

Cin-écrits

Quand le cinéma d’animation rencontre le vivant

Donald McWilliams

Cinéma et nouvelles technologies

Number 129, October–November 2006

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/10168ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

McWilliams, D. (2006). Review of [Cin-écrits : quand le cinéma d’animation rencontre le vivant]. *24 images*, (129), 67–67.



QUAND LE CINÉMA D'ANIMATION RENCONTRE LE VIVANT

Collectif, sous la direction de Marcel Jean,
Les 400 coups cinéma, Montréal, 2006, 89 p.

Un jour, à l'occasion d'une conversation à bâtons rompus avec Guy Glover et Norman McLaren, quelle ne fut pas ma surprise d'entendre Guy affirmer que le cinéma n'était pas, intrinsèquement, dépendant d'une technologie mécanique. Tout ce dont on avait besoin, c'était une bande de papier sur laquelle on dessine des images et une bougie devant laquelle on fait défiler le papier avec sa main. Une telle proposition est assurément discutable en ce qu'elle implique que la technologie n'a pas de rôle de causalité dans la créativité. On a souvent mis en évidence le fait que McLaren a dessiné directement sur la pellicule, se passant de la caméra qui est le fondement même du cinéma. Et pourtant, le film sur lequel McLaren dessinait n'aurait jamais existé s'il n'y avait pas eu des caméras et des projecteurs.

Le thème central de *Quand le cinéma d'animation rencontre le vivant* est la relation existant entre l'animation et le cinéma, en admettant (craignant?) implicitement que les progrès de la technologie vont, soit sonner le glas de l'animation en créant un cinéma d'un type nouveau, soit avoir sur elle des conséquences pernicieuses. Ce thème dans le livre fait l'objet de quatre essais et de cinq entrevues avec des animateurs.

La nécessité de créer des milliers de dessins a fait de l'animation un art stylisé. L'un des points de rencontre entre animation et cinéma de prises de vues réelles est la rotoscopie. Inventé en 1915, le rotoscope permettait à l'animateur de dessiner sur des images filmées en prises de vues réelles. Son utilisation comportait l'avantage d'accélérer le processus de l'animation et d'aider les animateurs à saisir des détails

d'expression et de gestuelle. Les entrevues avec Georges Schwizgebel, Michèle Cournoyer, Wendy Tilby et Amanda Forbis expliquent le point de vue d'animateurs qui ont néanmoins utilisé cette technique pour ce qu'elle est, en tant que moyen artistique.

La version moderne de la rotoscopie est la *motion capture* qui est utilisé depuis un certain temps à Hollywood – sans parler de l'usage qui en est fait au Japon dans la fabrication des *sex dolls*... La crainte que l'animation soit absorbée par le monde réel (un terme qui revient régulièrement dans le livre) se fonde sur les avancées récentes de l'informatique. Plus prosaïquement, la rotoscopie et le *motion capture* facilitent l'imitation du mouvement et des formes visibles. Et des artistes comme Schwizgebel, d'abord intéressés par leur propre *réalité*, celle de leur imaginaire, créent des films qui sont le fruit de leur imagination, aussi bien que la transformation du visible que nous identifions au monde réel.

Traditionnellement, le fondement de l'animation est double : animer l'inanimé et créer le mouvement image par image. Pour Pierre Hébert, les nouveaux outils, *Machinema* par exemple, sont en train de changer notre conception traditionnelle de ce qu'est l'animation et la façon dont on la produit. Le petit monde de l'animation, présent dans les festivals spécialisés, est inquiet face à ces nouveautés, et des films comme le *Ryan* de Chris Landreth, documentaire animé qui a connu un immense succès, suscitent des controverses.

Malgré l'aspect de *réel* du film, Chris Landreth ne manque pas une occasion de rappeler qu'il n'y a eu aucun tournage en prises de vues réelles, ni rotoscopie, ni *motion capture* : tout a été animé image par image avec l'aide d'un logiciel. Landreth reconnaît par ailleurs que l'animation est à un point tournant et que l'ordinateur fait désormais partie des outils du cinéaste ; « dans ce

contexte, dit-il, tracer une frontière entre l'animation et les prises de vues réelles est utopique ».

Marco de Blois, dans son excellent survol historique, désigne Émile Cohl comme le père de l'animation, avec son chef-d'œuvre *Fantasmagorie* ; il nous fait ensuite traverser l'histoire du cinéma d'animation et nous pose, pour finir, une question : « Le réel, dont on découvre la malléabilité grâce aux ordinateurs et aux logiciels, met en cause le caractère sacré de l'animation. Les primitifs sont de retour et ils sont d'autant plus redoutables qu'ils ont à leur disposition des instruments puissants. Y aura-t-il bientôt sur nos écrans une sorte de *Fantasmagorie II* pour venir remettre de l'ordre dans tout ça ? Et que sera ce film ? »

Le cinéma bouge. On ne peut pas le congeler ! Dans ma vie de cinéaste, je suis passé du mécanique à l'électronique. Des choses ont été perdues en cours de route ; mais il y a eu aussi des acquis. Et c'est normal dans la recherche du nouveau. McLaren, qui est très présent dans *Quand le cinéma...*, fait actuellement l'objet d'une redécouverte alors que les jeunes cinéastes réalisent que l'avenir ne se construit pas dans l'ignorance du passé. Nous ne savons pas ce que nous réserve cet avenir, mais nous ne devons pas avoir peur. Je suis certain qu'il y aura un *Fantasmagorie II* et, dans un futur indéterminé, un *Fantasmagorie III*. Et qui sait... il sera peut-être dessiné directement sur la pellicule !

Les neuf éléments qui composent *Quand le cinéma rencontre le vivant* tiennent en 89 pages, abondamment illustrées. Plusieurs questions y sont soulevées qui auraient pu être davantage commentées dans les entrevues, qui sont malheureusement beaucoup trop courtes. Enfin, je crois que le livre aurait eu besoin d'un texte de conclusion ; il n'en demeure pas moins que sa lecture est toujours intéressante, souvent stimulante aussi. ■