
dessin éveillé

Le dessin éveillé veut réunir des œuvres dont les gestes, les moyens, les technologies utilisées donnent vie et mouvement au dessin, en élargissent ses modes d'apparition et de reconnaissance.

Il inscrit singulièrement le dessin dans une expérience simultanée de l'espace et du temps, associe réalité, performance, fiction, illusion, citation, imagination, etc.

I - le film d'animation d'hier à aujourd'hui

Les débuts de l'image animée
Expérimentations
Les avant-gardes
L'industrialisation
Les technologies numériques

II - enjeux du dessin animé contemporain

La dimension politique du dessin animé
La projection et le rôle du spectateur
Le corps dans l'image animée
Le dessin en mouvement abstrait

Glossaire

dossier de médiation

Les dossiers de médiation sont consacrés à des thématiques spécifiques en lien avec l'histoire de l'art et d'autres disciplines, ainsi que les œuvres et les artistes acquis par le fracpicardie. Ils réunissent des textes et des commentaires comme premiers moyens de documenter et situer les pratiques artistiques contemporaines.

Des **cartels développés** sur les œuvres et les artistes ainsi que des propositions d'**ateliers de pratique artistique** autour d'un thème précis sont également disponibles sur demande. Ils constituent la base documentaire ou pédagogique à tout projet. Au centre de documentation du fracpicardie, accessible à tous, des ressources complémentaires sont consultables.

L'intégralité des œuvres du fonds sont consultables en ligne sur : www.frac-picardie.org
onglet œuvres et expositions.

fonds régional d'art contemporain de picardie

45 rue Pointin - 80000 Amiens - tél. 03 22 91 66 00

public@frac-picardie.org

service des publics : Chloé Ducroq, Laure Marcou, Sophie Malivoir

centre de documentation : Christophe Le Guennec

www.frac-picardie.org



I - Le film d'animation d'hier à aujourd'hui

« Mobile, indécis, turbulent, rétif à la définition, le **film d'animation** ne se laisse pas facilement appréhender. La tentative de définition lui est quelque peu chimérique tant la diversité de ses formes, de ses techniques et de ses ambitions contraint à une définition ouverte. Le terme même de « film d'animation » couvre un éventail si large de pratiques artistiques et techniques, qu'il ne saurait désigner un ensemble homogène du point de vue esthétique. Le film d'animation est une technique élaborée à partir d'images dessinées, d'images créées par ordinateur ou de photographies ainsi montées qu'elles forment une suite logique permettant une impression d'activité et une illusion de mouvement. L'animation, c'est toute création cinématographique d'images animées par l'utilisation de toutes sortes de techniques : le banc-titre image par image, la technique du collage, la peinture animée, la pixilation, le papier découpé, l'animation de sable, les marionnettes articulées, l'animation de la pâte à modeler, le film en image de synthèse, la 3D... Autant dire que, pour le critique comme pour l'animateur, savoir faire la part des choses n'est pas une maigre gageure. Quant à son histoire, avant d'acquiescer cette légitimité que quiconque lui reconnaît aujourd'hui, elle s'enracine dans les marges du cinéma primitif, un format qui ne lui est pas tout à fait étranger mais qui lui est pourtant, un temps, concurrent. Le film d'animation a en effet précédé le premier film de cinéma. L'inauguration de l'animation est en effet antérieure au 28 décembre 1895, date de la première projection des Frères Lumière. » (DREYFUS, Laurence (Sous la dir. de FLEISCHER, Alain). « Le film d'animation d'hier à aujourd'hui : aller-retour ». In *Histoires animées*. Tourcoing : éd. Le Fresnoy, 2007, pp. 40-41.)

« [L]e cinéma d'animation n'est pas un art de captation du mouvement, mais plutôt de création du mouvement. » (JEAN, Marcel. *Le Langage des lignes et autres essais sur le cinéma d'animation*. Montréal : éd. Les 400 coups, 2006, p. 21.)

« L'animation, en tant que média, parvient à donner vie à ce qui n'en a pas, en dotant de la capacité de mouvement des êtres et des objets imaginés, ou en donnant la parole à qui ne peut parler. Bref, en offrant une « âme » ou un « esprit », ce qui constitue l'essence de la vie, par le biais de deux capacités mentales : l'imagination et la fantaisie. » (ALVAREZ REYES, Juan Antonio (Sous la dir. de FLEISCHER, Alain). « L'illusion de la vie. Fantaisie et imagination en mouvement et production critique ». In *Histoires animées*. Tourcoing : éd. Le Fresnoy, 2007, p. 26.)

Les débuts de l'image animée

« Des jouets d'optique au dessin animé

[L]e désir de recréer le mouvement par une série d'images fixes est vieux comme le monde. Les fresques laissées par les premiers hommes montrent parfois des animaux à plusieurs pattes, comme si « l'artiste » avait voulu suggérer leur rapidité. On peut remonter moins loin dans le temps : aux papyrus égyptiens, ou aux vases grecs, ornés de frises tout aussi dynamiques. Mais la recréation du mouvement se concrétisera vraiment au XVII^{ème} siècle, avec les lanternes magiques : des images peintes sur une plaque de verre mise en rotation donnaient l'impression de bouger. L'animation se limite alors à une ou deux phases : un bras qui se lève, des yeux qui s'ouvrent ou se ferment... Des colporteurs sillonnent alors la campagne pour égayer les longues veillées d'hiver. À Paris, des personnalités comme Voltaire organisent des « soirées lanterne magique » dans leur hôtel particulier. Un siècle plus tard, c'est l'immense succès populaire des séances d'ombres chinoises (exécutées avec les mains, comme on l'a tous fait devant une source lumineuse, ou avec des figurines plates découpées dans du carton). Puis, commence la vogue des « jouets d'optique », basés sur le phénomène de la « persistance rétinienne ». En 1832, un physicien belge, Joseph Plateau, met au point un étrange appareil, le phénakistiscope. Il se compose d'un disque de carton percé d'un certain nombre de fentes et décoré d'une suite de dessins. On fait tourner le disque face à un miroir et, à travers les ouvertures, on voit bouger les dessins. Inconvénient du procédé : il ne permet encore d'animer que des cycles, c'est-à-dire un même mouvement revenant en boucle.

Avec l'apparition de la photographie en 1824, l'étude du mouvement se perfectionne. En 1878, [Eadweard] Muybridge décompose le galop d'un cheval en une suite de clichés. En 1882, Jules Marey invente le fusil chronophotographique.

Le 28 octobre 1892 est une date historique : Emile Reynaud – inventeur d'un autre appareil, le praxinoscope – présente son « Théâtre optique » dans le cabinet fantastique du Musée Grévin. Enfin, on sort de l'animation « cyclique » de quelques images. Emile

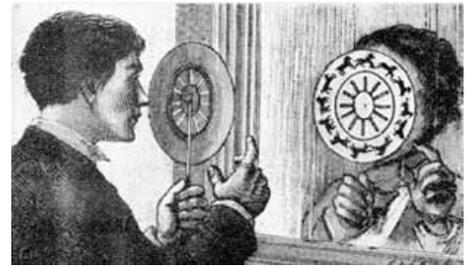


Illustration du principe du « Phénakistiscope » de Joseph Plateau, 1832.



Eadweard James MUYBRIDGE, *Le galop de Daisy*, 1878.

Reynaud peint à la main sur de très longues bandes flexibles de gélatine de ravissants dessins colorés qui racontent une histoire courte. Chaque bande est encadrée d'un solide carton pour résister aux multiples projections sur écran, par réflexion dans un miroir. Le spectacle dure quelques minutes (le plus long comporte jusqu'à 700 dessins) et il fait courir tout Paris entre 1892 et 1900. [...]

Ancêtre du dessin animé, le Théâtre optique est détrôné trois ans plus tard, le 28 décembre 1895, par la naissance du Cinématographe Lumière, au Grand Café de Paris. Dès lors, le dessin d'animation n'a plus qu'à suivre les perfectionnements du cinéma. C'est un opérateur catalan — Segundo De Chomon (1871-1929) — qui découvre le principe de la prise de vue image par image, ouvrant un champ infini aux trucages. Il suffit d'arrêter la caméra entre deux prises et de changer un objet (ou un acteur) pour un autre. A la projection, l'effet est magique. Il signe un film d'objets animés, *El Hotel electrico* (1905), où l'on entre dans un hôtel entièrement automatisé. [...]

Emile Cohl, un caricaturiste truqueur chez Gaumont, a l'idée d'appliquer ce principe au dessin. Le 17 août 1908, au théâtre du Gymnase à Paris, il présente *Fantasmagorie*, considéré comme le premier « dessin animé » de l'histoire du cinéma. Le film dure 1 minute 57 secondes ! Emile Cohl travaille seul, son graphisme est donc simplifié et linéaire, mais plein d'humour. [...] On peut dire qu'Emile Cohl est le premier à avoir exploré presque toutes les possibilités de l'animation : dessin, papier découpé, objets animés, marionnettes.

Dans les années qui suivent, le dessin animé se répand un peu partout dans le monde. Aux États-Unis, Winsor McKay – créateur d'une B.D. célèbre, *Little Nemo* – dessine à lui seul un film de douze minutes, *Gertie le dinosaure* (1909). Il le présente au théâtre Hammerstein de New York, debout à côté de l'écran, un fouet à la main, donnant des ordres en direct à l'animal qui semble lui obéir. [...] À cette époque, le dessinateur travaille en solitaire. » (GENIN, Bernard. *Le Cinéma d'animation*. Paris : éd. Des Cahiers du cinéma, 2005 (première publication en 2003), pp. 5-9.)

« Un **flip book** est une réunion d'images assemblées destinée à être feuilletée pour donner une impression de mouvement et créer une séquence animée à partir d'un simple petit livre et sans l'aide d'une machine. Très

populaire à la fin du XIX^{ème} et au début du XX^{ème} siècle, mais encore fabriqué de nos jours, le flip book (du verbe to flip over ou to flip through : feuilletter) est le nom américain, plus connu que son appellation française, du folioscope (parfois aussi appelé kineograph, feuilletoscope ou cinéma de poche). Les anglais utilisent les termes flick book ou flicker book et les allemands Abblätterbuch (livre à feuilletter) au XIX^{ème} siècle et depuis Daumenkino : « le cinéma avec le pouce », appellation que l'on retrouvait parfois aux États-Unis au début du siècle (thumb book ou thumb cinema) comme celles moins courantes de flip movie, fingertip movie, riffle book, living picture book ou hand cinema. [...]

Entre l'invention de la photographie et la première séance publique du cinématographe Lumière en décembre 1895, la photographie du mouvement en images successives avait inspiré bien des scientifiques. L'illusion provoquée par la persistance des images rétinienne les a conduit à inventer de nombreux jouets optiques, qualifiés aujourd'hui de « pré-cinéma », ancêtres du cinéma actuel : thaumatrope, phénakistiscope, zoetrope, praxinoscope, etc. Le flip book [...] est le plus simple de ces jouets optiques puisque son utilisation ne nécessite pas d'appareillage spécifique. [...]

Le flip book s'est répandu à la fin du XIX^{ème} siècle en particulier sous forme de petits carnets. [...] Le sport a été l'un des plus grands utilisateurs de flip books surtout aux États-Unis et en Grande Bretagne. Le flip book peut être un hommage à un sportif ou la commémoration d'un événement. À la fin du XIX^{ème} siècle ce sont essentiellement des dessins qui l'illustrent puis rapidement des photographies. [...] Très vite après son invention, le flip book a servi d'objet publicitaire. C'est un petit objet ludique relativement facile à fabriquer et qui peut servir à la fois de cadeau et d'outil de promotion pour une marque ou même donne la possibilité de montrer un produit en action ou encore la façon de s'en servir. [...] L'actualité ou la politique peuvent s'emparer du flip book. En 1917, les Américains en font un pour promouvoir le « Liberty Bond ». À l'intérieur est présenté le drapeau américain avec quelques pages sur son histoire. En 1925, pour l'Année Sainte, on voit le pape Pie XI bénissant la foule. En 1929, ce sont des corridas à Séville et à Barcelone qui sont ainsi célébrées. [...]



Illustration du « Théâtre optique » d'Emile Reynaud au Musée Grévin, 1892.

