

125 ans d'images animées

PAR XAVIER KAWA-TOPOR

Né trois ans avant l'invention du cinéma, le dessin animé a longtemps été regardé comme un sous-genre par les critiques et les historiens. Cantonné au merveilleux enfantin pendant le long et univoque règne de Disney, le cinéma d'animation est aujourd'hui en pleine effervescence. Xavier Kawa-Topor retrace pour nous les 125 ans de cette histoire qui n'a pas fini de nous surprendre.



Malgré l'engouement de plus en plus manifeste qu'elle suscite auprès du public, l'animation reste un continent du cinéma encore largement méconnu. Longtemps déconsidéré par la critique, peu exploré par les historiens, l'art du cinéma «image par image» présente un visage complexe, protéiforme, résultant de la diversité des techniques, des inspirations et des formats qui rend particulièrement ardue une vision d'ensemble. Aussi, les préjugés, raccourcis et amalgames à son sujet ont-ils souvent eu la peau dure. Quelques pages ne peuvent suffire à dresser l'inventaire de «tout ce qu'il faut savoir sur le cinéma d'animation». Mais peut-être est-il utile de s'attaquer ici à certaines idées reçues, parmi lesquelles la plus prégnante est sans doute celle qui voudrait faire du cinéma d'animation un «genre pour enfants». Idée réductrice, souvent battue en brèche, et dont l'obsolescence annoncée permet d'entrevoir, enfin, la possibilité d'un débat plus fécond sur ce qui peut relier enfance et cinéma d'animation.

LE TEMPS DES PIONNIERS

L'époque est révolue où l'on tenait communément Walt Disney pour l'inventeur du dessin animé. La paternité en revient incontestablement au français Émile Reynaud qui dès 1892, soit trois ans avant l'invention du cinématographe par les frères Lumière, projette les pantomimes lumineuses de son «Théâtre Optique» au Musée Grévin. Mais l'art du cinéma d'animation naît véritablement sous les mains d'Émile Cohl, dont le premier dessin animé, *Fantasmagorie* (1908) inaugure une œuvre, teintée de l'esprit des avant-gardes présurréalistes, qui aura sur nombre d'artistes et d'expérimentateurs de par le monde, une influence considérable. À sa suite, les grands pionniers du cinéma d'animation, tels l'Américain Winsor McCay, le créateur de *Little Nemo*, et le réalisateur russe d'origine polonaise Ladislav Starewitch, qui anime tout d'abord des insectes naturalisés à des fins scientifiques, explorent les innombrables possibilités formelles du cinéma «image par image» : dessin animé, poupées et objets animés, papier découpé auxquels s'ajoutent les ombres chinoises de l'Allemande Lotte Reiniger, l'écran d'épingles d'Alexandre Alexeïeff et Claire Parker, les interventions directes sur pellicule de Len Lye...

Dans l'Europe de l'entre-deux guerres, et singulièrement dans le Paris cosmopolite, le cinéma d'animation est partie prenante de l'avant-garde artistique à laquelle il offre les ressources d'un art total. Aux États-Unis au contraire, la technique du dessin animé va rapidement prédominer. Elle se prête en effet plus qu'une autre à la division des tâches et à la production industrielle dans laquelle se lancent les studios américains. Rapidement, deux d'entre eux prendront le leadership et exporteront leurs productions dans le monde entier : le studio des frères Fleischer (*Koko le clown*, *Betty Boop*, *Popeye*...) et le studio Disney (*Alice Comedies*, *Mickey Mouse*...). De leur concurrence, le second sortira vainqueur et imposera, avec *Blanche Neige et les Sept Nains* (1937) un standard à la fois technique et esthétique appelé à régner dans la durée.

Xavier Kawa-Topor
Historien médiéviste de formation, Xavier Kawa-Topor s'est rapproché du cinéma et plus particulièrement du cinéma d'animation au cours d'une carrière qui l'a mené du Forum des images à l'Abbaye royale de Fontevraud dont il a fait un centre névralgique d'aide à l'écriture et à la création.
En 2015, il crée la plateforme NEF Animation (nouvelle écriture pour le film d'animation) dont il est le directeur (nefanimation.fr). Il dirige aujourd'hui l'abbaye royale de Saint Jean d'Angély.



↑ Dir. Xavier Kawa-Topor, Philippe Moins : *Cinéma d'animation en 100 films*, Capricci, 2016.



↑ Xavier Kawa-Topor : *Cinéma d'animation, au-delà du réel*, Capricci, 2016.

