ESTHÉTIQUE DE L'ANIMATION · COMPLÉMENT 1

Qu’est-ce que l’animation ? Quatre définitions

Complément de la fiche 1. Le choix d’une définition n’est pas une question de vocabulaire : il décide de ce qu’on étudie, de ce qu’on exclut, et de ce qu’on peut dire du son, du jeu vidéo ou des effets spéciaux.

1. André Martin : dérégler la machine

André Martin est le fondateur du festival d’Annecy et le théoricien maison de l’animation française. Sa définition tient en une formule : l’animateur *réinvente toujours son outil et dérègle le fonctionnement traditionnel de la machine cinématographique*.

Ce qu’elle a de fort, c’est qu’elle ne parle ni de dessin, ni de technique, ni de support. L’animateur n’est pas celui qui dessine : c’est celui qui refuse de filmer en continu, et qui détraque l’appareil qui a gagné dans l’histoire du cinéma, le cinématographe. Un cinéaste qui pose sa caméra et tourne la manivelle régulièrement fait du cinéma ; celui qui l’arrête, la trompe, la démonte ou la détourne fait de l’animation.

Martin fait courir cette histoire des fantasmagories d’Étienne-Gaspard Robertson, en 1798, jusqu’à *Fantasmagorie* d’Émile Cohl, retenu comme le premier dessin animé. Le fil n’est donc pas le dessin animé : c’est le travail sur l’optique et sur la décomposition du mouvement image par image.

La limite de cette définition : elle est normative. Elle suppose qu’il existe un fonctionnement « traditionnel » à dérégler, ce qui devient difficile à tenir quand la machine elle-même est devenue numérique et qu’il n’y a plus de manivelle.

2. Norman McLaren : l’art de l’interstice

> *L’animation n’est pas l’art des dessins qui bougent, mais l’art des mouvements dessinés. Ce qui se passe entre chaque photogramme est plus important que ce qu’il y a sur chaque photogramme. L’animation est donc l’art de manipuler les interstices invisibles entre les images.*

C’est la définition la plus économe, et probablement la plus utile. Elle déplace l’attention de l’image vers l’intervalle, c’est-à-dire vers le seul endroit où l’animateur travaille réellement.

Elle a deux vertus qu’on remarque rarement.

- Elle **rejoint l’histoire du pré-cinéma** : l’interstice, c’était d’abord la fente du zootrope, ce trou par lequel on regardait et sans lequel le mouvement ne se décomposait pas. Le folioscope, vers 1860, prouve qu’on peut s’en passer. Chez McLaren, l’interstice cesse d’être un trou dans un appareil pour devenir le lieu même du travail.
- Elle **n’exclut pas le son**. C’est la remarque que fait Juan Alberto Conde Aldana dans sa thèse sur l’audiovision : puisque le son, lui aussi, passe entre les images, une définition fondée sur l’interstice couvre le son autant que l’image. Aucune des autres définitions ne le fait.

Ce n’est pas un hasard : McLaren est précisément celui qui a gravé des sons directement sur la piste optique, donc celui qui a traité le son comme une matière à animer image par image.

3. Alan Cholodenko : le cinéma est une forme d’animation

Alan Cholodenko est un philosophe australien, spécialiste de Jacques Derrida, qui écrit au début des années 1990. Il opère un renversement complet : **ce n'est pas l'animation qui est une forme de cinéma, c'est le cinéma qui est une forme d'animation.**

Son argument est matériel. Même un film tourné en prise de vue continue est fait d'images séparées sur la pellicule ; si l'on prend la bande dans les mains, on voit des poses distinctes. L'enregistrement continu n'est donc qu'une technique d'animation parmi d'autres.

Le contexte compte autant que l'argument. Cholodenko écrit au moment où arrivent les effets spéciaux numériques et l'image de synthèse, c'est-à-dire au moment précis où la frontière devient indécidable. Il fonde ainsi ce qu'on appelle dans le domaine anglo-saxon les **animation studies**, qui étudient toutes les formes de mise en mouvement d'images, y compris le jeu vidéo et le pré-cinéma.

Il prolongera son raisonnement une quinzaine d'années plus tard, vers 2007 : l'animation sous sa forme contemporaine, la *computer generated animation*, a imposé l'idée que tout film est une forme d'animation. Les blockbusters sont essentiellement animés, des *Seigneur des anneaux* aux Marvel, et le cinéma d'auteur l'est aussi dès qu'une maison brûle à l'écran : on ne brûle plus de maison, on demande les flammes à un infographiste.

La limite : à force d'englober, cette définition cesse de distinguer. Elle explique très bien le régime contemporain des images et très mal ce qui sépare un film de Švankmajer d'un film de Scorsese.

4. Dick Tomasovic : animer est une résurrection

Dick Tomasovic est chercheur du FNRS à l'université de Liège. Son livre *Le Corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation* (Rouge Profond, 2006) propose la définition la plus étrange et la plus féconde pour l'analyse des films.

Animer est un **acte de résurrection**. On prend une chose qui existe mais qui est figée, donc morte, et on lui donne vie. L'animateur est un docteur Frankenstein : il assemble des morceaux venus de partout, des dessins fixes, des objets, des matières, et son travail consiste à les réanimer.

Cette définition explique ce que les autres laissent de côté : la **veine fantomatique et macabre** qui traverse tout le médium, depuis les fantasmagories jusqu'aux films les plus contemporains, en passant par McLaren, Ladislas Starewitch et les Fleischer. Tomasovic va jusqu'à dire que l'animation est le lieu idéal pour évoquer les liens inextricables entre la vie et la mort.

C'est aussi la définition qui éclaire le mieux un détail du cartoon classique : dans un cartoon, on ne tue pas un personnage, **on l'efface**. La mort y est un geste de gomme, c'est-à-dire l'inverse exact du geste d'animer.

Ce que le choix d'une définition change, en pratique

définition	ce qu'elle inclut	ce qu'elle laisse dehors
André Martin	le pré-cinéma, tous les bricolages d'appareil	ce qui n'a plus de machine à dérégler
McLaren	l'image et **le son**, l'intervalle comme matière	rien, mais elle ne dit pas ce qui est un film
Cholodenko	le cinéma entier, le jeu vidéo, les effets spéciaux	la distinction animation / prise de vue
Tomasovic	la figurine, la matière, la mort à l'œuvre	les formes purement abstraites

Le fil à garder : la perte du tangible

L’animation image par image était au départ physiquement sensible, et elle l’est de moins en moins. Trois étapes.

1. **Le geste.** Aux premiers temps du cinéma, l’opérateur tournait la manivelle en fredonnant un air pour tenir un rythme régulier, autour de 16 à 18 images par seconde. Le son synchronisé impose la convention des 24 images par seconde, donc l’automatisation : le geste disparaît. 2. **La pellicule**, perdue avec le numérique. On parle encore de 24 ou 25 images par seconde, mais plus personne ne tient l’image dans sa main. 3. **Le paradoxe final** : plus le tangible se perd, plus tout le cinéma devient animé.

Sources

- André Martin, tel qu’il est cité et discuté dans le cours.
- Norman McLaren, cité par Solomon (1987) et repris par Juan Alberto Conde Aldana, *L’audiovision dans le cinéma d’animation : contribution à la sémiotique*, thèse, université de Limoges, 16 décembre 2016, direction Jacques Fontanille. En accès libre sur HAL.
- Alan Cholodenko, éditeur de *The Illusion of Life* I et II, et auteur des textes fondateurs des animation studies.
- Dick Tomasovic, *Le Corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d’animation*, Rouge Profond, 2006.