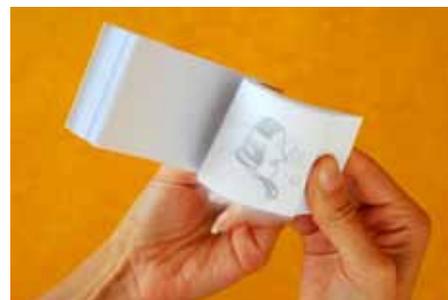


Illustration du principe du flip book.



« Le Cinématographe de poche » du Bon Marché. Photographies imprimées de Camille Sohet, « imprimeur d'art », début du XX^{ème} siècle.

Le premier flip book d'artiste connu est celui que Robert Breer a réalisé sous le titre *Image par image* pour l'exposition « Le Mouvement » à la Galerie Denise René en 1955. [...] Depuis les années 1990 des artistes de plus en plus nombreux ont utilisé ce support comme moyen d'expression. Ils ont souvent été réalisés par eux-mêmes. » (Extrait de « Historique des Flip books » et « Typologie des flip books » sur www.flipbook.info)

« Née le 2 juin 1899, **Lotte Reiniger** se consacra très tôt au cinéma. « Tout commença en 1919. J'étais une petite fille enthousiaste qui ne savait rien faire d'autre de bon que de découper des silhouettes et qui désirait ardemment entrer dans le monde du cinéma. [...] Je présentais mon premier film de silhouettes le 12 décembre 1919. [...] La réaction du public fut tellement encourageante que je persévérais dans cette voie. En 1923, un jeune banquier de Berlin, Laris Hagen, qui m'avait vu manipuler mes films de fables à l'Institut, me demanda si je ne voulais pas produire un film de longueur normale dans ce style. » [...]. Le long métrage (un des premiers dans le monde et le premier en Europe) s'intitula *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* [**Les Aventures du Prince Ahmed**, 1926]. La technique fut un type particulier d'animation de découpages : les silhouettes étaient découpées dans du papier noir et représentaient des personnes, des animaux, des choses, comme vues à contre jour, on les appela aussi « ombres chinoises ». Une fois terminé, ce film eut un énorme succès, surtout en France où Jean Renoir et René Clair en furent les propagandistes passionnés. Le film condense divers contes des mille et une nuits cherchant à en garder tantôt la délicatesse, tantôt l'aspect dramatique. [...] Tout le récit est empreint d'une grande finesse, aussi bien dans les décors que dans les mouvements des acteurs en filigrane. [...]

Ceux qui ont écrit sur les films de Lotte Reiniger s'accordent à en louer la qualité de délicatesse, de raffinement et de précieuse fragilité. L'atmosphère créée par ses minutieux filigranes animés n'a rien à voir [...] avec les temps présents, ils participent à un monde de fantaisie, paisible et abstrait, proche du songe par l'aspect indéfini de la silhouette qui ne permet pas non plus d'identifier l'expression des visages. [...] La technique de Lotte Reiniger a

inspiré de nombreux auteurs modernes. Les cinéastes est-allemands, japonais, chinois, qui utilisent aujourd'hui en animation les découpages sur papier noir, ont appris cet art en étudiant ses films. Personne pourtant n'a réussi à égaler la douceur de son animation et surtout l'extrême finesse plastique de ses figurines. » (BENDAZZI, Giannalberto. *Le Film d'animation*. Grenoble : éd. La Pensée Sauvage/JICA, vol 1, 1985, pp. 58-62.)

Expérimentations

« Le « **film direct** », le plus ancien qui nous soit resté est *Le Retour à la raison* (1923). **Man Ray** a recours à la technique du « rayogramme » photographique, découvert l'année précédente par « erreur » et développé en photographie avec *Les Champs délicieux*. En déposant à même la pellicule des objets, des substances, ou encore des bouts de négatifs photographiques qui ne respectent pas la partition du ruban cinématographique en séries d'images, Man Ray se livre à une composition classique sur le ruban filmique, considéré comme un rouleau sensible. Son projet est de mettre en mouvement ses compositions photographiques ; pour cela, le facteur « hasard » lui suffit vraisemblablement.

Malgré ces tentatives expérimentales en Italie et en France, la naissance d'un véritable « cinéma direct » se situe résolument en Angleterre. En 1933, [**Norman McLaren**] commence à réaliser à Glasgow un premier essai d'application d'encre sur de la pellicule délavée, *Hand Painted Abstraction*, un film aujourd'hui disparu [...]. » (BOUHOURS, Jean-Michel (Sous la dir. de BOUHOURS, J.-M. et HORROCKS, R.). « La conjonction de la forme et du mouvement ». In *Len Lye*. Paris : Centre Pompidou, 2000, p. 82.) « Davantage qu'un animateur, McLaren est donc un expérimentateur, travaillant encore et encore la matière première (la pellicule), non seulement pour en extraire de l'image, mais aussi du son. [...]

Narratif, abstrait, purement visuel ou simplement « décoratif », son cinéma ne cesse d'explorer « le mouvement des images » (« Comment ça bouge est aussi important que ce qui bouge », affirmait-il). Ce qui se confirme dans ses innombrables films d'animation (animés, certes, pas au sens du dessin animé, puisque la plupart du temps les motifs étaient gravés dans la pellicule), dont les plus célèbres sont *Blinkity Blank*, *Lignes verticales*, *Lignes horizontales*,



Lotte REINIGER, *Les Aventures du Prince Ahmed*, 1924-26. Allemagne, muet, durée : 65 min.



Man RAY, *Pistolet et clés n°37*, extrait du portfolio *Les champs délicieux*, 1922. Rayographie. Coll. Galerie Nationale d'Australie.



Norman MCLAREN travaillant la pellicule.

Mosaïque (ce dernier étant le résultat de la superposition inversée des bandes des deux précédents films cités, parfait exemple du retravail incessant par McLaren de sa propre matière filmique), *Synchronie*, *Caprices en couleur*, *le Merle* (dont on peut suggérer qu'il n'a peut-être pas été sans influence sur Osvaldo Cavandoli, l'inventeur de la *Linea* - souvenez-vous de ce bonhomme surgissant d'une ligne blanche sur fond bleu s'adressant en hurlant au dessinateur dont on ne voyait que la main). [...] L'abstraction des signes graphiques qui ne représentent rien, le mouvement des images et des couleurs, la grande place laissée à l'aléatoire, la pure gratuité des formes sans émotion finissent néanmoins, sur la durée, par produire un lien, une sensation ; l'œil pénètre alors une surface mouvante, quasi hypnotique. » (LAUMONIER, Alexandre. « Norman McLaren ». In *Art Press*, décembre 2006, n°329, pp. 14-16.)

« **Len Lye** n'est [...] pas le premier, mais il est incontestablement celui qui film après film, donne à la procédure ses lettres de noblesse. [...] Le langage formel qu'il va élaborer pour ses sculptures cinétiques, mais aussi pour ses doodles (« gribouillages »), pour les morceaux de pellicules de ses films ou pour ses peintures, se réduira [...] dans bien des cas à la ligne fermée et au trait. [...]

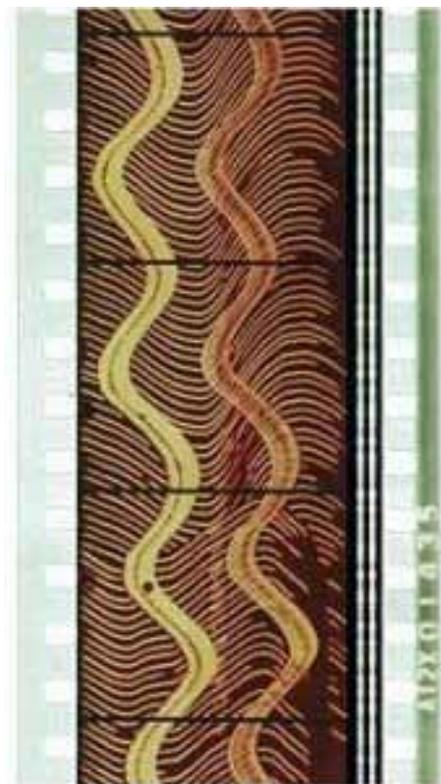
Dans le cas du cinéma direct, le dessin de la ligne a l'avantage de conserver un aspect semblable du ruban à l'écran, ce que Len Lye démontre magistralement dans *A Colour Box*, où les traits sur la pellicule constituent l'essentiel du langage formel. Le vocabulaire en est riche : lignes grattées sur l'émulsion ou peintes, positives ou négatives, continues ou discontinues, simples, dédoublées ou multipliées à l'aide d'un peigne, lignes parallèles, lignes qui convergent ou s'enroulent. La bande de film examinée à « l'œil nu » révèle des stratégies de composition (mouvements, formes globales) correspondant à des morceaux de ruban dont on perçoit d'emblée l'autonomisation procédurale et spatiale. Ces morceaux de ruban érigés en unités spatiales sont les agents du rythme et du montage chez Len Lye. [...] Dans *Free Radicals* (1958), les traits obtenus par grattage sur la pellicule opaque rappellent ceux, fins et sinueux, des doodles abstraits et créent des dessins de lumière, quelquefois de véritables sculptures, quand le mouvement du trait joue

sur la profondeur. L'artiste a utilisé les deux axes du médium : verticalité et horizontalité ; l'un pour un dessin automatique laissé au libre arbitre de la machine, l'autre pour un mouvement composé. Les lignes dessinées dans le sens de la pellicule continuent d'être très présentes, comme dans *A Colour Box*, mais elles viennent en contrepoint des lignes horizontales (dans la largeur de la pellicule) qui, elles, sont inscrites image après image, c'est-à-dire répétées et variées pour le besoin d'un mouvement cinématographique obtenu par animation. » (BOUHOURS, Jean-Michel (Sous la dir. de BOUHOURS, J.-M. et HORROCKS, R.). « La conjonction de la forme et du mouvement ». In *Len Lye*. Paris : Centre Pompidou, 2000, pp. 73-82.)

« Le Musicien Québécois Normand Roger [...] insistait sur un aspect fondamental de **la place du son dans le cinéma d'animation** : l'absence d'un son direct, d'un son synchrone, le caractère synthétique de la bande sonore. En effet, si le cinéma d'animation exige que le mouvement soit produit plutôt que reproduit, il en va de même du son.

Certains diront que de nos jours, on ne trouve pas plus de son direct, c'est-à-dire de son enregistré lors du tournage, dans le cinéma de prises de vues réelles que dans le cinéma d'animation. C'est vrai, la grande industrie a de plus en plus tendance à refaire systématiquement tout le travail sonore en studio. Pas un craquement de porte qui ne soit bruité, pas une réplique qui ne soit postsynchronisée. C'est désormais la règle dans la majorité des longs métrages. Mais on continue toujours, pendant le tournage de ces films, à faire ce qu'on appelle du son témoin. C'est-à-dire qu'un technicien enregistre le son correspondant à chaque prise pour que cette bande puisse servir de guide au concepteur sonore. Il y a donc presque toujours, dans le cinéma de prise de vue réelle, un geste qui d'emblée, pour paraphraser Normand Roger, vise à fermer le champ des possibles. Lorsque la technologie du sonore a été au point, seul le cinéma d'animation est donc resté marqué par un silence d'origine, par un vide synonyme d'immobilité, de mort (puisque le mouvement c'est la vie) qu'il allait falloir combler.

Ce creux, ce manque, ce trou, on a eu tendance à le combler par l'utilisation de la musique. Comme au temps du cinéma muet, d'ailleurs, puisque dès la première projection des frères Lumière, en 1895, quelqu'un s'était mis au piano, probablement à l'invitation



Len LYE, *A Colour Box*, 1935. Film peint directement sur pellicule 16mm, durée : 4 min.



Oskar FISCHINGER, *Composition en bleu*, 1935. Photogramme. Musique : *Les joyeuses commères de Windsor*, d'Otto Nicolai, durée : 4 min.

des cinéastes. [...] Plusieurs cinéastes, tentés par l'abstraction, travaillent à l'élaboration de rythmes visuels [...]. Réalisant *Optical Poem*, [Oskar] **Fischinger** réussit à marier des formes abstraites avec la deuxième *Rhapsodie hongroise* de Franz Liszt. Dans cette œuvre et dans d'autres films du même genre, il cherche non seulement à donner visuellement une équivalence rythmique à la musique, mais aussi une équivalence plastique lorsqu'il fait correspondre sons graves et lignes courbes, sons aigus et formes pointues, cassantes. Le réalisateur va même jusqu'à donner des équivalences chromatiques à la musique. Il avait amorcé des recherches en ce sens en 1933, dans des œuvres comme *Composition en bleu* (complétée en 1935) — sur la musique d'Otto Nicolai intitulée *Les joyeuses commères de Windsor* — ce qui fait de lui un pionnier dans l'utilisation de la couleur. C'est cette rigueur dans l'analyse musicale qui permet à Fischinger de mettre en scène de véritables ballets visuels, des chorégraphies abstraites qui ont le mérite d'amplifier l'impact émotif créé par la musique en sollicitant un deuxième sens, en l'occurrence la vue qui s'ajoute à l'ouïe. » (JEAN, Marcel. « Entends-tu ce que je vois ? ». In *Le Langage des lignes et autres essais sur le cinéma d'animation*. Montréal : éd. Les 400 coups, 2006, pp. 119-125.)

