

Université de Liège  
Faculté de Philosophie et Lettres

## La part de l'ombre

Michel Ocelot ou la réappropriation de l'espace dans le film de silhouettes



Mémoire présenté par Louise Van Brabant  
en vue de l'obtention du grade de  
Master en Arts du Spectacle

Année académique 2016 - 2017

# INTRODUCTION

En 1999, le Grand Prix du Long Métrage au Festival International du Film d'Animation d'Annecy est remporté par l'atypique *Kirikou et la sorcière*. Près de dix-huit ans après sa sortie, ce film d'animation est connu de tous et reste la référence majeure lorsque l'on évoque le travail de l'animateur Michel Ocelot. Premier long métrage et succès international, *Kirikou et la sorcière* lui confère la reconnaissance aussi bien du public que de ses pairs et lui permet de réaliser six autres longs métrages<sup>1</sup>, une série tv<sup>2</sup> et un clip pour la chanteuse islandaise Björk, *Earth Intruders* ; une production qui fait la part belle aux silhouettes<sup>3</sup>. Animateur aujourd'hui reconnu, ayant reçu le Prix Henri-Langlois, *Film d'animation et de l'image animée*, pour l'ensemble de son œuvre en 2011, Michel Ocelot n'est pourtant que très peu représenté dans la littérature scientifique.

On le retrouve toutefois dans l'ouvrage de Sébastien Denis, *Le Cinéma d'animation*<sup>4</sup>, au chapitre *La French Touch*, aux côtés de Sylvain Chomet (*Les Triplettes de Belleville*, 2003), Marjane Satrapi (*Persepolis*, 2007) et Jacques-Rémy Girerd (*La Prophétie des Grenouilles*, 2003). A travers les succès récents de l'animation française indépendante, Sébastien Denis dresse le portrait de cette « French Touch », à savoir un dessin animé intellectuel à l'« imaginaire simple, au graphisme épuré où la logique de l'auteur prime<sup>5</sup> », porté par un rythme lent, en opposition à l'efficacité cartoonnesque<sup>6</sup>. Le chapitre se poursuit sur une brève analyse des modèles de production utilisés, dont il ressort que ces succès sont issus de petites sociétés de production fonctionnant à la manière d'ateliers, dont le Studio O, créé par Michel Ocelot en 1992, est le lieu le plus représentatif. Ce mode de fonctionnement est associé à de l'artisanat, qualificatif que l'on trouve très fréquemment attaché au travail d'Ocelot ; en effet, celui-ci utilise, dès ses débuts, le papier découpé, technique « qui favorise l'animation directe<sup>7</sup> », où l'animateur manipule lui-même les différents éléments lors des prises de vues. L'ouvrage de Sébastien Denis est tout à fait représentatif des thèmes abordés lorsqu'il s'agit de Michel Ocelot : à côté de l'analyse du milieu,

---

1 *Princes et princesses* (2000, adapté de la série « Ciné Si » réalisée pour la tv en 1989), *Kirikou et les bêtes sauvages* (2005), *Azur & Asmar* (2007), *Les Contes de la Nuit* (2011), *Kirikou et les Hommes et les Femmes* (2012), *Ivan Tsarévitch et la Princesse Changeante* (2016).

2 *Dragons et Princesses* (2010).

3 *Princes et Princesses*, *Les Contes de la Nuit* et *Ivan Tsarévitch et la Princesse Changeante* (tous deux issus de la série *Dragons et Princesses*), sont tous des films de silhouettes ; et il faut noter que le clip pour Björk, bien que réalisé en prises de vues réelles, montre tout du long des silhouettes noires.

4 DENIS, Sébastien, *Le cinéma d'animation*, Paris, Armand Colin, 2011.

5 *Idem*, p.225.

6 *Idem*, p.224.

7 *Idem*, p.35.

on retrouve une brève description de sa méthode de travail<sup>1</sup>, mais sans que l'analyse soit plus poussée.

Il s'agit là d'un fait récurrent dans les textes concernant Ocelot. Son travail est abordé du point de vue de la stratégie économique (petit studio, « artisanat »), et la technique employée, si peu commune qu'elle soit (le papier découpé, un « mélange de 2D et 3D<sup>2</sup> »), ne fait jamais l'objet d'une analyse approfondie, qui questionnerait ses implications esthétiques. L'autre thème récurrent dans le discours sur Ocelot est la référence à la multiculturalité qui transparaît dans les emprunts (narratifs et esthétiques) à différentes cultures et différentes époques, ainsi qu'au message de tolérance véhiculé par ces histoires présentées sous la forme de contes<sup>3</sup>.

Un autre constat est qu'il est un *a priori* commun que de considérer le cinéma d'Ocelot comme héritier du théâtre d'ombres chinoises, dans la lignée de Lotte Reiniger – en témoignent les propos de Richard Neupert<sup>4</sup>, Sébastien Denis<sup>5</sup>, Andrew Osmond<sup>6</sup> ou encore Gerd Gemünden<sup>7</sup>. Mais est-ce vraiment le cas ? Un coup d'œil à leurs réalisations respectives permet de dire que leur similarité est limitée, d'autant que Ocelot lui-même ne se réclame pas de l'héritage de Reiniger<sup>8</sup>. Il évoque, en revanche, le théâtre d'ombres, mais personne ne semble avoir étudié la parenté entre ces films et le théâtre d'un point de vue esthétique, malgré que, justement, les films en silhouettes de Ocelot fonctionnent via une mise en abyme basée à la fois sur le théâtre et sur le cinéma. Le jeu de surcadrage observé au travers de cette mise en abyme, tant dans les films utilisant le papier découpé que dans ceux utilisant l'assistance d'un ordinateur, implique une gestion de l'écran particulière : les limites du cadre sont mouvantes, permettant une exploitation singulière du hors-champ, et l'on ne sait si ce (ces) cadre(s) sont plus proches du cadre de scène théâtral, du cadre pictural ou simplement du cadre cinématographique.

A ce jour, il semblerait que nous devions l'analyse du travail de Michel Ocelot la plus approfondie à Pierre Jouvanceau : dans un ouvrage de 2004 intitulé *Le Film de silhouettes.*,

---

1 « Michel Ocelot travaille ainsi à partir de papiers découpés en ombres chinoises avant d'investir un mélange de 2D et de 3D tout à fait unique », DENIS, Sébastien, *op. cit.*, p.23.

2 *Ibidem.*

3 Voir ZIPES, Jack, *The enchanted screen. The unknown history of fairy-tale films*, Abingdon-on-Thames, Routledge, 2010, p.111 et FLOQUET, Pierre (dir.), *CinémAnimations*, CinémAction n°123, Condé-sur-Noireau, Corlet, 2007, p.194.

4 NEUPERT, Richard, « Kirikou and the animated figure/body » in *Studies in French Cinema*, 2008, p.46.

5 DENIS, Sébastien, *op. cit.*, p.23.

6 OSMOND, Andrew, « Azur & Asmar » in *Sight and sound*, n°18 (2), février 2008, p.51.

7 GEMUNDEN, Gerd, « Festivals: Adding a New Dimension: The 61st International Film Festival Berlin » in *Film Criticism*, n°36 (1), automne 2011, pp.85 – 93.

8 « J'avais déjà vu des films de Lotte Reiniger, mais je les trouvais archaïques. », Michel Ocelot dans OCELOT, Michel, *Les trésors cachés de Michel Ocelot*, 2008.

l'auteur expose une analyse détaillée de ce type de film, du point de vue historique, technique et esthétique. Pour qui s'intéresse à cette méthode, cet ouvrage apparaît essentiel. Jouvanceau y décrit les mécanismes fondamentaux régissant la mise en œuvre de la silhouette, expose un panorama mondial des productions et rétablit, au passage, quelques abus de langage en établissant une distinction entre les productions de Lotte Reiniger et de Michel Ocelot. Jouvanceau dédie une grande partie de son livre à l'étude de l'organisation spatio-temporelle du film de silhouettes, décrivant « le décor ou l'espace stratifié<sup>1</sup> » et analysant plus avant l'espace animé dans le chapitre intitulé *Une géométrie variable*, où il met en évidence l'importance que revêt le surcadrage (qu'il nomme « recadrage »), et évoque le rôle du flou ainsi que celui du hors-champ.

Ces questions d'ordre esthétique sont celles que l'on s'attendait à voir posées à l'œuvre de Michel Ocelot. Cependant, outre le fait que l'ouvrage soit aujourd'hui quelque peu daté – treize ans ont passé depuis sa publication –, l'auteur avait pris le parti d'exclure les films utilisant les nouvelles technologies pour mettre en scène des silhouettes, car ils n'utilisaient plus le rétro-éclairage et perdaient, de ce fait, leur légitimité en tant que *silhouettes*. Or, même s'il ne s'agit plus de la technique originelle, ces films réalisés avec l'assistance d'un ordinateur mettent en scène des silhouettes. Les nouvelles technologies prenant progressivement le pas sur les anciennes, il serait improductif de ne pas analyser ces nouvelles réalisations, qui représentent peut-être le futur de l'animation en silhouettes. D'autre part, Jouvanceau a basé la plupart de ses analyses sur des films de Lotte Reiniger ou de Tony Sarg. L'analyse concernant Michel Ocelot reste donc très incomplète : les bases ont été posées – description des mécanismes généraux à l'œuvre dans ses films –, mais l'œuvre n'a pas fait l'objet d'une analyse appliquée, d'un travail spécifiquement orienté vers ses caractéristiques propres.

Il apparaît donc pertinent, aujourd'hui, de se pencher plus avant dans l'étude de l'œuvre de Michel Ocelot où les silhouettes sont, si pas omniprésentes, récurrentes et jouissent d'un statut particulier – d'autant que la liste de ses productions s'est sensiblement allongée depuis 2004. Notre hypothèse est que Michel Ocelot se distingue d'emblée de l'ensemble de la production en silhouettes, notamment par un jeu particulier sur le cadre, et que l'introduction des nouvelles technologies participe à l'actualisation, voire à la réappropriation d'une technique presque oubliée. Tandis que l'étude de *Princes et Princesses*, réalisé en papiers découpés, permettra de voir en quoi exactement l'esthétique mise en place par Ocelot se distingue de celle de la production classique, représentée par Lotte Reiniger, l'étude des films de silhouettes réalisés

<sup>1</sup> Chapitre 6 de JOUVANCEAU, Pierre, *op. cit.*

avec l'assistance d'un ordinateur permettra de définir l'actualisation du genre par les nouvelles technologies et, le cas échéant, leurs apports et la légitimité de leur introduction. L'étude du cadre et de l'organisation interne de l'image amènera également à se questionner sur le cinéma d'animation en général, et sur les possibles applications des théories conçues pour le cinéma en prises de vues réelles à ce médium particulier.

Le premier chapitre sera principalement consacré à l'analyse du film de silhouettes « classique » de Michel Ocelot, *Princes et Princesses*, auquel nous appliquerons les propos de Pierre Jouvanceau afin d'établir les nuances par rapport à l'ensemble de la production. Le deuxième chapitre traitera du mouvement et y seront analysés *Princes et Princesses*, *Dragons et Princesses* ainsi que *Les Contes de la Nuit* (version en stéréoscopie de plusieurs contes issus de *Dragons et Princesses*), car il semblerait que ce soit en termes de mouvement que le changement de technique soit le plus sensible. Enfin, le troisième et dernier chapitre sera consacré au hors-champ, ce qui nous amènera à aborder les ombres constitutives du film de silhouettes, ainsi que les relations entre les différents types de cadres, qui seront par ailleurs centrales dans l'analyse. Les questions économique et liée au message véhiculé par ces films ne feront donc pas l'objet de ce travail, il s'agira, ici, d'une réflexion de type esthétique.

# **De l'agencement de l'espace : l'unité dans le morcellement**



# 1. Introduction à l'espace du film de silhouettes

Avant d'entrer dans l'analyse à proprement parler, il apparaît nécessaire de revenir un instant sur les éléments constitutifs de la tradition du film de silhouettes, afin de déterminer comment Michel Ocelot les incorpore à son dispositif de création. Les silhouettes sont présentes dans l'ensemble de sa production, sous des formes aussi variées que le sont les techniques employées pour les animer. Pour ce préambule, l'ouvrage général très complet de Pierre Jouvanceau, *Le film de silhouettes*<sup>1</sup>, servira de base et de point d'entrée. C'est à travers le prisme de ces observations que seront analysées des séquences issues des films de Michel Ocelot, aussi bien que l'esthétique générale de sa production ; les questions de profondeur de champ, d'échelle de plan et de surcadrage feront ainsi l'objet de ce premier chapitre. Mais, avant toute chose, une mise en contexte par le biais de l'éminente représentante du film de silhouettes, Lotte Reiniger, semble de circonstance. Bien que Ocelot se distingue de Reiniger sur de nombreux aspects, « notamment par le contour très épuré des silhouettes, le recours aux voix synchrones, et des décors d'arrière-plan qui privilégient de grandes plages de couleur dégradées<sup>2</sup>», ceci permettra de mettre en évidence les spécificités de Michel Ocelot par rapport au film de silhouette classique.

## 1.1. Règles et contraintes, l'exemple de Lotte Reiniger

L'un des aspects les plus élémentaires présentés par Jouvanceau concerne l'intérieur du cadre, la composition de l'image. L'auteur souligne avant tout la stratification de l'espace en deux zones distinctes : l'avant-plan des silhouettes, et l'arrière-plan du décor. De cette division essentielle de l'image en deux espaces découlent différentes contraintes, dues au confinement de la silhouette dans un plan frontal. Les silhouettes ne pénètrent en effet jamais la profondeur, elles se doivent de rester au premier plan, induisant que « ce qui est supposé être devant n'est jamais vu »<sup>3</sup>, d'où la difficulté de créer une impression de profondeur, qui se trouve déjà mise à mal par l'absence d'ombre portée<sup>4</sup>. Par ailleurs, la stabilité des silhouettes et la cohésion entre ces deux zones est assurée par la présence quasi-immuable de la bande noire, le « sol tranché »<sup>5</sup> sur lequel reposent

---

1 Il s'agit de la publication revue et corrigée de la thèse de doctorat de l'auteur, dans le département d'esthétique et sciences de l'art à la Sorbonne.

2 JOUVANCEAU, Pierre, *Le film de silhouettes*, Genova, Le Manni, 2004, p.256.

3 *Idem*, p.171.

4 Nous pensons par ailleurs que c'est notamment cette absence d'ombre portée qui fait dire à Jouvanceau que, malgré que les silhouettes se présentent comme des éléments placés en dehors du décor d'arrière-plan, elles se font « partie intégrante du décor » (voir JOUVANCEAU, Pierre, *op. cit.*, p.168) – bien qu'il ne cite pas l'ombre dans les raisons de cette intégration, mais la narration, et l'unicité de leur constitution. L'absence d'ombre projetée donnerait l'impression que les figures sont collées sur ce décor, et en sont donc réellement *partie intégrante*.

5 JOUVANCEAU, Pierre, *op. cit.*, p.171.



les silhouettes. De manière à conserver celui-ci à vue pour assurer la 'pesanteur' des figures, les films de silhouettes se présentent presque exclusivement par le biais de plans moyens. Selon Jouvanceau, ce type de cadrage « refoule toute tentative de subjectivation du point de vue : il force le regard à se concentrer sur l'action des silhouettes<sup>1</sup> ». Silhouettes qui, de par leur difficulté à exprimer leurs affects par des expressions faciales, se déterminent par le mouvement ; un effet collatéral de cette absence d'expressions faciales serait que les gros plans y ont une fonction descriptive, et jamais affective<sup>2</sup>.

L'univers des silhouettes tel que défini par Jouvanceau est un univers immuable : ni rapproché, ni éloigné, ni morcelé, soumis à la dictature du point de vue frontal du Monsieur de l'orchestre<sup>3</sup>, héritier donc du théâtre et du cinéma des premiers temps.

Néanmoins, à l'image de ce dernier, le film de silhouettes a fait preuve d'une grande inventivité et a développé différentes manières de créer une impression de profondeur, avec en tête (toujours selon Jouvanceau) l'usage de la variation de netteté. Pour des raisons techniques<sup>4</sup>, le flou ne touche cependant que le décor, laissant les figures à leur avant-plan nécessairement net. L'autre grand moyen de créer de la profondeur est l'utilisation du surcadrage (nommé *recadrage* par Jouvanceau), idéalement adapté au film de silhouettes à cause de « l'éclairage postérieur<sup>5</sup> » ou rétro-éclairage, permettant de projeter les ombres des figures sans voir leurs articulations. Cette méthode rend les éléments à l'avant-plan aussi opaques que le cadre, ce qui facilite la transgression de ce cadre géométrique, à laquelle aspirent souvent les images de cinéma<sup>6</sup>. Ceci induit une très forte géométrisation de l'espace et donc une plasticité accrue de l'image, qui toutefois reste soumise aux contraintes techniques du film de silhouettes, régi par le double régime de la frontalité et de l'horizontalité – du fait ne pas pénétrer la profondeur, les figures ont tendance à effectuer, presque exclusivement, des déplacements latéraux<sup>7</sup>. Jouvanceau note également l'absence de mouvements de caméra, due à la difficulté de faire varier le point de vue adopté par l'appareil de prises de vues, et qui colle à celui du chef d'orchestre : frontal et centré.

---

1 *Idem*, p.190.

2 *Ibidem*.

3 Le point de vue d'un spectateur placé dans le parterre, au théâtre ou au music-hall, selon l'expression de l'historien du cinéma Georges Sadoul.

4 Le plan moyen engage à conserver une assez grande distance entre les figures et la caméra, il faut donc que celles-ci soient les plus nettes possibles, pour éviter de gêner le spectateur.

5 Les termes de Jouvanceau pour décrire ce phénomène.

6 JOUVANCEAU, Pierre, *op. cit.*, p.175.

7 Ce point sera approfondi dans le deuxième chapitre.

### 1.1.1. *Les Aventures du prince Ahmed* : canon du genre et problème de la profondeur

On attribue à Lotte Reiniger, née à Berlin en 1899<sup>1</sup>, la réalisation du premier long-métrage animé conservé de l'histoire du cinéma : *Les Aventures du prince Ahmed*<sup>2</sup>, réalisé en papiers découpés et ombres chinoises. Pionnière dans le domaine du cinéma d'animation et du film de silhouettes en particulier, Reiniger fera des papiers découpés sa méthode de prédilection, et la conservera tout au long de sa carrière. *Les Aventures du prince Ahmed* présente toutes les caractéristiques soulignées par Jouvanceau : une grande majorité de plans moyens, où le cadre entoure l'action principale sans vraiment laisser d'espace autour des figures, une absence de gros plans (qu'ils soient affectifs ou descriptifs) et de mouvements caméra<sup>3</sup>, ainsi qu'un point de vue toujours frontal et jamais décentré.

La distance entre la caméra et les figures ne se détache de celle du plan moyen que pour présenter quelques vues d'ensemble, qui sont de deux types : tout d'abord, il y a les images construites de la même manière que celles en plans moyens, c'est-à-dire une vue en coupe centrée sur l'action, mais cette fois en plan large ; ceci incite à conclure que l'échelle de plan est réglée sur l'espace nécessité par l'action (par exemple, lorsque que les serviteurs transportent les effets du roi dans une multitude d'escaliers, montrer la totalité de l'action impose le plan large). Il y a ensuite des vues plus extravagantes, où toute règle de perspective semble s'être évaporée : plus de ligne noire représentant le sol, les personnages flottent dans l'image où l'on ne distingue pas les différents plans 'diégétiques' (diégétiques car, en termes techniques, l'avant-plan est évidemment constitué par les silhouettes noires, et l'arrière-plan par la couleur unie). Ce type de plans donnerait l'impression de contempler une image-surface dépourvue de profondeur, s'il n'y avait certaines figures pour effectuer des déplacements obliques (d'apparence peu aisée), laissant sous-entendre la possibilité d'une progression à l'intérieur de l'image, et donc une certaine profondeur – qui reste toutefois peu cohérente. A ce point peu avancé de l'analyse, il apparaît déjà que la notion de profondeur est problématique.

Les autres moyens utilisés par Lotte Reiniger pour suggérer cette profondeur sont, d'une part, l'insertion d'arrière-plans aux contours flous dessinés en perspective, tels que des bâtiments ou des paysages, qui ne se présentent pas sous la forme d'ombres, et, d'autre part, le surcadrage.

---

1 MORITZ, William, « Some critical perspectives on Lotte Reiniger », in FURNISS, Maureen (éd.), *Animation : art & industry*, new Barnet, John Libbey Publishing Ltd, 2009, p.13.

2 VARELA, Stéphanie, *La peinture animée*, Paris, L'Harmattan, 2010, p.95.

3 Bien que, par la suite, Reiniger avait trouvé un subterfuge pour donner l'impression que les figures pénètrent la profondeur lors d'un travelling, en découpant celles-ci dans des tailles différentes ; voir JOUVANCEAU, Pierre, *op. cit.*, p.195.