← Paul Grimault : *Le Roi et l'oiseau*, Les films Paul Grimault-Les Films Gibé-Antenne 2, 1980. D.R.



↑
RMN, 2006.

DANS L'OMBRE DE WALT DISNEY

L'hégémonie disneyenne sur les écrans de cinéma a duré plus de quarante ans. Elle a durablement installé dans les esprits l'équation : cinéma d'animation = dessin animé = film pour enfants = merveilleux. On peut parler d'un rapt sur l'imaginaire occidental qui nous fait imaginer, encore aujourd'hui, Blanche Neige, Cendrillon ou Mowgli selon les traits que leur ont donnés les artistes de Burbanks. À l'échelle internationale, la production disneyenne a établi un standard de qualité que les productions nationales ont cherché à atteindre, sinon à imiter : en Chine avec *La Princesse à l'éventail de Fer* (1941) puis *Le Roi des Singes* (1961 et 1964) des frères Wan, en Russie avec la création en 1936 par Staline du studio Soyouzmultfilm, au Japon avec le studio d'animation de la Tôei qui se lance, dès 1956, dans la production de longs métrages d'animation pour enfants adaptant les récits classiques de l'Orient... Pour autant, rien ne condamne le cinéma d'animation au rôle que l'industrie disneyenne lui a donné. Son pouvoir formel de « tout inventer » ne l'assigne pas exclusivement à l'adaptation des contes de fées ou des romans d'aventure pour la jeunesse. Oui, le cinéma d'animation peut tout faire, y compris se saisir du réel. Et il n'a cessé de s'y essayer, tout au long de son histoire, selon les modalités les plus diverses. Déjà, en 1917, Winsor McCay proposait avec *Le Naufrage du Lusitania* un documentaire historique reconstituant la tragédie maritime provoquée par un sous-marin allemand afin d'alerter l'opinion américaine. Le film de Winsor McCay s'inscrivait d'emblée à la croisée de deux tendances : l'une pamphlétaire, polémiste, propagandiste qui fait de ce médium un témoin engagé de son temps ; l'autre réaliste qui explore les voies formelles par lesquelles l'animation peut rendre compte à sa façon du monde tel qu'il est.

La dimension politique du cinéma d'animation est perceptible à toutes les périodes de son histoire mais elle prend un tour particulier dans l'Europe de l'Est placée sous le joug soviétique. Paradoxalement, c'est sous son couvert métaphorique que se sont exprimées, en Tchécoslovaquie, comme en Pologne, en Russie ou en Estonie, les voix les plus dissidentes d'artistes parfois violemment critiques à l'égard du système. Parmi d'autres, il faudrait citer les chefs-d'œuvre de Jiří Trnka (*La Main*, 1965) ou Pritt Pärn (*Le Déjeuner sur l'Herbe*, 1987). Quant au réalisme social en animation, l'élan initial en a probablement été donné par Paul Grimault et Jacques Prévert dans *La Bergère et le Ramoneur* (1953, achevé sous le titre du *Roi et L'Oiseau* en 1980). En affirmant que « le monde est une merveille », ce film proprement iconoclaste, qui se place dans la veine du réalisme poétique, s'inscrit en faux contre la conception disneyenne factice du merveilleux et de ses châteaux de contes de fées.

L'hégémonie disneyenne a suscité une autre réaction. À l'orée des années 1960, alors qu'est créé le festival d'Annecy, certains auteurs, revendiquant pour l'animation le statut d'art à part entière, ont considéré que la voie de l'émancipation passait par une indispensable rupture avec le registre enfantine. Dans l'Europe occidentale de l'après-guerre, économiquement exsangue, ces auteurs s'exprimant prioritairement dans le format du court métrage et utilisant volontiers la technique du papier découpé pour des raisons économiques, tournent délibérément le dos au public familial et explorent des



↑
Blanche-Neige et les sept nains, réal.
David Hand, Walt Disney
Productions, 1937.



↑
Le Roi des singes, réal. Wan Laiming,
Studio du cinéma d'art de
Shanghai, 1965.



→
La Main, Jiří Trnka, 1965. D.R.



↑
La Planète sauvage, réal. René Laloux et Roland Topor, Les Films Armorial, ORTF, Film export Prague, 1973. D.R.