Né à Paris le 8 décembre 1861, **Georges Méliès** avait entrepris une carrière d'illusionniste, pour aboutir, ayant acheté le petit théâtre de Robert Houdin, à celle d'impresario-acteur de spectacles de magie et de variétés. En tant que tel, il avait été invité par les frères Lumière, en quête de clients, à l'historique soirée de projection du 28 décembre 1895. L'impression que cette soirée fit sur lui fut énorme. S'instituant producteur et réalisateur, il commença une carrière mémorable qui le mit pendant près d'une dizaine d'années au plus haut niveau du cinéma de son époque. Le cinéma d'alors était un monde de documentaristes et Méliès fut le premier à y introduire l'imaginaire, l'onirique, le romanesque. Il fut le premier à étudier en profondeur les trucages que la caméra permettait, trucages qui en grande partie se sont transformés en autant d'éléments du langage cinématographique d'aujourd'hui. Voir aujourd'hui un film de Méliès procure la singulière impression d'assister à un film d'animation... sans animation. L'action se déroule au milieu

de décors peints, antinaturalistes au maximum. Les acteurs eux-mêmes deviennent de purs éléments figuratifs tant ils sont couverts de masques, de costumes, de déguisements. En raison de la fixité de la caméra (Méliès tournait avec le principe que la caméra devait être comme « un monsieur dans un fauteuil »), toute l'action se déroule comme dans un petit théâtre de pantins animés.

S'il existe une discordance de style dans les films de Méliès, elle naît de la contradiction entre la réalité bidimensionnelle de la scénographie, le statisme des décors et la réalité tridimensionnelle des acteurs qui s'agitent dans leur rôle.

Le cinéma de Méliès porte en lui-même les germes de sa propre négation car la fantaisie se heurte à l'artifice scénique et le « merveilleux » est tel, du fait de la complicité conventionnelle des spectateurs : ce qui n'empêche pas qu'il soit de carton-pâte. Il prélude à un cinéma de la même lignée, dans lequel les contradictions seraient surmontées par une pratique différente. Un cinéma dont l'homogénéité stylistique entre les personnages, les décors (les uns et les autres dessinés ou sculptés) et le mouvement, ultime élément plastique dans le temps, pourraient être conçus et dirigés par l'auteur, au lieu d'être à la merci de théâtraux déguisés. Le cinéma de Méliès est peut-être un des exemples les plus convaincants de l'inexistence d'une solution de continuité entre le « cinéma en réel » et l'« animation ». (BENDAZZI, Giannalberto. *Le Film d'animation*. Grenoble : éd. La Pensée Sauvage/JICA, vol I, 1985, p. 31.)

Les avant-gardes

« **Pourquoi les artistes s'intéressent-ils à l'animation ?** Essentiellement parce que le cinéma offrait le mouvement. La recherche du mouvement qui avait accompagné toute l'histoire de l'art était devenue impérieuse depuis l'impressionnisme. Le tableau devait tendre toujours plus à emprisonner la vie même, puisque la photographie pouvait suffire à la représenter dans son immobilité. [Georges] Seurat réussit à rendre les vibrations de l'air. Les peintres futuristes qui faisaient du « dynamisme » un principe à la fois idéologique et esthétique oublient les personnages et peignent l'action. [Giacomo] Balla décrit le trotinement d'un basset (*Dynamisme d'un chien en laisse*, 1912). *Les mains du violoniste* où celles-ci



Georges MÉLIÈS, *Le voyage dans la lune*, 1902. Photogramme. France, noir & blanc, muet, durée : 16 min.



Giacomo BALLA, *Dynamisme d'un chien en laisse*, 1912. Huile sur toile, 90,8x110 cm. Coll. Albright-Knox Art Gallery, Buffalo.

pour jouer parcourent l'instrument avec une grande vélocité. [Anton Giulio] Bragaglia crée les « photo-dynamiques » qui synthétisent en une seule image le développement d'un geste. Marcel Duchamp réalise dans le même temps le *Nu descendant d'un escalier, etc.*

Nous sommes toujours à l'intérieur d'une conception « plastique » du mouvement : le nouveau mode de peindre ou de photographier tente d'exprimer l'effet optique et le concept psychologique d'action. De là au cinéma, il n'y a qu'un pas.

Le cinéma d'animation, apte à rendre mobile ou, comme aurait dit les futuristes, « mouvementé » n'importe quel objet, dessin ou peinture était, pour les artistes qui sculptaient, dessinaient, peignaient, très près d'aboutir.

L'histoire du cinéma d'animation est ponctuée de contacts, d'incursions de peintres ([Pablo] Picasso lui-même fut sur le point de confier quelques-uns de ses dessins à l'animateur Giulio Gianini pour qu'il en tire un film), réciproquement, les « animateurs » ont toujours porté une vive attention aux innovations des divers courants graphiques et plastiques. Dans les années cinquante, la naissance de l'art cinétique fournira le « maillon manquant » de la chaîne qui lie les arts plastiques traditionnels et l'animation. Dans les quarante premières années du siècle, l'Europe fut le creuset du monde culturel, le lieu où il fut possible de tenter des expériences et de débattre des principes nouveaux. » (BENDAZZI, Giannalberto. *Le Film d'animation*. Grenoble : éd. La Pensée Sauvage/JICA, vol I, p. 33.)

« [...] *Ballet mécanique* (1924) [de **Fernand Léger**], pot-pourri de tournages « en réel », de peintures directes sur la pellicule, d'animation classique et de trucs fut et est resté un des sommets du cinéma d'avant-garde (l'excellente séquence de *Charlot cubiste* semble remonter à 1920-1921, en collaboration avec l'opérateur américain Dudley Murphy). A cette époque, Léger s'intéressait aux objets, dans ses tableaux. Il les disposait à sa guise de diverses façons, tantôt isolés, tantôt regroupés ou en contraste.

« L'idée du film, écrit-il, m'est venue pour m'assurer de la valeur plastique des nouveaux éléments de l'expression mobile. La répétition des formes, les rythmes ralentis ou accélérés offrent des possibilités extraordinaires. Un objet peut devenir à lui tout seul un spectacle tragique, comique, grandiose. C'était

une aventure au pays des merveilles. J'aurai voulu construire une pellicule avec des fragments d'objets, mais cela aurait été une expérience trop abstraite, inaccessible à un public non-averti. Pour cette raison j'ai alterné au montage fragments et objets réels. Le vrai cinéma est l'image de l'objet parfaitement inconnu de mes propres yeux. »

Le film de Léger est à prendre comme une recherche picturale et dynamique. Il doit être perçu essentiellement comme la proposition d'un certain langage et comme un travail en cours. Son poids culturel fut considérable, puisqu'il circula peut-être plus qu'aucun autre film abstrait de l'époque et donna de l'impulsion au développement de l'avant-garde historique française ainsi qu'aux films « non-alignés » d'artistes dadaïstes et surréalistes. Duchamp, lui aussi, tourna un film : *Anémic cinéma basé sur le dessin*. » (BENDAZZI, Giannalberto. *Le Film d'animation*. Grenoble : éd. La Pensée Sauvage/JICA, vol I, 1985, p. 65.)

« En 1925, [**Marcel Duchamp**] sollicite [...] le concours de Man Ray pour réaliser un film stéréoscopique : « [Il] vint me voir avec un nouveau projet : il envisageait la possibilité de faire des films en trois dimensions. [...] Il entendait relier les deux caméras au moyen de roues dentées et d'un axe unique. Ainsi, il tournerait un film double, stéréoscopique, ayant pour sujet un globe sur lequel était peinte une spirale. » Les caméras équipées de filtres (l'un vert, l'autre rouge), produisent deux films qui projetés simultanément restituent, selon le principe des anaglyphes, l'illusion d'une image unique en trois dimensions.

Le 30 août 1926, *Anémic Cinéma*, que Marcel Duchamp vient de réaliser avec Man Ray et l'assistance technique de Marc Allégret, est présenté lors d'une projection privée [...]. Pendant les sept minutes que dure la projection, on peut voir en alternance tourner dix disques ornés de motifs spiralés et neuf autres sur lesquels figurent des calembours pour la plupart pornographiques, inscrits eux aussi en forme de spirales. [...] Réalisé de façon on ne peut plus artisanale, le film est le fruit de la prise de vue, image par image, des disques collés sur des galettes soixante-dix-huit tours, placés sur le plateau d'un phonographe. » (Sous la dir. d'OTTINGER, Didier. *Marcel Duchamp dans les collections du Centre Georges Pompidou*. Paris : éd. du Centre Pompidou, 2001, pp. 82-84.)



Fernand LÉGER, *Ballet mécanique*, 1923-24. Photogrammes. Film réalisé en collaboration avec Dudley Murphy et Man Ray, 35 mm. Musique de George Antheil, durée : 14 min.



Fernand LÉGER, *Ballet mécanique*, 1923-24. Photogrammes. Film réalisé en collaboration avec Dudley Murphy et Man Ray, 35 mm. Musique de George Antheil, durée : 14 min.



Fernand LÉGER, *Ballet mécanique*, 1923-24. Photogrammes. Film réalisé en collaboration avec Dudley Murphy et Man Ray, 35 mm. Musique de George Antheil, durée : 14 min.

« La **vidéo** s'est, dès le début, inscrite du côté d'une hétérogénéité par rapport à l'art, et c'est dans cette impureté même qu'elle s'est petit à petit construite une légitimité par rapport au mouvement général de l'art. Apparue dans une période que les historiens identifient comme marquant le passage de la modernité à la postmodernité, la vidéo s'est manifestée dans une grande variété d'agencements et de projets conceptuels. Outil critique de la télévision, instrument d'expression militante, en recherche de spécificités relevant du modernisme, recyclant toutes les images, les détournant dans une perspective politique..., mais aussi médium de création d'images inédites, moyen de raconter, outil documentaire, dispositif de projection, etc. [...]

Les premiers gestes artistiques qui ont utilisé l'image électronique, désormais constitués en véritable scène primitive de l'histoire de la vidéo, sont des gestes de « défiguration ». [...] [Les] interventions s'inscrivent dans une esthétique de la déconstruction de la télévision (toute moderne) [...].

[Un]artiste pionnier de la déstructuration de la télévision et de ses images est **Nam June Paik**. D'origine coréenne, Nam June Paik (1932) fait ses études à Tokyo, puis en Allemagne où il suit les cours de [Karlheinz] Stockhausen, à Darmstadt, et participe aux recherches du Studio de musique électronique de la Westdeutscher Rundfunk (WDR) de Cologne. C'est également en Allemagne qu'il rencontre le musicien d'avant-garde américain John Cage. Ces quelques éléments biographiques permettent d'éclairer les influences culturelles de certaines postures chez Paik : références à l'art et aux religions asiatiques, formation musicale, contact avec l'avant-garde américaine qui le poussera naturellement vers le groupe *Fluxus*, particulièrement impertinent vis-à-vis des institutions artistiques, mêlant tous les médias disponibles aux objets, voire aux restes, aux déchets de la culture urbaine industrielle [...].

[En mars 1963] Nam June Paik branche, dans *13 distorted TV sets*, chaque téléviseur sur un magnétophone ou un générateur de fréquences qui jouent le rôle de source de signal. Cette déviation de l'utilisation « normale » du téléviseur, ces déformations de signaux, produisent des formes associées à un dysfonctionnement de la télévision : cafouillage de l'image, zébrures, unique ligne traversant l'écran ;

elle permettent aussi de prendre conscience des qualités lumineuses de l'image et de ses modulations [...] Nam June Paik va multiplier les propositions électroniques, mêlant l'impertinence et le jeu, le bricolage et la technologie, la provocation et la complicité avec le public, cela dans une jubilation proliférante. »

(PARFAIT, Françoise. *Vidéo : un art contemporain*. Paris : éd. du Regard, 2001, pp. 7-8, 21, 24-25.)