Pierre Jouvanceau tient cette technique pour l'une des plus employées dans le film de silhouettes dans le but premier de resserrer le cadre sur l'action en dirigeant le regard et, accessoirement, de créer une sensation de profondeur. Jouvanceau illustre ses propos par un plan spécifique des *Aventures du prince Ahmed*, celui des serviteurs offrant des cadeaux au Calife et sa fille, qui surplombent la scène depuis leurs balcons respectifs situés sur les côtés du cadre.



*Illustration 1: Les Aventures du prince Ahmed - Lotte Reiniger*

Il y a là, effectivement, une sensation de profondeur suggérée par le flou du paysage que l'on devine en arrière-plan, la taille légèrement réduite des personnages situés dans la zone lumineuse et leur position de trois-quart. Le surcadrage a pour effet de recentrer l'action sur les serviteurs, dont la position invite le regard du spectateur à se diriger vers le haut de l'image et suppose qu'il y a un plan 'devant' eux. Il y aurait alors une distance et, corrélativement, une profondeur entre les figures et le Calife. L'absence de communication des figures avec l'arrière-plan dessiné renforce toutefois l'opposition entre la zone illuminée et la zone sombre, situant ainsi tous les personnages au même niveau et entravant par la même cette semi-profondeur engagée par les côtés de l'image.

### **1.1.2. La platitude : tirer parti d'une contrainte**

Il s'avère cependant que cette platitude, inhérente au film de silhouettes, est tout à fait légitime car, comme le souligne Hervé Joubert-Laurencin :

La technique des silhouettes appliquée au long-métrage produit inmanquablement cette sensation de platitude qui fait son charme et doit être assumée, faute de quoi tout réalisme

s'effondrerait, car le réalisme n'est pas une métaphysique mais une construction technique et stylistique<sup>1</sup>.

Ceci apparaît explicitement illustré par les images-surfaces en plan large précédemment évoquées. Ces plans sont comparables à certaines peintures médiévales utilisant la perspective symbolique, période durant laquelle les peintres ne se préoccupaient plus de donner l'illusion de la réalité, mais plutôt de représenter les rapports symboliques entre les personnages. Pour ce faire, ils utilisaient notamment la technique de la superposition, où les objets les plus éloignés semblent *monter* dans l'image, tandis que ceux proches de l'observateur sont situés dans le bas de l'image<sup>2</sup>.



Illustration 2: *Les Aventures du prince Ahmed*. Superposition des plans

Ces plans du *Prince Ahmed* présentent un détachement certain par rapport à l'illusion réaliste, mais notons que cette remarque vaut pour le film de silhouettes en général, qui montre face à celle-ci un désintérêt fondamental. Le 'réalisme' de cet univers tient au maintien des fondamentaux et des limitations de sa technique ; c'est ainsi que la platitude, dans le film de silhouettes, s'avère productive. Comme le souligne Jacques Aumont :

Moins les indices de profondeur sont nombreux et soignés, plus le spectateur devra y mettre du sien, plus grande sera l'importance de la fameuse *beholder's share*<sup>3</sup>, la part du spectateur dont parle Gombrich.

1 JOUBERT-LAURENCIN, Hervé, « Les aventures de la lumière », in *Cahiers de notes sur... Les aventures du prince Achmed*, Paris, Les Enfants de Cinéma/CNC, 2012 [En ligne]. URL : <http://www.cnc.fr/web/fr/dossiers-pedagogiques/-/ressources/3997370>, 25 juillet 2017.

2 ALLART Dominique, *Histoire de l'art et archéologie des Temps Modernes : les XV<sup>e</sup> et XVII<sup>e</sup> siècles*, notes du cours oral, 2012.

3 AUMONT, Jacques, *L'œil interminable* (1989), Nouvelle édition, Paris, Séguier, coll. Les Essais, 1995, p.43.

La légitimité et la force des silhouettes plates et, qui plus est, noires<sup>1</sup>, réside dans le fait que cette absence d'indices stimule l'imagination et donc la *participation* du spectateur ; pour Rudolf Arnheim, c'est la raison pour laquelle tous les films pour enfants devraient être faits en silhouettes<sup>2</sup>. Le film de silhouettes présente un espace non conventionnel, où

[...] the viewer's attention is drawn to the surface of the screen and the artifice, and rarely do perspectival cues generate a plausible diegetic visual space<sup>3</sup>.

Ce qui n'empêche pas que le spectateur y trouve une certaine cohérence. L'enjeu du film de silhouettes n'est pas la profondeur, et ce qui apparaît à première vue, à Jouvanceau, comme une contrainte et non un parti-pris esthétique<sup>4</sup> est, en réalité, un point d'entrée vers l'adhésion à cet univers atypique.

## 1.2. Introduction à l'esthétique de Michel Ocelot : le générique

Après avoir montré un exemple de film de silhouette 'classique', passons maintenant au cœur de notre sujet. *Princes et Princesses* est le deuxième long-métrage réalisé par Michel Ocelot. Il est en réalité composé d'une série de six courts-métrages parus à la télévision en 1989, sous le titre de *Ciné si*. A l'époque, cette série n'avait pas rencontré le succès escompté et avait été avortée en cours de route – seuls huit des vingt courts-métrages initialement prévus ont été produits<sup>5</sup>. Suite à la popularité et au succès, tant commercial que critique, atteint par son premier long-métrage (*Kirikou et la sorcière*, 1998), Michel Ocelot a pu offrir une nouvelle vie à ces contes en les réunissant en un format long<sup>6</sup>.

Dans le long-métrage comme dans les courts, chaque conte se trouve précédé d'un prologue, dans lequel un garçon et une fille, accompagnés d'un vieux monsieur et d'un hibou, se retrouvent dans une salle de cinéma désaffectée et mettent en place les rudiments de l'histoire à venir, introduite par la formule « Et si j'étais... ». Cette structure en deux temps se retrouve à l'identique dans *Dragons et Princesses* (2010), autre série de contes en silhouettes également parue à la télévision, avant d'être reprise partiellement sous la forme de deux longs-métrages (*Les*

---

1 La noirceur est productive, car, comme le dit Michel Ocelot : « ce que la silhouette ne montre pas, le spectateur l'imagine », voir BAZOU, Sébastien, *Les contes de la nuit. Dragons et princesses de Michel Ocelot*, *Artefake*, <http://www.artefake.com/LES-CONTES-DE-LA-NUIT.html>, 7 août 2017.

2 MORITZ, William, *art. cit.*, p.15.

3 NEUPERT, Richard, *French animation history*, Hoboken (New Jersey), John Wiley & Sons, 2014, p.130.

4 JOUVANCEAU, Pierre, *op. cit.*, p.193.

5 OCELOT, Michel, « Ciné Si » in Michel ocelot – Site officiel, <http://www.michelocelot.fr/#cine-si>, 11 août 2017.

6 Il n'a effectué que quelques modifications minimales par rapport à la série d'origine : suppression de deux épisodes et réorganisation des six autres, ajout d'un entracte, et légères modifications au niveau du son (voir CANAL+ FAMILY, « Dragons et Princesses. Dossier de presse », *Michel Ocelot – site officiel*, [http://www.michelocelot.fr/attachments/DP\\_DP.pdf](http://www.michelocelot.fr/attachments/DP_DP.pdf), 23 juillet 2017).

*Contes de la Nuit* en 2011 et *Ivan Tsarévitch et la Princesse Changeante* en 2016). Les parutions à la télévision ajoutaient une étape à cette structure : le générique d'ouverture. Répété avant chaque conte télévisé, il est gardé inchangé à l'élaboration des versions long-métrage à destination d'une projection en salle, et simplement réduit à une occurrence unique. Le générique de *Princes et Princesses* a sa place dans l'analyse au même titre que les contes car, en plus de préparer à l'esthétique du film de silhouettes et de contenir déjà un certain nombre d'éléments susceptibles de se retrouver dans la suite du film, il fait tout simplement partie intégrante de la diégèse.

### 1.2.1. Présentation

La première séquence du film apparaît aux yeux des spectateurs par le biais d'un éclairage progressif. Le point de vue est frontal, en très légère plongée, le format panoramique ; l'image présente un décor urbain immobile, dessiné en perspective au crayon. Au centre se trouve un petit bâtiment plus large que haut, fermé par une grille occupant presque toute sa façade. Le bâtiment est tout en angles : les murs qui entourent la grille sont chacun découpés en deux triangles rectangles, celui du haut plus grand que l'autre forme la première couche de l'ornementation dont est recouvert le haut du bâtiment : quatre formes géométriques, identiques à cette première couche, qui se superposent de chaque côté d'un triangle renversé central. Devant cet espèce de fronton sont disposées les lettres -c, -i, -n et -e, cette dernière se trouvant prête à rejoindre la suite du mot que l'on devine écroulée sur l'auvent. Ce petit cinéma décrépi est entouré de chaque côté par de hauts buildings vitrés. A l'avant-plan, à gauche, on distingue le toit en pente d'une maison ainsi qu'un panneau de signalisation, à droite il y a le coin d'un autre bâtiment. Le vieux cinéma se découpe en grande partie sur une bande de ciel verticale, engoncée entre les immeubles.

Cette première image est grise, mais cela ne dure qu'une ou deux secondes. On devine bientôt des touches de rouge et de jaune délavé – quelques fenêtres et certains pans du frontispice anguleux –, un très léger bleu distingue le ciel des buildings et, en se dégradant vers le blanc, la couleur laisse supposer le soleil qui se couche dans le coin inférieur droit de l'image. La lumière ne venant *a priori* pas face au cinéma, on suppose qu'un autre bâtiment lui fait face, d'où est tiré le point de vue de l'observateur. Après ces quelques secondes rythmées par le son ambiant du trafic urbain (seul témoin de vie jusqu'à présent), le texte du générique apparaît, tandis que le contraste se fait de plus en plus intense, modifiant totalement le décor : à l'arrivée du nom des producteurs, on ne distingue presque plus les lettres déposées sur l'auvent ni les différentes couches du frontispice. En revanche, on voit nettement les fenêtres, désormais

éclairées de l'intérieur, on en découvre même de nouvelles ; l'ensemble revêt des teintes de bleu-mauve, et un soupçon de blanc est toujours présent à la droite du cinéma. Lorsqu'apparaît le nom de Michel Ocelot, l'image a pris sa forme définitive : aucun détail, hormis les fenêtres, n'est décelable dans les bâtiments ou le sol, le panneau de signalisation a disparu dans l'ombre du cinéma, les buildings sont difficilement différenciables les uns des autres car leurs limites se confondent, et le ciel est désormais d'un bleu affirmé.

Cette entrée progressive dans le film de silhouette atteste le parti-pris technique et esthétique de Michel Ocelot : des silhouettes, des fenêtres, des fonds colorés, bref, ce par quoi est généralement résumé son cinéma. Le glissement d'une image, à première vue, inanimée, fixe et grise, à une image moins détaillée mais (partiellement) colorée et recelant des figures animées est certes rapide, mais permet de définir d'emblée le film de silhouettes comme une technique *vivante*. Le passage du gris à la couleur en parallèle d'une augmentation de contraste confère de la consistance à l'image au lieu de l'aplatir, comme le veut généralement la technique du papier découpé, nécessairement en deux dimensions.

### 1.2.2. Affirmation de l'esthétique

L'établissement de la stratification de l'image évoquée par Jouvanceau advient par les couleurs, qui la divisent en deux zones : l'arrière-plan coloré, et l'avant-plan plongé dans le noir marqué par le bâtiment du cinéma, dans la masse duquel disparaissent les détails situés devant lui. Néanmoins, les buildings latéraux nient cette stratification : les fenêtres illuminées, obliques, empêchent les buildings de se fondre dans la masse noire censée être le premier plan ; elles marquent les lignes dirigées vers le point de fuite, qui correspond plus ou moins au haut du petit bâtiment central. Ces lignes de fuite soulignées par les fenêtres entraînent le regard au-delà du cinéma, laissant augurer un plan intermédiaire qu'un building situé à l'arrière vient confirmer.

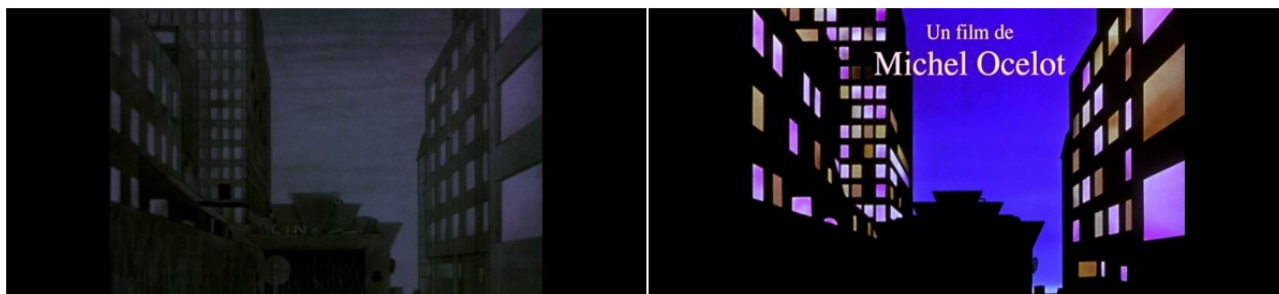


Illustration 3: Générique. Entrée dans l'univers des silhouettes de Michel Ocelot

Le plan suivant, où apparaît le titre, conserve le même angle mais est à une échelle moindre, réduisant plus encore l'espace coloré (le ciel) autour du cinéma. Le point de vue apparaît ensuite déporté sur la droite, du côté, on suppose, du toit en pente évoqué précédemment : il y a une fenêtre à laquelle apparaît le buste d'un garçon, il regarde vers le bas, la tête dans l'orientation de la pente du toit, et le cadre est toujours cerné des deux côtés par les bandes noires des immeubles. Déportement du point de vue vers la gauche, où une jeune fille cette fois apparaît à une fenêtre, regardant vers le haut, cernée par une même quantité de noir des deux côtés du cadre. S'ensuivent un plan du garçon puis un plan de la fille, tous deux se hissant hors de leurs fenêtres respectives et montrant l'entièreté de leurs corps découpés sur le fond bleu du ciel, puis à nouveau un plan du garçon et un de la fille, s'apprêtant à entrer dans le petit cinéma (reconnaissable à ses angles) par des entrées latérales masquées. Enfin, un gros plan sur la minuscule cheminée située sur le haut du cinéma, presque invisible en plan large, par laquelle entre un hibou, retour au plan moyen sur le cinéma et travelling avant vers la masse noire jusqu'à ce qu'elle remplisse tout le cadre. Chacun de ces plans, présentant une partie de l'espace, conserve le même angle de vue, frontal et centré, il n'y a que la distance focale qui change.

### **1.2.3. Analyse**

Deux constats principaux ressortent de cette première séquence. D'une part, ce générique présente l'extérieur du lieu de l'action en sept plans différents : un plan d'ensemble, un plan de demi-ensemble recadré sur le bâtiment du cinéma, un plan moyen à droite et un plan moyen à gauche que l'on ne situe pas directement, un plan moyen à droite cadré plus bas et un autre à gauche cadré plus à droite qui font le lien entre les buildings latéraux et la façade du cinéma, enfin un gros plan sur le haut du cinéma qui permet de montrer un détail qui passait inaperçu (la cheminée). On a affaire à un morcellement de l'espace. Suivant le même processus que les silhouettes au début de la séquence, l'espace apparaît progressivement, non pas ici par un changement de lumière et de couleurs, mais par le biais de la variation de l'échelle de plans, qui isole certaines parties de l'image, avec pour effet une décontextualisation autant qu'une contextualisation. Le jeu de variation d'échelle assez rapide (la séquence du générique en elle-même ne dure que 35 secondes) provoque une perte de repère lors du resserrement de plan ; ce n'est qu'à la présence du fond bleu que l'on déduit de quel côté du cinéma se situent les fenêtres présentées, mais l'on n'arrive à les situer avec précision qu'avec le recadrage vers le cinéma, qui complète la perception de l'espace après ce bref moment de désorientation. Le plan d'ensemble



de départ ne suffit pas à mettre en place l'image d'un lieu référent car les masses noires se superposent et gommant les contours des éléments qui, d'ordinaire, servent de points de repère.

Le principe de cohérence spatiale diffère de celui d'un film classique de par l'absence de ces points de repères. Là où la continuité des raccords entre les plans suffit habituellement au spectateur pour se constituer une image rationnelle de l'espace global représenté, le morcellement de l'espace en différents plans provoque ici une discontinuité spatiale, ou du moins une désorientation. Elle se trouve en partie enrayée par le caractère conventionnel du mouvement de découpage, qui opère en se rapprochant de plus en plus du centre représenté par le cinéma, ainsi que par la constance du point de vue et de l'angle de la prise de vue qui demeurent inchangés. Néanmoins, cette absence de modification dans le point de vue adopté peut également contribuer à l'effet de désorientation : le spectateur d'aujourd'hui n'est pas habitué à cette frontalité constante, au contraire, il est sans cesse confronté à la multiplication des points de vue. Dès lors, la disjonction du morcellement de l'image – typique du cinéma d'aujourd'hui – et du changement de point de vue auquel il est généralement associé apparaît déconcertante, et engage le spectateur à situer l'espace via d'autres moyens. Comme le souligne Antoine Gaudin dans *L'espace cinématographique*<sup>1</sup> :

L'espace cinématographique (...) peut aussi émerger de l'assemblage dialectique de certaines forces inscrites dans la composition plastique des images (leurs mouvements, leurs énergies, leurs rythmes), indépendamment donc de tout lieu référent<sup>2</sup>.

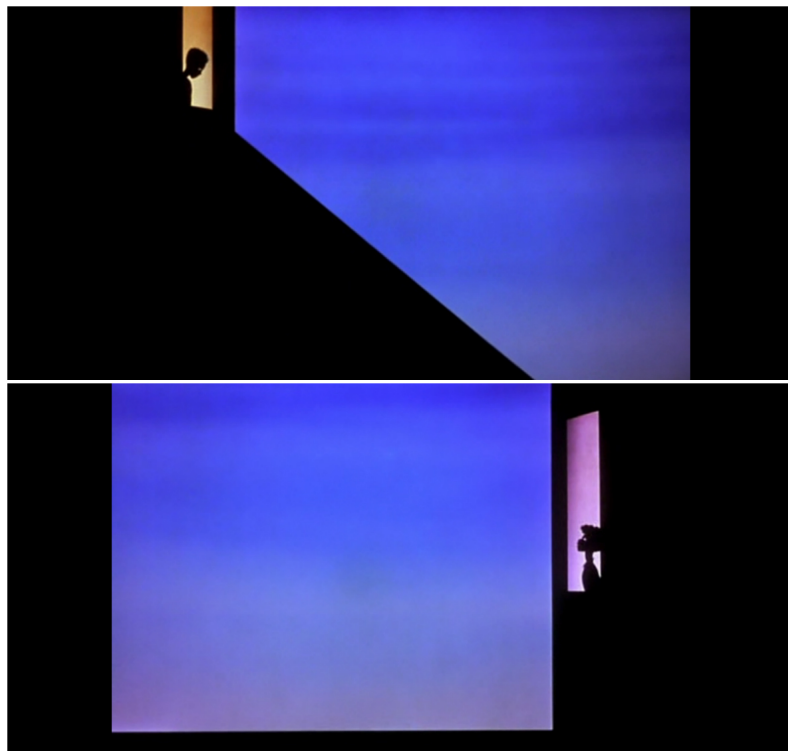
D'autre part, le deuxième constat à l'observation de cette séquence est que l'espace apparaît régi par des lignes graphiques qui dynamisent le cadre et la composition : tout d'abord, le noir dans l'image n'est pas différenciable du noir du cadre et entourant le cadre – et qui joue dans la perception des spectateurs<sup>3</sup> ; les objets représentés (figures et bâtiments) apparaissent via les formes géométriques colorées qui se découpent sur ce noir environnant. Il y a là un paradoxe : c'est en réalité les formes noires qui sont découpées, mais leur indistinction du cadre, dont les limites sont difficiles à définir lors d'une représentation en salle, provoque dans cette première séquence un déséquilibre du ratio couleurs – noir. Pour autant, ce déséquilibre n'est pas improductif : la majorité de noir et l'absence de détail qu'elle engendre facilite l'identification des lignes graphiques et des structures géométriques formées par ces masses contrastées. Suite à cela, on remarque que les lignes de démarcation entre le noir et la couleur ont une incidence sur les mouvements et les regards des figures, de par les structures qu'elles forment : triangulaire en ce qui concerne le plan du jeune homme, quadrangulaire pour le plan de la jeune fille.