←
Albator, le corsaire de l'espace, réal. Rintaro. Toei animation, d'après Leiji Matsumoto, 1978. D.R.

thèmes adultes et des esthétiques originales. En France, René Laloux, Jacques Colombat, Jan Lenica, Walerian Borowczyk parmi d'autres, portent haut les couleurs de cette nouvelle ambition. Cependant, le format du court métrage limite pour l'essentiel la diffusion de leurs œuvres aux festivals et à certains réseaux associatifs.

Produire des longs métrages d'animation pour adultes devient, à la fin des années 1960, un nouvel enjeu. Les premières réalisations en la matière sont celles de Jan Lenica (*Le Théâtre de Monsieur et Madame Kabal*, 1967), Georges Dunning (*Yellow submarine*, 1968), Ralph Bakshi (*Fritz the Cat*, 1972), René Laloux et Roland Topor dont *La Planète Sauvage* (1973) marque incontestablement un jalon. Le succès public et critique du film, qui remporte le prix spécial du jury au Festival de Cannes, laisse penser qu'une brèche s'est ouverte et que le film d'animation, tout comme la bande dessinée avant lui, peut enfin conquérir le public des adultes et élargir ses thèmes. René Laloux, d'ailleurs, élabore un projet au long cours, en imaginant une série de films adaptés de romans de science-fiction dont l'univers graphique serait confié tour à tour aux dessinateurs du magazine *Métal Hurlant*, en commençant par Moebius et Caza. Mais le succès de *La Planète Sauvage* restera longtemps isolé. Il faudra attendre *Les Triplettes de Belleville* (2003) de Sylvain Chomet et *Persepolis* (2007) de Marjane Satrapi et Vincent Paronnaud pour qu'un long métrage d'animation français rencontre à nouveau son public chez les adultes. La révolution des années 1970 s'est produite, mais dans un autre pays : le Japon qui connaît alors un phénomène générationnel sous le nom d'« anime-boom » déclenché par l'engouement autour du Croiseur Spatial Yamato (1977) adapté de la bande dessinée de Reiji Matsumoto.

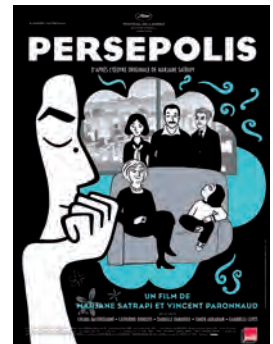
BANDE DESSINÉE ET ANIMATION

L'apparente proximité de la bande dessinée et du dessin animé a elle-même suscité bien des malentendus. Depuis Émile Cohl et Winsor McCay, qui ont été, tour à tour, pionniers de l'un et l'autre registre, ces deux arts distincts n'ont cessé de se rencontrer. Si l'on peut dire que, pour partie, la « matrice » du cartoon, tel qu'il se développe dans les années 1910 et 1920 aux États-Unis, se trouve dans le comic-strip, un tournant s'opère au cours des années 1920-1930 qui les éloigne l'un de l'autre. L'avènement du son, la profondeur de l'espace explorée grâce à la caméra multiplane, et enfin l'acting réaliste des personnages initié par *Blanche Neige* et *les 7 Nains* orientent l'évolution du cartoon vers des codes plus proprement cinématographiques. Dès lors s'instaure une triangulation entre bande dessinée, animation et cinéma qui constitue une référence commune permanente pour les deux autres.

Les enjeux économiques expliquent pour beaucoup la nature des relations qui se sont établies par la suite entre bande dessinée et film d'animation. L'animation coûte cher et l'adaptation d'une bande dessinée à succès pour la télévision ou le cinéma peut être vue par les producteurs et les diffuseurs comme un gage de réussite à moindre risque, qui s'appuie sur la notoriété de l'œuvre originale et sur l'apparente proximité des deux médiums. Mais cette familiarité peut être un piège : on sous-estime souvent le travail d'adaptation qui est en jeu pour transposer scénario, graphisme, dramaturgie et



Les Triplettes de Belleville, Sylvain Chomet, Les Armateurs / France 3 cinéma / RGP Production / Production Champion / Vivi Films / Rija Studios, 2003.



Persepolis, Vincent Paronnaud et Marjane Satrapi, TF1 Vidéo, 2007.



↑
Laguionie. *La Demoiselle, La Traversée, et autres courts*, La Traverse / Les éditions de l'Œil, 2016 (Livre-CD).