« Entre 1963 et 1971, il a construit une série de sculptures vidéo appelées *Participation TV*. Dans l'une de ses œuvres, *Magnet TV* (1965), il posait un gros aimant sur un poste de télévision, de telle sorte que la force électromagnétique exercée par l'aimant déformait le signal qui passait sur les ondes à ce moment-là. Dans une autre œuvre, un micro avait été installé dans la télé. Souffler, taper des mains, chanter ou produire d'autres bruits produisait des permutations colorées de l'image. »

(FURLONG, Lucinda (Sous la dir. de FERRER, Mathilde). « La répartition électronique. L'art de la vidéo interactive ». *La Vidéo entre art et communication*. Paris : éd. de l'Ecole nationale supérieure des beaux-arts, 1997, p. 99.)

A cette époque [fin des années 1960], la télévision commençait sérieusement à devenir un monstre central et puissant à l'intérieur même de nos maisons, et la vidéo, qui se situait entre l'art et la communication, sur le même support que la télévision, arrivait à point nommé pour se poser comme justicière-redresseuse-de-torts télévisuels. Les frontières entre art vidéo et documentaire n'étaient pas si clairement marquées. L'époque était à l'utopie, le monde transformable, les scénarios multiples.

Pour avoir ses entrées dans le monde de l'art, la vidéo [...] se définissait alors par des caractéristiques formelles qui lui étaient spécifiques. Entre autres spécificités, la vidéo entrait dans l'ère de l'instantanéité de l'information, le règne du copier-coller, la reproduction électronique, le multiple et l'absence d'original. Il n'était plus question de propriété mais d'accès.

Aujourd'hui la vidéo est devenue, pour les artistes, une option parmi d'autres. »

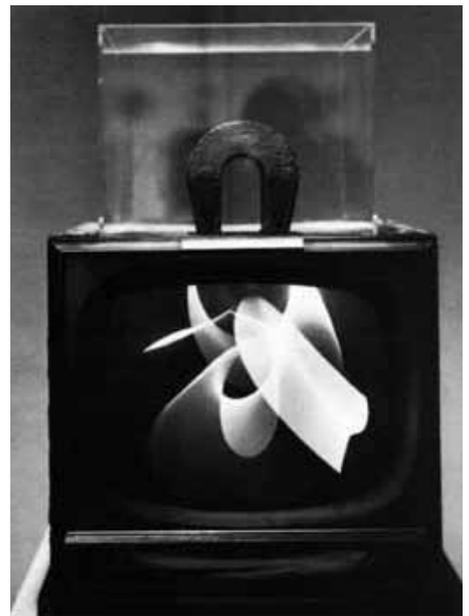
(MAGNAN, Nathalie (Sous la dir. de FERRER, Mathilde). « Introduction ». *In La Vidéo entre art et communication*. Paris : éd. de l'Ecole nationale supérieure des beaux-arts, 1997, pp. 7-8.)

L'industrialisation

« C'est en Amérique que le dessin animé passera du stade de bricolage à celui de grosse industrie, avec l'apparition des grandes équipes regroupées en studios et du travail à la chaîne.



Nam June PAIK, *Zen for TV*, 1963.



Nam June PAIK, *Magnet TV*, 1965.

D'année en année, **le procédé se perfectionne** : Raoul Barré (1874-1932) introduit les perforations « standard », qui permettent un repérage parfait des dessins les uns par rapport aux autres. En 1914, le dessinateur J. R. Bray fait breveter une idée de son associé Earl Hurd : l'usage de celluloses transparents. Enfin, on peut séparer les dessins du décor fixe. Le cartoon prend alors un nouvel essor. Max et Dave Fleischer inventent *Koko le clown* (1916). Dans *Out of the Inkwell*, il sort de sa bouteille d'encre et joue avec le pinceau de son créateur. En apparaissant eux-mêmes à l'image à côté de leurs créatures, les frères Fleischer mêlent déjà à la perfection animation et prise de vue réelle [...]. » (GENIN, Bernard. *Le Cinéma d'animation*. Paris : éd. Des Cahiers du cinéma, 2005 (première publication en 2003), p. 9.)

« Cette industrialisation n'aurait pas pu se faire sans les techniques appropriées ni une certaine culture de production. C'est le film d'animation publicitaire qui accélérera l'industrialisation du film d'animation. [...] La montée en puissance de l'industrie publicitaire, de l'animation au service des programmes télévisuels ainsi que l'émergence de nouveaux formats (vidéo-clips, documentaire télévisuel) assoit définitivement la postérité du film d'animation qui fait justice à la complexité croissante du monde. La télévision ainsi que l'organisation de nombreux festivals aux Pays-Bas, en Belgique, en France, aux Etats-Unis où le circuit des clubs et universités prend le relais, attirent l'attention du grand public sur un format dont il n'était pas familier jusqu'alors. » (DREYFUS, Laurence (Sous la dir. de FLEISCHER, Alain). « Le film d'animation d'hier à aujourd'hui : aller-retour ». In *Histoires animées*. Tourcoing : éd. Le Fresnoy, 2007, pp. 50-51.)

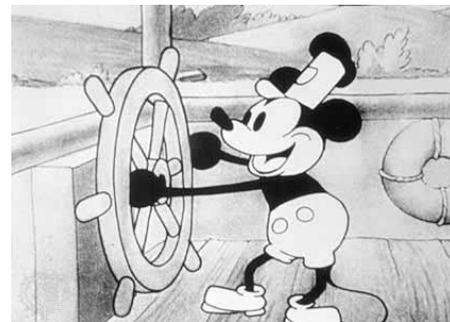
« Walt Disney se trouva [grâce au succès des *Mickey Mouse Cartoons*], pour la première fois de sa vie, dans une situation où il pouvait disposer d'argent. Il l'utilisa pour donner plus d'envergure à ses projets et à son affaire. [...] La première idée avait été d'engager les meilleurs animateurs présents sur le marché, pour la plupart new yorkais. [...] En sept ans on examina bien trente cinq mille candidatures. Jusqu'en 1941, enfin, une école d'art créée au sein de la Disney, perfectionna les animateurs et répertoria les nouveaux principes de style et de technique qui venaient d'être élaborés. La **révolution disneyenne** eut à l'intérieur du cinéma d'animation américain, le même effet que

l'avènement du sonore dans l'industrie cinématographique tout court. Tout ce qui continuait à être fait de la manière précédente était mis hors course. Ce qui est intéressant c'est que ce ne fut pas une révolution technologique mais bien une révolution du produit.

Disney ne pensait plus en termes de figures en mouvement, mais en termes d'acteurs dessinés. Il se creusait la cervelle à propos de la mimique des visages, des gestes, des trucs du jeu des personnages. Chacun de ceux-ci devait avoir un caractère, une façon de se mouvoir correspondant à son aspect, à sa psychologie, un corps dans lequel les os, muscles et articulations soient à leur place.

Le dessin animé n'était désormais plus un lieu graphique. Il était un *monde réel caricaturé* qui obéissait à des lois cohérentes. Walt l'appela « l'impossible plausible ». [...] Ses méthodes de production furent elles aussi renouvelées. Suivant les principes tayloristes rationnels de la division du travail, diverses équipes spécialisées furent constituées : pour l'animation proprement dite, pour les décors, pour les effets spéciaux, les lay-out, les sujets. L'encrage, le coloriage, la prise de vue furent à leur tour séparés. Le story-board (sorte de scénario dessiné) permettait de contrôler constamment l'idée du film. En pratique, la structure de l'entreprise était une extension en quelque sorte de Walt Disney en personne. » (BENDAZZI, Giannalberto. *Le Film d'animation*. Grenoble : éd. La Pensée Sauvage/JICA, vol 1, 1985, pp. 104-105.)

« Au Japon, la **japanimation** se constitue un corpus des plus impressionnants : là où l'animation occidentale est souvent considérée comme destinée aux enfants, en dehors d'œuvres d'auteurs indépendants ou de quelques comédies satiriques, l'animation japonaise bénéficie dans ses sujets d'un traitement proche du cinéma en prises de vue réelles, abordant quasiment tous les genres, y compris la pornographie. [...] Au sortir de la guerre, une frénésie de création amène une centaine de graphistes en animation à se rassembler pour fonder leur propre maison de production la Shin-Nihon-Doga qui donnera plus tard la célèbre Tōei-Animation qui est restée jusqu'à ce jour le plus grand trust au monde dans le secteur du dessin animé. [...] [L'animation japonaise] arrivée à sa maturité, elle amorce à partir



Steamboat Willie, 1928. Photogramme. Dirigé et produit par Walt Disney. Le premier Mickey Mouse Cartoon, noir & blanc, durée : 7 min.



Dragon Ball Z, une production télévisuelle de la Tōei-Animation, 1989-96 (diffusée en France pour la première fois en 1990). Nombre d'épisodes 291, durée : 26 min.



Hayao MIYAZAKI, *Le château ambulant*, 2003. Photogramme. Durée : 1h59 min.

des années soixante une expansion industrielle qui se poursuit encore de nos jours. Depuis ce temps, l'animation japonaise reste marquée par deux tendances : l'une qui favorise les films de qualité (Tezuka Osamu, Kuri Yoshi, Yabushita Taiji, etc. et qui nous mène jusqu'à [Hayao] Miyazaki, le tout jeune [Isao] Takahata, Sakamoto), et l'autre qui se dirige vers des productions télévisuelles très commerciales souvent négligées et très violentes. » (DREYFUS, Laurence (Sous la dir. de FLEISCHER, Alain). « Le film d'animation d'hier à aujourd'hui : aller-retour ». In *Histoires animées*. Tourcoing : éd. Le Fresnoy, 2007, pp. 55-56.)

Les technologies numériques

« Après le « nouveau roman », la « nouvelle cuisine », les « nouveaux philosophes », au début des années quatre-vingt, on voit soudain apparaître les « **nouvelles images** ». Le terme désigne ces images « artificielles », numérisées, dictées à un ordinateur qui les visualise sur écran. On découvre un mot nouveau : pixel (de « picture element »), désignant le plus petit élément graphique auquel peut se réduire une image. Le principe est (en théorie) tout simple : quand il a « digéré » les coordonnées de chacun de ces pixels, l'ordinateur les redistribue à volonté. Toutes les transformations deviennent possibles. Les seules limites sont celles de l'imagination humaine. Et la puissance de l'ordinateur. Un objet « saisi » par ordinateur peut être multiplié, grossi, rétréci, visualisé sous n'importe quel angle. Car on ne travaille plus sur deux données, comme dans le dessin animé traditionnel, mais dans l'espace, avec les trois dimensions.

En fait, ces images « nouvelles » ont vu le jour à la fin des années soixante, dans l'aérospatiale, avec les simulateurs de vol pour apprentis pilotes. À l'époque, elles coûtent une fortune (mais moins que le décollage d'un avion). Très vite, elles vont s'étendre à la médecine, l'industrie automobile, l'architecture, la publicité... Après une période de tâtonnements sur des formes uniquement géométriques, la machine s'avère capable de créer n'importe quel objet avec un réalisme étonnant, restituant ses ombres, ses lumières, sa texture. » (GENIN, Bernard. *Le Cinéma d'animation*. Paris : éd. Des Cahiers du cinéma, 2005 (première publication en 2003), pp. 53-54.)

« Nul « isme » dans **art numérique**, terme qui désigne la création d'images assistée par ordinateur. L'alliance parfois difficile de l'art et de la technologie est parvenue à maturité : le monde, dans sa marche inexorable vers une culture numérique (ou informatisée), a entraîné l'art dans sa progression. Le numérique est un médium mécanisé au potentiel qui semble illimité, comme l'exprime l'écrivain et commissaire d'exposition George Fifiel : « La possibilité offerte à l'artiste de repositionner et de combiner sans effort des images, des filtres et des couleurs au sein de l'espace-mémoire dénué de frottement et de gravité de l'ordinateur, lui donne une liberté de création d'images jusque-là inconcevable. ».

