouvement possède une vitesse** : chaque mouvement a une vitesse déterminée. Les objets, les personnages ou les figures géométriques se déplacent à des vitesses variables, du très lent au très rapide. Cette vitesse est expressive. Un gros personnage qui se déplace lentement sera d'autant plus imposant. La multiplication des figures dans un cadre permet aussi la combinaison de ces vitesses. Tandis que la tortue avance lentement, le lièvre file à toute vitesse. Cette combinaison de vitesses permet à plusieurs films d'animation d'approcher la musique. Ainsi, dans *Blinkity Blank*, le tempo différent des figures abstraites, leur soudaine synchronicité (elles apparaissent ou disparaissent en même temps, par exemple) ou au contraire le contrepoint qu'elles imposent peuvent créer une émotion musicale.

Le mouvement dans le cinéma d'animation est donc source **d'expression**. Non seulement il crée le film, mais il traverse l'image comme une force (de la plus petite à la plus grande), selon une certaine direction et selon un certain rythme (il arrive à toute vitesse, puis s'arrête soudainement, pour repartir plus lentement; toutes les combinaisons sont possibles).

9.2 La ligne

Tracer une ligne engage beaucoup. Dans la majorité des films d'animation, c'est de la ligne que naissent la forme et l'espace dans lequel elle se meut. Mais, tout en permettant la formation d'une image, la ligne est aussi un objet complexe qui a ses propres qualités.

- a) **La ligne possède une forme** : elle est dotée d'une texture (lisse, précise, hachurée), elle a une épaisseur, une régularité (ou au contraire une irrégularité), une dimension (elle est courte ou infinie), une couleur, etc. Entre la ligne gravée de manière instable dans *Le métro*, de Pierre Hébert, et celle sinueuse et stable de *L'anniversaire de Bob*, de Snowden et Fine, il y a plus qu'une différence de technique, il y a des possibilités expressives différentes, des choix artistiques qui déterminent des choix techniques. La ligne gravée permet à Pierre Hébert d'exprimer une certaine violence et une certaine dureté du monde contemporain, tandis que la ligne sinueuse et stable de Snowden et Fine leur permet d'exprimer la lassitude du personnage de Bob.
- b) **La ligne possède une position et une trajectoire** : la ligne peut être tracée en diagonale, à la verticale ou à l'horizontale par rapport au cadre, créant chaque fois des tensions différentes. La ligne peut aussi changer de position et tracer des trajectoires, une profondeur illusoire, une élévation brusque, etc. *La faim* est un film d'animation totalement construit sur le changement de position des lignes (et sur la métamorphose des formes), tout comme *Le métro* dans lequel, passant d'une image photographique au dessin, puis à la gravure, Hébert opère des changements de position des lignes.
- c) **La ligne entretient des rapports avec la forme et la couleur** : la ligne peut border de manière précise la forme et délimiter franchement les zones de couleur comme dans *L'anniversaire de Bob* ou alors complètement se dissoudre dans la forme et la couleur

(c'est le cas dans *Territoire*). Elle peut aussi avoir une position moyenne et circonscrire avec lâcheté la forme et la couleur, augmentant ainsi la fragilité du personnage comme c'est le cas dans *Le métro*, de Pierre Hébert.

9.3 La métamorphose

Le propre du cinéma d'animation est justement de mettre les lignes, les formes et les couleurs en mouvement, de ne jamais les tenir pour définitives, de toujours les insérer dans un processus de transformation. Cette perpétuelle métamorphose est aussi le produit de l'immatérialité des images et des objets dessinés. Au contraire de l'enregistrement traditionnel qui maintient les limites et la stabilité d'un « objet » réel, le dessin animé construit de toutes pièces cet objet : il n'a donc pas à affronter la matérialité des corps.

- a) **La métamorphose modifie les formes** : c'est le cas admirable du *Paysagiste*, de Jacques Drouin, qui entraîne une forme dans une transformation, selon un dégradé subtil, pour marquer l'écoulement perpétuel du temps dans la conscience. Une même forme, ici un paysage, prend alors différents angles, différents éclairages tout en conservant son identité.
- b) **La métamorphose modifie l'identité** : dans *La faim*, de Peter Foldes, les métamorphoses touchent les formes au point de modifier l'identité des objets. Ainsi, un cornet de crème glacée devient une femme, l'ogre devient un monstre, etc. La métamorphose profite ici au maximum de l'immatérialité des figures qu'elle attaque. Des modifications qui apparaîtraient comme des défigurations insoutenables pour le regard dans le cinéma de fiction traditionnel sont acceptables dans ce film. Le spectateur ou la spectatrice accepte l'imaginaire du cinéma d'animation et ouvre son regard à toutes les fantaisies de la condensation et du déplacement d'une figure dans une autre.
- c) **La métamorphose est réversible** : dans le cinéma d'animation, le propre de la métamorphose est d'être réversible. Il n'y a rien de définitif dans la transformation d'une forme ou d'un objet; ils peuvent revenir à leur état initial à tout moment. Le cinéma d'animation défie le destin implacable et la course irréversible du temps. L'immatérialité des images est le gage d'une immortalité.