1 GAUDIN Antoine, *L'espace cinématographique. Esthétique et dramaturgie*, Paris, Armand Colin, 2015.

2 *Idem*, p.42.

3 AUMONT Jacques, *op. cit.*, p.120.

Le jeune homme, se découpant sur le fond orangé d'une fenêtre située dans le coin supérieur droit du plan, penche la tête ; son visage, de profil, est orienté vers la gauche. Cette subtile orientation de la tête – et donc du regard –, d'autant moins remarquable à première vue que le plan est très court et la figure filmée à une distance un peu lointaine, est rendue explicite par la forme de la masse noire du building dans lequel se trouve le garçon. Celui-ci forme un angle pile sous la fenêtre et se poursuit en pente. En positionnant cette image au-dessus de celle du plan suivant, celui de la jeune fille, on constate que la fin de la pente coïncide (presque) parfaitement avec la façade du bâtiment dans lequel se trouve la jeune fille qui, elle, lève la tête.



*Illustration 4: Générique Des lignes graphiques significantes*

Cette ligne, à première vue sans visée autre qu'esthétique, a en réalité pour effet d'établir un lien entre les figures en soulignant l'orientation de leurs regards et, par la même, de poser plus clairement leur situation dans l'espace l'un par rapport à l'autre. Le regard de la fille est accentué par les trois masses verticales qui constituent le plan (noire, claire et à nouveau noire) et que l'on sent dirigées vers le haut à cause de la fermeture de la masse claire dans le bas de l'image – par la fameuse ligne de terre quasi-omniprésente.

### 1.3. Première conclusion : le régime du morcellement

Plusieurs affirmations ressortent de l'analyse de cette première séquence : l'échelle de plans est variable, la composition très géométrique de l'image a tendance à faire écho aux mouvements et regards des figures, la caractéristique essentielle du film de silhouettes, les ombres, désoriente le spectateur et lui offre une vision de l'espace auquel il n'est pas accoutumé et, enfin, on observe un mouvement de caméra (le travelling avant). Tout ceci tend à nuancer la présentation du film de silhouettes comme immuable, « ni rapproché, ni éloigné, ni morcelé ». Pour l'heure, l'analyse se portera sur la variation de l'échelle de plans et, plus précisément, sur le gros plan. La question du mouvement fera l'objet du deuxième chapitre, et celle des ombres sera abordée dans le troisième.

#### 1.3.1. Le rôle du gros plan

Dans le film de silhouettes classique, pour des raisons de stabilité et de netteté des figures, le plan de référence est le plan moyen, et rares sont les plans usant d'une autre échelle. Or, il vient d'être démontré que le générique de *Princes et Princesses* offre au spectateur une vision de l'espace sur-découpée : l'image y est d'emblée présentée par de multiples plans de différentes valeurs, dans un mouvement de va-et-vient erratique entre le plan d'ensemble, le gros plan et le plan moyen<sup>1</sup>. Le spectateur se trouve alors la proie de l'image, qui l'absorbe avec les gros plans et le rejette avec les plans larges, quasi-aériens, mais dans lesquels il entend toujours distinctement les conversations des personnages. Ce mouvement est une fluctuation paradoxale entre le proche et le lointain, l'accessible et l'inaccessible, qui se trouvent mêlés au sein d'une même séquence, voire d'une même image<sup>2</sup>.

Le gros plan a un rôle particulier dans ce mouvement de bascule et, plus globalement, dans le film de silhouettes de Michel Ocelot. Lors de ses premières apparitions aux débuts du cinéma, le gros plan a provoqué un retentissement fabuleux<sup>3</sup>, allant jusqu'au scandale et à la querelle<sup>4</sup>. Cette agitation autour d'un procédé qu'on en vient à qualifier de forme filmique à part entière provient du fait que :

Le gros plan plaçait l'observateur dans une proximité jusque-là inédite avec l'objet de la représentation, et il semblait également abstraire l'objet de son emplacement ; les gros plans de visage suggéraient ainsi [...] un effet de 'têtes coupées'<sup>5</sup>.

1 Notons que ceci vaut pour l'ensemble du film, tout autant que pour *Dragons et princesses* (2010).

2 Ce point sera approfondi dans le chapitre trois, qui traitera du hors-champ.

3 GAUDIN, Antoine, *op. cit.*, p.91.

4 Eisenstein pense que le gros plan introduit une *différence absolue* : « sur l'écran, un cafard vaut 100 éléphants ». Voir BONITZER, Pascal, *Décadrages : peinture et cinéma*, Paris, Étoile, 1985, p.25.

5 GAUDIN, Antoine, *op. cit.*, p.92.

Les spectateurs, dont la perception visuelle était conditionnée par la contemplation des tableaux, panoramas, de la scène de théâtre ou du music-hall, n'était pas préparés à se confronter à une vision autre que moyenne ou d'ensemble<sup>1</sup>.

Du côté de la théorie, toutes les pensées vont plus ou moins dans le sens d'une « occultation de l'espace représenté par le reste du film<sup>2</sup> ». Pour Jean Epstein, le gros plan est « l'âme du cinéma<sup>3</sup> », et il permet de redécouvrir les choses dans des proportions différentes, avec lesquelles le spectateur engage un rapport nouveau ; pour Béla Balazs, c'est un outil magique qui fait du visage un paysage expressif<sup>4</sup> ; pour Eisenstein, le gros plan dénature l'objet et le coupe de sa référence réaliste, il le transforme alors en une sorte d'entité abstraite<sup>5</sup> et il instaure « un ordre nouveau des apparences et des images, insoucieux de la réalité 'telle qu'elle est'<sup>6</sup> ». La pensée de Eisenstein est reprise par Pascal Bonitzer, qui avance que « le gros plan détruit, en l'absorbant, l'échelle de plan<sup>7</sup> » (ceci à propos du cinéma d'avant-garde) et qu'il « tend à annuler la profondeur de champ, et avec elle le réalisme perceptif<sup>8</sup> ». Antoine Gaudin remarque toutefois que, de nos jours, peut-être suite à la popularisation de ce procédé, ces propos sont probablement un peu excessifs et son effet n'est pas aussi drastique :

En général, avant de produire éventuellement un effet d'éclatement scalaire et d'abstraction de l'espace référent, le gros plan est d'abord reçu comme ce qu'il est empiriquement : une contraction de l'espace, due au rétrécissement effectif du champ filmé<sup>9</sup>.

Procédé ou forme filmique, quoi qu'il soit le gros plan a fait couler de l'encre et est aujourd'hui familier à tous les spectateurs (et réalisateurs). Cependant, comme en témoignent les propos d'auteurs divers, tels que Pierre Jouvanceau<sup>10</sup> ou Georges Sifianos<sup>11</sup>, il semble admis que le gros plan est une figure (presque) bannie du film de silhouettes. La raison de cette méfiance à l'égard du gros plan est que les silhouettes noires ne permettent pas vraiment de montrer les expressions faciales, d'une part à cause du noir opaque dont elles sont constituées, d'autre part à cause de la récurrence du plan moyen, liée aux contraintes de lisibilité. Selon Jouvanceau, le gros plan existe dans le film de silhouettes, mais il y est alors descriptif, il met l'accent sur un détail et

---

1 BONITZER, Pascal, *op. cit.*, p.88.

2 GAUDIN, Antoine, *op. cit.*, p. 92.

3 Cité par GAUDIN, Antoine, *op. cit.*, p. 92.

4 AUMONT, Jacques et MARIE, Michel, *Dictionnaire critique et théorique du cinéma*, Paris, Nathan, 2001.

5 *Ibidem*.

6 BONITZER, Pascal, *op. cit.*, p.88.

7 BONITZER, Pascal, *Le champ aveugle. Essais sur le cinéma*, Paris, Gallimard, coll. Cahiers du Cinéma, 1982, p.37.

8 *Ibidem*.

9 GAUDIN, Antoine, *op. cit.*, p.93.

10 JOUVANCEAU, Pierre, *op. cit.*, p.193.

11 SIFIANOS, Georges, *Esthétique du cinéma d'animation*, Paris/Condé-sur-Noireau, Éditions Cerf/Corlet, 2012, p.214.

est « toujours limité à son rôle de grossissement, jamais à l'expression d'un affect<sup>1</sup> », contrairement aux films en prises de vues réelles<sup>2</sup>, où sa fonction première est expressive.

Certaines des observations précédentes permettent de nuancer ces propos. Tout d'abord, bien qu'il s'agisse d'un film de silhouettes, les gros plans ne sont pas rares chez Ocelot, qui a tendance à utiliser toute l'échelle de plans et à sur-découper l'espace. Ensuite, ces gros plans n'ont, pour la plupart, pas une fonction descriptive, mais bien une fonction expressive – ils concernent donc le plus souvent des visages. Malgré le minimalisme des figures et le peu d'expressions faciales que permet la technique du papier découpé, les yeux des silhouettes, troués dans le papier noir pour laisser entrevoir le fond coloré, sont très expressifs : ils changent de couleur en fonction de l'émotion du personnage (rouge rage dans *Le Garçon des Figues*), s'écarquillent pour indiquer la surprise (*Le Château de la Sorcière*), et se plissent (rétrécissent) lorsque le personnage réfléchit ou est suspicieux (*Le Garçon des Figues*). La bouche est également mobile et marque explicitement la surprise, la joie ou encore la frustration par un avancement ou un recul de la mâchoire. Pour réaliser ce genre de scène en obtenant une telle précision, Michel Ocelot utilise des modèles de plus grande taille, dont il n'a construit que ce qui apparaît à l'écran<sup>3</sup> – c'est-à-dire le buste ou le visage.

Il apparaît que Michel Ocelot, même dans son film de silhouettes 'classique' (réalisé artisanalement, non pas avec l'assistance d'un ordinateur), apporte des nuances aux fondamentaux du genre, ici par son utilisation inhabituelle du gros plan. Reste maintenant à analyser l'effet produit par ces gros plans.

### 1.3.2. Éclatement scalaire ou unification ?

La théorie, précédemment citée, de Pascal Bonitzer concernant l'éclatement scalaire semblerait, à première vue, conforme au morcellement précédemment observé. Il convient toutefois de revenir sur cette notion afin vérifier qu'il s'agit bien de cela. Nous avons vu que ce morcellement avait pour conséquence une désorientation (une perte de repères *a priori*) autant qu'une contextualisation, par le biais, avant tout, de l'agencement rigoureux des volumes en vue de produire du sens et de lier les plans entre eux. Il semblerait cependant que le morcellement lui-même ajoute de l'intelligibilité à cet espace minimaliste car, en le présentant via une multitude de plans différents (que relie les lignes graphiques), larges pour une appréhension globale et resserrés pour une lisibilité détaillée, la situation spatiale est aussi complète que possible –

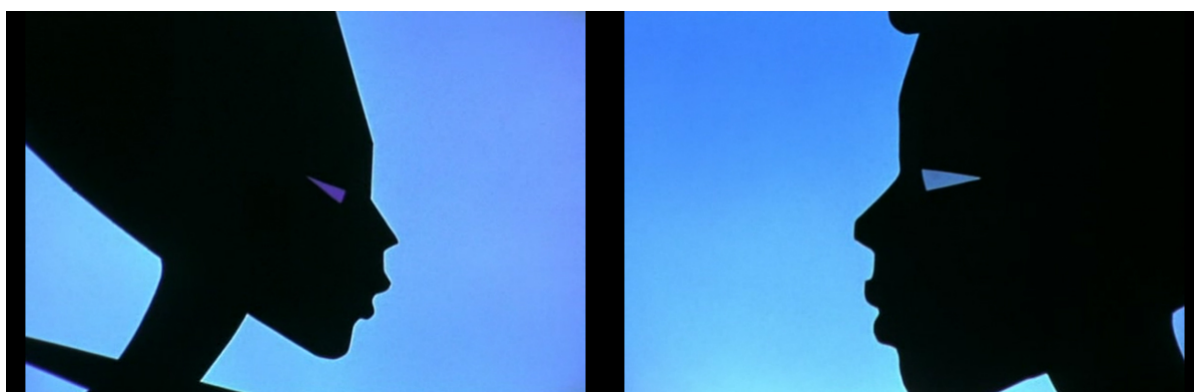
1 JOUVANCEAU, Pierre, *op. cit.*, p.191.

2 Abrévié en PVR par la suite.

3 Voir l'explication de Michel Ocelot dans les bonus de fabrication du DVD *Les trésors cachés de Michel Ocelot*, 2008.

d'autant que l'espace demeure dépouillé et présente des éléments aux contours bien définis, ce qui en facilite la perception. Le gros plan participe ainsi au morcellement de l'espace, mais ce n'est pas pour autant qu'il fait éclater les dimensions, car c'est justement en montrant les figures à différentes distances que l'on obtient une idée autant globale que détaillée de l'espace dans lequel elles se trouvent.

A côté de cette fonction générale, le gros plan provoque également un effet qui lui est propre, à savoir la contraction spatiale que lui prête Antoine Gaudin. Soulignons que cette contraction est fréquemment liée à des élans dramatiques, tels que les monologues rageurs du traître intendant du palais dans *Le Garçon des figues* ou encore la première confrontation de la Reine cruelle et du montreur de fabulo.



*Illustration 5: Princes et Princesses, La Reine Cruelle. Fonction du gros plan*

Enfin, il semblerait que l'effet d'abstraction évoqué plus haut (le gros plan semblait abstraire l'objet de son emplacement, selon les théoriciens des années 1920, et transformer l'objet en une entité abstraite, selon Eisenstein) ne soit pas à exclure. La nuance est que, dans le cas d'un film de silhouettes, l'abstraction ne touche pas le rapport entre l'espace et la figure comme dans un film en PVR (et, ce, probablement parce que l'espace est très minimaliste et présenté en long et en large), mais simplement la figure elle-même. Celle-ci se trouve réduite à un volume noir, difficilement identifiable à une figure si l'on n'avait pas eu l'occasion d'en assimiler la forme auparavant, encore une fois par le biais des multiples plans. Il faut préciser que ceci est également valable pour les gros plans à valeur plutôt descriptive, mais qui prennent souvent pour objet au moins une partie d'une figure, telle que les mains tapant sur le clavier de l'ordinateur ou les jambes de part et d'autre d'un sac de pièces d'or.



Illustration 6: *Princes et Princesses*, *Le Garçon des Figues*. Gros plans abstraits

En conclusion de ce point, nous pouvons affirmer que l'espace apparaît *morcelé* et non unifié comme le veulent d'ordinaire les films de silhouettes, mais que ce morcellement participe à la compréhension de l'espace. Il apparaît maintenant adéquat de se pencher plus avant sur ce qui permet au spectateur de se repérer dans cet espace, malgré l'absence de points de repère conventionnels. Pour ce faire, différentes théories de l'espace de cinéma, *a priori* conçues pour le cinéma en PVR, seront abordées. Cela permettra, par la même, de voir de quelle manière celles-ci s'adaptent aux spécificités de l'animation.

## 2. Profondeur et principe de cohérence spatiale

### 2.1. Dynamique des volumes

Le générique de *Princes et Princesses*, qui a servi de point d'entrée à l'esthétique des films en silhouettes de Michel Ocelot, a permis de souligner le rôle des lignes graphiques et de l'agencement des volumes dans la compréhension de l'espace représenté. Après avoir démontré le morcellement qui régissait l'image chez Ocelot, il convient maintenant de déterminer précisément quel en est le principe unificateur (toujours d'un point de vue esthétique), et de creuser cette première piste de l'agencement volumique.

#### 2.1.1. Mise en cadre

Pour commencer, il apparaît pertinent de s'appuyer sur la théorie de Sergueï M. Eisenstein concernant la *mise en cadre*. Contrairement au cadrage, qui consiste à découper un cadre dans un espace préexistant, la mise en cadre est la mise en scène à l'intérieur du cadre<sup>1</sup>, une « composition spatiale autonome à l'intérieur du cadre »<sup>2</sup>, et non dépendante de l'espace global dans lequel le cadre aurait été prélevé. De là dérive l'absence de hors-champ signifiant chez Eisenstein, pour qui ce qui ne se trouve pas dans l'image fait partie d'un hors-cadre abstrait et non d'un hors-champ fictionnalisable<sup>3</sup> : on s'éloigne de l'écran-fenêtre centrifuge pour se rapprocher de l'écran-cadre centripète<sup>4</sup>. La mise en cadre est donc la *création* d'un espace où formes et lignes graphiques sont rigoureusement agencées, plutôt que la *captation* d'un morceau de lieu préexistant. Ce concept semble alors éminemment pertinent appliqué au cinéma d'animation en ce que, comme le dit Eisenstein lui-même :

Disney a de la chance. S'il a besoin d'un contour, il se le fabrique tel qu'il le veut<sup>5</sup>.

L'animation selon Eisenstein est « un monde de lignes et de couleurs qui obéit et se transforme à votre demande<sup>6</sup> ». De par son essence même, le cinéma d'animation relève de la mise en cadre puisqu'il représente des espaces et des corps issus directement de l'imaginaire du réalisateur, et donc existant en tant qu'ensembles autonomes.

---

1 AMENGUAL Barthélémy, *Que viva Eisenstein !*, Lausanne, Éditions L'Age d'Homme, 1980, p.94.

2 GAUDIN, Antoine, *op. cit.*, p.42.

3 *Ibidem*.

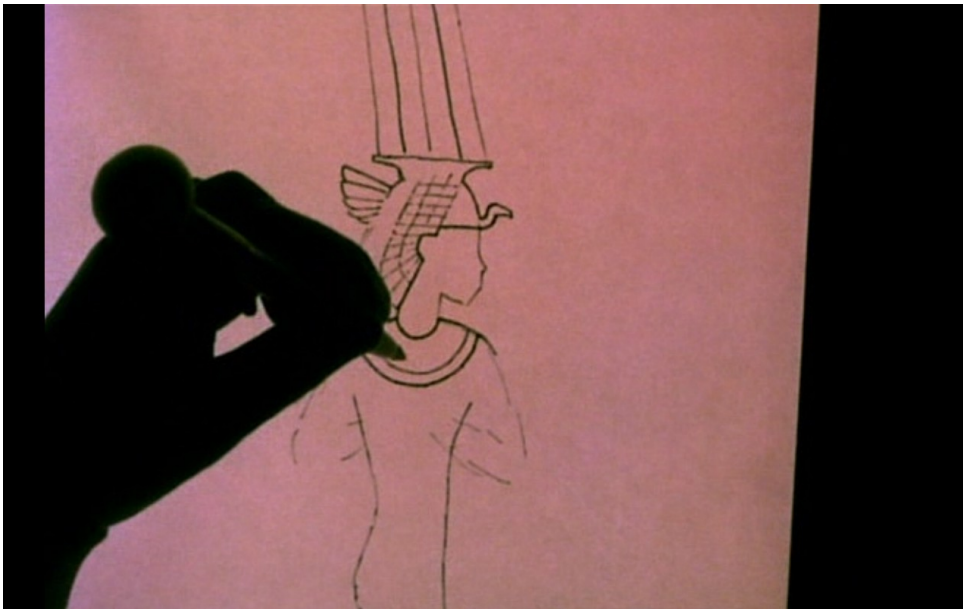
4 BAZIN, André, « Théâtre et cinéma », « Peinture et cinéma », in *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Les Éditions du Cerf, coll. « 7Ème Art », 1985.

5 AUMONT Jacques, *Montage Eisenstein*, Paris, Éditions Albatros, 1979, p.135.

6 EISENSTEIN, Sergueï, « A propos de Disney » in *Positif – Revue mensuelle de cinéma*, novembre 1985, p. 61.



On pourrait trouver à redire à l'application de cette théorie au cinéma d'animation, puisque l'animation ne présente pas de hors-cadre au même titre que les films en PVR : comme en peinture, tout y est conçu à partir d'un cadre vide, et non sélectionné dans un espace réel (et donc préexistant) environnant puisque les objets n'ont pas de vie en dehors du cadre. Dans l'acception la plus restreinte de l'appellation *dessin animé*, cette absence de réalité hors diégèse engage à considérer que ce qui se trouve en dehors du cadre tiendrait d'emblée de la fiction, et donc du hors-champ<sup>1</sup>. Pourtant, l'une des caractéristiques fondamentales et historiques<sup>2</sup> du cinéma d'animation est l'insertion du créateur, de la main créatrice, dans son œuvre, ce que l'on retrouve effectivement chez Ocelot ; d'autre part, le hors-cadre est fondamentalement présent dans le film de silhouette originel (en papiers découpés), car le mouvement des figures provient de leur manipulation directe par l'animateur.