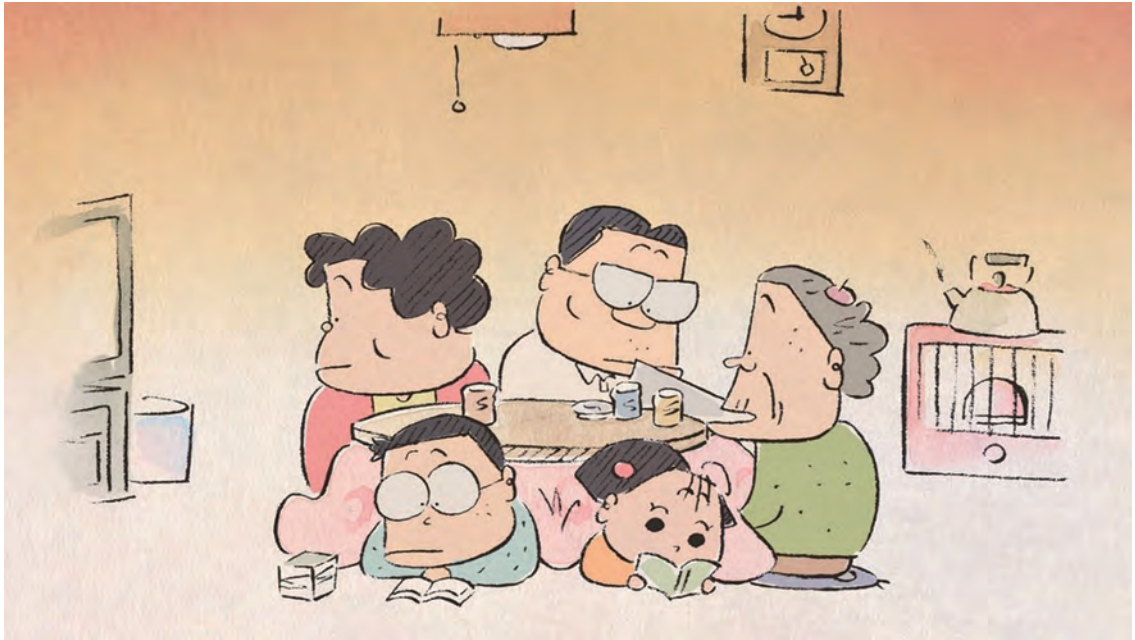
mise en scène d'une bande dessinée en animation. Les bons résultats commerciaux sont plus fréquents que les réussites artistiques. Au Japon, Osamu Tezuka, figure majeure de la bande dessinée, infléchit durablement l'histoire de l'animation dans son pays en se lançant à partir de 1963, dans la production d'*Astroboy*. Cette première série animée produite pour la télévision japonaise est adaptée par Tezuka lui-même de sa déjà célèbre bande dessinée. Pour répondre à la commande d'un épisode de 20 minutes à livrer chaque semaine, Tezuka pousse au paroxysme un principe d'économie du dessin et du mouvement, en empruntant largement aux codes du manga. Dans son sillage, une animation extrêmement simplifiée s'est développée au Japon, avec les conséquences que l'on sait.

UN ART DU MOUVEMENT

Les échecs artistiques qui jalonnent les tentatives de passage d'un médium à l'autre – malgré des réussites éclatantes comme *Mes Voisins les Yamada* d'Isao Takahata – témoignent, s'il en était besoin, qu'un film d'animation ne repose pas simplement sur l'alliance d'un bon scénario et d'un univers graphique, qu'il soit original ou emprunté à la bande dessinée ou à l'illustration jeunesse, mais davantage sur la mise en scène et l'animation proprement dite qui en constituent le véritable socle. Parmi d'autres, l'œuvre de Jean-François Laguionie en offre un bel exemple.

Pour Laguionie, conteur avant tout, l'animation est un moyen de faire du cinéma. Ce projet se dévoile dès ses débuts, dans l'atelier de Paul Grimault, quand le jeune apprenti réalisateur décide de dresser à la verticale la table de tournage et les figurines qu'il anime, afin d'assigner à la caméra une visée semblable à celle de la prise de vue directe. Comme aujourd'hui où Laguionie conçoit ses films en pratiquant ce qu'il appelle un « animatic sauvage » qui constitue bien plus qu'une étape de validation du storyboard, une phase essentielle de l'écriture et de la mise en scène cinématographique. Si ses propres dessins et la technique du papier découpé sont prioritairement utilisés dans ses premières réalisations (*La Demoiselle et le Violoncelliste*, 1965, *La Traversée de l'Atlantique à la rame*, 1978), c'est qu'ils constituent le moyen le plus immédiat, le plus accessible, de faire du cinéma. Laguionie en a tiré un style, une esthétique qui d'emblée font merveille mais le réalisateur préférera parfois utiliser les univers graphiques des autres quand il les juge plus adaptés à ses projets de longs métrages (*L'Île de Black Mór*, 2003).

