

## ENJEUX DE LA RENCONTRE ENTRE DESSIN ANIME ET CINEMA EN PRISE DE VUES REELLES DANS LE CINEMA HOLLYWOODIEN

Conférence de J.B. Massuet (basée sur sa thèse de doctorat) – Bruz – Festival de national de cinéma d'animation – 15 Décembre 2013

### Présentation de la conférence

Cette intervention retracera les grandes lignes historiques de la relation entre dessin animé et cinéma en prises de vues réelles, des origines du cinématographe à nos jours. À travers de nombreux extraits de films, nous tenterons de comprendre les diverses raisons pour lesquelles le dessin animé a pu être considéré pendant bien longtemps comme une forme marginale, tout en tendant à ressembler et à s'affilier au modèle dit dominant, celui du cinéma photographique. Autant de raretés que d'objets bien plus connus viendront illustrer ce parcours, de Fantasmagorie d'Émile Cohl (1908) à Qui veut la peau de Roger Rabbit de Robert Zemeckis (1988) en passant par la série Out of the Inkwell de Max et Dave Fleischer (1919-1929), celle des Alice's Comedies produite par Walt Disney de 1923 à 1927, mais également des films comme Mary Poppins de Robert Stevenson (1964), Peter et Elliot le Dragon de Don Chaffey (1977), Space Jam de Joe Pykta (1996), et bien d'autres.

### Compte-rendu

Contrairement à ce qu'on pourrait imaginer, l'hybridation entre prises de vues réelles et dessins animés n'est pas un phénomène récent, succédant aux deux genres que sont les films en prises de vue réelles et les dessins animés mais est, au contraire, à la base de ces deux genres.

Dans son intervention Jean Baptiste Massuet rappelle que l'animation précède le cinéma avec divers procédés comme le thaumatrope, le zootrope, le praxinoscope,... et surtout le « [théâtre optique](#) » d'Émile Reynaud (1888) qui, bien qu'étant de l'animation, ne peut pas être considéré comme relevant du dessin animé.

En fait, le dessin animé, comme le cinéma réel, doivent être considérés comme deux sous ensembles de l'animation. Ainsi, à la fin du 19<sup>ème</sup> siècle, on ne différenciait pas le cinéma d'animation de la prise de vues réelle. En effet, on a aujourd'hui tendance à différencier ces deux genres en posant la photo comme concept central mais au 19<sup>ème</sup> siècle, le concept central était celui de l'animation et les photos comme les dessins étaient deux objets possibles de cette animation et leur différenciation ne va se faire que peu à peu au cours du 20<sup>ème</sup> siècle. On pense souvent que Méliès est le premier à avoir animé des objets réels or il aurait été précédé par Arthur Melbourne-Cooper avec « [Matches](#) » datant de 1899.

Le conférencier va surtout s'intéresser au dessin animé de type industriel qui se développe à partir de 1910 et concerne essentiellement la France et les Etats-Unis.

Les premières cohabitations entre dessins et prises de vues réelles peuvent être trouvées chez Émile Cohl ([Fantasmagories](#) de 1908) bien que pour Massuet il s'agisse plus d'un « film à trucs » que d'un véritable dessin animé et dans « [the enchanted drawing](#) » (1900) ou « [Humourous phases of funny face](#) » (1906) de James Stuart Blackton qui se situent dans la tradition des « Chalk talk » (Les « chalk talk » étaient des spectacles de music-hall dans lesquels un dessinateur effectuait des dessins en direct – Winsor Mac Cay fut particulièrement connu dans cet exercice).

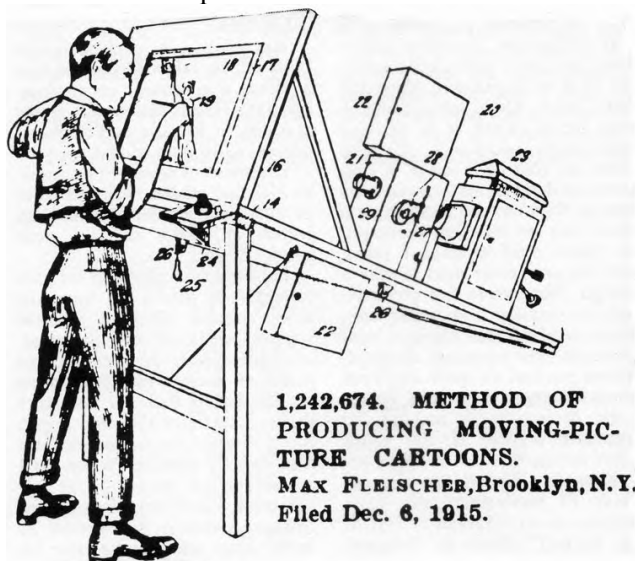
On voit dans ces films une main dessinant le personnage qui se met alors à vivre ? Cette représentation est assez fréquente à l'époque car le spectateur a besoin de voir ainsi l'apparition des personnages à la manière d'un spectacle de magie (spectacles dans le cadre desquels ces films sont présentés à l'époque).