*Illustration 7: Princes et Princesses. Insertion de la main créatrice dans le prologue*

Cette organisation rigoureuse des volumes à l'intérieur du cadre, ainsi que la confrontation des plans, en vue de la production d'un sens premier, antérieur à celui exprimé par la narration, s'observe dans la séquence du générique où les mouvements et les situations des personnages dans l'espace sont soulignés par l'agencement des volumes. Le spectateur ne sachant pas se situer dans l'espace via les modalités conventionnelles (les détails, la perspective, la variation du point de vue), il apparaît plus à propos de s'intéresser à cet espace en termes de volumes, dont l'organisation a été rigoureusement mise en scène, tout comme le suggère la mise

<sup>1</sup> Ce point sera approfondi dans le chapitre 3.

<sup>2</sup> TOMASOVIC, Dick, *Le Cinéma d'animation*, notes du cours oral, 2016.

en cadre eisensteinienne<sup>1</sup>. Ceci en appelle alors à la notion de valence spatiale telle que présentée par Antoine Gaudin<sup>2</sup>.

### 2.1.2. Valence spatiale

En psychologie, la valence est la « puissance d'attraction (valence positive) ou de répulsion (valence négative) d'un objet ou d'une activité<sup>3</sup> ». Antoine Gaudin définit la *valence spatiale* de l'image dans *L'espace cinématographique*<sup>4</sup> ; celle-ci englobe, d'une part, l'habitabilité de l'espace représenté perçue par le spectateur (la valence ne se mesure pas, elle s'éprouve) et, d'autre part, la répartition des volumes de plein et de vide dans l'image même. La valence spatiale de l'image est donc en constante modification.

Le premier aspect technique à avoir un impact sur la valence spatiale est l'échelle de plan choisie, ainsi que le nombre, la disposition et le caractère identifiable des objets représentés<sup>5</sup>. On observe déjà, dans le générique précédemment analysé, une échelle de plan s'étalant du plan large au plan rapproché. L'enchaînement rapide de plans de grosseurs différentes ne permet pas d'évaluer précisément l'habitabilité du lieu de manière globale. Néanmoins, on peut distinguer deux grands modes d'habitabilité de l'espace, l'un illustré par le personnage de la fille, l'autre par le garçon. L'échelle choisie, qui est la même pour les deux personnages (ce qui rend possible et aisée la comparaison) permet de voir la fille en pied, entourée d'un certain volume d'air représenté par le bleu du ciel. La structure quadrangulaire de son espace et l'orientation de sa tête suivant une ligne verticale lui accorde un grand volume d'air. En revanche, l'espace du garçon témoigne d'une habitabilité moindre : il se trouve coincé dans le coin supérieur gauche de l'écran, entre une masse noire et le bord supérieur du cadre. Le volume d'air est réduit par la structure triangulaire formée par les masses noires des bâtiments qui, comme l'orientation de la tête de la figure le souligne, invite à une plongée vers un espace inférieur hors-champ, échappatoire qui apparaît compressée entre deux masses noires. Cette structure volumique contraint la figure à se ramasser sur elle-même pour s'extraire de la fenêtre et à ramper pour atteindre le cinéma. Des plans à la même échelle peuvent donc provoquer des impressions contradictoires, allant de la contraction spatiale à la neutralité ; dans cette séquence, ce sont donc les volumes qui influent sur la valence spatiale de l'image, plutôt que l'échelle de plan choisie.

---

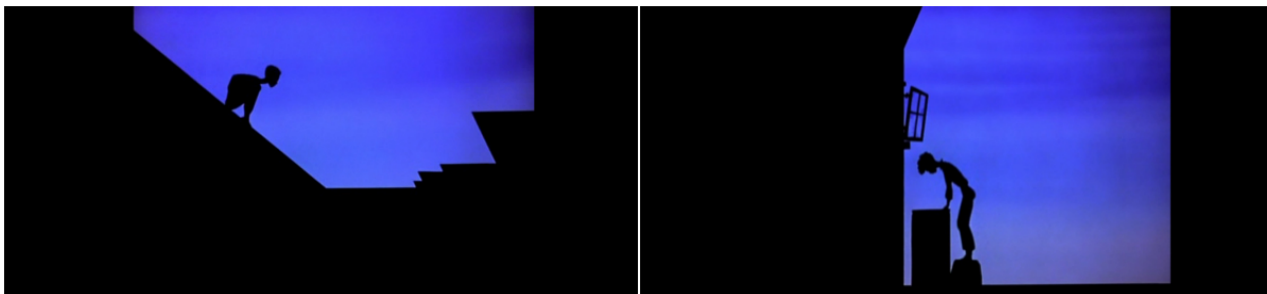
1 Notons que cette notion a également été appliquée aux films de silhouettes de Lotte Reiniger par William Morritz, qui met en avant l'équilibre de motifs, des « dynamiques d'énergie implicites » qui contrebalancent une image « frozen and stiff ». Voir MORITZ, William, *art. cit.*, p.16.

2 GAUDIN, Antoine, *op. cit.*, p.75.

3 *Le Petit Robert. Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française*, nouvelle édition millésime 2013, Paris, Dictionnaires Le Robert, c2011.

4 *Op. cit.*

5 GAUDIN, Antoine, *op. cit.*, p.84.



*Illustration 8: Générique, Variation du volume d'air*

Soulignons que le minimalisme dont témoignent ces images contribue à augmenter le volume d'air présent dans l'image. Comparés à des images de Lotte Reiniger, qui présentent bien plus de courbes et de fioritures ainsi qu'un arrière-plan où bâtiments, sol et ciel sont de la même couleur, les contours nets et rectilignes des objets et le contraste entre l'arrière-plan clair et les objets opaques de Michel Ocelot endiguent le léger étouffement que l'on peut ressentir à la vue d'une image de Reiniger. Toutefois, il reste possible d'y déceler une légère saturation de l'espace : le volume d'air, bien que présent, est réduit et compressé entre des bâtiments, dont les multiples fenêtres sont autant d'éléments perturbateurs dans l'uniformité environnante – masses noires et bleue qui structurent l'espace en deux zones. Cependant, ces fenêtres ont également une fonction d'augmentation de l'habitabilité de l'espace car, comme dit précédemment, elles contribuent à installer une profondeur dans l'image en soulignant les lignes de fuite et, de la sorte, la distance entre la caméra et l'arrière-plan bleu. Cette profondeur instaurée par les éléments latéraux de l'image nie la stratification en deux zones et l'impression de platitude qui en est la conséquence, d'ordinaire renforcée par le point de vue exclusivement frontal adopté par la caméra.

On a ici affaire à un basculement entre deux types de dynamiques : d'une part, une dynamique de surface – bi-dimensionnelle – où les objets se présentent sous forme d'à-plats ; d'autre part, une dynamique de profondeur, en perspective. On constate que ces deux types de régimes sont déterminés par la position des objets dans l'image : le régime de surface concerne les objets qui occupent le centre de l'image, celui en perspective concerne ceux situés sur les côtés de l'image. De la sorte, Michel Ocelot transforme la gestion de la profondeur dans le film de silhouettes, en établissant un lien entre l'avant-plan et l'arrière-plan par le biais de la latéralité.



Illustration 9: Générique. Profondeur instaurée par les côtés de l'image

L'espace n'est pas coupé en deux zones qui ne communiquent pas, comme par exemple dans les films de Lotte Reiniger, où l'avant-plan des silhouettes apparaît posé devant un décor peint en perspective avec lequel il n'entretient aucune relation, mais est structuré par des lignes perspectives diagonales et des volumes présentés frontalement.

Néanmoins, la stratification en deux zones n'est pas un obstacle à toute forme de profondeur dans le film de silhouette traditionnel. Reprenons l'exemple de Lotte Reiniger, où la profondeur se trouve induite par de tout autres moyens, en l'occurrence la variation d'intensité de la couleur d'arrière-plan et la luminosité intense appliquée sur celui-ci, qui crée une sorte de halo de flou autour du bâtiment, contrastant avec l'avant-plan des silhouettes. Le point de vue adopté contribue également à installer cette profondeur : il est frontal, mais pas aussi centré que celui adopté par Ocelot ; les masses formées par le bâtiment sont inégalement réparties dans l'image, contrairement à l'équilibre (presque) parfait du vieux cinéma dans le générique de *Princes et Princesses*. Chez Reiniger, le léger décentrage, supposé par la position du bâtiment dans l'image, engage plus facilement à pénétrer la profondeur que les points de vue totalement centrés, qui ne laissent pas percevoir l'épaisseur de l'objet – ce que Michel Ocelot parvient à détourner en intégrant la profondeur via les côtés de l'image. Il ne s'agit toutefois pas d'une constante, tous les plans ne présentent pas ce double régime puisque beaucoup sont recadrés sur le centre, dépourvu d'indices de profondeur issue des côtés de l'image ; le morcellement opéré par le découpage en plans de différentes échelles apparaît alors encore plus déstabilisant et abrupt.

## 2.2. Étagement de l'image

Dans son ouvrage *Le film de silhouettes*, Pierre Jouvanceau explique que la technique majeure utilisée dans ce type de productions pour créer de la profondeur est la variation de netteté, qui affecte généralement le décor, et non les personnages, « c'est par le flou que le net prend toute son ampleur<sup>1</sup> ».

Chez Michel Ocelot, le flou est un moyen comme un autre de gérer l'espace dans lequel évoluent les silhouettes. Il se trouve notablement exploité dans le conte intitulé *Le Manteau de la Vieille Dame*, qui prend place dans le Japon du XVIII<sup>e</sup> siècle. Un soin tout particulier est apporté aux paysages, très largement inspirés des estampes japonaises du peintre Hokusai. La première partie du conte met en exergue l'esthétique très géométrique décrite précédemment, et il contient dans son ensemble toutes les caractéristiques habituelles, telles que le surcadrage et le point de vue frontal et hypercentré. Ce centrage est mis en valeur par le surcadrage, convié par l'architecture japonaise toute en vitres et parois coulissantes, qui forme différentes zones dans l'image, la découpant le plus souvent en deux ou en trois parties principales.



Illustration 10: Princes et Princesses, *Le Manteau de la Vieille Dame*. Flou et surcadrage

Les images apparaissent surchargées de lignes, verticales et horizontales, qui cassent le côté cinémascope induit par la présence de la bande de terre allongeant l'écran, et morcellent l'espace de la représentation, le transformant en une multitude de petits tableaux. Cette multitude de scènes dans la scène dynamise le point de vue frontal en attirant le regard dans tous les coins de l'image, mais ne crée pas pour autant une sensation de profondeur. Le surcadrage correspond en grande partie à des fenêtres, et l'on a affaire à un jeu sur la transparence, différent cependant de celui, prochainement analysé, présent dans l'épisode de *La Reine Cruelle*, qui joue sur le surgissement de cette transparence à des fins diégétiques – le but est ici plutôt d'ordre esthétique.

L'impression de profondeur, telle que mise en place dans le générique, où elle est initiée à partir des côtés de l'image, n'a plus vraiment lieu. Dans les différents épisodes composant

<sup>1</sup> JOUVANCEAU, Pierre, *op. cit.*, p.182.

*Princes et Princesses*, les indices de profondeur sont produits par un travail de variation de netteté, un jeu sur la texture de l'image au travers du flou, qui va jusqu'à mettre en scène les silhouettes des silhouettes, comme le montre la première image ci-dessus. Le flou reste, chez Ocelot comme dans le film de silhouettes classique, la principale méthode employée pour créer de la profondeur. Toutefois, bien qu'il soit utilisé aux mêmes fins chez les deux réalisateurs, Michel Ocelot n'emploie pas le flou de la même manière que Lotte Reiniger. Il en existe, en effet, différents types d'usages. D'une part, le flou touchant l'arrière-plan, présent chez les deux réalisateurs : qui estompe les éléments, chez Reiniger ; qui texturise un arrière-plan monochrome vide en ajoutant du grain, chez Ocelot. D'autre part, le flou touchant les silhouettes, pour Ocelot seulement<sup>1</sup>. Considérons que le plan où se trouvent les figures principales est le niveau 0 ; le flou peut toucher des figures situées *derrière* les figures principales, au niveau - 1, ainsi que *devant* les figures principales, entre celles-ci et la caméra, au niveau +1 comme le montrent les images ci-dessous, issues du *Manteau de la Vieille Dame* et du *Garçon des figes*. Sans oublier le cas particulier des silhouettes de silhouettes, déformées et estompées par une vitre, comme vu ci-dessus.

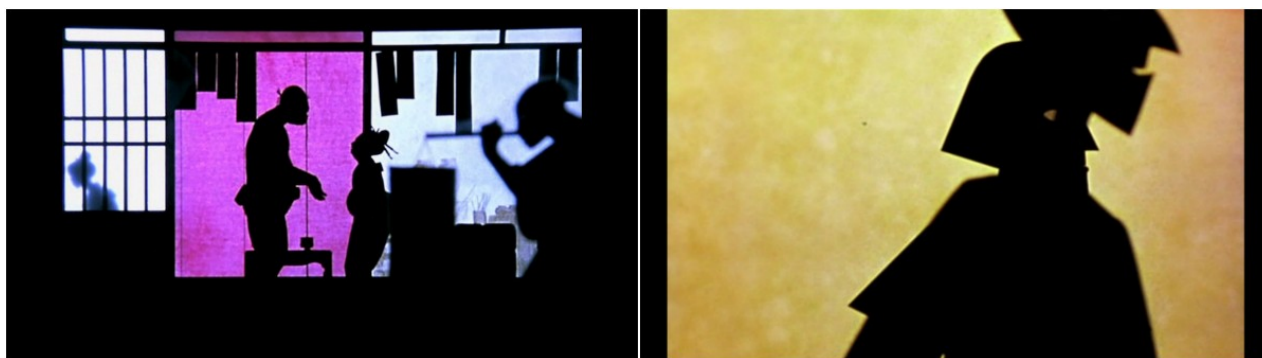


Illustration 11: *Princes et Princesses*. Étagement par le flou

Tout comme les buildings latéraux niaient la division de l'espace représenté en deux zones, cette utilisation du flou démontre que l'image, chez Ocelot, est composée de différents niveaux, et que les figures sont capables d'investir ces différents niveaux. Il y a donc coexistence du régime de surface et du régime de profondeur : tout en conservant la platitude des silhouettes et des décors, Ocelot construit l'espace en différents niveaux qui, s'ils ne communiquent pas (pas encore<sup>2</sup>) directement dans la profondeur (à l'exception des buildings liant les différents niveaux dans le générique, les objets ne joignent pas la profondeur de l'image), sont en *relation*. Celle-ci se présente sous la forme d'un *étagement*, qui induit une profondeur car ces différents niveaux ne

<sup>1</sup> Précisons toutefois que Lotte Reiniger peut faire usage de ce type de flou, mais uniquement lorsqu'il s'agit de nuages, comme par exemple dans le *Prince Ahmed*, qui passent devant le prince emporté sur son cheval ailé.

<sup>2</sup> La suite de l'analyse montrera qu'une interaction est mise au point grâce aux nouvelles techniques d'animation, permises par la démocratisation des ordinateurs.

se superposent évidemment pas directement, ils sont situés à des distances différentes, comme le montre la différence de taille des figures du niveau +1 (plus grandes) ou -1 (plus petites) par rapport au référent que constitue le niveau 0. On pourrait comparer cette méthode à la multiplane, un appareil à plans multiples mis au point par Disney en 1937, et dont le but premier était d'ajouter une forte illusion de troisième dimension au dessin animé traditionnel<sup>1</sup>.

Notons également que cette utilisation du flou nie une seconde assertion concernant le film de silhouettes en général, à savoir la difficulté de superposer des silhouettes, avancée par Georges Sifianos, selon qui le film de silhouettes se doit de réserver à chaque figure un espace autonome et est donc soumis au régime de la juxtaposition. Ce n'est pas le cas ici, ni dans le reste du film où les foules sont nombreuses et les personnages superposés.

Les propos de Jouvanceau et de Sifianos concernant le flou et la superposition sont donc pertinents et valables pour le film de silhouettes en règle générale, mais ils ne s'appliquent pas vraiment à la production de Michel Ocelot, qui s'en démarque à de nombreux égards.

### 2.3. Surcadrage

A côté du flou, qui est pour Michel Ocelot un moyen supplémentaire d'enrichir l'univers des silhouettes, le surcadrage reste omniprésent, malgré qu'il ne joue pas un rôle prépondérant dans la création de profondeur. Il convient alors, tout en poursuivant l'étude de la mise en cadre et de la valence spatiale, d'en observer l'utilisation faite par Ocelot afin d'en déterminer clairement la fonction.

Dans *Princes et Princesses*, le générique passé, dès les premiers instants le spectateur se retrouve en pleine mise en abyme : le lieu même de l'action du film est un cinéma. L'entrée dans les contes, c'est-à-dire dans la substance narrative du film, se produit en l'espace de quatre plans : tout d'abord, un plan d'ensemble sur la salle de cinéma (scène, siège et projecteur) ; ensuite, un plan rapproché où n'est plus visible que le cadre de scène et son rideau rouge qui se trouve à partir du milieu, laissant entrevoir décor et acteurs par un triangle croissant ; un plan sur le hibou et, enfin, le quatrième plan, celui de la véritable entrée *dans* l'histoire, qui montre la disparition du cadre de scène et de ses petites lampes. Le cadre de scène est donc mobile, il dépend de l'échelle de plan qui est directement liée à la perception de l'espace et, ici, particulièrement à l'entrée et la sortie de la diégèse.

---

<sup>1</sup> JOUBERT-LAURENCIN, Hervé, *La Lettre volante, quatre essais sur le cinéma d'animation*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, coll. « L'œil vivant », 1997, p.181.

Cette disposition choisie par Ocelot redouble l’assertion de Pierre Jouvanceau selon laquelle le surcadrage fait partie intégrante de la technique des silhouettes. Jouvanceau affirme que, puisque la stabilité des silhouettes est assurée par la présence du sol sur lequel elles reposent, le cadre cinématographique physique est d’emblée doublé par l’omniprésence de ce sol :

Le recadrage (puisqu’ici il ne s’agit plus de surcadrage) est ainsi un acte permanent puisqu’il épouse en partie la représentation et se modifie à chaque changement de plan<sup>1</sup>.

Michel Ocelot ajoute encore un cadre au cadre physique déjà doublé, en situant l’action sur une scène de théâtre. Ceci a des conséquences tant au niveau de la forme que du contenu. La structure du film, tout d’abord, s’en trouve considérablement complexifiée : la mise en abyme expérimentée par le spectateur de cinéma – d’un film dont l’action se déroule dans un cinéma – est doublée d’une mise en abyme expérimentée dans la diégèse, où les personnages, qui sont donc l’objet de la représentation, donnent une représentation, qui se trouve être le corps du film. Il y a, dans cette structure, quatre niveaux principaux toujours présents, entre lesquels voyage Michel Ocelot :

- le niveau réel du spectateur dans le cinéma (1) ;
- le niveau *diégétique* des personnages, dans un cinéma, qui donnent une représentation sur une scène (2) ;
- le niveau *intradiegétique*<sup>2</sup> des personnages joués (3) ;
- le niveau matériel des figures, qui se trouvent nécessairement sur une « scène », celle de leur sol tranché (4).

*La Reine Cruelle* est particulièrement exemplatif de la fonction du surcadrage chez Michel Ocelot et, ce, dès le plan d’ouverture de la diégèse du récit encadré, où il est poussé à son paroxysme.

### **2.3.1. Une scène dans la scène, dans la scène**

Comme tous les contes constituant le long-métrage *Princes et Princesses*, *La Reine Cruelle* est précédé du prologue, qui se présente toujours suivant la même structure : le garçon et la fille aperçus dans le générique se retrouvent dans le vieux cinéma pour préparer l’histoire à représenter sur scène. Après quelques recherches documentaires et la création des décors et des costumes à l’aide d’étranges machines rétro-futuristes, le garçon et la fille prennent place sur scène, derrière un rideau rouge, et se mettent à jouer après une adresse du vieux monsieur

<sup>1</sup> JOUVANCEAU, Pierre, *op. cit.*, p.175.

<sup>2</sup> Terme emprunté à Gérard Genette, qui appelle « narrateur intradiégétique » le personnage qui se met à raconter un récit enchâssé. Voir GENETTE, Gérard, *Figures III*, Paris, Éditions du seuil, coll. « Poétique », 1972.