Un autre exemple, parmi les plus caractéristiques, est celui d'Isao Takahata. Profondément influencé lui aussi par le cinéma de Paul Grimault, tenant d'une « école du mouvement » ainsi que son compagnon de route Hayao Miyazaki avec lequel il fonde, en 1985, le fameux studio Ghibli, Isao Takahata n'est pas lui-même dessinateur d'animation. Contrairement à ceux de Miyazaki dont la patte graphique se reconnaît au premier coup d'œil, les films de Takahata offrent l'apparence d'une diversité formelle, que l'on saisit aisément par exemple entre *Pompoko* (1994) et *Le Conte de la Princesse Kaguya* (2013). Derrière cette diversité se déploie en réalité la profonde cohérence esthétique d'une œuvre sur le plan du fond et de la forme. Chaque film est pour le réalisateur l'occasion d'expérimenter pour rendre compte, à partir des



↑

Mes voisins les Yamada, réal. Isao Takahata, Studio Ghibli, 1999. D.R.

↓

Princesse Mononoké, réal. Hayao Miyasaki, Studio Ghibli, 1997 (au Japon) 2000 (en France). D.R.





↑
Norman McLaren. D.R.

↓
Kirikou et la sorcière, réal. Michel Ocelot,
Les Armateurs / Odec Kid cartoons /
Trans Europe Film / Studio O, 1998. D.R.



moyens propres au cinéma d'animation, saisir, dans toutes ses dimensions anthropologiques, la réalité humaine de son pays. Dans ses deux derniers longs métrages – *Mes voisins les Yamada* et *Le Conte de la Princesse Kaguya* –, Takahata met l'esquisse à l'honneur. L'esquisse, c'est par nature le dessin dans son inachevé, dans son mouvement même. Ce que peut saisir en propre l'animation, c'est peut-être avant tout une sensation du réel dans le mouvement, ce que Paul Valéry appelle « la vitalité de l'esquisse ».

Norman McLaren a proposé de définir le cinéma d'animation comme l'art du mouvement dessiné, considérant que ce qui se passe entre les images est plus important que les images elles-mêmes. La définition s'applique évidemment aux « plasticiens » du cinéma d'animation, dont la recherche est avant tout formelle, œuvrant, comme l'exprime si justement Florence Miailhe, réalisatrice de films en peinture animée comme *Au Premier Dimanche d'Août* (2000), à ce que la « matière en mouvement raconte sa propre histoire ». Pour ces tenants d'un cinéma plastique, l'enjeu narratif est secondaire, même si une dramaturgie rythmique et visuelle peut être puissamment à l'œuvre comme dans *Blinkity Blank* (1955) de McLaren. Parfois, et c'est tout le génie du *Moine et le poisson* (1994) de Michael Dudok de Wit, le dessin animé transcende sa dimension figurative et narrative pour atteindre le même niveau d'abstraction. L'esquisse rejoint alors l'épure et touche à l'essentiel.

LA MULTI RÉVOLUTION DES ANNÉES 1990

La brèche s'est finalement ouverte au milieu des années 1990 qui voient l'hégémonie disneyenne sur le long métrage animé disputée de toute part. Les personnages de Wallace et Gromit du studio anglais Aardman, ou ceux plus iconoclastes encore de Tim Burton dans *L'Étrange Noël de Monsieur Jack* (1993) rompent avec l'uniformité esthétique prédominante. À la même période, l'animation de synthèse annonce, avec *Toy Story* de John Lasseter (1995), une révolution majeure dans l'industrie de l'image animée. C'est aussi le moment où les talents de l'animation japonaise accèdent à un début de reconnaissance en Occident avec *Ghost in the Shell* de Mamoru Oshii (1995), *Perfect Blue* de Satoshi Kon (1997) et surtout les films du studio Ghibli, *Le Tombeau des lucioles* d'Isao Takahata (1988), *Princesse Mononoké* d'Hayao Miyazaki (1997). C'est dans ce contexte que le film phénomène de Michel Ocelot, *Kirikou et la sorcière* (1998), remporte un succès public et critique inédit en France depuis *Le Roi et l'Oiseau* (1980).