9.4 Le son des films d'animation

Dans le cinéma d'animation, il n'y a pas, bien entendu, de prise de son réelle. Les dessins sont silencieux. La bande sonore du film d'animation est donc d'emblée une construction (alors qu'elle est quelquefois une reconstruction dans le cinéma traditionnel). Cela permet toutes les libertés qui vont mener à une sorte de musicalité totale. Bien qu'il n'y ait pas toujours de musique dans un film d'animation, chaque bruit est pourtant organisé de telle sorte qu'il crée du rythme, qu'il se combine avec d'autres sons afin de créer une harmonie, etc. Chaque film d'animation est un univers sonore dont chaque élément acoustique résonne avec l'autre. Il est une image musicale.

- a) **Le son rend l'image musicale** : il arrive souvent que la musique (ou le son en général) serve à rythmer le mouvement, à le prolonger de manière sonore afin d'accentuer son effet ou de colorer son expression. C'est le cas dans *Neighbours*, de McLaren, où la musique accompagne continuellement les mouvements des deux antagonistes. C'est le cas aussi dans *Blinkity Blank*, où toutes les formes abstraites semblent naître de la musique.

- b) **Le son dramatise l'image** : si des émotions dramatiques peuvent être provoquées par un film d'animation, c'est parce que ces simples images sont dotées d'un poids, de sentiments, de motivations. Le son favorise l'émergence de ce caractère dramatique lorsqu'il donne une épaisseur, un poids à un personnage (que serait Bob sans la voix de Luis de Céspedes?), lorsqu'il crée une tension dans l'action (que serait la « complicité » des personnages dans *Territoire* sans les quelques accords de guitare?), lorsqu'il donne une personnalité à une figure (que seraient ces bestioles dans *Juke Bar* sans le bruit de crécelle de leurs pattes?).

DEUXIÈME PARTIE

VISIONNEMENT CRITIQUE DES FILMS

On suggère trois exercices qui ont respectivement pour objet de focaliser de manière pointue le regard des élèves sur les films et de servir de point de départ dans les échanges d'idées et les discussions qui suivront le visionnement.

1 Premier exercice : Décrire les thèmes abordés

À partir des explications fournies dans la section 7, les élèves écrivent un texte pour expliquer comment certains films présentés développent les thématiques habituelles du cinéma d'animation produit à l'ONF.

2 Second exercice : Identifier les techniques

À partir des explications fournies dans la section 8, et après avoir visionné le film *Animando*, les élèves identifient, par écrit, les techniques d'animation employées dans chacun des films présentés.

3 Troisième exercice : Faire une analyse esthétique

À partir des explications fournies dans la section 9, les élèves analysent par écrit l'un des films présentés en montrant comment il traite le mouvement, la ligne, le processus de métamorphose ou le son.

TROISIÈME PARTIE

RETOUR SUR LES FILMS

Dans la troisième partie, on propose un retour critique sur les films et la mise en commun de l'évaluation qu'en ont faite individuellement ou par équipe les élèves.

À l'occasion d'échanges d'idées et de discussions, les élèves sont invités à partager leurs impressions sur les films et à prendre conscience de la diversité des perceptions dans le groupe.

1 La mise en commun des perceptions des élèves

Il est important ici de s'assurer que les élèves mettent à profit les observations faites dans les exercices proposés aux étapes précédentes. Cela peut se faire :

- par la présentation orale des résultats des analyses effectuées dans les exercices précédents;
- par la comparaison critique des différentes conceptions des machines optiques ou des histoires imaginées à partir de l'univers de Walt Disney et de celui de Tex Avery.