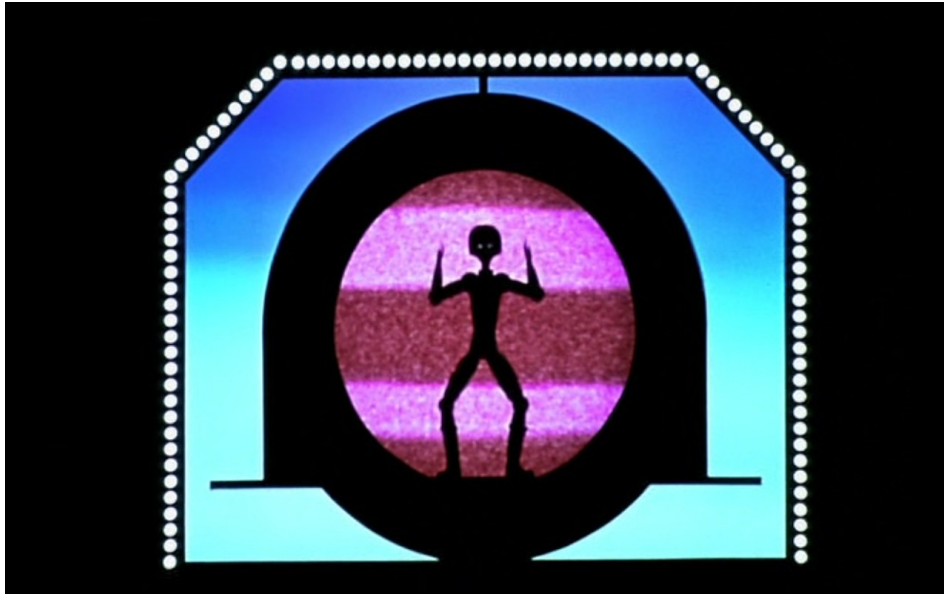
(« Vous êtes prêts ? » « Oui ! ») et un plan sur le hibou plongé dans le noir – symbolisant le clap. La répétition de ce schéma avant chaque conte confère une clarté bienvenue à l'histoire, au vu du minimalisme des décors et des personnages et témoigne de la fonction phatique de cette séquence, que l'on pourrait qualifier de récit-cadre. Au vu de la prégnance des 'récits encadrés' sur le récit encadrant et de l'absence de développement narratif au fil de ces séquences, cette appellation semble un peu excessive ; néanmoins, nous l'utiliserons par commodité dans la suite de l'exposé pour décrire ce niveau.

Comme expliqué précédemment, le corps du film apparaît en l'espace de quatre plans et, pendant cette transition, le niveau 1 (celui du cinéma) et le niveau 2 (celui de la scène dans le cinéma) disparaissent l'un après l'autre. Cette transition s'effectue en conservant le même angle de vue, et le même point de vue : frontal et hypercentré, à la manière du plan d'ouverture du générique. De façon similaire au générique, cette entrée stimule la vivacité du médium par l'emploi de la couleur et du contraste : en faisant précéder le début de la représentation d'un plan noir, où seules les lampes du cadre de scène sont visibles, le surgissement de l'image colorée et généralement très claire est d'autant plus efficace ; le triangle croissant dans lequel elle apparaît (et qui constitue un surcadre supplémentaire, qui peut être qualifié de niveau 5) en acquiert une dimension presque attentatoire. En remplissant progressivement le cadre via des mouvements saccadés, ce triangle contenant l'image semble se diriger vers le spectateur.

Le premier plan intradiégétique est systématiquement un plan moyen, où l'on voit les personnages en pied, entourés d'un volume d'air raisonnable, qui ne les enferme ni ne les émancipe à outrance. Ce plan moyen est ensuite rapproché par la suppression du noir environnant et du cadre de scène, la limite inférieure du cadre se trouve constituée par le sol tranché des silhouettes, induisant un rallongement qui n'est pas sans évoquer une projection en cinémascope<sup>1</sup>. La particularité du plan d'ouverture de *La Reine Cruelle* réside dans le fait qu'il montre un niveau supplémentaire de surcadre : ici, la scène de théâtre sur laquelle le conte est représenté présente encore une autre scène.

---

1 JOUVANCAU, Pierre, *op. cit.*, p.175.



*Illustration 12: Princes et Princesses, La Reine Cruelle, démultiplication des niveaux dans l'image*

Légèrement surélevée, la figure se situe parfaitement au centre de l'image, qui se trouve à ce point du film composée – dans un mouvement allant de la périphérie vers le centre – d'un rectangle noir, d'un hexagone bleuté, d'un ovale noir, et enfin d'un rond mauve dans lequel se situe la figure gesticulante. La frontalité du point de vue adjointe à l'hypercentrage engage à considérer la plasticité de l'image, sa bi-dimension plus que sa profondeur, niée par ce point de vue qui semble présenter un collage. Néanmoins, encore une fois les caractéristiques de l'image peuvent provoquer des effets contraires : la première impression est celle d'un collage, mais la scène ronde se confond avec le rectangle noir duquel elle semble être une excroissance. Le contraste entre ce noir et le bleu vif qui l'entoure crée un effet semblable à une illusion d'optique en faisant ressortir le centre de l'image, le projetant presque vers le spectateur, suite à l'aller-retour du regard entre le noir du pourtour et le noir du centre que provoque ce fondu des contours.

L'introduction de la notion d'illusion d'optique paraît être le moment adéquat pour effectuer un rapprochement du film de silhouette avec la fantasmagorie, spectacle de lanterne magique très élaboré qui apparaît vers la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle<sup>1</sup>. Basée sur l'association entre images projetées et apparitions fantomatiques, ce type de spectacle s'accompagne d'une série de techniques d'immersion, avec, en premier lieu, une mise en scène très théâtrale visant à amener une ambiance inquiétante, qui crée une attente chez le spectateur : très souvent, ce type de spectacle avait lieu dans un monastère abandonné (ou un autre lieu similaire), à l'entrée illuminée par des bougies, présentant des symboles ésotériques et toute une ambiance sonore

<sup>1</sup> Laurent Mannoni cité par Tom Gunning dans l'article « Fantasmagorie et fabrication de l'illusion » in *Cinémas*, vol.14(1), 2003, p.71.

composée de grondements d'outre-tombe, de verres cassés et fracas en tous genres. A côté de cette théâtralité, que l'on retrouve par ailleurs particulièrement dans les films en silhouettes de Michel Ocelot et dans cette scène de *La Reine Cruelle*, le deuxième point important pour la bonne réception du spectacle est que le dispositif de la lanterne n'était pas visible du public – contrairement aux premiers spectacles, où l'appareil en lui-même était source de curiosité et de surprise<sup>1</sup>. Les fantasmagories n'étaient ainsi visibles que par leurs effets, de la même manière que les figures dans le film de silhouettes ne sont visibles que par leur ombre (effet de la lumière rétro-projetée), sans jamais vraiment montrer le référent. Parallèlement à cette mystification du procédé, la fantasmagorie était présentée comme une curiosité optique, explicable rationnellement par le biais de la science ; le spectacle était donc « une illusion d'optique avouée<sup>2</sup> ». Bien sûr, le cinéma et le cinéma d'animation en particulier ont un lien très fort avec l'illusion, et l'animation « pose problème dans la course à la définition de l'illusion et du réel<sup>3</sup> » ; mais pour l'animateur Mark Baker,

Le cinéma dans sa globalité est clairement une 'tricherie', car chaque plan est préparé et chaque dialogue est écrit. Mais ce qu'il y a de particulièrement intéressant dans l'animation est que la 'tricherie' est évidente<sup>4</sup>.

Ce qui est intéressant ici n'est pas de déterminer le degré de réalité dont fait montre l'animation – comme le dit Sébastien Denis, le problème du réalisme des images animées est un faux problème, puisque « toutes les techniques reçoivent profondément le réel<sup>5</sup> » –, mais bien de définir les effets de cette illusion, et nous ne pouvons que souligner l'adéquation des dires de Tom Gunning à propos de l'illusion d'optique avec les films en silhouettes de Michel Ocelot :

Les illusions d'optique forment en elles-mêmes une figure complexe, dont le pouvoir ne reposerait pas essentiellement sur la capacité de l'illusion à se faire passer pour la 'réalité'. Elles brouillent plutôt les habitudes perceptuelles de l'individu et sèment continuellement le doute quant à la nature de la réalité<sup>6</sup>.

Les silhouettes noires, adjointes au pourtour et au cadre noir de l'écran, voire plus encore à la noirceur de la salle de cinéma (le lieu prévu pour la projection) où la capacité du spectateur à s'orienter dans l'espace est affaiblie<sup>7</sup>, sont utilisés de manière à décontenancer le spectateur, à le désorienter. Cette désorientation est ici causée par la présentation d'une image qui témoigne

---

1 GUNNING, Tom, *art. cit.*, p.72.

2 *Idem*, p.73.

3 DENIS, Sébastien, *Le cinéma d'animation*, Paris, Armand Colin, 2011, p.60.

4 Cité par DENIS, Sébastien, *op. cit.*, p.61.

5 *Idem*, p.35.

6 GUNNING, Tom, *art. cit.*, p.82.

7 *Idem*, p.74.

simultanément de platitude et de profondeur, illustration parfaite de l'effet du surcadrage tel que défini par Jacques Aumont :

Dans tous les cas pourtant, le même effet, troublant et rassurant à la fois, d'une mise en abyme visuelle, diégétique et rhétorique, où le cadre second troue la surface en même temps qu'il la renforce<sup>1</sup>.

Le double régime de l'image dont témoigne, jusqu'à présent, *Princes et Princesses*, se trouve à son apogée, dans une image qui les présente simultanément – *trouant* et *renforçant* en même temps la surface.

### 2.3.2. Adéquation du fond et de la forme

Le plan suivant vient rétablir définitivement la profondeur – et installer pour de bon la diégèse – en présentant le profil de cette scène, où l'on voit le public auquel s'adresse la figure ; sans le premier plan très plat, cette profondeur n'aurait probablement pas été acceptée aussi facilement. Le contraste entre les deux images est donc une autre technique employée par Ocelot pour conférer de la consistance aux silhouettes.



Illustration 13: *La Reine Cruelle*. Brusque changement d'angle de vue

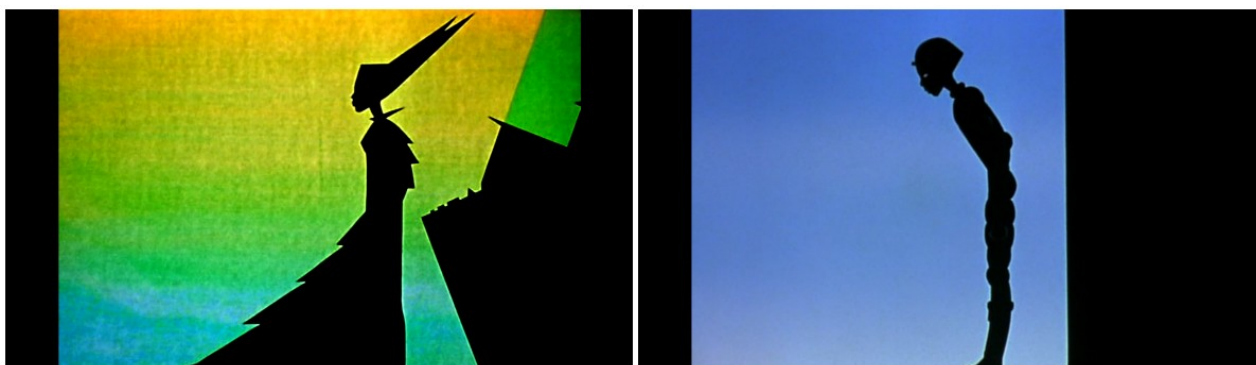
Un certain recul est pris par la caméra dans ce deuxième plan. L'écran n'est plus saturé par différentes bandes de couleurs vives, le minimalisme reprend le dessus avec deux couleurs seulement, le bleu de l'air et le noir des masses que représentent les objets. La valence spatiale est donc bien plus élevée dans ce plan que dans le précédent, et ceci procure une respiration bienvenue à l'image après l'intensité visuelle du premier plan. Il n'en reste pas moins que ce deuxième plan témoigne, lui aussi, d'une certaine violence pour la perception du spectateur. Le retournement du point de vue à 90° sans transition n'est pas chose courante, il s'agit de la seule

<sup>1</sup> AUMONT, Jacques, *L'œil interminable*, op. cit., p.142.

occurrence de ce type d'introduction de l'espace de tout le film ; les autres contes s'ouvrent sur un plan moyen frontal où l'on voit toujours le cadre de la scène, simplement resserré dans le deuxième plan, puis morcelé dans les suivants.

Cette entrée dans la diégèse est donc particulièrement agressive, et il n'est pas sans importance qu'il s'agisse du conte le plus violent de tous ; le titre augure bien du contenu, cette Reine Cruelle passe ses journées à un jeu de cache-cache avec ses prétendants, assassinés sans hésitation dès qu'elle les trouve – et elle les trouve toujours. Il apparaît alors que la violence du fond contamine la forme, la dimension attentatoire dont fait montre l'image par le biais du surcadre et du retournement brusque du point de vue est un écho à la cruauté du conte et de son protagoniste principal.

L'adéquation du fond à la forme se retrouve également dans l'esthétique générale de ce conte : le contraste de personnalité entre les deux protagonistes, l'un représentant la cruauté, l'autre l'humanité, est souligné par leur apparence et l'espace qui leur est associé. La silhouette de la Reine est formée de pointes acérées, et son espace (vaisseau, repaire) est caractérisé par l'absence de courbe et le vide. A l'inverse, la silhouette du jeune garçon est formée de courbes, de ses jambes entourées d'un pantalon composé de petites boules à l'ornementation de son casque ; et son espace (la petite scène sphérique) s'oppose tout autant à celui de la Reine, tant en termes de grandeur qu'en termes de géométrie.



*Illustration 14: La Reine Cruelle. Conflit diégétique doublé par l'esthétique des figures*

Ajoutons à cela l'opposition transparence/opacité qui caractérise également les deux personnages. La Reine a pour principe de révéler les cachettes de chacun de ses prétendants grâce à un système de « transparence » : celui-ci se révèle à l'écran par le surgissement d'un surcadre, une zone noire de l'image devient transparente et révèle une figure ou un élément qui la cache, et qui se verra lui aussi soumis à la transparence. Le jeune homme parvient à échapper à l'omniscience du radar en se déguisant en fabulo (petit animal fantastique au chant

merveilleux) : les ombres qui le composent, opaques, ne laissent pas deviner un quelconque costume. Soulignons que la silhouette du garçon déguisé en fabulo n'est presque qu'une courbe, s'opposant alors plus encore aux angles de la Reine et participant à définir cet animal comme l'innocence même.



*Illustration 15: La Reine Cruelle. Transparence*

A la fin du conte, lorsque les deux personnages se prennent dans les bras l'un de l'autre, on assiste à un compromis entre ces deux esthétiques. L'étreinte induit que les deux silhouettes, de par leur noirceur intrinsèque, en viennent à se superposer et se confondre. Elles forment alors une unique silhouette à deux bustes, témoignant tant des angles acérés de la reine que de l'aspect longiligne du garçon. La résolution du conflit diégétique se voit doublée par la résolution du conflit esthétique.



*Illustration 16: La Reine Cruelle. Résolution des conflits*

Il apparaît donc que le surcadrage, chez Ocelot, participe à la désorientation et au saisissement du spectateur et, ce, d'une part, en faisant apparaître des espaces dans l'espace et, d'autre part, en jouant sur la perception visuelle du spectateur, de manière comparable à une illusion d'optique – trouant et renforçant simultanément la surface de l'image.

### 3. Conclusion

Ce premier chapitre a démontré que l'univers des silhouettes, tel que représenté par Michel Ocelot, présente de nombreuses nuances par rapport au film de silhouettes classique, dont l'éminente représentante est Lotte Reiniger.

En premier lieu, l'espace s'y trouve sur-découpé et, ce, à la fois *dans* l'image avec le surcadrage, et dans la *continuité spatiale* entre les plans avec la variation d'échelle – et le grand nombre de plans. Ce morcellement participe toutefois à l'unification de l'espace car, en le montrant à différentes distances, le spectateur en a une idée plus complète, malgré l'effet premier de désorientation. Enfin, il existe, chez Ocelot, un lien entre l'avant et l'arrière-plan inexistant dans l'univers traditionnel, établi principalement par le biais de l'agencement des lignes graphiques et des volumes, mais aussi par le flou, qui provoque un étagement de l'image.

Tout en respectant certains fondamentaux du genre, tels que la platitude et le point de vue frontal et centré, Ocelot introduit subrepticement des éléments novateurs qui participent à remettre au goût du jour une technique quelque peu oubliée. Nous allons maintenant poursuivre avec la question du mouvement, élément fondamental de l'animation, et définir la singularité de son exécution par Michel Ocelot.

## CHAPITRE DEUXIÈME

### **Du mouvement : entre continuité et nouveauté**





## Avant-propos

Après avoir considéré la composition de l'image et, par corrélation, la confrontation des différents plans qui forment l'espace représenté, il est maintenant intéressant d'observer les mouvements *de* et *dans* l'image, que ce soit en termes de déplacements des figures ou de mouvements d'appareil. Il apparaît inévitable de parler du mouvement lorsque l'on traite de cinéma d'*animation*. Ce terme a d'ailleurs posé problème à son introduction lors des premières JICA, Journées Internationales du Cinéma d'Animation, en 1956, de par son aspect pléonastique<sup>1</sup> : le cinéma n'est-il pas tout entier animé ? Selon Joubert-Laurencin, la « jouissance<sup>2</sup> » propre à l'animateur, et qui le différencie des cinéastes utilisant la PVR (surtout aux yeux de ceux-ci), est sa *maîtrise* du mouvement (et du contour, comme vu précédemment avec Eisenstein<sup>3</sup>). Les animateurs savent, « à 'une image près', pour reprendre une des expressions favorites d'André Martin, ce qui concourt à l'origine du mouvement cinématographique<sup>4</sup> ». Dans une définition restée célèbre<sup>5</sup>, Norman McLaren met, lui aussi, l'accent sur le *mouvement* et non sur le *dessin*, réfutant de la sorte le terme 'dessin animé' qui laisse supposer une importance inverse. Le mouvement est une composante fondamentale du cinéma d'animation.

C'est encore une fois l'ouvrage de Pierre Jouvanceau<sup>6</sup> qui servira de point d'entrée à l'analyse. Selon celui-ci, le film de silhouettes répond à une double logique de latéralité et de frontalité ; ce dernier point ayant déjà été abordé dans le chapitre précédent, il convient maintenant d'approfondir la manière dont Michel Ocelot joue de la latéralité intrinsèque au film de silhouettes – ce qui implique que le mouvement dans l'image, en général, sera abordé.

Tout d'abord, rappelons que le film de silhouettes suppose un « éclairage postérieur<sup>7</sup> » ou rétro-éclairage et des figures en papier découpé, en deux dimensions, qui ne sont pas censées pénétrer la profondeur. Jouvanceau explique que cette disposition implique que les figures ne peuvent pas se retourner aisément, leurs déplacements sont quasi-exclusivement latéraux, et les mouvements de caméra sont compliqués à effectuer. Cependant, il s'avère que Michel Ocelot use de différentes techniques pour animer ses silhouettes : le papier découpé, évidemment, mais aussi

---

1 JOUBERT-LAURENCIN Hervé, *La Lettre volante. Quatre essais sur le cinéma d'animation*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, coll. « L'œil vivant », 1997, p.37.

2 *Idem*, p.39.

3 Le cinéma d'animation – ici de Walt Disney en particulier – est « un monde de lignes et de couleurs qui obéit et se transforme à votre demande », voir EISENSTEIN, Sergueï, « A propos de Disney » in *Positif – Revue mensuelle de cinéma*, novembre 1985, p.60.

4 JOUBERT-LAURENCIN Hervé, *op. cit.*, p.39.

5 « Animation is not the art of drawings-that-move, but the art of movements-that-are-drawn » ; cité par JOUBERT-LAURENCIN Hervé, *op. cit.*, p.52.

6 JOUVANCEAU, Pierre, *Le film de silhouettes*, Genova, Le Manni, 2004.

7 Comme Pierre Jouvanceau, Hervé Joubert-Laurencin utilise ce terme.

et, ce, dès *Princes et Princesses*, la pixillation<sup>1</sup> et l'animation d'objets<sup>2</sup> (le radar de *La Reine Cruelle*, la main qui dessine dans les prologues), le dessin sur celluloid ou encore l'aquarelle sur du papier Canson pour les décors<sup>3</sup>. Ce panel de techniques déjà étendu a été, plus récemment, complété par l'utilisation de la tablette graphique et de la stéréoscopie pour la réalisation de *Dragons et Princesses* (2010) et des *Contes de la Nuit* (2011). Comme le souligne Michel Ocelot à propos de *Princes et Princesses* (mais qui est une réflexion valable pour tous ses films) :

Il s'agissait de garder l'esprit agile et de ne pas se faire piéger par un procédé appliqué aveuglément à toutes les situations, alors qu'une approche opposée pouvait supprimer les obstacles du moment<sup>4</sup>.