Dans le domaine audiovisuel, le volontarisme des politiques publiques françaises en faveur de la formation des jeunes talents (la France possède aujourd'hui un réseau d'écoles d'animation de grande qualité) et l'encouragement de la production, a bénéficié au développement d'un secteur économique dynamique. Tout récemment, la créativité dans le domaine de l'image animée s'est ouverte à de nouveaux formats, de nouveaux modes de diffusion, de nouvelles formes d'écriture interactives et virtuelles

Nous vivons aujourd'hui un « après Kirikou ». Le format du long métrage, longtemps inaccessible au cinéma d'animation d'auteur, permet de porter à la connaissance du public la richesse et la diversité de l'animation tant sur le plan de l'inspiration que de la forme. *Le Garçon et le Monde* d'Alé



Le Conte de la princesse Kaguya, réal. Isao Takahata, Studio Ghibli, 2013 (Japon), 2014 (France).



Le Moine et le poisson, réal. Michael Dudok de Wit, Folimage Valence Production, 1994.



Wallace et Gromit, réal. Nick Park, Studios Aardman. © Aardman Animations.



↑
La Tortue rouge, réal. Michael
 Dudok de Wit, Studio Ghibli / Wild
 Bunch / Why Not productions,
 2016. D.R.

↓
U, réal. Serge Éliassalde et Grégoire
 Solotareff, Prima Linéa Productions,
 2006. D.R.



© 2006 PRIMA LINEA PRODUCTIONS

Abreu (2013) en est un bel exemple. Même si rares sont les films s'adressant aux adultes qui rencontrent encore leur public comme *Valse avec Bachir* d'Ari Folman (2008), la légitimité de l'animation à s'emparer de tous les thèmes ne semble plus faire débat dans l'opinion. L'engouement récent pour le « documentaire animé » en est une preuve supplémentaire. La pléiade des films d'animation français sortie en salles au cours des deux dernières années, avec des fortunes diverses, témoigne aussi d'une évolution encore fragile mais positive. On note d'une part des réussites commerciales comme celle du studio Illumination-Mac Guff dont les productions, comme *Moi, Moche et Méchant*, remportent des succès significatifs à l'export. Parallèlement, les cinq longs métrages d'auteurs qui – fait inédit – concouraient cette année aux César suffiraient à témoigner de la belle vitalité artistique de la France en ce domaine. Aux côtés de *La Tortue Rouge* de Michaël Dudok de Wit et *Louise en Hiver* de Jean-François Laguionie, signés par deux réalisateurs chevronnés, *Tout en haut du Monde* de Rémi Chayé, *Ma Vie de Courgette* de Claude Barras et *La Jeune Fille sans mains* de Sébastien Laudenbach mettent le projecteur sur une nouvelle génération d'auteurs, formés dans les écoles d'animation, et dont les premiers longs métrages extrêmement maîtrisés posent aussi des jalons essentiels d'une histoire encore en devenir. Ces réussites ouvrent des voies diverses à ce nouveau format, comme celle du film de genre, de la comédie dramatique (abordée en pionnier par *U* de Grégoire Solotareff et de Serge Ellisalde, 2006) ou de l'essai poétique. Le film de Sébastien Laudenbach est un stimulant contre-exemple aux critères communs d'appréciation esthétique du film d'animation. Dans le contexte du budget extrêmement contraint qui était le sien, le réalisateur a préféré simplifier son dessin – en limitant le nombre de traits – pour ne rien rogner de la qualité de l'animation. La poétique de son film-manifeste ne tient donc pas du graphisme mais bien du mouvement.

Il y a une avancée significative dans la façon dont ces films aujourd'hui s'adressent à leur public. Qu'ils visent ou non un public enfantin, tous ont en commun que leurs « pitches » s'émancipent des standards – un homme seul sur une île, une vieille dame oubliée dans une station balnéaire, un enfant qui a tué sa mère alcoolique, une jeune fille dont le père a coupé les mains – tout en étant visible par tous, répondant en cela à une certaine éthique du cinéma. ●



↑
Le Garçon et le monde, réal. Alê Abreu, Filme de Papel, 2013.



↑
Les Minions, réal. Pierre Coffin et Kyle Balda, Illumination Entertainment / Illumination Mac Guff, 2015.



↑
Valse avec Bachir, réal. Ari Folman, Bridgit Folman Film Gang / Les Films d'ici / Razor Film Produktion GmbH / Arte, 2006.