Document généré le 3 juin 2025 11:23

24 images

24 iMAGES

L'image composite
Une histoire de mutation

Marcel Jean

Numéro 125, décembre 2005, janvier 2006

L'animation en question

URI : https://id.erudit.org/iderudit/7775ac

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)
1923-5097 (numérique)

Découvrir la revue

Citer cet article

Jean, M. (2005). L'image composite : une histoire de mutation. *24 images*, (125), 11–13.

Tous droits réservés © 24/30 I/S, 2005

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

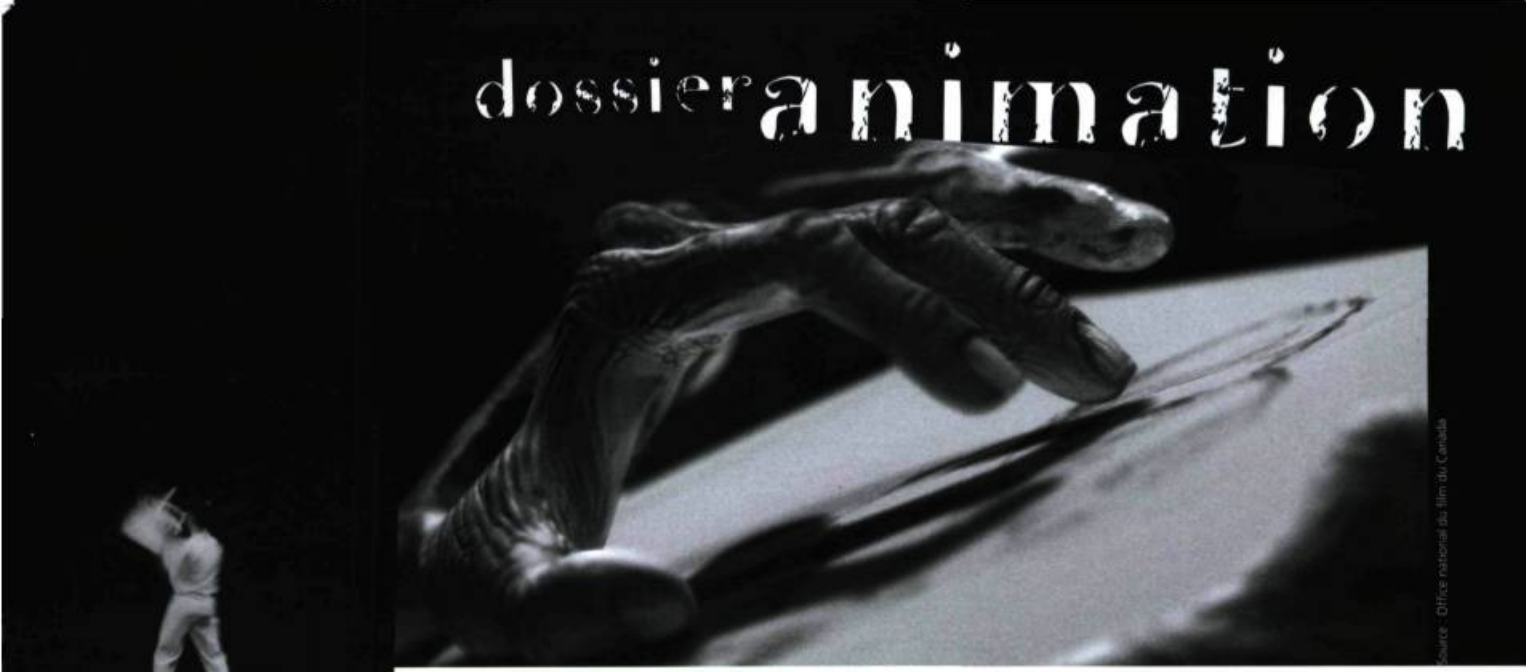
https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

érudit

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/



Source : Office national du film du Canada

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 dérobant 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 raffermir 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 boursouflure qui offrait une alternative vivifiante au style homogène et policé de Disney. Cependant, à la lumière des récents développements du cinéma d'ani-

***When the Day Breaks* de Wendy Tilby et Amanda Forbis.**

mation, l'œuvre de Max et Dave Fleischer prend une tout autre dimension. En effet, il est facile d'y trouver les germes des nombreux films récents dont le dispositif esthétique repose sur l'usage systématique de l'image composite.

Le terme image composite – qui tend à se généraliser – désigne ces images formées d'éléments différents, parfois disparates, obtenues le plus souvent par l'usage des technologies numériques (photographie numérique, logiciel de traitement d'images, modélisation, etc.) auxquelles viennent s'ajouter les prises de vues réelles. Les films ayant recours à cette imagerie sont de plus en plus nombreux, jusqu'à investir largement le champ du cinéma d'animation qui semble se trouver à un véritable tournant de son histoire technique et esthétique. C'est qu'historiquement, le cinéma d'animation s'est défini par le fait que le mouvement y était créé image par image. Or, le recours aux prises de vues réelles, à la captation de mouvement ou à divers logiciels de calcul de mouvement vient mettre à mal cette définition. La sacro-sainte synthèse du mouvement, qui se trouvait dès 1915 ébranlée par la trouvaille de Max Fleischer, vole désormais en éclats sous les assauts des technologies numériques.