Le fait de mélanger les techniques, et non pas d'utiliser uniquement celle, originelle, du papier découpé, facilite bien entendu les mouvements de caméra et les déplacements des silhouettes. Certes, c'est s'éloigner du film de silhouettes en tant que tel que de ne pas utiliser l'éclairage postérieur, et d'animer les silhouettes et créer les décors par ordinateur – c'est, par ailleurs, pour cette raison que Pierre Jouvanceau a exclu de son ouvrage les films utilisant l'assistance d'un ordinateur. Malgré cela, on ne peut nier que ces films *sont* des films de silhouettes car ils en mettent en scène et exploitent, par conséquent, un espace en adéquation, bien que celui-ci soit revu, actualisé en fonction des technologies employées. Inclure ces nouveaux films dans l'étude du genre de la silhouette n'est donc pas sans pertinence, surtout si l'on en croit Hervé Joubert-Laurencin :

[...] une des caractéristique du cinéma d'animation semble être son perpétuel renouvellement dans la façon de faire des films, autrement dit sa capacité à intégrer de nouvelles techniques<sup>5</sup>.

Ajoutons qu'il y a toujours un lien entre le papier découpé en deux dimensions et la réalisation numérique car, même pour les films réalisés avec l'assistance d'un ordinateur, Michel Ocelot établit au préalable un *scénarimage*<sup>6</sup> très détaillé et fournit aux animateurs les modèles des silhouettes découpées dans du papier<sup>7</sup>.

1 Qui consiste à tourner non plus en 2D, mais en 3D réelle, dans un espace tridimensionnel proche d'un studio normal, avec des éléments vivants ; lorsque l'on tourne avec des objets et des matériaux, on parle de stop-motion. Voir DENIS Sébastien, *Le cinéma d'animation*, Paris, Armand Colin, 2015, p.17.

2 Voir JOUVANCEAU Pierre, *op. cit.*, p.257.

3 OCELOT Michel, « Dragons et Princesses » in *Michel Ocelot – Site officiel*, <http://www.michelocelot.fr/#dragons-et-princesses>, 15 juin 2017.

4 SIFIANOS, Georges, « Une technique idéale » in *Positif - Revue mensuelle de cinéma*, décembre 1991, p.103.

5 JOUBERT-LAURENCIN, *op. cit.*, p.36.

6 Terme employé par Ocelot pour décrire le story-board, car il ne s'agit pas uniquement de la composition de l'image et des déplacements des personnages ; Ocelot y inscrit également des lignes de dialogue et des détails quant à l'humeur des personnages ou leur apparence. Voir FOX, Alistair, *Companion to contemporary french cinema*, Hoboken (New Jersey), JohnWiley & Sons, 2015, p.340.

7 MÉRANGER, Thierry, « Travail d'orfèvre », in *Cahiers du Cinéma*, Paris, n°669, juillet/août 2011, p.88 ; SEPTIEME FACTORY DISTRIBUTION, « Ivan Tsarévitch et la princesse changeante. Dossier de presse », *Nord-Ouest films*, [http://www.nord-ouest.com/sites/default/files/DOSSIER%20DE%20PRESSE\\_IVAN%20TSAREVITCH%20ET%20LA%20PRINCESSE%20CHANGEANTE.pdf](http://www.nord-ouest.com/sites/default/files/DOSSIER%20DE%20PRESSE_IVAN%20TSAREVITCH%20ET%20LA%20PRINCESSE%20CHANGEANTE.pdf), 12 juin 2017, p.8.

L'apport du numérique est avant tout un gain de temps, comme le dit Michel Ocelot<sup>1</sup>. La question est alors de définir les implications esthétiques de ce gain de temps, comment Ocelot intègre le numérique (et plus tard la stéréoscopie) au film de silhouettes – ou peut-être la question se pose-t-elle en sens inverse : comment intègre-t-il le film de silhouettes au numérique ? Il s'agit de voir dans quelle mesure Ocelot conserve les fondamentaux esthétiques des silhouettes, et les fait coexister (ou non) avec les potentialités du numérique.

## 1. Le mouvement dans l'espace

Le mouvement sera traité en deux temps : tout d'abord au niveau du mouvement *dans* l'espace, c'est-à-dire les déplacements et positionnements des figures, ensuite du mouvement de la caméra, celui *de* l'espace. Une comparaison sera établie au fil de l'analyse entre *Princes et Princesses*, réalisé avec la technique « artisanale<sup>2</sup> » du papier découpé, et *Dragons et Princesses*, réalisé avec l'assistance d'un ordinateur. De manière générale, les dires de Pierre Jouvanceau à propos du mouvement valent aussi bien pour Lotte Reiniger que pour Michel Ocelot. Néanmoins, certains détails viennent annoncer les changements que provoquera l'utilisation de l'ordinateur et, plus tard, de la stéréoscopie.

### 1.1. *Princes et Princesses* : les prémices

*Princes et Princesses* présente des déplacements effectivement – et exclusivement – soumis à la latéralité (et unidirectionnels) : les personnages traversent l'écran dans sa longueur, ils sont de profil et les portes se présentent face à eux. Cette disposition est bien celle du film de silhouettes originel, que la technique du papier découpé liée au rétro-éclairage ne permet pas d'outrepasser. Il n'y a donc pas grand-chose de plus à dire là-dessus que ce qu'a déjà mis en évidence Pierre Jouvanceau.

Toutefois, au niveau du positionnement des figures, ou plutôt du point de vue sous lequel elles se présentent, quelques ajustements sont à effectuer. Pierre Jouvanceau explique que la figure du film de silhouettes apparaît de profil, jamais de face, car ce point de vue renforcerait la platitude de l'image – au demeurant paradoxalement assumée et contournée<sup>3</sup>. Or, dans *Princes et Princesses* comme dans les films qui suivront (où cela sera plus fréquent), il arrive que les figures se présentent de 3/4 et quelquefois de face. Les silhouettes de Michel Ocelot ont en effet, dès le

<sup>1</sup> SIFIANOS, Georges, *ibid.* ; MÉRANGER, Thierry, *op. cit.*, p.87 ; FLOQUET, Pierre (dir.), *CinémAnimations*, CinémAction n°123, Condé-sur-Noireau, Corlet, 2007, p.47.

<sup>2</sup> DENIS, Sébastien, *op. cit.*, p.34.

<sup>3</sup> Tel que vu dans le premier chapitre, avec la stratification de l'image en deux zones, caractéristique du film de silhouettes et souvent contournée dans les films de Michel Ocelot.

début, une propension à retourner leurs têtes mais aussi leurs corps, et ce non en un saut comme on a l'habitude de le voir dans le film de silhouettes, mais par le biais d'une transformation où l'on distingue différentes étapes – et donc différents points de vue sur la figure. Dans *Princes et Princesses*, déjà, ces retournements opèrent à intervalles réguliers, en particulier dans *La Princesse des Diamants*, dont voici un exemple, photogramme par photogramme :

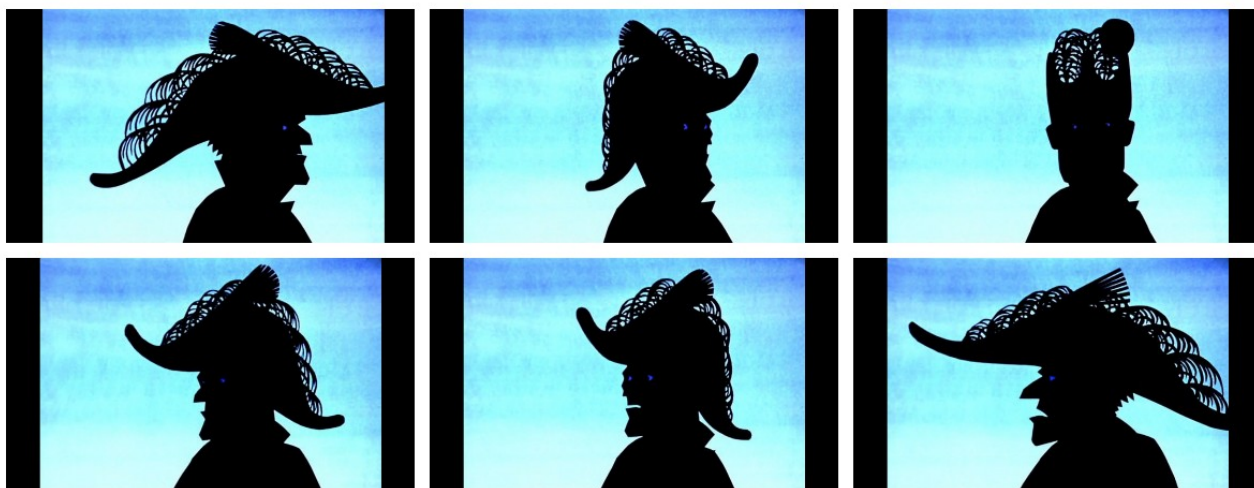


Illustration 17: *Princes et Princesses, La Princesse des Diamants*. Retournement de la figure

Notons cependant que la plupart de ces retournements sont effectués au travers d'un gros plan, ce qui facilite la transition du corps puisqu'il n'est que très peu visible. Lotte Reiniger avait mis au point une technique similaire mais un peu moins discrète<sup>1</sup>, à savoir détourner l'attention de la figure qui change de position afin de 'discrètement' retourner d'abord sa tête, ensuite son buste et puis ses jambes – il arrive à Ocelot d'utiliser cette technique dans le cas du retournement d'une figure présente dans une foule, par exemple.

Pour ce qui est des vues de face des silhouettes, elles restent épisodiques. Cette rareté leur confère une fonction de surprise et de désorientation, tel qu'observé dans *La Reine Cruelle* avec le brusque passage de la vue de face à la vue de profil. Ces deux constats restent de l'ordre du détail, mais cela suffisent à montrer que Michel Ocelot abordait déjà le mouvement différemment du film de silhouettes classique, lorsqu'il utilisait encore la technique originelle.

## 1.2. *Dragons et Princesses* : entre renouvellement et conservation

*Dragons et Princesses* a commencé comme *Princes et Princesses*, sous la forme d'une série sortie à la télévision, en 2010. Il s'agit toujours de contes en silhouettes, utilisant le même prologue et le

<sup>1</sup> SIFIANOS, Georges, *Esthétique du cinéma d'animation*, Paris/Condé-sur-Noireau, Éditions Cerf/Corlet, 2012, p.214.

même générique, à la différence près que ceux-ci sont réalisés avec l'assistance d'un ordinateur. Ces contes ont, plus tard, été répartis dans deux long-métrages : *Les Contes de la Nuit* en 2011, revu de manière à y ajouter de la stéréoscopie, et *Ivan Tsarévitch et la princesse changeante* en 2016, présentant les quatre contes exclus des *Contes de la Nuit* – tous deux à destination d'une projection en salles.

### 1.2.1. Déplacements et insertion dans la profondeur

Bien que la réalisation par ordinateur permette tous les déplacements possibles, Ocelot a conservé en majorité le régime de latéralité, qui correspond à l'univers originel des silhouettes. La plupart des déplacements s'effectuent de la même manière que dans *Princes et Princesses*, c'est-à-dire de profil, en restant au même niveau de plan. Toutefois, on observe quelques nouveautés, qui se retrouvent notamment dans *L'Écolier Sorcier*, exemple typique de ce nouveau type d'organisation des déplacements. Le conte s'ouvre avec le mode de déplacement originel, rien ne semble différent de *Princes et Princesses*, si ce n'est que les décors sont plus élaborés, comme composés d'un plus grand nombre de couches.

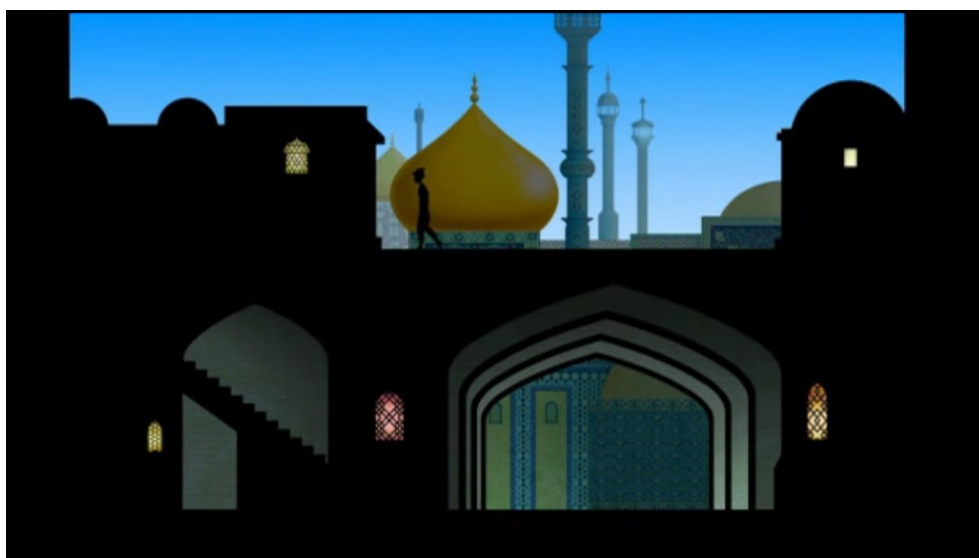


Illustration 18: *Dragons et Princesses.*, *L'Écolier Sorcier*. Complexité du décor d'arrière-plan

Lorsque que la figure change de lieu (elle sort de la ville), on observe un arrière-plan totalement dessiné en perspective, dans lequel les personnages s'engouffrent, perturbant la linéarité habituelle du film de silhouettes. Ce premier mouvement oblique vers la profondeur reste très discret, il ne se devine qu'à la faveur des sapins en perspective, qui forment un chemin suivi par les figures, mais cela suffit à accentuer l'impression de profondeur et à nier l'absence de

communication entre les deux zones<sup>1</sup>. Le film reprend ensuite son régime de latéralité, jusqu'à ce que l'arrière-plan soit invité dans l'avant-plan, niant à nouveau l'absence de communication entre les deux zones décrites par Jouvanceau<sup>2</sup> (avant-plan des silhouettes et arrière-plan du décor). Attention néanmoins, il s'agit de la seule occurrence de mouvement initié par un élément du décor d'arrière-plan *en lui-même*. D'ordinaire, l'arrière-plan n'entre en mouvement que par le biais de mouvements de caméra ; le décor est très raffiné et représente souvent la nature, mais jamais une feuille ne bouge : il n'y a pas de vent, ce qui renforce l'impression de statisme du décor – dont il sera question dans le point 3 de ce présent chapitre<sup>3</sup>.

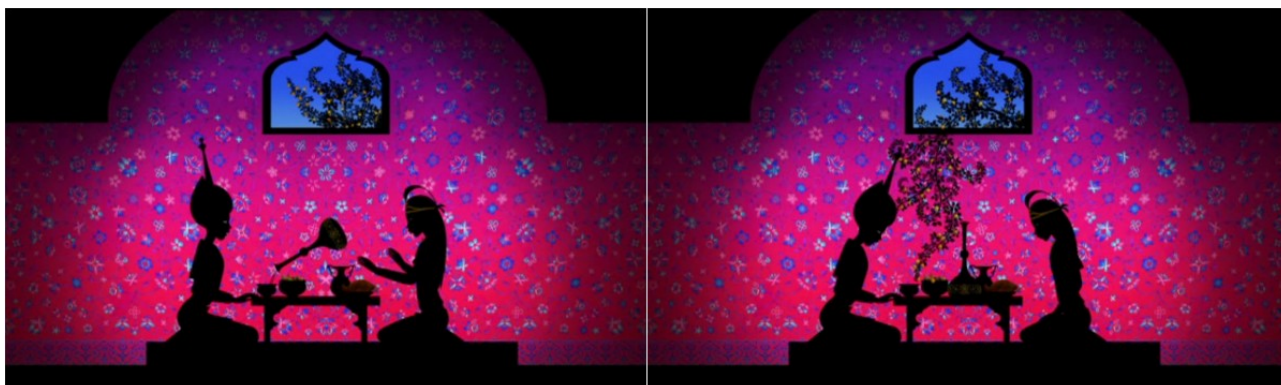


Illustration 19: *Dragons et Princesses, L'Écolier Sorcier*. Communication entre les plans

La deuxième insertion dans la profondeur est bien plus explicite, d'autant qu'elle mobilise également le positionnement de face des figures : celles-ci descendent, de profil, un escalier via une trappe cachée et, lors du plan dans le nouveau lieu, elles apparaissent de face et se dirigent vers la caméra. Le retour à l'espace du dessus s'effectue de la même manière. Préparée par les événements précédemment cités, la gestion du mouvement dans l'espace est ici en totale opposition aux modalités habituelles du film de silhouettes. Cette innovation a lieu à un moment clé de l'épisode : lorsque la jeune fille dévoile à l'apprenti les plans machiavéliques du sorcier, qui a l'intention de développer les pouvoirs magiques du jeune homme pour manger son cerveau une fois l'apprentissage terminé, et ainsi accroître les siens. Le twist scénaristique se voit accompagné d'un twist esthétique, encore une fois le fond fait écho à la forme<sup>4</sup>.

1 Pierre Jouvanceau souligne que, chez Lotte Reiniger, les déplacements des personnages dans les grands décors étaient rarement rectilignes (voir JOUVANCEAU, Pierre, *Le film de silhouettes*, op. cit., p.180). Ce n'est toutefois pas pour autant que les silhouettes intègrent la profondeur aussi fluidement et logiquement, voir le chapitre 1 où l'on observe une image du *Prince Ahmed* régie par la superposition des niveaux de plans.

2 Tel que vu dans le premier chapitre, avec *Princes et Princesses*.

3 Voir le point concernant les images fixes, p.57.

4 Voir chapitre 1, l'épisode de *La reine Cruelle* où la résolution du conflit narratif est accompagné par l'esthétique.



Illustration 20: *Dragons et Princesses*. Déplacements vers la caméra

Enfin, le dernier déplacement notable est celui d'un jeune garçon effrayé, dont la panique est soulignée par la fuite dans les profondeurs de l'image. Ce type de déplacement se retrouve dans *Garçon TamTam*, où le protagoniste détient un instrument magique qui a pour effet de faire danser irrésistiblement tous ceux qui l'entendent, en l'occurrence un petit hérisson, qui fuit en dansant dans la profondeur de l'image, de concert avec les bruits des percussions. Précisons que l'on observe aussi l'effet inverse : l'avancée vers la caméra, effectuée par la jeune fille dans *Garçon TamTam*, ou, plus impressionnant, par le dragon dans *L'élue de la ville d'or*, séquence particulièrement exemplative de l'effet attentatoire d'un tel mouvement.

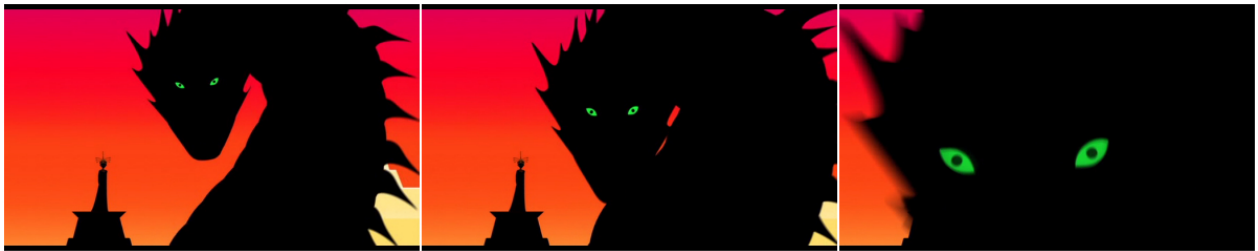


Illustration 21: *Dragons et Princesses*, *L'Élue de la Ville d'Or*. Vue attentatoire

Cette insertion nouvelle des figures dans la profondeur permet de souligner le changement survenu dans les décors : celui-ci se trouve effectivement composé de bien plus de couches différentes et contient beaucoup plus de détails que dans *Princes et Princesses*. A l'exception de l'épisode intitulé *Le Manteau de la Vieille Dame*, l'arrière-plan y était simplement composé d'un fond coloré, dégradé, qui tend vers le blanc dans le bas de l'image, et des éléments de décor aussi opaques que les figures. Dans les contes de 2010, les éléments de décor ne sont plus seulement opaques, ils présentent également des couches colorées. Seule la première couche est totalement noire, mais il peut s'y trouver, surcadré, un fond coloré très détaillé, différent de l'arrière-plan – cas de figure qui n'advient pas dans *Princes et Princesses*.

On observe, paradoxalement, un retour à la technique de Reiniger, qui consistait à insérer des arrière-plans aux contours flous, dessinés en perspective, tels que des bâtiments ou des paysages, qui ne se présentent pas sous la forme d'ombres, de manière à suggérer une impression



de profondeur. Grâce aux nouvelles technologies, Ocelot démultiplie les niveaux dans l'image et refond le système de représentation, tout en faisant appel à des techniques anciennes.