En 1911, Winsor Mac Cay va innover avec « [Little Nemo](#) » en montrant comment on fabrique un dessin animé. Dans ce film, on voit d'abord Mac Cay expliquant à ses amis qu'il est capable de faire des « dessins qui bougent » puis se lancer dans leur fabrication ce qui implique l'achat de tonnes de papiers et de litres d'encre (voir à 4mn20) : on sort alors de la sidération magique représentée par la « main qui dessine » pour « rationaliser » cette représentation. Por Masset, « Little Nemo » sera le premier véritable « cartoon animé ».

A partir de ces années 1910, on va avoir trois studios américains produisant des dessins animés en série : Herald (de William Randolph Hearst), « Bray studios » et le canadien Barrey.

Dans « [Bobby bumps Puts a Beanery on The Bum](#) » (1918) de Earl Hurd, on ressuscite le thème de la main qui dessine mais avec, pour la première fois, une interaction entre le créateur et le personnage.

Earl Hurd a une certaine importance dans l'histoire du dessin animé puisqu'il aurait été à l'origine des vocations des frères Fleischer et de Walt Disney. Les frères Fleischer dans la série des « [Out of the Inkwell](#) » mettent notamment en scène Koko le clown, vont utiliser deux innovations. La première est le « rotoscope »



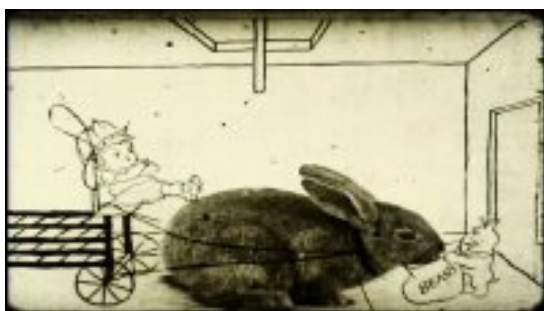
qui permet d'effectuer des dessins à

partir de photos de personnages réels, donnant ainsi un certain réalisme aux dessins.

La deuxième innovation est la recherche d'interactions entre les personnages réels et les personnages dessinés. Cependant, dans un premier temps, on n'arrive pas à animer les deux en même temps (il faut, par exemple, utiliser une photo figée d'un personnage réel pour pouvoir y incruster un dessin animé). Cependant les frères Fleischer réussiront leur deuxième innovation qui est de pouvoir animer en même temps personnage réel et personnage dessiné.

En 1928, Disney fera pénétrer une [Alice](#) réelle dans « Cartoonland », un monde de cartoon.

J.B. Massuet présentera également un étonnant « chicken dressing » de Earl Hurd (1923) mêlant constamment personnages et animaux réels et animaux dessinés, œuvre hélas propriété d'un collectionneur et introuvable sur Internet



(« Chicken dressing »)

Les films hybridant les prises de vue réelles et les dessins animés seront donc très fréquents à l'époque : on en compte environ trois cents dans les années 20 contre une soixantaine seulement de 1930 à nos jours. Curieusement, c'est l'arrivée de la sonorisation des films qui fera passer les films hybrides à la trappe. Le film « marqueur » est bien entendu « [steamboat Willie](#) » de Walt Disney. En effet, avant la sonorisation, le personnage réel était indispensable pour donner une vie propre au personnage dessiné ; maintenant que ce dernier est doté d'une voix, on peut se passer d'un personnage réel. Mais à ce moment, un nouveau personnage apparaît, celui du personnage dessiné qui endosse un rôle d'acteur : dans « [You ought to be in pictures](#) » de Fritz Freleng (1940), Porkie veut travailler dans de vrais films mais il est rejeté par tous.

Avec « [Fantasia](#) », on assiste à la recherche de reconnaissance académique du dessin animé ce qui est confirmé avec [l'apparition en 1988 de Mickey](#) à la cérémonie des oscars où il côtoie et entre en interaction avec des acteurs réels. La même année, « [Roger rabbit](#) » constituera l'exemple même du film hybride où on aura à la fois les mouvements simultanés des personnages réels et des personnages dessinés, des interactions naturelles et une homogénéité de l'image.

Enfin, d'après J.B. Massuet, une étape essentielle aura lieu en 1994 avec « [space jam](#) », non par la qualité particulière des effets mais parce que c'est le premier film entièrement numérisé. On fit alors disparaître les frontières entre images réelles et images dessinées, évolution qui atteindra son acmé avec « [avatar](#) »

Finally, la distinction entre prises de vues réelles et dessin animé qui permet de comprendre l'existence d'un genre hybride n'existera qu'au 20<sup>ème</sup> siècle.

**Au 19<sup>ème</sup> siècle on ne fait pas encore la différence entre ces deux catégories et au 21<sup>ème</sup> siècle, on n'arrive plus à faire cette différence.**