L'essai de Walter Benjamin, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée* (1936), demeure une référence essentielle, quelles que soient les problématiques de l'art technologique que l'on tente d'aborder. Selon Benjamin, la technique, plus particulièrement celle de l'appareil photographique et de la caméra cinématographique, pose les questions de la paternité de l'œuvre et de l'unicité même de l'objet d'art dont l'« aura » se perdrait dans la reproduction. [...] La « reproduction » est au numérique ce que la montgolfière fut jadis à l'aviation. Grâce à cette nouvelle technologie, les artistes d'aujourd'hui peuvent inventer non seulement de nouvelles formes de « reproduction » mais aussi de « production ». (RUSH, Michael. « L'art numérique ». In *Les Nouveaux médias dans l'art*. Paris : Editions Thames & Hudson, 2000. pp. 168-170.)

« Le passage de l'animation, de la vidéo et du film traditionnels au numérique a eu des **répercussions** profondes à la fois sur les artistes et sur l'industrie du cinéma et de la télévision. Les films d'animation, ou dessins animés, pré-numériques étaient réalisés entièrement à la main et exigeaient la création de milliers de dessins, entreprise coûteuse en termes de temps et d'argent. [...]

Nous vivons dans un monde inondé d'images de tous genres et de toutes provenances. Voilà des milliers d'années que l'homme crée des images mais quelques décennies seulement qu'existe l'imagerie numérique. Une image numérique peut avoir pour origine un dessin, un tableau, une photographie ou un photogramme de vidéo, mais aussi une visualisation



Fourmiz, 1998. Photogramme. Animation 3D. Réalisation et production : Studios Dreamworks. Durée : 83 min.

créée à partir d'un programme informatique écrit par l'artiste, aidé ou non d'un logiciel. Les formes finales que prennent ces images sont elles aussi très variées : elles peuvent s'apparenter à un média traditionnel et ce, même si des méthodes numériques d'impression ont été utilisées, ou résider dans un média numérique tel qu'un DVD, un CD ou Internet. Enfin, les imprimantes d'ordinateur acceptent désormais de nombreux types de supports autres que le papier.

Les artistes qui utilisent le numérique pour créer leurs images disposent d'une vaste palette d'outils offrant maintes possibilités nouvelles et une maîtrise accrue du processus créatif et ce, grâce aux innovations en matière de logiciels de dessin, de peinture et de traitement de l'image ainsi qu'au développement de machines de plus en plus puissantes. La tablette graphique en est un bon exemple. Remplaçant avantageusement la souris, peu pratique pour dessiner, une tablette graphique et son stylet sont notamment sensibles à la pression exercée sur ce dernier et à son inclinaison ; les logiciels qui gèrent ces tablettes permettent d'imiter le rendu d'un crayon à papier, d'un stylo, d'un pinceau, etc., mais proposent également des manières de dessiner propres à cet outil. Certains artistes préfèrent les tablettes à numériser pour dessiner ou tracer des images directement dans l'ordinateur ; d'autres [...] créent des esquisses classiques qui servent de base à leurs œuvres numériques. [...]

Ces développements, notamment en matière de logiciels, ont beaucoup influencé non seulement la manière dont les artistes travaillent mais aussi leur démarche conceptuelle et esthétique. Beaucoup d'entre eux continuent de créer des images par des méthodes traditionnelles et incorporent des éléments numériques en fin de processus. Pour ces artistes-là, les méthodes numériques n'ont pas modifié mais confirmé leur manière de faire de l'art. Pour d'autres, les nouvelles technologies (nouvelles techniques de programmation, logiciels 3D, périphériques de sortie, etc.) ont littéralement révolutionné le geste créatif, engendrant par là même une esthétique inédite.

Les nouvelles technologies actuelles marquent la dernière étape d'une évolution qui voit reculer régulièrement les contraintes et les limites imposées

au créateur ; en effet, tandis que la peinture et le dessin traditionnels font appel à un savoir-faire technique physique, et la photographie et la vidéo à une technologie de l'optique, la création d'images par le numérique se fonde quant à elle sur des éléments de calcul mathématique et de précision mécanique permettant un vaste éventail de rendus et de styles, allant du photoréalisme à l'abstraction mathématique la plus pure. [...]

Le fait que l'on puisse aujourd'hui reproduire une œuvre d'un simple clic remet en question les notions de tirage original et d'éditions limitées. Tandis que certains artistes choisissent d'imprimer une œuvre en exemplaire unique, d'autres produisent des séries illimitées. Certains vont même jusqu'à fournir avec l'œuvre une copie du fichier numérique au cas où le tirage original serait abîmé ou perdrait de son intensité. Ces pratiques ont une incidence sur le prix des œuvres et, à ce jour, aucune règle n'a vraiment été établie. » (WANDS, Bruce. *L'Art à l'ère du numérique*. Paris : éd. Thames & Hudson SARL, 2007, pp. 18, 32-34.)

II - Enjeux du dessin animé contemporain

La dimension politique du dessin animé

« *Pinocchio, Fantasia, Dumbo, Bambi, Bugs Bunny, Daffy Duck, Woody Woodpecker*, le loup libidineux de Tex Avery, l'âge d'or du dessin animé français, les chefs-d'œuvre de Paul Grimault, le premier long métrage d'animation en chine, en Italie, au Japon, les courts métrages couleurs, le son stéréophonique... Le point commun à tout cela ? La période. Tous ces films, personnages, innovations technologiques ont eu lieu durant la Seconde Guerre mondiale. Les combats font rage partout à la surface du globe [...] Animation et propagande, persuasion et dessins animés. Quand s'arrête le divertissement et quand commence l'intoxication politique ? La Seconde Guerre mondiale a vu éclore et se théoriser la **propagande**. [...] Dans les années quarante, le dessin animé a privilégié les représentations du mal qui engendrent des émotions violentes, excitantes et pouvant se manifester de façon visuellement frappante même si le combat des forces du bien contre les forces du mal est un thème récurrent, constitutif de l'imagination. Si innocent



Der Fuehrer's Face, 1943. Photogramme. Réalisation et production : Walt Disney Studios. Dessin animé de propagande anti-nazis, durée : 8 min.



Der Fuehrer's Face, 1943. Photogramme. Réalisation et production : Walt Disney Studios. Dessin animé de propagande anti-nazis, durée : 8 min.

que puisse paraître un dessin animé, il porte toujours en lui la possibilité de faire passer un message, positif ou négatif.

« L'image n'a pas seulement la possibilité de représenter un objet et celle de l'évoquer d'une manière mobilisatrice de transformation de soi, de l'image et du monde. Elle a également la capacité de contenir cet objet et son spectateur dans une même enveloppe et de donner l'illusion d'une perception partagée. » [Donald] Winnicott parle à ce sujet d'*introjection* qu'il définit comme un mécanisme par lequel l'individu adopte inconsciemment certaines caractéristiques d'autrui et les intègre à sa propre personnalité à la suite de la projection d'un film de propagande par exemple. [...]

[Mais] il serait faux de croire que la propagande par l'animation commence avec la Seconde Guerre mondiale. En 1899, *Matches Appeal*, réalisé par Arthur Melbourne Cooper (1874-1961), photographe, pionnier du cinéma et notamment du documentaire, est le premier film d'animation anglais. C'est un film de propagande destiné à encourager les spectateurs à envoyer une guinée d'allumettes aux troupes de la guerre des Boers, l'état-major ayant oublié d'en fournir aux soldats. Doit-on s'étonner que le premier film d'animation soit un film de propagande, lorsque l'on sait que les pères de l'animation ont été des caricaturistes de talent ? » (ROFFAT, Sébastien. *Animation et Propagande. Les dessins animés pendant la Seconde Guerre mondiale*. Paris : éd. L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2005, pp. 13-15.)

« Les bandes dessinées, les dessins animés et les animations par ordinateur font aujourd'hui partie du monde de l'art. Ils constituent même l'un des médias les plus intéressants pour appréhender une réalité complexe qui se laisse moins représenter par des médias « objectifs ».

Pendant une bonne partie du XX^{ème} siècle, l'art engagé et la littérature critique se sont identifiés au réalisme. Écrivains et artistes se sont proposés de montrer ce qui se passait dans le monde avec la plus grande objectivité, en tâchant d'effacer leur personnalité et de faire disparaître leur style. On croyait alors que l'efficacité des événements reproduits de la façon la plus directe possible suffirait à éveiller la conscience critique chez le spectateur [...], l'imagination et la fantaisie ont été considérées pendant très longtemps comme un art de l'évasion.

Au cours des années cinquante et, surtout, des années soixante, le contexte change : l'art intègre le discours des moyens de communication et les formes de culture populaire des sociétés industrialisées, et les utilise avec une finalité propre. Les images des bandes dessinées ou des films de dessins animés sont extraites de leur contexte et manipulées dans un processus d'inversion qui ouvre des possibilités extraordinaires à la **critique sociale** et à l'**art politique**. Le temps passe et il ne s'agit plus seulement de subversion : les images animées s'offrent à l'artiste comme un média, avec de formidables possibilités d'expression. L'utilisation des images objectives que font les grands journaux et les chaînes de télévision peut parfois en dénaturer le sens. Ainsi, de nombreux artistes se sentent parfois plus à l'aise avec des images issues de leur imagination et de la fantaisie qu'avec des documentaires. Leurs histoires ne constituent pas un échappatoire, bien au contraire : elles approfondissent les aspects les moins visibles de la réalité et les mettent en lumière, avec toute leur charge

symbolique. » (CONRADO Y VILLALONGA, José F. (Sous la dir. de FLEISCHER, Alain). « Présentation ». In *Histoires animées*. Tourcoing : éd. Le Fresnoy, 2007, p. 9.)

En 1932, **Berthold Bartosh** (né en 1893) présente son film d'animation *L'Idée*.

« Quelques-uns d'entre nous sont allés voir *L'Idée* », écrivait « Le peuple » du 8 janvier 1932. « Qu'elle soit née du cerveau d'un homme, ouvrier, artiste, nul ne le sait et peu importe, née d'un sentiment d'amour, et de révolte *L'Idée* l'emporte. [...] Comme je regrette que cette belle œuvre signée de Bartosh n'ait pu être (le sera-t-elle un jour ?) projetée au public des travailleurs pour lequel elle fut conçue. Hélas, nous avons une censure ! [...] » Le film qui avait coûté des mois de sacrifice, ne put être projeté publiquement et Bartosh n'en retira aucun gain.

L'Idée est aujourd'hui visible intégralement grâce aux recherches, récupération et réintégration de Maria Bartosh. La trame, comme on l'a indiqué est ténue : un homme conçoit *L'Idée*, créature extrêmement belle et pure, symbolisée par une femme nue. Les conservateurs cherchent à l'éliminer, à la vêtir (donc la rendre impure) et la contraindre à leurs fins. Mais *L'Idée* se tourne uniquement vers les exploités. Son créateur est fusillé, mais malgré de nouvelles défaites sanglantes, elle continue à se diffuser jusqu'aux étoiles.



Berthold BARTOSH, *L'Idée*, 1932. Photogramme. Durée : 30 min.

Riche d'une atmosphère puissante et suggestive créée avec des figurations tridimensionnelles et des contrejours nuancés que permettait la machine de Bartosh, *L'Idée* est un des rares film dans lequel l'engagement politique et le lyrisme ne font qu'un. » (BENDAZZI, Giannalberto. *Le Film d'animation*. Grenoble : éd. La Pensée Sauvage/JICA, vol I, 1985, pp. 70-73.)

« [P]remière grande exposition monographique en Europe de **Kara Walker**, *Mon Ennemi, Mon Frère, Mon Bourreau, Mon Amour* [présentée en 2007, au Musée d'Art moderne de la Ville de Paris] retrace l'itinéraire de cette artiste américaine, des premières silhouettes découpées (1994) aux films plus récents d'animation (2007).

Travaillant sur l'histoire de l'esclavage et son héritage dans la société contemporaine, elle rend compte des relations entre Noirs et Blancs, esclaves et maîtres, de la ségrégation et de ses contradictions. Elle dépeint la violence entre les hommes, celle théâtralisée des conflits en plein jour mais aussi celle non formulée de l'intimité. Tirant son inspiration de sources variées – les mélodrames historiques, les romans populaires, les récits d'esclaves, la physiognomie –, elle vient contrebalancer l'histoire d'une Amérique magnifiée par la littérature et le cinéma.