### 1.2.2. Positionnements

L'assistance d'un ordinateur assure l'augmentation des possibilités en termes de mouvements ainsi que la récurrence des vues de face, dont la supposée platitude est détournée par les diverses inclinaisons et autres mouvements de la tête. Ces vues sont également mieux intégrées, dans le sens où elles ne surviennent pas uniquement lors de moments particulièrement dramatiques (des révélations, la plupart du temps) ; elles conservent cet effet mais sont aussi disposées çà et là dans l'épisode. Leur occurrence est ainsi banalisée, ce qui rapproche un peu plus le mouvement des silhouettes de celui d'une figure en trois dimensions<sup>1</sup>.

Les possibilités sont donc accrues, ce qui se constate également au niveau du corps. Le prologue de *L'Écolier Sorcier* en témoigne, les mouvements de bras effectués par le garçon ne sont pas seulement latéraux, mais aussi frontaux ; ils s'engagent dans l'espace devant lui.



Illustration 22: *Dragons et Princesses*, prologue. Des mouvements plus libres

Néanmoins, l'aspect 'pantin' est conservé : le mouvement en lui-même n'est pas fluide, et les bras restent très raides. On retrouve cet effet saccadé dans les retournements, qui mobilisent d'un coup la totalité de la figure et adviennent à intervalles réguliers. Il est envisageable que Michel Ocelot, tout en tirant parti des nouvelles possibilités offertes par l'ordinateur, ait conservé volontairement cette saccade de manière à préserver l'esthétique du film de silhouettes originel. Il n'y a plus d'occurrence, toutefois, du retournement en deux temps (d'abord la tête, ensuite le corps). Malgré la volonté de conserver l'esthétique traditionnelle du film de silhouettes, Michel Ocelot supprime certains 'bugs', qui faisaient partie intégrante de la technique originelle mais qui, probablement, étaient trop à même de détacher le spectateur de la diégèse. L'ordinateur est ainsi utilisé de manière à résoudre certains points gênants, sans pour autant aseptiser l'esthétique originelle de l'univers des silhouettes.

<sup>1</sup> Notons que l'illusion d'épaisseur des figures est ici amplifiée par leurs yeux, qui ne sont plus transparents comme dans *Princes et Princesses*, mais gris et pourvu de petites pupilles.

## 2. Le mouvement de l'espace

### 2.1. Dans le film traditionnel

Revenons-en maintenant au papier découpé. Au-delà de cette facilité de positionnement peu commune pour un film de silhouettes, *Princes et Princesses* reste très statique, notamment à cause du point vue 'unique', certes rapidement morcelé par un changement d'échelle de plan, mais présentant toujours les objets selon le même angle. Soulignons que le systématisme de la structure diégétique, à laquelle correspond l'esthétique, contribue à mettre en place ce statisme : l'ensemble témoigne d'une esthétique que l'on pourrait qualifier d'*implacable*, tant au niveau de la succession des plans que de la composition très géométrique de l'image – qu'il s'agisse du décor ou des figures. Cette fixité est renforcée par le peu de mouvements de caméra dont fait montre le film de silhouettes, règle à laquelle n'échappe pas *Princes et Princesses* (d'ailleurs, il n'y en a pas du tout dans deux épisodes, *Le Garçon des Figues* et *Le Manteau de la Vieille Dame*).

On y repère néanmoins quelques travellings horizontaux, qui suivent le personnage dans sa marche d'un point de vue rapproché. Ceux-ci ont cependant pour but de créer une illusion de plan 'fixe' sur un personnage qui se trouve en mouvement<sup>1</sup>. Lorsqu'il s'agit d'une vue d'ensemble, il n'y a jamais de mouvement de caméra : on observe la progression du personnage, qui traverse l'écran d'un bord à l'autre, comme si le cadre ne pouvait s'allonger et que l'espace était constitué de différents blocs-niveaux qui ne communiquent pas entre eux. Les dires de Joubert-Laurencin à propos de *Le Renard et le Lapin* de Youri Norstein s'appliquent très bien à ce que l'on observe en général chez Ocelot :

L'originalité du film réside dans l'utilisation de cadres redoublant l'écran, contenant chacun un monde fermé et un décor différent, mis bout à bout, horizontalement<sup>2</sup>.

Effectivement, le cadre, chez Ocelot, est d'ordinaire inextensible et composé de différents cadres, tel que dans *Le Manteau de la Vieille Dame*, exemple le plus flagrant mais loin d'être isolé<sup>3</sup>.

Les quelques autres travellings visent à montrer l'étendue d'un décor (*Le Château de la Sorcière*), et témoignent simplement de la fonction descriptive du procédé. On remarque également un travelling vertical, mais qui n'en est pas vraiment un puisqu'il s'agit d'un tour de passe-passe de la Sorcière, qui élève les murs de son château pour éviter une attaque. Jusqu'à présent, rien qui soit très audacieux ou différent du film de silhouettes classique.

1 BURCH, Noël, *Praxis du cinéma*, Paris, Gallimard, 1969, p.49.

2 JOUBERT-LAURENCIN Hervé, *op. cit.*, p.192.

3 Le surcadrage est un procédé attaché à l'ensemble de l'œuvre, voir chapitre 1.

Selon Antoine Gaudin, les effets d'habitabilité et de distance produits par l'association des paramètres tels que l'angle de prise de vue, la distance focale et le cadre sont « articulés sur la répartition évolutive des volumes en mouvement à l'intérieur de l'image<sup>1</sup> », c'est-à-dire sur les mouvements de la caméra et/ou des objets filmés. Il s'avère que c'est le mouvement de caméra qui est le plus influent sur la valence spatiale de l'image, car c'est via cela que l'image passe d'un espace *optique* à un espace *kinesthésique*<sup>2</sup>, c'est-à-dire d'un espace sollicitant simplement la vue du spectateur, à un espace sollicitant la participation de son corps, lui donnant la sensation de mouvement. Dans *Princes et Princesses*, limité en termes de mouvement par les conditions de représentation liées à la technique employée, seuls deux cas de travelling horizontaux s'avèrent avoir une incidence particulière sur l'espace ; on les trouve dans *La Princesse des Diamants* et *Prince et Princesse*.

### 2.1.1. *La Princesse des Diamants*

*La Princesse des Diamants* est le conte d'ouverture du film. Une princesse ensorcelée, assise immobile sous une tonnelle, un sablier à la main, émerge du sol à chaque fois qu'un prince touche l'un des 111 diamants de son collier émiétté dans l'herbe. Le prince est transformé en fourmi s'il ne parvient pas à récupérer à temps tous les diamants, et la princesse redescend dans le sol jusqu'à l'arrivée du prince suivant. Lorsqu'elle apparaît pour la première fois, la figure de la princesse est cadrée en plan moyen, sur un fond d'abord vide, progressivement rempli par sa tonnelle qui remonte du sol. Elle se met à expliquer le défi s'offrant aux princes, et ses propos sont illustrés par une fresque en mosaïque qui décore le bas de la tonnelle.

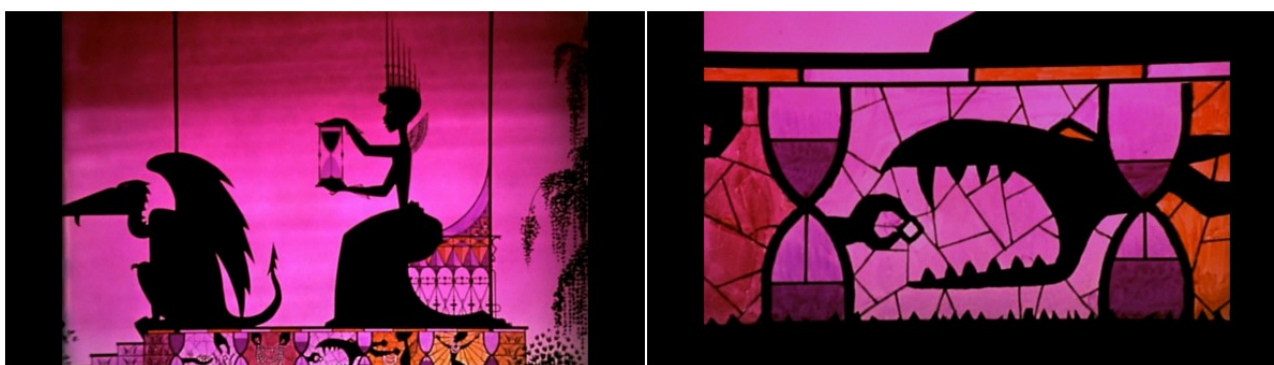


Illustration 23: *Princes et Princesses, La Princesse des Diamants. Mouvement de caméra*

Durant cette séquence, la caméra glisse du visage de la princesse aux mosaïques, via un mouvement de travelling avant effectuant un demi-cercle, rond et très fluide, contrastant avec les

<sup>1</sup> GAUDIN, Antoine, *op. cit.*, p.115.

<sup>2</sup> *Idem*, p.117.

plans précédents, où le cadre demeure immobile. Ce mouvement provoque un effet de *basculement* du cadre, qui déstabilise le spectateur habitué à des plans fixes, multipliés suite au processus d'hyper-découpage que subit l'espace. C'est la première et l'une des rares ruptures avec le rythme spatial général, ce qui renforce la physicité produite par le travelling et l'agrément d'une « puissance plastique de césure et d'apparition<sup>1</sup> ». Un travelling horizontal accompagne le glissement d'une illustration à l'autre, il y a ensuite travelling arrière et retour à un plan moyen.

La valence spatiale est ici rendue élastique par l'allée et venue sur la fresque, qui s'effectue en un seul mouvement et non via un découpage en différents plans, comme c'est d'habitude le cas. Ceci provoque, encore une fois, un effet de surprise, mais aussi un nouveau type de rupture, double : avec l'esthétique générale du film de silhouettes, et avec la représentation de l'espace dans l'œuvre de Michel Ocelot ; une nouvelle démonstration que l'esthétique de ces films est plus nuancée qu'il n'y paraît.

### 2.1.2. *Prince et Princesse*<sup>2</sup>

Cet épisode consiste en une suite de métamorphoses, mobilisant des animaux de toute sorte. Il ne s'y trouve aucun mouvement de caméra à l'exception d'un travelling horizontal, qui a pour fonction de montrer la totalité de l'espace occupé par une baleine, celle-ci poussant à son paroxysme le remplissage du cadre. Ce travelling semble relativement anodin, mais il s'avère qu'il nie le code de représentation habituel du film (de silhouettes), dont l'espace est d'ordinaire composé de différents blocs-niveaux qui ne communiquent pas entre eux. L'impossibilité d'agrandir plus encore le cadre préétabli est ainsi outrepassée par un mouvement de caméra, qui détruit les codes régissant l'espace de cet épisode, et permet de découvrir des morceaux d'espace auparavant hors-champ.

## 2.2. Dans le film actualisé

L'exemple de la baleine annonce la volonté de Michel Ocelot d'intégrer des mouvements de caméra et des changements d'angle de vue à l'univers des silhouettes. Selon Pierre Jouvanceau, la difficulté du film de silhouettes à faire varier le point de vue, puisqu'il est, en quelque sorte, condamné au plan moyen, induit la rareté des plans mobiles.

Par leur défilement linéaire, les mouvements de caméra risquent en effet de renforcer l'impression de platitude des éléments<sup>3</sup>.

---

1 *Idem*, p.136.

2 Au singulier, *Prince et Princesse* désigne un épisode compris dans le long-métrage *Princes et Princesses*, qui, lui, comporte un pluriel.

3 JOUVANCEAU, Pierre, *op. cit.*, p.195.

Il n'y a dans *Princes et Princesses* (à l'exception des deux événements précédemment cités) que de simples travellings horizontaux, sans grande portée. Pour autant, il a été démontré précédemment que le point de vue chez Michel Ocelot n'était pas aussi neutre et figé que dans le film de silhouettes traditionnel, mais plutôt morcelé et propice à la subjectivation ; cela appelle à nuancer d'emblée les propos de Jouvanceau. D'autre part, l'analyse de *Dragons et Princesses* a démontré que l'utilisation de l'ordinateur permettait aux figures d'intégrer la profondeur de l'image, et que celle-ci était composée de nombreuses couches. L'association de points de vue variés avec une augmentation des couches composant l'image (le décor) rend possible l'introduction de mouvements de caméra sans l'effet secondaire indésirable de platitude avancé par Jouvanceau.

Tout au long de *Dragons et Princesses*, on observe deux types de mouvements de l'image : des travellings et des vues en caméra subjective. Selon Pierre Jouvanceau, le panoramique n'est jamais utilisé, de même que le travelling avant « car l'arrière-plan des silhouettes ne se laisse pas pénétrer facilement<sup>1</sup> » ; en effet, même si la profondeur est ici pénétrée de temps à autre par les figures, il n'y a jamais de panoramique. C'est une absence logique, car ce mouvement serait totalement saugrenu au vu du code de représentation de l'espace utilisé par Ocelot, où règne le régime du morcellement et la saccade ; le panoramique est un mouvement trop fluide, une présentation trop totale de l'espace. En revanche, c'est différent pour le travelling.

### 2.2.1. Travellings

Le travelling est aujourd'hui un procédé répandu, qui consiste à déplacer la caméra soit frontalement soit latéralement par rapport à l'objet filmé, sans changement d'angle de vue. Ceci a pour conséquence de mettre en mouvement l'intégralité de l'espace à partir d'un point d'observation mobile, sollicitant nos schèmes sensori-moteurs<sup>2</sup>. Antoine Gaudin démontre dans *L'espace cinématographique* que le travelling a deux fonctions principales : une fonction structurante et une fonction volumique.

La fonction structurante provient du fait que le travelling modifie les paramètres de composition de l'image, puisque le point de vue est mouvant et dévoile sans cesse de nouvelles parties de l'espace. Il reproduit ainsi la parallaxe (changement de position du point d'observation vis-à-vis des objets observés<sup>3</sup>) et confirme l'effet de profondeur, ce qui augmente l'habitabilité et le relief de l'image. La fonction volumique est liée au fait que le travelling suppose la variation des distances entre le point d'observation et les objets, ce qui a pour effet de mettre en valeur les

---

1 *Ibidem*.

2 *Idem*, p.125.

3 GAUDIN, Antoine, *op. cit.*, p.123.

flux du champ optique (centrifuges et centripètes) et d'engager le corps du spectateur dans la dynamique de ces flux, qui modifient continuellement le volume d'air ressenti ; c'est de là que provient l'effet sensoriel de la traversée de l'air<sup>1</sup>. Cependant, comme le remarque Pierre Jouvanceau, dans le film de silhouettes classique,

[...] la distance supposée entre l'objet filmé et l'appareil de prise de vues ne varie pas [...] le paysage défile latéralement et les personnages, comme il se doit, ne quittent pas la ligne de sol ; il n'y a ni modification du point de vue, ni changement d'échelle<sup>2</sup>.

C'est bel et bien le cas dans *Princes et Princesses* ; la fonction volumique serait alors absente du film de silhouettes. Il serait possible et, ce, sans un travail trop lourd comme le nécessiterait la technique des papiers découpés, d'inclure cette modification de l'échelle et du point de vue dans des films réalisés par ordinateur. Mais, au vu de la tendance de Michel Ocelot à conserver les fondamentaux du genre, il est possible que cette modification soit considérée trop lourde, et qu'il ne la mette donc pas à exécution. L'épisode nommé *Le Loup-Garou* est idéal pour définir les nouveaux codes de représentation de l'image en mouvement, il s'y trouve une séquence où les protagonistes se déplacent longuement dans une forêt, environnement composé d'une multitude de branchages, arbres et buissons, qui forment un arrière-plan complexe où l'on distingue de nombreuses couches.

Le premier constat concerne les travellings avant, qui présentent le décor comme le ferait une multiplane : celui-ci point au travers d'une percée centrale, il émerge à la fois du flou et des différentes couches de l'image, qui s'écartent pour laisser passer le regard. Les obstacles sont nécessaires pour accentuer l'effet d'immersion dans l'image<sup>3</sup>, c'est pourquoi une forêt est un lieu particulièrement propice à l'usage de la multiplane. La fonction de ce travelling est avant tout narrative : le moment de la révélation (le loup est en fait le jeune homme dont est amoureuse la princesse) est dramatisé par cette brusque aspiration de l'image, comparable à une suspension de la respiration, traduisant l'état émotionnel du personnage (la jeune fille est bouleversée d'être amenée par ce loup à leur endroit secret), qui immerge le spectateur dans la diégèse en sollicitant la participation de son corps.

---

1 *Idem*, p. 122.

2 JOUVANCEAU, Pierre, *op. cit.*, p.15.

3 TOMASOVIC, Dick, *Questions d'esthétique de l'image*, notes du cours oral, 2017.

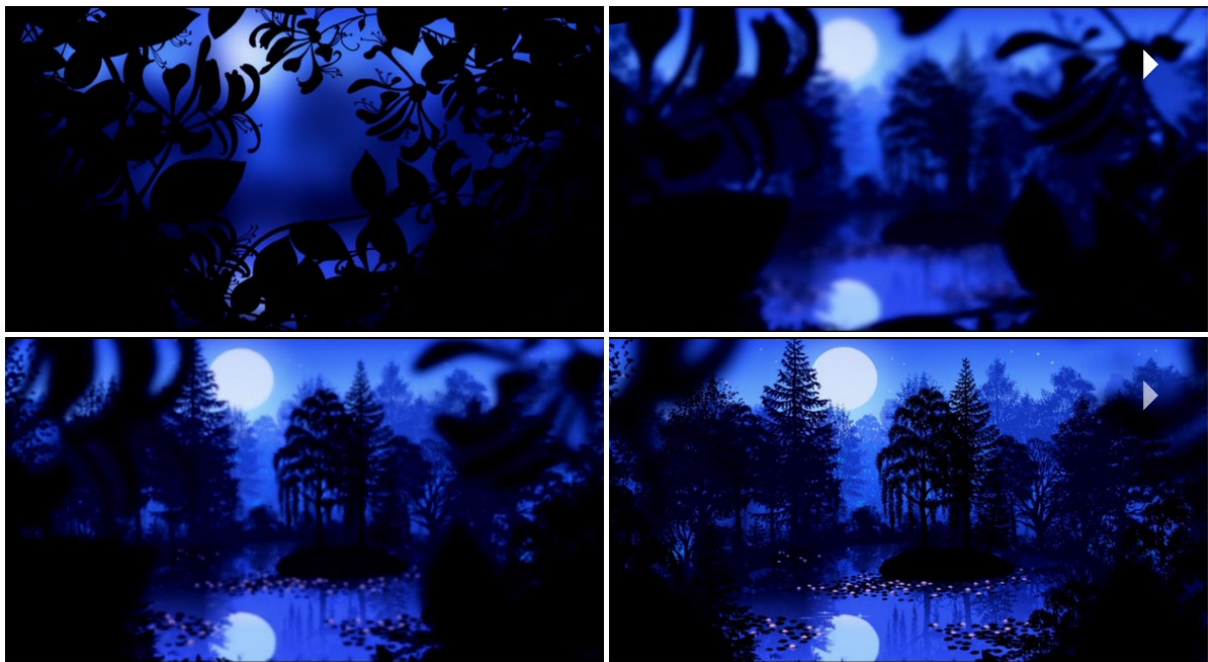


Illustration 24: *Dragons et Princesses, Le Loup-Garou. Effet multiplane*

A côté de ces travellings avant sur le décor, on observe également de nombreux « zooms » sur les visages des personnages immobiles. Ces mouvements sont brusques, et s'apparentent à un saut vers le visage plutôt qu'à un agrandissement de celui-ci. Antoine Gaudin distingue le travelling du zoom, car le zoom est un mouvement de *lentille* plus qu'un mouvement de caméra, et le changement de focale provoque une déformation de l'espace et un aplatissement des volumes. Il ne s'agit donc pas de zooms, mais de travellings avant à *valeur de zooms* – c'est-à-dire qui s'achèvent sur un gros plan –, puisqu'il n'y a pas de déformation de l'espace. Le travelling ajoute un effet attentatoire ou une sensation d'apnée, qui souligne adéquatement l'intensité dramatique. Notons toutefois que, dans le cas du film de silhouettes, il n'y a pas de grossissement effectif mais un recadrage sur l'élément sur lequel le réalisateur veut focaliser l'attention<sup>1</sup> ; l'effet ne sera quoi qu'il en soit, pas le même que dans un film en PVR.

Des travelling arrière sont également utilisés, et leur insertion a pour mérite d'attester l'existence de la fonction volumique du travelling dans le film de silhouettes : la distance par rapport à l'arrière-plan se modifie, on voit l'ouverture claire rapetisser et les arbres changer d'échelle. La figure, quant à elle, reste à la même distance et à la même échelle durant tout le mouvement.

<sup>1</sup> JOUVANCEAU, Pierre, *op. cit.*, p.194.