BIBLIOGRAPHIE

- AUZEL, Dominique. *Émile Reynaud et l'image s'anima*, Paris, Éditions Du May, 1992, 175 p.
- BEAUDET, Louise. *L'art du cinéma d'animation*, Montréal, Musée des beaux-arts de Montréal, 1982, 37 p.
- BÉGIN, Jean-Yves. « La diversité dans la liberté », dans *Portrait d'un studio d'animation*, Montréal, ONF, 1983, p. 15-24.
- BENDAZZI, Giannalberto. *Cartoons. Le cinéma d'animation, 1892-1992*, Paris, Liana Levi, 1991, 517 p.
- BENDAZZI, Giannalberto. *Le film d'animation. Du dessin animé à l'image de synthèse*, t. 1, Grenoble, La Pensée sauvage, 1985, 192 p.
- CARRIÈRE, Louise. « Un cinéma pour petits et grands », dans *Portrait d'un studio d'animation*, Montréal, ONF, 1983, p. 25-56.
- CRAFTON, Donald. *Before Mickey. The Animated Film, 1898-1928*, Chicago, University of Chicago Press, 1993, 162 p.
- JEAN, Marcel. *Le langage des lignes et autres essais sur le cinéma d'animation*, Laval, Les 400 coups, 1995, 190 p.
- LAMBERT, Pierre. *Le cartoon à Hollywood. L'histoire du dessin animé américain*, Paris, Librairie Séguier, 1988, 225 p.
- LAYBOURNE, Kit. *The Animation Book. A Complete Guide to Animated Filmmaking from Flip-books to Sound Cartoons*, New York, Crown Publisher, 1979, 172 p.
- LEDUC, Yves, René BERTHIAUME et François AUBRY. *Le manuel de L'Homme de papier. Initiation à l'histoire et aux techniques du cinéma d'animation*, Montréal, ONF, 1987, 106 p.
- MARTIN, André. « Animation », dans *Dictionnaire du cinéma*, t. 1, Paris, Larousse, 1992, p. 76-80.
- SOLOMON, Charles. *Enchanted Drawings. The History of Animation*, New York, Alfred A. Knopf, 1989, 186 p.
- SOLOMON, Charles. *Les pionniers du dessin animé américain*, Paris, Dreamland Éditeur, 1996, 128 p.
- VRIELYNCK, Robert. *Le cinéma d'animation avant et après Walt Disney. Un panorama historique et artistique*, Bruxelles, Meddens, 1981, 225 p.

ANNEXE 1

QUESTIONNAIRE

- 1) Nommez cinq machines optiques construites durant le XIX^e siècle.
- 2) Qui inventa le théâtre optique?
- 3) Dans quelles circonstances les films des animateurs Blackton, Colh et McCay étaient-ils projetés?
- 4) Qui a fondé le premier grand studio d'animation? En quelle année?
- 5) L'Américain Earl Hurd a inventé une technique de dessin facilitant le travail des artistes de l'animation. Décrivez cette technique.
- 6) Lorsque Otto Messmer inventa le personnage de Felix the Cat, il s'inspira d'un personnage célèbre du cinéma muet. Qui était ce personnage?
- 7) Nommez et décrivez les deux caractéristiques du style de Walt Disney.
- 8) À quels mouvements artistiques appartiennent les animateurs européens Hans Richter et Viking Eggeling et l'animatrice Lotte Reiniger?
- 9) Dans quel but a-t-on d'abord créé l'Office national du film du Canada? Quelle place avait le cinéma d'animation au moment de la création de l'Office?
- 10) Nommez et décrivez les quatre caractéristiques du style de Norman McLaren.

ANNEXE 2

LISTE DES FILMS D'ANIMATION

- 1) *Animando* (Marcos Magalhaes), 12 min 45 s : document d'introduction aux différentes techniques d'animation.
- 2) *Livraison spéciale* (John Weldon et Derek Lamb), 7 min 7 s : dessin sur papier.
- 3) *L'anniversaire de Bob* (Alison Snowden), 12 min : dessin sur celluloïd.
- 4) *E* (Brestislav Pojar), 6 min 32 s : papier découpé.
- 5) *Territoire* (Vincent Gauthier), 4 min : peinture sur verre opalescent.
- 6) *Le paysagiste* (Jacques Drouin), 7 min 31 s : écran d'épingles.
- 7) *Les voisins* (Norman McLaren), 8 min 10 s : pixilation.
- 8) *Il était une chaise* (Norman McLaren), 5 min : pixilation.
- 9) *Chérie, ôte tes raquettes* (André Leduc), 2 min 55 s : pixilation.
- 10) *Juke Bar* (Martin Barry), 10 min 25 s : marionnettes.
- 11) *La faim* (Peter Foldès) 11 min 22 s : animation par ordinateur.
- 12) *Une artiste* (Michèle Cournoyer), 5 min 15 s : animation par ordinateur.
- 13) *Blinkity Blank* (Norman McLaren), 5 min 15 s : gravure sur pellicule.
- 14) *Chants et danses du monde inanimé – Le métro* (Pierre Hébert), 14 min 23 s : gravure sur pellicule.