Ce changement n'est pas sans conséquences puisqu'il affecte la définition même d'un genre, le cinéma d'animation, qui se trouve en pleine mutation, plongé dans une crise d'identité sans précédent. Changement prévisible, pourtant, car le cinéma d'animation n'a cessé, tout au long de son histoire, de travailler la frontière le séparant des prises de vues réelles. Citons seulement les films de Norman McLaren tournés en pixillation (***Voisins***, 1952, ***Il était une chaise***, 1957) et encore davantage les effets optiques de ***Pas de deux*** (1967). Rappelons que dans ce dernier film, McLaren a

***Tango* de Zbigniew Rybczynski.**

filmé un couple de danseurs évoluant dans un environnement noir et qu'il a utilisé la tireuse optique pour créer des motifs qui sont comme des traces laissées par le mouvement des corps; dix années auparavant, dans ***Il était une chaise***, il exploitait des effets de « blurr »[1]. Dans ces deux films, le mouvement est donc largement saisi à l'aide d'un procédé mécanique plutôt qu'obtenu manuellement à la suite d'un processus intellectuel d'analyse de synthèse. Considéré à juste titre comme l'archétype du cinéaste d'animation, notamment à cause de sa conviction de la préséance du mouvement sur le graphisme, McLaren a donc, par ses expérimentations, beaucoup contribué à repousser les limites du genre. De nombreux autres cinéastes ont marché à sa suite : le Polonais Zbigniew Rybczynski et ses incessantes recherches sur l'image a signé, dès le début de la décennie 1970, une succession de films hybrides dans lesquels les prises de vues réelles et l'animation se mêlent avec une virtuosité constante (***Plamuz***, 1973, ***Le nouveau livre***, 1975, ***Tango***, 1980, etc.) ; le Belge Raoul Servais a réalisé des collages surréalisants (***Harpya***, 1979, ***Papillons de nuit***, 1997) à l'aide d'un procédé photomécanique rudimentaire de son invention, la « servaisgraphie », etc. jusqu'au remarquable ***When the Day Breaks*** (1999), de Wendy Tilby et Amanda Forbis, dont l'esthétique repose en bonne partie sur un procédé numérique simple dérivé de la rotoscopie. À ces exemples il faudrait ajouter de nombreux noms, comme ceux de Georges Schwizgebel (***Perspectives***, 1975), Michèle Cournoyer (***La basse-cour***, 1991) et Paul Bush (***The Albatross***, 1998), qui ont tous trois fait un usage personnel de la rotoscopie dans des films passés à l'histoire. Cela devrait suffire à démontrer que la prolifération actuelle de l'image composite dans ce qu'on nomme encore le cinéma d'animation est annoncée par une longue liste de précurseurs.

En 1989, dans son numéro 43, *24 images* publiait un texte de Michel Larouche intitulé « La surréalité des images de synthèse ». On pouvait y lire ceci : « [...] dans la mesure où elle se sert du réalisme figuratif, du pouvoir de reproduction de la photographie afin de rendre le réel palpable – l'illusionnisme tridimensionnel demeurant une nécessité fondamentale –, l'animation peut exprimer le surréalisme. Les tendances au sein de l'animation qui mettent l'accent sur l'objet – collage, découpage, marionnettes – apparaissent dès lors capables, plus que les dessins animés, de véhiculer cette exigence de réalité. Et les images de synthèse surpassent dans ce domaine toutes les autres techniques de l'animation. Des objets très réalistes peuvent se métamorphoser avec aisance, des solides se transformer en formes molles, produisant un vertige du surréel chez le spectateur, confronté à un monde à la fois palpable et invraisemblable. »

Plusieurs œuvres récentes illustrent avec éloquence le discours visionnaire de Larouche. ***The Rise and Fall of the Legendary Anglobilly Feverson*** (2002) et ***Jona/Tomberry*** (2005), deux courts métrages du Néerlandais Rosto, se présentent en effet comme des cauchemars baroques donnant à voir une réalité enflée par ce qu'on pourrait décrire comme une logorrhée graphique. Dans ces films oppressants, le vertige naît d'une torsion du réel qui révèle sa face angoissée. L'effet est semblable, quoique plus maîtrisé et mieux

dosé, chez l'Anglais Chris Cunningham, qui dans ***Rubber Johnny*** (2005) crée un enfant monstrueux que le spectateur, aux prises avec un sentiment coupable de voyeurisme, voudrait ne jamais avoir vu. Modelant la chair, tissant les matières organiques avec le plastique et le métal, Cunningham invente des mondes surréels où l'on croise autant l'amour fou de machines narcissiques (le vidéoclip de Björk ***All Is Full of Love***, 1998) que l'horreur apocalyptique provoquée par un satan cathodique (***Come to Daddy***, 1997) sur une musique d'Aphex Twin.