Ses grandes silhouettes découpées dont l'apparente simplicité surprend, mettent en scène le Sud d'avant la Guerre de Sécession, faisant apparaître la richesse d'un imaginaire débridé où se mêlent fantasmes et pensées, rapport à l'autre et à soi-même, passé, présent et futur. A l'image de son alter ego, la « négresse émancipée », âme libre dans un corps d'esclave, Kara Walker traverse l'histoire en observatrice lucide et inquiétante. Sans manichéisme ni militantisme offensif, elle pratique un art des questions déstabilisantes, parfois très controversé au sein de la communauté artistique noire américaine. Dans son œuvre comme dans la réalité, le problème de la discrimination, de la vulnérabilité est présent sous toutes ses formes – raciales, sociales ou esthétiques. Un passionnant travail sur le passé pleinement contemporain entre installations, films, collages et panoramas. [...]

Les films d'animations (*Testimony*, 2004 ; *8 Possible Beginnings*, 2005 ; « ...the angry surface of some grey and threatening sea », 2007), inspirés

des ombres chinoises et du théâtre de marionnettes, rappellent le cinéma des origines (Griffith, Reiniger : *Les Aventures du Prince Ahmed*). L'artiste « marionnettiste » manipule elle-même ses personnages.

Si l'œuvre de Kara Walker plonge dans l'histoire, elle est tout autant impliquée dans l'actualité : « Dès qu'on commence à raconter l'histoire du racisme, on la revit, on crée un monstre qui nous dévore. Mais aussi longtemps qu'il y aura un Darfour, aussi longtemps que quelqu'un dira « Tu n'es pas d'ici », il semble pertinent de continuer à explorer le terrain du racisme ». (Kara Walker) » (Extrait du communiqué de presse. http://www.paris.fr/portail/Culture/Portal.lut?page_id=6450&document_type_id=2&document_id=29765&portlet_id=15515)

« En 1999, **Pierre Huyghe** et **Philippe Parreno** achètent à une agence japonaise les droits d'un personnage de manga, qu'ils appelleront Annlee. La spécialité de cette agence est de créer sur fichiers numériques des personnages dotés de certaines caractéristiques et de les vendre sur catalogue à des producteurs de mangas, de dessins animés ou de jeux vidéo. Sur ce marché, plus les personnages sont élaborés, plus ils ont de chances d'avoir une vie longue à l'intérieur d'une fiction et plus ils sont chers. Annlee, elle, ne vaut que 46000 yens. A part ses cheveux bleus et ses oreilles en pointe, elle n'a rien de particulier (de grands yeux, le nez à peine dessiné, un trait pour la bouche), elle est sans qualité psychologique, étant destinée sans doute à ne faire que quelques brèves apparitions ici et là en tant que figurante, et par conséquent à ne pas survivre très longtemps. Les deux artistes décident donc de s'emparer de ce signe virtuel, fragile silhouette en attente d'incarnation, pour l'engager dans des aventures et en faire un signe en expansion. Chacun d'eux travaillera avec Annlee, avant de la confier à d'autres artistes qui pourront la remplir de leur imaginaire. L'ensemble du projet s'appelle *No Ghost Just a Shell*. [...] Annlee était un produit aliénable, consommable et périssable, comme tout bien de consommation ; détournée de sa fonction, elle est devenue immatérielle, objet de connaissance, catalyseur d'expériences. [...] Lors de sa première apparition (Philippe Parreno, *Anywhere out of the World*), Annlee se présente. Elle raconte sa courte vie de personnage secondaire, puis sa bifurcation vers d'autres chemins : « je suis un produit. Un produit libéré



Kara WALKER, *Testimony*, 2004. Film 16 mm transféré sur DVD, noir & blanc, muet, durée : 8 min 49. Coll. Walker Art Center.



Philippe PARRENO, *Anywhere out of the World*, 2000. Photogrammes. Vidéo, durée : 3 min 30.

d'un marché que je devais alimenter. [...] J'appartiens à celui ou à celle capable de me remplir d'imaginaire. » (WETTERWALD, Elisabeth. « Annlee, utopie clignotante ». In *Dits*, printemps – été 2003, n°2, pp. 112-116. »

« Les couleurs acidulées de l'animation de **Ruth Gómez**, *Animales de compañía*, contrastent avec l'agressivité des rapports humains qu'elle met en scène. » (LECHNER, Marie. « Les faits spéciaux ». <http://www.ecrans.fr/Les-faits-speciaux.html>.) « C'est la jungle. Les relations personnelles, sociales, professionnelles, politiques, etc. sont toutes régies par la loi de la jungle, sorte de « tous contre tous » conjuguant le « sauve qui peut » et le « que le meilleur gagne ». Ou le plus malin peut-être... Tel est le substrat de la compétitivité capitaliste. La persécution racontée dans cette œuvre d'animation est déséquilibrée. Dans cette lutte pour la survie, seul vaut le chacun pour soi. Pas de place ni pour la solidarité ni pour le travail en groupe. » (ALVAREZ REYES, Juan Antonio (Sous la dir. de FLEISCHER, Alain). In *Histoires animées*. Tourcoing : éd. Le Fresnoy, 2007, p. 70.)

La projection et le rôle du spectateur

« La **projection** relève d'une histoire méconnue appartenant aux domaines de la physique, de la géométrie, de l'optique, de la psychologie, de la représentation picturale et architecturale, des arts du spectacle. Le dictionnaire le plus banal donne à sentir, dans sa définition la plus succincte, le caractère amphibologique du mot : action de projeter des images sur un écran et représentation d'un volume sur une surface plane. Le spectacle et la géométrie, champs d'activité éloignés l'un de l'autre, sont confondus dans le même mot. Avec la diapositive ou le film, il s'agit bien pourtant d'un résultat comparable : un volume rapporté à une surface, illusion et codification géométrique, mirage et science.

Au mot projeter, l'esprit commun convoque les mots envisager, imaginer, préméditer, prévoir, autant qu'éjecter, expulser, lancer, pousser. Autrement dit, des mots qui évoquent des activités de la pensée autant que l'activité physique ou corporelle. » (PAÏNI, Dominique. « Faut-il en finir avec la projection ? ». In *Projection, les transports de l'image*. Tourcoing : éd. Hazan / Le Fresnoy / AFAA, 1997, p. 163.)

« L'image classique de la salle de cinéma vue comme un volume en creux, plongé dans l'obscurité, sans arête visible, et seulement délimité, hors quelques signaux lumineux (« SORTIE », « TOILETTES »), par la surface blanche

de l'écran, quand éclaire le faisceau de lumière issu d'une ouverture percée comme un trou dans la paroi opposée : le mouvement dont sont animées les images projetées sur l'écran allant de pair avec l'immobilité, la fixité du dispositif technique de la projection. Pour ne rien dire de celle (l'immobilité, la fixité) du spectateur. » (DAMISH, Hubert. « Morceaux choisis ». In *Projection, les transports de l'image*. Tourcoing : éd. Hazan / Le Fresnoy / AFAA, 1997, p. 18.) Le projecteur projette. Le spectateur du film de fiction aussi. [Blaise] Cendrars fait glisser l'activité fantasmagorique du spectateur au plan de la réalité. C'est par la projection dans le film qu'il s'arrache à son fauteuil : « le spectateur qui n'est plus immobile dans son fauteuil, qui est arraché, violenté, qui participe à l'action, qui se reconnaît sur l'écran parmi les convulsions de la foule, qui hurle et qui crie, proteste et se démène. »

Le **dispositif spectatoriel** d'un film de fiction comprend deux projections : celle qui part derrière le spectateur, de la cabine de projection, pour terminer sa course sur l'écran, et celle qui part de l'œil-cortex vers ce même écran. Le spectateur peut alors percevoir dans ce qu'il voit des éléments qu'il y aura projetés.

Généralement, le spectateur oublie son corps immobilisé sur son siège pour mieux voyager de l'autre côté du miroir [...]. Dès lors, toute présence trop affirmée du réel de la salle de projection nuit au mécanisme d'identification : lumière, enseignes lumineuses verdâtres « sortie » ou « toilettes », chapeau de la dame devant soi, chuchotements et attouchements des voisins, etc. La conception esthétique du film peut évidemment contribuer ou s'opposer au voyage projectif du spectateur. Mais celui-ci, adoptant une stratégie légèrement perverse, peut aussi délibérément s'opposer à l'adhérence projective, à la captation hypnotique. Il peut par exemple fixer son attention sur le faisceau lumineux et les petites poussières qui le traversent. Pour que le spectateur puisse décoller son regard de l'image représentée, [Roland] Barthes proposait ainsi une « distance amoureuse » (se démarquant ainsi de la « distance critique », façon [Bertold] Brecht) : « Il est une autre manière d'aller au cinéma [...] : en s'y laissant fasciner deux fois : par l'image et par ses entours [...], ce qui l'excède : le grain du son, la salle, le noir, la masse obscure des autres corps, les rais de lumière. »



Ruth GÓMEZ, *Animales de compañía*, 2005. Photogramme. Projection monocanal en programme, durée : 2 min 50.

Certains artistes « d'avant-garde » vont, dans les années vingt, à la fois s'inspirer de ce processus de projection du spectateur et s'y opposer. S'ils veulent comme Cendrars, que le spectateur devienne actif, ce n'est cependant pas par la mise en branle du mécanisme mental de projection psychique, mais par la mise en évidence du mécanisme physique de projection optique. Le spectateur est alors appelé à devenir acteur libre et conscient dans le monde réel des éléments matériels. Le faisceau lumineux n'est plus un véhicule neutre dont la matérialité est oubliée et dont la seule fonction est de transporter des grains de lumière qui formeront sur l'écran une image : le faisceau lumineux peut jouer son propre jeu, valoir par et pour lui-même. Man Ray, en partie par provocation, explicite cette position de façon radicale : « si l'écran sur lequel [le film] est projeté était tout à coup retiré, la projection n'aurait pas moins de sens. » (HAAS, Patrick de. « Entre projectile et projet. Aspects de la projection dans les années vingt ». In *Projection, les transports de l'image*. Tourcoing : éd. Hazan / Le Fresnoy / AFAA, 1997, pp. 95-96.)

« Man Ray raconte une expérience dans laquelle **le film investit un autre territoire que celui de la salle de cinéma** : « le comte et la comtesse Pecci-Blunt donnèrent un bal costumé. Cela se passait à Paris [en 1930] dans leur maison et leur jardin. Le thème était le blanc : on pouvait porter n'importe quel costume pourvu qu'il fût blanc. On monte dans le jardin une grande piste blanche. Je louai un projecteur que j'installai à un étage supérieur dans une pièce donnant sur le jardin. J'avais découvert un vieux film coloré de la main de Méliès, le pionnier du cinéma français. Les couples blancs dansant sur la piste blanche formaient une sorte d'écran mouvant sur lequel je projetais le film. Des fenêtres de la maison ceux qui ne dansaient pas regardaient. C'était un spectacle féerique. Les personnages et les visages du film, déformés, étaient pourtant reconnaissables. » [...]

La projection est ici intégrée à la fête en manière de *happening*. Tous les éléments du dispositif sont bouleversés : abandon de la salle de cinéma, l'écran n'est plus une fenêtre mais un sol piétiné par des acteurs-danseurs qui jouent sur le film au moment de sa projection, perturbant ainsi ceux qui jouent dans le film (les acteurs de Méliès). Les **spectateurs-acteurs** regardent et sont regardés [...]. » (HAAS, Patrick de. « Entre projectile et projet. Aspects de la projection dans les années vingt ». In *Projection, les transports de l'image*. Tourcoing : éd. Hazan / Le Fresnoy / AFAA, 1997, pp. 113-114. Le récit de Man Ray est extrait de Man RAY, . *Selfportrait*. Boston, 1963. Trad. française, *Autoportrait*. Paris : éd. Laffont, 1964.)

«Aujourd'hui, de nombreux cinéastes et plasticiens utilisent le cinéma comme **installation**. Ce déplacement du film dans le champ des arts plastiques souligne la puissance de l'image animée et sa faculté de nous transporter dans d'autres espaces qui révèlent mieux encore la nature même de l'image en mouvement. Ces mises en espace correspondent à une théâtralisation de la représentation qui pourrait, pour certains artistes, rappeler cet art total qu'ont si bien défendu les romantiques. Cette conception du cinéma comme *installation* témoigne de l'importance des médias et de leur intégration dans l'art contemporain. Le cinéma et la vidéo sont reconnus comme pratiques artistiques à part entière depuis qu'ils « contaminent » le champ des arts plastiques ; contamination facilitée par l'utilisation de nouveaux appareils de projection, principalement la vidéo-projection. L'installation permet aux cinéastes et aux vidéastes d'élargir leurs champs d'action, en incorporant des données apparemment externes. Ainsi les pratiques se mêlent et minent les classifications et les genres.

