



Ci-dessus, *Ryan*, de Chris Landreth. Ci-contre, *Il était une chaise* et *Pas de deux* de Norman McLaren.

L'image composite Une histoire de mutation

par Marcel Jean

Des métamorphoses des films primitifs d'Émile Cohl au graphisme somptueux de Sylvain Chomet dans *Les triplettes de Belleville*, le cinéma d'animation est habituellement considéré comme un mode d'expression marginal, qui ne serait ni tout à fait de l'art visuel (il est trop associé à l'enfance) ni tout à fait du cinéma (son rapport à la réalité objective est trop ténu). Se dérochant à la conception bazinienne du cinéma parce qu'on ne peut y appliquer sans précaution les notions de plan, de montage et de réel, l'animation apparaît comme un art incongru reposant sur l'illustration, l'artifice et le trucage. Pourtant, il est possible d'envisager l'animation dans sa relation – technique, esthétique, éthique – avec le réel. Et aborder le sujet sous cet angle peut être riche en enseignement, surtout à une époque marquée par le développement d'une imagerie numérique qui tend à abolir les frontières traditionnelles séparant le cinéma d'animation des prises de vues réelles. L'exemple récent fourni par *Ryan*, de Chris Landreth, court métrage auréolé d'un Oscar et de plusieurs dizaines de prix, montre bien la perméabilité des genres et la difficulté d'une typologie précise. Landreth qualifie son film de *documation*, terme hybride affirmant à la fois la nature documentaire du projet et son appartenance à l'animation. Sans remettre en cause la nouveauté de l'entreprise, il est révélateur de la replacer en perspective, notamment en relevant quelques moments clés de l'histoire technique de l'animation qui ont contribué à affermir son rapport au réel.

Car on peut d'une certaine manière affirmer que dès ses origines, le cinéma d'animation s'est trouvé en relation étroite avec le réel, notamment par l'invention du rotoscope par Max Fleischer, en 1915. Cet instrument primitif permettait à l'animateur de redessiner des images préalablement tournées en prises de vues réelles. Les frères Fleischer l'utilisèrent notamment dans le court métrage *Snow White* (1933) dans lequel le clown Ko-ko bouge en calquant les fameux pas de danse du jazzman Cab Calloway, ainsi que dans le long métrage *Gulliver's Travels* (1939), où il sert à marquer une nette différence entre le très réaliste Gulliver et les Lilliputiens caricaturaux.

Longtemps on a souligné le caractère éclaté des films des Fleischer : les excentricités graphiques qui traversent plusieurs des courts métrages mettant en vedette Betty Boop ou le clown Ko-ko, l'utilisation de techniques mixtes, le mélange de prises de vues réelles et d'animation, l'utilisation de photographies découpées, etc. Longtemps on a considéré que ce style hétéroclite était une sympathique boursoufflure qui offrait une alternative vivifiante au style homogène et policé de Disney. Cependant, à la lumière des récents développements du cinéma d'ani-