City Paradise (2004) de Gaëlle Denis propose un onirisme plus ludique, étrange voyage dans un Londres décalé vu par les yeux d'une improbable Japonaise arborant maillot de bain et palmes. Là encore la référence au surréalisme est explicite, là encore la perception défie la raison, là encore la représentation est convaincante, l'image composite permettant de créer ce « monde à la fois palpable et invraisemblable », cet environnement typique du rêve dont les contours sont à la fois terriblement précis et inexplicablement flous. Le Français Stéphane Sednaoui, dans ses vidéos musicales réalisées d'après des compositions électroniques de Mirwais Ahmadzaï (***I Can't Wait*** et ***Disco Science***, 2000), dématérialise des corps tout en conservant leur charge érotique, le travail sur l'image opérant comme un voile masquant la peau et laissant entrevoir le réel sexué à travers l'échancrure des effets. On doit ici aussi parler de ludique, l'évocation des fantasmes étant traité sur le mode du jeu, en particulier dans ***Disco Science*** où le jeu sexuel se double d'un rapport parodique au film de kung-fu, à la science-fiction et à l'érotisme oriental.

***Jona/Tomberry* (2005) de Rosto.**

L'utilisation de l'image composite dans le célèbre ***Ryan*** (2004), de Chris Landreth, va dans une autre direction. Le surréel y fait place à un réel densifié, un réel commenté, le cinéaste utilisant l'image composite pour concentrer, analyser et réinterpréter les propos de Ryan Larkin, lui-même cinéaste déchu qui devient le miroir dans lequel Landreth se regarde pour observer ses propres blessures. Ce singulier rapport au réel dit l'importance de ***Ryan***, film qui ouvre sur des perspectives prometteuses tout en soulevant des questions capitales.

Il est en effet légitime de se demander, à la lumière d'expériences comme ***Ryan***, ce qu'il restera de la conception bazinienne du cinéma – ce fameux réalisme ontologique de l'image photographique – lorsque nous aurons perdu jusqu'à l'idée même de l'image comme représentation objective du réel. Car la prolifération de l'image composite offre davantage qu'une occasion de redéfinir le cinéma d'animation : elle accélère la transformation de notre rapport aux images en dynamitant les repères réalistes traditionnels. Si ***Ryan*** a une telle portée, c'est qu'il demeure, dans le film mais aussi par-delà le film, un réseau complexe de références au réel : personne ne met en doute l'existence réelle du personnage, ni la nature documentaire de son témoignage, comme de ceux des autres personnages. Si l'imagerie mise en place par Chris Landreth relève de la fiction, la matière d'après laquelle il élabore son discours est documentaire. Or, ce pacte documentaire qui lie le cinéaste et le spectateur ne me semble possible que dans la mesure où subsiste l'idée que l'image peut rendre objectivement le réel.

En 1999, dans ***eXistenZ***, David Cronenberg posait la question

***City Paradise* de Gaëlle Denis.**

de la possible dissolution du réel dans la virtualité. On y voyait des personnages aux prises avec une réalité devenue indistincte du jeu, plaçant le spectateur devant le dilemme provoqué par l'expansion vertigineuse de la fiction. Le questionnement a gardé toute sa pertinence. Car même si l'image composite – du moins telle qu'on la retrouve au cinéma – ne menace pas tant le caractère distinct de la réalité que l'idée voulant que l'image puisse constituer une représentation objective de cette réalité, c'est toujours du rapport entre image et réel qu'il s'agit. Pourra-t-on encore, à moyen terme, à court terme même, faire confiance à une image? À quels signes pourra-t-on en reconnaître la nature?

Tout cela indique que si l'image composite menace l'intégrité de ce qu'on appelle le cinéma d'animation, ce n'est pas tant parce qu'elle entraîne sa disparition que parce qu'elle provoque en lui une mutation. Historiquement, plusieurs animateurs ont puisé dans le réel pour ressourcer leur pratique. La situation est en voie de s'inverser : ce n'est plus le réel qui entre au compte-goutte dans le système de l'animation, mais l'animation qui se déverse dans le système des prises de vues réelles. Art de l'artifice naturellement maintenu à distance du réel, le cinéma d'animation se métamorphose et vient ainsi contaminer le cinéma de prises de vues réelles. Le terme « contaminer » est péjoratif, j'en suis conscient. Je l'utilise cependant avec l'idée d'évoquer un processus viral, parce qu'une première mutation peut en engendrer une autre, puis une autre encore. En bout de parcours, il n'est pas impossible – peut-être pas probable, mais pas impossible – que notre rapport au cinéma en soit profondément modifié.

1. Le terme « blurr » est une coquetterie orthographique de McLaren dérivée du mot anglais *blur*, qui désigne les bavures, le flou qui donne à l'image un caractère embrouillé. On obtient de tels effets au cinéma en variant la vitesse d'obturation, en utilisant la tireuse optique ou par des moyens numériques.