L'installation questionne aussi la relation qu'entretient le spectateur avec l'image projetée. En effet, celle-ci ne correspond plus nécessairement au critère de la sacro-sainte frontalité, il ne s'agit plus seulement d'un face-à-face, comme lors de la projection standardisée d'un film. La fragmentation et la multiplication de l'image déstabilisent le spectateur qui doit *activer* sa position afin d'appréhender l'œuvre. Celle-ci nécessite un parcours et un positionnement spécifiques. L'approche devient temporelle (un autre temps que celui du récit) autant que spatiale et les comportements sont modifiés au gré des caractéristiques événementielles de la projection et de son sujet de représentation.

Cependant, l'une des caractéristiques de l'installation cinématographique (et aussi dans une certaine mesure des installations vidéo) est la nécessité, presque l'obligation, de travailler dans une pénombre qui induit des comportements particuliers. L'utilisation et l'appréhension de l'espace en sont radicalement métamorphosées. La pénombre abolit les distances, estompe les formes et dissout les volumes, permettant ainsi à la projection lumineuse d'habiter, de sculpter l'espace et de donner corps à des volumes de lumière. En ce sens,



Maurice LEMAITRE, brûle l'écran de projection de *Montage*, 1995.



Takahiko LIMURA, *This is a Camera Which Shoots This*, 1982, 1995.

la projection lumineuse, qu'elle soit cinématographique ou non, requiert constamment la mise en place d'une *camera obscura*. Cette boîte noire s'oppose ainsi aux contraintes de la galerie et du musée et à leur immaculée blancheur de cimaises. » (BEAUVAIS, Yann. « Mouvement de la passion ». In *Projection, les transports de l'image*. Tourcoing : éd. Hazan / Le Fresnoy / AFAA, 1997, pp. 149-151.)

« Action réciproque, s'exerçant en temps réel, entre l'homme et le dispositif technique. L'**interactivité** favorise le contact du public avec l'œuvre. Le spectateur s'implique dans l'œuvre et participe à son fonctionnement. » (WANDS, Bruce. *L'Art à l'ère du numérique*. Paris : éd. Thames & Hudson SARL, 2007, p. 213.)

« **Catherine Ikam** est artiste plasticienne. Elle travaille depuis 1980 sur le concept de l'identité à l'âge électronique et plus particulièrement sur les thèmes de l'identité et de l'apparence, du vivant et de l'artificiel, de l'humain et du modèle. » (http://www.artmag.com/museums/a_fr.html/afrledf/afrpmej/ikam.html) En 1999, Catherine Ikam présente un dispositif d'installation interactif « Elle ».

« Rencontre avec un personnage virtuel, « Elle », qui n'existe que dans la mémoire de l'ordinateur.

« Elle » est une réplique numérisée, dotée de modèles de comportement. La présence et le déplacement des visiteurs dans la pièce sont analysés en temps réel et permettent une interaction avec « Elle ». En l'absence de visiteur, « Elle » développe une « vie propre », aléatoire. « Elle » habite l'écran géant d'une pièce. En dehors de tout témoin, l'image de son visage flotte librement. Mais dès qu'un spectateur entre dans la pièce, « Elle » lui sourit, le suit, interagit en fonction de son déplacement analysé en temps réel. Une relation se développe, incertaine, entre le spectateur et cette créature de synthèse. Son portrait change de nature, s'avance vers le visiteur, se déforme, se retourne comme un gant... cessant alors d'être une référence de l'identité.

En 2000, l'IRCAM développe une interface sonore pour « Elle ». Il en résulte une étrange rencontre à la fois sonore et visuelle, une ébauche de dialogue. Les visiteurs de l'installation sont ainsi invités à interagir avec « Elle ». Captée en temps réel, leur voix va modifier celle de « Elle », à l'aide de nouvelles techniques de synthèse de la voix et de spatialisation développées à l'IRCAM.

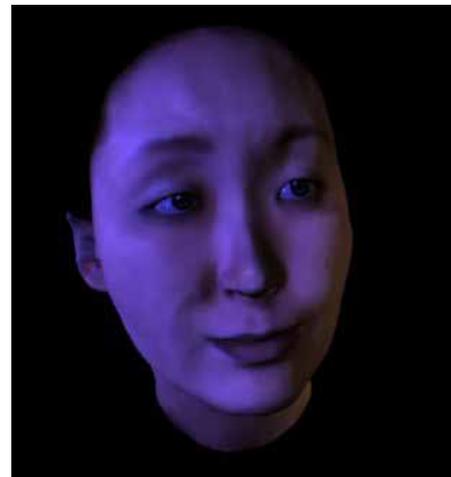
Pour cette pièce, présentée à l'IRCAM en juin et décembre 2000, l'enjeu était

de proposer au visiteur d'interagir avec « Elle », le personnage virtuel interactif, par le biais de la voix. Encore loin d'un dialogue utilisant le langage, l'interaction proposée passe par les caractéristiques sonores de la voix du visiteur captée dans un microphone : l'intensité, la vitesse de parole et la hauteur. « Elle » répond à sa manière en utilisant les mêmes paramètres [...]. Dans ce contexte, l'utilisateur perçoit peu à peu que son « geste » vocal (sa voix dans toute sa richesse musicale) contrôle le processus de synthèse sonore totalement virtuel de la voix du personnage virtuel. » (http://www.ai.cluny.ensam.fr/main.php?dir=50projets/avatars&fichier=45elle_fr.html)

Le corps dans l'image animée

« Au sein de la nouvelle génération de réalisateurs européens, [les] tendances postmodernes [...] accordent **une grande place à la mise en scène du corps**. Ainsi, l'Italien Luigi Toccafondo (*La Pista*, 1991 ; *Le criminel*, 1992) met en scène des courses éperdues, éreintantes, où une mécanique inhumaine l'emporte sur toute autre considération. Ses jeux d'anamorphoses peintes, font écho à Munch ou évoquent l'approche meurtrie et écorchée de Francis Bacon.

De son côté, le français Patrick Bokanowski fait preuve d'une sensibilité attentive aux jeux de lumière cinétiques, à la diffraction, à la subjectivité de l'objectif (*La Plage*, 1991 ; *Au bord du lac*, 1993). Ses derniers films font en effet appel à des objectifs conçus spécialement, qui diffractent ou sculptent l'image : « je ne pouvais pas admettre que la caméra tournait bêtement comme une moulinette... dans *La Plage* j'avais envie que ce soit encore plus transformé, plus sculpté... Avant, je faisais des dessins assez classiques [...], avec la technique « yf » (yeux fermés, ndlr), je ne regarde pas ce que je fais au départ, j'essaie d'imaginer une forme mentalement... C'est un des moyens d'aller vers des formes que tu ne connais pas. Ainsi, je n'aurais pas pu faire la troisième partie de *La Plage*, où les gens sont très transformés, très morcelés, s'il n'y avait pas eu ces dessins auparavant. Par moment, je ne pars que du désir de techniques que je liste : poudre, explosion, chimie, étincelles, jeu d'eau, eau brisée. [...] C'est une sorte de jeu qui, à la fin, prend du sens. » On retrouve des préoccupations identiques



Catherine IKAM, *Elle*, 1999. Vue du dispositif d'installation interactif.



Luigi TOCCAFONDO, *Le criminel*, 1992. Italie, durée : 5 min.



Florence MIALHE, *Hammam*, 1991. Film 35 mm, durée : 9 min.

chez **Florence Miallhe**. Dans ses *Orients imaginaires*, elle métamorphose la matière colorée et poudreuse du pastel, provoquant un effet de palimpseste. *Hammam* est le premier film qui l'ait fait remarquer ; *Schéhérazade* a été nommé pour le Cartoon d'or 1995 et a reçu de nombreux prix. Au centre de sa démarche : le corps féminin. « La première fois que je suis allée au hammam, dit-elle, c'était en Algérie – je devais avoir une vingtaine d'années – à l'occasion du mariage d'une de nos amies. C'est un lieu de rencontre des femmes, de femmes âgées, de femmes jeunes. J'ai commencé à faire une série de dessins sur le hammam pendant une année et puis une série de tableaux et un livre. Ce qui m'intéressait c'était de travailler sur le corps des femmes et en même temps de montrer ce lieu qui est comme hors du temps, hors des conventions sociales : on a un rapport à la nudité différent du rapport habituel. Ce n'est pas une nudité par la séduction. Elle est plus sensuelle qu'érotique. »

Le registre, au sein de cette nouvelle génération de réalisateurs européens, est varié. Jean Rubak, avec *Les noces de Viardot* (1999) orchestre une pochade vive, hommage érotique et cocasse au romantisme maniéré d'Alfred de Musset. Quant à Bertrand Mandico, son premier film post-surréaliste, *Le Cavalier bleu* (1998) recycle tout ce qu'il peut, fait feu de fragments du corps, rejoignant certaines préoccupations de l'art brut. » (VIMENET, Pascal. « Le cinéma au pays des merveilles ». In *Beaux-Arts Magazine*, mai 1999, n°180, pp. 85-86.)

Catherine Ikam précise au sujet de son travail sur les « clones » : « Ce qui m'intéresse c'est le visage, lieu de désorientation ; capter l'apparence des autres. Réaliser grâce à des techniques numériques complexes des clones, des modèles en 3D parfaitement réalistes à partir de visages humains. Attribuer à ces clones des modes de « vie » différents : l'un sera un portrait, deux autres se trouveront dans un lieu virtuel dans une improbable rencontre, au troisième on donnera des modèles de comportement qui lui permettront d'interagir en temps réel avec les visiteurs. Ces portraits sont des sculptures virtuelles, des objets en 3D dont on peut modifier à volonté les différents paramètres. Le désir du corps des autres dont la technologie permet de s'approprier l'apparence. Avec l'utilisation des technologies numériques, le portrait

change de nature il cesse d'être la référence ultime de l'identité.

Le corps devient un artefact, un modèle manipulable à l'infini. Il n'est plus lié à un support chimique, argentique ou magnétique, mais dorénavant susceptible de toutes les transformations.

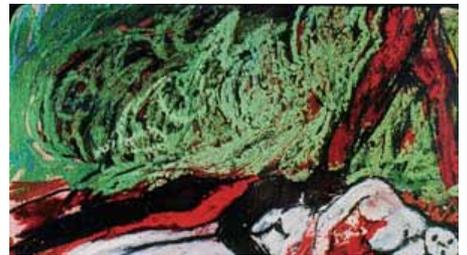
Il n'est plus trace, attestant de « ça a été », au sens où l'entend Roland Barthes, mais devenir. » (IKAM, Catherine. Mars 2000. http://www.artmag.com/museums/a_fr.html/afriledf/afrpmp/ikam.html)

Le dessin en mouvement abstrait

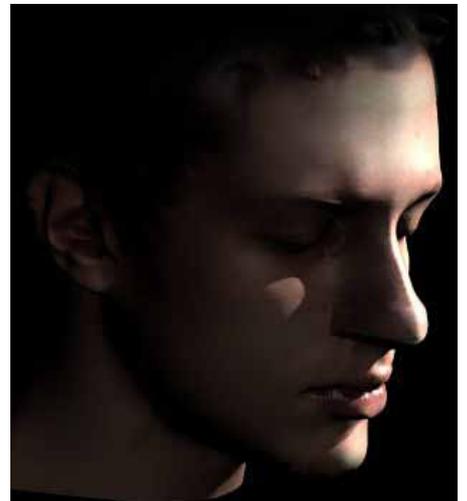
« Œuvres sans début ni fin, animées et parfaitement silencieuses, comment nommer les créations numériques que **Jean-Charles Blais** montre pour la première fois en France, à l'Espace des arts de Chalons-sur-Saône ? L'artiste avoue lui-même son embarras : « j'ai un problème de vocabulaire parce que beaucoup d'objets sont répertoriés dans l'art. « Tableaux », « sculpture », « vidéo » ne conviennent pas... Je ne fais pas du « cinéma » même si ça bouge. J'utilise des codes picturaux mais ce ne sont pas des « tableaux ». Le plus simple serait de dire que ce sont des dessins « animés » mais le terme de « chose » est celui que j'emploie par défaut. Ce sont des « images non identifiées » qui sont diffusées et projetées. »

[...] les œuvres de cette « Double vue » n'affichent pas le caractère narratif et spectaculaire des vidéos. Elles adoptent plutôt une forme de tableaux ou de dessins libres aux formats et à l'usage multiples : le contour supposé d'un visage est soumis à des distorsions lentes, à mesure qu'une nouvelle génération de tracés multiples se duplique pour revenir, après quelques échappées, à la ligne générique de l'orbe unique ; des découpes de lumières blanches viennent par superposition, dans un rythme très lent, dessiner sur un mur la figure floue et flottante d'un spectre ; alors que sur des écrans de télévision, une paire d'yeux blancs s'agrandit jusqu'à l'abstraction. [...]

Ces images stockées sur DVD ne sont pas apparues accidentellement dans le parcours de l'artiste : « J'ai utilisé il y a quelques années l'ordinateur et le scanner essentiellement dans un simple but de duplication pratique, pour recourir à l'impression numérique avec des sources de même nature ». Après les récents dessins sur calques, patrons de vêtements et robes imprimées



Florence MIALLHE, *Schéhérazade*, 1995. Film 35 mm, durée : 16 min.



Catherine IKAM, *Clones*, 1999. Portraits numériques réalisés en collaboration avec Louis Fléri.



Jean-Charles BLAIS, *Double Vue*, 2002.



Jean-Charles BLAIS, *Double Vue*, 2002.

sur caoutchouc, la tentation d'une dématérialisation semble davantage encore faire s'évaporer le sujet d'une peinture. A ces déclinaisons de la figure humaine – qui reste le point d'attache du travail de Jean-Charles Blais –, répond sans aucun doute la lente altération d'un support traditionnel. Si la toile, le papier, le calque ou le tissu n'ont plus de rôle à jouer pour faire exister ses formes, l'image numérique offre « un minimum de peinture » qui bouge un peu, se réduit aux valeurs du noir et du blanc, passe de la lumière à l'absence de lumière. Sans temporalité, elle s'anime d'un souffle répétitif ou aléatoire, lente respiration de veille en perpétuelle transformation.

[...] La création peut revêtir un aspect monumental ou confidentiel, se cloner en réseaux ou être téléchargeable sur un site de création numérique (art-netart.com). C'est une manière indubitable et espiègle de troubler la relation, y compris à la valeur marchande, du public à l'œuvre d'art. » (BOUDIER, Laurent. « Les dessins animés de Jean-Charles Blais ». In *Le Journal des Arts*, 12 février au 17 mars 2002.)

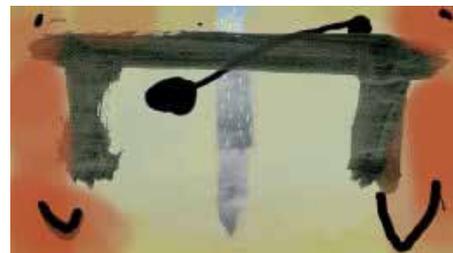
« *cNote* incarne l'exubérante recherche d'une synthèse créatrice entre l'intention artistique, l'image et le son, l'animation et la musique. Le cinéaste **Chris Hinton** déploie son formidable talent d'animateur dans cet opus magistral où l'art visuel exécute une danse dynamique au rythme syncopé d'une cadence musicale audacieuse – œuvre classique moderne des plus originales. Le pas de deux animé se trouve ici réinventé ! La musique originale du film agit comme un métronome marquant l'opposition de la force créative de Hinton. Cette fructueuse collaboration entre Christopher Hinton et le compositeur Michael Oesterle, Montréalais d'adoption, engage l'image et le son dans un dialogue soutenu. Tour à tour échafaudé, détruit, puis remis en forme, le film n'existe ultimement qu'en un tout intégré et unifié. Film sans paroles. » (<http://www.onf.ca/collection/films/fiche/index.php?id=52308>)

« Ce film abstrait [*Liaisons*] aux couleurs et aux textures riches et intenses a été réalisé grâce à un usage inventif de l'informatique. Expérience peu commune de rencontre entre les images et la musique, il est issu d'un processus d'échanges inédit entre le peintre **Jean Detheux** et le compositeur Jean Derome. Il propose une intense méditation face à un monde en fusion dans lequel s'engloutit instantanément

toute forme qui tente d'émerger. Il constitue avec le film *Rupture*, qui a immédiatement suivi, une sorte de diptyque. Ce court film abstrait aux accents sombres se présente comme un rêve fulgurant face à un chaos nocturne, où les formes passent comme des fantômes. » (<http://www.onf.ca/collection/films/fiche/index.php?id=52076>)

« La notion d'abstraction m'apparaît peu appropriée pour décrire mon cheminement. Pendant des années, j'ai réfléchi à cette question : Qu'est-ce que la réalité ? J'ai travaillé longtemps sur ce qu'on appelle « le visible » pour arriver à mettre de côté ce que je connaissais du monde. Mon intention était de voir le monde dans l'état qui a précédé l'acquisition d'outils comme la culture et le langage, à la manière des de [Willem de] Kooning, [Jackson] Pollock et [Alberto] Giacometti [...]. Ce dernier a dit : « Si je peignais le monde comme je le vois, personne ne reconnaîtrait rien. » Mon abstraction est comme ça. Elle est abstraite pour les autres, mais pour moi, c'est le monde dans lequel je vis, visuellement, avant que le langage et les étiquettes ne viennent le structurer. [...]

Je suis convaincu que la faiblesse de l'animation, dans presque tout son ensemble, vient de sa dépendance à la narration. Comme si certaines œuvres étaient autorisées à être visuellement pauvres parce qu'elles sont portées par une histoire. Quand vous coupez le son, les images vous apparaissent mauvaises, sans vie. A l'opposé, si l'on fait une analyse image par image d'un film de Miyazaki, on se rend compte que c'est un peintre magnifique même si son cinéma est narratif. Il faut donc conclure que le problème n'est pas la narration, mais de dépendre d'elle. » (DETHEUX, Jean. Cité par BLOIS, Marco de, JEAN, Marcel. « Table ronde. Steven, Jean Detheux et Christopher Hinton ». In *24 Images*, déc. 2005 /janv.2006, n°125, pp. 17-18.)



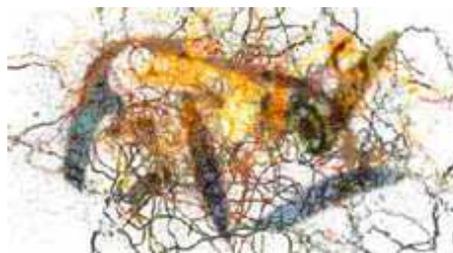
Christopher HINTON, *cNote*, 2004.



Jean DETHEUX, *Liaisons*, 2005. durée : 9 min 22.



Jean DETHEUX, *Liaisons*, 2005. durée : 9 min 22.



Jean DETHEUX, *Rupture*, 2005. Durée : 3 min 17.

Glossaire

Chronophotographie :

« Procédé d'analyse du mouvement inventé d'abord par l'astronome français Jules Janssen (1821-1907) puis perfectionné par l'Américain Edward Muybridge (1830-1904) et le physiologiste français [Etienne-Jules] Marey (1830-1904). Après que ces savants aient créé une série d'appareils et notamment un fusil photographique pouvant enregistrer un grand nombre d'images par seconde, Marey mit au point en 1882 un appareil chronophotographique à plaque fixe donnant à des intervalles de temps égaux à des images successives des corps en mouvement sur fond noir ; en 1883, il remplaça la plaque fixe par une bande de papier sensible transparent qui constitue le premier cinématographe pour prises de vues animées. » (SOURIAN, Etienne. *Vocabulaire esthétique*. Paris : Puf, 1990, p. 381.)

Dessin :

« Le substantif « dessin » dérive du latin *designo*, mot riche pouvant notamment signifier « dessiner » et « désigner ». Le dessin, œuvre inscrite sur un support à deux dimensions (papier ou ancêtre du papier, plaques, murs...), présente plastiquement une essence, un concept ou une pensée, ou représente les apparences de notre monde nature. Corrélatif à l'outillage matériel graphique - qui varie selon les époques -, le dessin est réalisé selon des techniques diverses : pointe de métal, plume et encre, fusain, crayon graphique, lavis, voire aquarelle. [...] La plupart des dictionnaires de la langue française rappelle que le terme « dessin » est le même mot que « dessein ». Aussi, sur le plan esthétique, devons-nous envisager deux aspects de ce que la langue courante appelle « dessins ».

I - Le dessin comme dessein se trouve partout dans les arts plastiques à titre de projet (de peinture, d'architecture, d'orfèvrerie, de tissu...). Ce dessin, sur support relativement fragile, réalisé selon diverses techniques choisies en fonction de l'application visée, soigne la mise en page comme structure [...].

II - Le dessin comme art autonome, mode d'expression irréductible à d'autres modes, dynamise un créateur choisit - temporairement ou définitivement - d'orienter ses gestes vers la réalisation d'une œuvre destinée

à être conservée et montrée [...]. L'esthétique du dessin varie selon les mentalités individuelles ou collectives qui entraînent le choix de tels ou tels procédés corrélatifs aux techniques de l'époque. » (*Ibid.*, p. 566.)

Dessin animé :

« Film réalisé en partant d'une suite de dessins représentant les phases successives du mouvement d'un corps.

Cartoon. *Dessin animé japonais.*

Manga. - Branche de l'art, de l'industrie cinématographique. » (*Le Petit Robert*, Paris : Dictionnaire le Robert, 2003, p. 721.)

Film :

« Le film est, à proprement parler, l'objet matériel, la pellicule sur laquelle sont fixées les images captées par une caméra. Mais pour l'esthétique, le film est surtout l'œuvre cinématographique, c'est donc aussi bien la pellicule que sa projection sur l'écran, et l'ensemble des images perçues comme en mouvement par le spectateur. L'adjectif filmique signifie relatif aux films ; il y a une nuance entre cinématographique et filmique. *Cinématographique* se réfère surtout au procédé général, au cinéma en tant que technique ; *filmique* considère le cinéma en tant que réalisant des œuvres particulières. » (SOURIAN, Etienne. *Vocabulaire esthétique*. Paris : Puf, 1990, p. 745.)

Film d'animation :

« Par le procédé de prises de vues photographiques image par image, on peut aussi animer des objets inanimés : un balai, une allumette, des papiers découpés, etc., et leur faire jouer un rôle à l'aide de « truquages » variés. Ce procédé technique a pu prendre de grands développements par l'emploi des poupées, comme l'a fait, un des premiers, le Polonais Starwitch. » (*Ibid.*, p. 124.)

Informatique :

« Science du traitement de l'information ; ensemble des techniques de la collecte, du tri, de la mise en mémoire, du stockage, de la transmission et de l'utilisation des informations traitées automatiquement à l'aide de programmes (logiciel) mis en œuvre sur ordinateurs. » (*Le Petit Robert*, Paris : Dictionnaire le Robert, 2003, p. 1362.)

Logiciel :

« Ensemble des programmes et des procédures nécessaires au fonctionnement d'un système informatique (opposé à *matériel*). *Logiciel d'application*, spécifique à la résolution des problèmes de l'utilisateur. » (*Ibid.*, p. 1508.)

Numérique :

« 1. Math. Qui est représenté par un nombre, se fait avec des nombres. Valeur numérique. Calcul numérique. 2. Qui concerne les arithmétiques. Table numérique : table de correspondance entre listes de nombres réels. *Analyse ou calcul numérique* : ensemble des méthodes (généralement programmables sur ordinateur) permettant la résolution chiffrée de divers problèmes (système d'équations, calcul d'intégrales, etc.). [...] 4. Tech. Se dit de la représentation de données d'information ou de grandeurs physiques au moyen de caractères, généralement une suite de chiffres, ce qui permet de les traiter ou de les stocker par des procédés informatiques, système, dispositif employant ce mode de représentation. » (*Ibid.*, p. 1754.)

Ordinateur :

« Machine électronique de traitement numérique de l'information, exécutant à grande vitesse les instructions d'un programme enregistré. » (*Ibid.*, p. 1794.)

Vidéo :

« Qui concerne l'enregistrement des images et des sons et leur retransmission sur un écran de visualisation. *Signal vidéo*, contenant les éléments qui servent à la transmission d'une image. *Système vidéo*, permettant la transmission à distance du son et de l'image. » (*Ibid.*, p. 2771.)