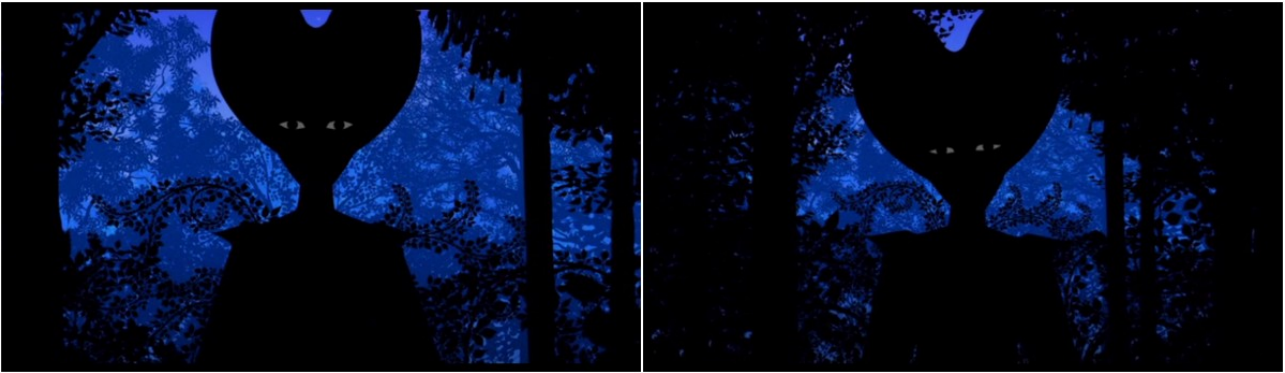


Illustration 25: *Dragons et Princesses, Le Loup-Garou. Travelling arrière*

En définitive, les travellings frontaux sont possibles dans le film de silhouettes. Il est d'ailleurs assez curieux de la part de Ocelot de n'avoir pas utilisé la multiplane de cette façon<sup>1</sup> dans *Princes et Princesses*, et de l'utiliser maintenant alors qu'il n'en a plus besoin pour créer de la profondeur, puisqu'il travaille par ordinateur. Insérer un procédé ancien avec une technique nouvelle semble paradoxal, mais cela reste cohérent au vu de la globalité du film, où l'idée maîtresse semble être la coexistence de l'ancien et du nouveau.

Plus loin, les travellings latéraux témoignent de la fonction volumique du procédé, d'ordinaire absente du film de silhouettes. Ceci est dû à la complexité de l'arrière-plan, dont les couches ne se déplacent pas toutes à la même vitesse durant le mouvement, et dont la netteté et l'intensité de la couleur varient en fonction de leur situation dans l'image. Une impression de profondeur découle de cette distance explicite entre les différentes strates, et les allers-retours entre ces différentes couches donnent l'impression d'une variation de distance entre les objets (branchages) et la caméra. Toutefois, les figures conservent toujours la même échelle et la même distance par rapport à la caméra.

L'utilisation de l'ordinateur procure donc une plus grande accessibilité à l'univers des silhouettes, qui demeure cependant limitée par la conservation des procédés typiques du film traditionnel.

### 2.2.2. Vues subjectives

Pour ce qui est des vues subjectives, il n'y a pas grand-chose de pertinent à en dire, si ce n'est que leur insertion nie l'un des fondamentaux du film de silhouettes énoncés par Jouvanceau, à savoir que « la vue sur l'univers des silhouettes n'est pas endoscopique<sup>2</sup> ». Ce précepte a déjà été

<sup>1</sup> Ocelot utilise une vitre pour créer l'effet de flou sur les figures, comme vu dans le premier chapitre, et pour séparer les figures du décor, mais ce n'est pas comparable au dispositif mobilisé par la multiplane. Voir MÉRANGER, Thierry, « Travail d'orfèvre », in *Cahiers du Cinéma*, Paris, n°669, juillet/août 2011, p.88.

<sup>2</sup> JOUVANCEAU, Pierre, op. cit., p.171.



contourné par l'insertion des gros plans, qui induisent une proximité avec la scène, mais il est ici explicitement détruit : le point de vue du spectateur colle à celui de la figure, il accède à son univers de la manière la plus interne possible.



Illustration 26: *Le Fils de l'Architecte et la Fille-Biche. Tunnel en vue subjective*

Notons toutefois que cette approche interne n'a pas spécialement pour effet de renforcer l'habitabilité de l'espace et, ce, notamment parce rien ne justifie vraiment la présence de ce type de vues. Antoine Gaudin explique plus proprement ce paradoxe par le biais des notions de *corporéité* et de *corporalité*<sup>1</sup> : la corporalité du mouvement est l'indice de l'exécution effective de ce mouvement par un corps, ce dont ne témoigne pas le travelling (ce procédé « engage le corps sans lui assigner un emplacement<sup>2</sup> ») ; la corporéité est la capacité du mouvement à lier le corps du spectateur à l'espace représenté, c'est ce qui fait que le travelling est plus ou moins assumable. Pour autant, une vue subjective aura tendance à diminuer la valence spatiale car les effets de corporalité sont justement trop sensibles, contrairement à un travelling fluide qui « insuffle à l'image une importante valence spatiale<sup>3</sup> ».

Dans le cas du film de silhouettes, il semblerait que les travellings induisent une plus grande proximité avec la scène observée que les vues subjectives : bien qu'ils ne donnent pas la sensation d'effectuer véritablement le mouvement comme le ferait une vue subjective, ils lient le corps à l'espace représenté. Pour ce qui est des vues subjectives, l'univers minimaliste du film de silhouettes empêche la pleine réalisation de leur potentiel d'identification.

1 GAUDIN, Antoine, *op. cit.*, p.126.

2 *Ibidem.*

3 *Ibidem.*

### 3. Substitution et métamorphose

#### 3.1. Les images fixes

Il apparaît adéquat, à ce niveau de l'analyse, d'introduire la notion des images fixes, fréquemment rencontrées dans les films ici étudiés. Dans *La Princesse des Diamants*, le basculement de l'image en mouvement (la silhouette animée) à l'image fixe (la représentation en mosaïques) correspond au basculement de la diégèse à une parenthèse prophétique, dont la solennité est intensifiée par la fixité de l'image. Le procédé de l'image fixe est également employé dans l'épisode de *La Reine Cruelle*, où il illustre l'explication du jeune homme quant à son tour de force (se substituer au fabulo) ; il n'y a là, cependant, pas de travelling ou de mouvement de caméra, la séquence se présente par le biais de trois images entourées d'une vignette noire estompée, l'une montrant le garçon au travail, la deuxième le garçon montreur de fabulo, la troisième le garçon-fabulo.

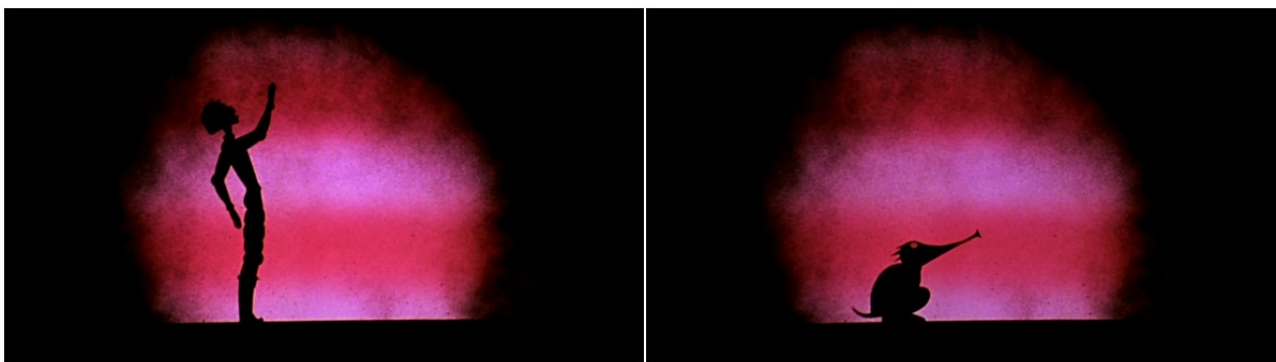


Illustration 27: Princes et Princesses, La Reine Cruelle. Substitution

La succession de ces deux dernières images, en ne montrant pas la transition entre les deux états, n'est plus tant une métamorphose qu'une substitution. Le caractère saccadé de cette opération lui confère un aspect magique, car, comme le souligne ce passage d'un mémoire à propos de la fantasmagorie,

[ce mouvement saccadé] exagère les lacunes de la perception rationnelle qui découpe la mouvance et la durée de la matière en des immobilités. [...] tout le mouvement se fait dans l'intervalle entre les images, où se projette l'esprit désorienté du spectateur<sup>1</sup>.

On observe également quelques images fixes dans *Garçon Tamtam* (issu de *Dragons et Princesses*), durant la leçon de musique donnée par l'Ancien, où les battements sur la peau de l'instrument sont illustrés par des images fixes de différentes actions quotidiennes du village, liant

<sup>1</sup> NAM VOHOANG, Fabrice, *Le 19<sup>e</sup> siècle et la fantasmagorie du cinéma : image spectrale, temps hanté et vampire cinématographique*, mémoire présenté comme exigence partielle de la maîtrise en études littéraires, Université du Québec à Montréal, Montréal, 2011 [En ligne]. URL : <http://www.archipel.uqam.ca/4243/>, 24 juillet 2017, p.40.

ce qui se passe dans la case (la magie du tam-tam) à ce qui se passe dans le village, ce qui préfigure le rapport entre les deux qui s'établira dans la suite de l'histoire (le garçon sauvera le village d'une attaque d'un clan ennemi grâce à la musique produite par son tam-tam). Les images fixes ont un temps d'avance sur la narration, elles bénéficient d'une fonction annonciatrice, déjà observée dans l'épisode de *La Princesse des Diamants*, lorsque la prophétie est illustrée par les mosaïques.

L'utilisation de l'image fixe selon ces modalités – la succession de plusieurs images fixes, chacune entourée d'une vignette noire – reste occasionnelle, mais elle fait écho aux nombreux *plans fixes*, qui font partie intégrante du cinéma de Michel Ocelot et constituent l'un des éléments essentiels de l'impression de lenteur, du flegme qui s'en dégage. On observe de nombreux plans où rien ne bouge, longs de plusieurs secondes et cadrés en plan d'ensemble, pas assez proches donc que pour observer les paupières des figures bouger. Or, il est coutume de dire que le mouvement est absolument nécessaire pour donner l'impression de vie à une figure d'animation. Il s'avère cependant qu'un trop-plein de mouvement, dans un but d'hyperréalisme tel que celui qui animait le plus populaire représentant de l'animation, Walt Disney, peut conduire à l'effet inverse et mettre en évidence le caractère illusoire de cette 'vie', comme l'explique Dick Tomasovic dans *Le corps en abîme* :

A bien y regarder, ce que l'animation fait gagner au corps de la figurine en mouvement, en dynamique, en énergie, en naturalisme, en vitalité, elle le lui fait perdre en authenticité, en naturel, en identité originelle. Plus elle semble vivante, plus elle rappelle qu'elle est une illusion<sup>1</sup>.

L'animation de Michel Ocelot s'oppose cependant à l'animation 'classique' à la Walt Disney sur de nombreux points, avant tout par son désintéret pour le *life-like*<sup>2</sup>, qu'induit le choix, ou du moins l'emploi, des silhouettes noires. Dans cette optique, l'économie du mouvement caractéristique des films de Ocelot ne serait pas nécessairement synonyme d'absence de vie. Lors de ces plans fixes, la vie des personnages tiendrait, en toute logique, au son – la musique ou les voix des personnages –, mais il arrive que certains plans soient totalement muets, ou qu'il y ait beaucoup de blancs entre les lignes de dialogue, laissant le personnage immobile dans un espace silencieux. Pour autant, l'impression de vie n'est pas absente, le spectateur n'a pas la sensation de contempler une image fixe, comme ce serait le cas avec une peinture. Ceci semble être le fait de l'insertion de la figurine dans l'espace, dans un environnement régi par des lignes graphiques signifiantes et une

---

1 TOMASOVIC Dick, *Le Corps en abîme, sur la figurine et le cinéma d'animation*, Pertuis, Rouge profond, 2006, p.38.

2 Copier le plus parfaitement possible le réel, souvent avec l'aide d'un rotoscope, qui permet de copier image par image les contours d'une figure filmée en PVR, afin de transposer sa forme et ses actions en animation – ou tout simplement de travailler sur base de modèles humains. Voir TOMASOVIC, Dick, *Le Cinéma d'animation*, notes du cours oral, 2016.

*organisation rigoureuse des formes*<sup>1</sup>, ainsi que par la présence, implicite ou explicite (par le biais d'une voix par exemple), d'un hors-champ. Pascal Bonitzer définit d'ailleurs la spécificité du cinéma, et la raison pour laquelle on distinguera toujours un photogramme d'une photographie, par le fait que « tout dans le cadre semble être attiré par un centre de gravité situé à *l'extérieur* du cadre et à l'oblique de l'axe de l'objectif<sup>2</sup> ». Cela reste cependant à nuancer en ce qui concerne le film de silhouettes, ce dont s'occupera le troisième et dernier chapitre, qui traitera notamment du hors-champ.

En conclusion, l'absence de mouvement est tout aussi signifiante que le mouvement, car elle engage le spectateur à se focaliser sur la composition de l'image et, en désinscrivant le geste du *temps*, elle le grave dans *l'espace*, renvoyant le dessin animé à son statut de *dessin*, art de l'espace comme l'entendait Lessing<sup>3</sup>, et à l'organisation des masses visuelles, induisant que l'espace n'est pas exempt d'une certaine tension malgré son immobilité.

## 3.2. La métamorphose

### 3.2.1. Quand les figures réquisitionnent le cadre

Revenons-en maintenant au mouvement : *Prince et Princesse* est le dernier conte du long-métrage, et est aussi le plus axé autour de la métamorphose. Il se présente sous la forme d'une structure répétitive, presque une boucle : les personnages s'embrassent et, à chaque embrassade, se transforment en un animal différent. L'action se déroule en un seul lieu, que les figures ne quittent pas ; cet espace est cadré selon un point de vue frontal et centré. Le cadre a une taille limitée, son élargissement maximal est celui du premier plan, qui pose le référent scalaire. Le spectateur aura accès à un peu de la droite et du dessus de cet espace par le biais de deux plans (celui mettant en scène la girafe et celui de l'éléphant), mais ce cadre de base ne sera pas étiré. Il devra, néanmoins, sans cesse s'adapter à la taille de l'animal pour pouvoir le montrer nettement, et donc se resserrer lorsqu'il s'agit d'un papillon ou d'une grenouille, s'agrandir lorsqu'il s'agit d'une girafe ou d'un éléphant – pas plus que le cadre du premier plan cependant.

---

1 En écho à l'expression de Henri Cartier-Bresson.

2 BONITZER, Pascal, *Le champ aveugle. Essais sur le cinéma*, Paris, Gallimard, coll. Cahiers du Cinéma, 1982, p.97.

3 MÉLON, Marc-Emmanuel, *Discours de la photographie et du photojournalisme*, Notes du cours oral, 2017.



Illustration 28: Princes et Princesses, Prince et Princesse. Modification du référent scalaire

Le changement d'échelle est donc constant. Les corps, qui constituent normalement le référent scalaire, n'assurent plus la stabilité des dimensions car ce référent est rendu mobile par la métamorphose. Il s'ensuit que l'on observe différemment l'espace à chaque transformation, en fonction de la taille de l'animal. Le référent scalaire est en constante modification, l'espace n'a pas de dimensions stables malgré son cadre clairement circonscrit.

S'il n'y a que peu de mouvement du cadre (de mouvements de caméra), l'animation constante à l'intérieur de celui-ci se répercute, finalement, sur l'espace et, par corrélation, sur le cadre. La métamorphose est foncièrement un mouvement, elle modifie la situation du corps en modifiant ce corps lui-même. Selon Hervé Joubert-Laurencin, la métamorphose est :

[...] la forme du cinéma d'animation ; encore plus que le passage d'une image à une autre, l'image-par-image, le passage d'une forme à une autre, le changement de forme, aurait tout aussi bien pu devenir sa définition canonique<sup>1</sup>.

Le régime de la métamorphose est, de coutume, principalement associé au cartoon (produit issu de la culture américaine) : celui-ci est caractérisé par un rythme trépidant, des running-gags, un non-sens certain et une propension à étirer et transformer les corps de ses figures en tous sens, leur faisant subir les pires traitements sans que jamais la mort ne soit au rendez-vous. Otto Messmer introduit le non-sens spécifique à l'animation<sup>2</sup> (cartoonesque en l'occurrence) avec le personnage de Félix le Chat, résumé par John Canemaker en ces termes :

Messmer décida de revendiquer l'impossible dans l'animation à chaque fois qu'il le pourrait. Il glorifierait le dessin animé en tant que dessin animé, comme quelque chose d'entièrement étranger à la réalité. Il créerait les symboles simples d'animaux qui feraient brillamment usage de la métamorphose – propriété intrinsèque et magique de l'animation que la prise de vues réelles est incapable de reproduire<sup>3</sup>.

Malgré le fait que l'animation de Michel Ocelot s'oppose au cartoonesque américain sur de nombreux points, il s'en rapproche en ce qui concerne la métamorphose. Au vu de la propension

1 JOUBERT-LAURENCIN, Hervé, *op. cit.*, p.211.

2 DENIS, Sébastien, *op. cit.*, p. 140.

3 CANEMAKER, John, *Félix le chat. La folle histoire du chat le plus célèbre du monde*, Paris, Dreamland, 1994 ; cité par DENIS, Sébastien, *op. cit.*, p. 140.

de la silhouette à effectuer une métamorphose directe, grâce à la fluidité autorisée par les formes noires où l'on ne distingue pas les différents éléments composant le corps, on pourrait dire que la métamorphose est d'autant plus la forme canonique de l'animation *en silhouettes*. Elle y est simplement moins frénétique, comme on l'observe dans *Princes et Princesses*, où c'est au fil des métamorphoses que leur répercussion sur l'espace se fait plus fortement sentir.

Jusqu'à l'une des dernières métamorphoses, celle, déjà évoquée, de la baleine en vache, l'espace avait été compressé ou dilaté, l'échelle modifiée en fonction de la taille des animaux, mais les repères spatiaux étaient relativement conservés. Or, ici, juste après l'embrassade et sans transition, il y a écran noir. S'agissant de la première occurrence de ce type de procédé (il y a un écran noir à un instant du travelling sur le corps de la baleine, mais la masse noire, envahissant progressivement le cadre, était alors tout à fait identifiable), l'écran noir surprend car il efface la scène précédente, il réduit à néant l'espace jusqu'alors toujours visible. Les bords du cadre soudain s'éclairent, laissent progressivement place à l'arrière-plan que l'on connaît déjà, et la masse noire se réduit et se transforme jusqu'à prendre la forme d'une vache. Après cela, les figures reprendront les formes du prince et de la princesse de départ, à la différence près que leurs personnalités se trouveront dans le mauvais corps.



Illustration 29: *Princes et Princesses, Prince et Princesse*. Image réduite à néant

Au vu de cet épisode, on pourrait dire que l'évolution qualitative de l'image (le volume d'air disponible) se voit accompagnée quantitativement en terme de procédés, par l'ajout de mouvements de caméra. Comme c'est le cas lors des gros plans, « ici, c'est le cadre qui s'adapte à la mesure du représenté<sup>1</sup> ». Le mouvement dans cet épisode est double : d'une part, il y a les allers-retours entre la princesse et le prince – et donc entre leurs champs respectifs – dans une forme de champ-contrechamp constant, d'autre part, il y a le va-et-vient à l'intérieur de ces espaces (non plus *entre* ces espaces) via les métamorphoses qui changent le référent scalaire et engagent à mobiliser différentes parties de l'image. Le conflit de taille des deux personnages, de plus en plus déséquilibré au fil de l'épisode, se répercute sur le cadre, qui coupe les figures ; à nouveau, l'esthétique répond à la narration.

<sup>1</sup> JOUVANCEAU, Pierre, *op. cit.*, p.177.

### 3.2.2. Quand l'espace est définitoire

De manière générale, on constate que les moments de métamorphose sollicitent une plus grande participation du cadre et de l'espace au mouvement. Sachant que ce motif se trouve au centre de la plupart des contes, tant dans *Princes et Princesses* que dans *Dragons et Princesses*, voyons maintenant, toujours au travers de ce prisme, des séquences issues de films réalisés avec l'assistance d'un ordinateur. Parmi les dix épisodes qui composent *Dragons et Princesses*, cinq ne se retrouvent pas dans *Les Contes de la Nuit*, et deux de ceux-ci contiennent des séquences particulièrement parlantes en termes de mouvement et de métamorphose : *La Maîtresse des monstres* et *L'Écolier Sorcier*. Dans les deux cas, le nœud de l'action est une série de transformations, qui s'effectuent dans un espace restreint – celui d'une grotte.

A l'ouverture de *La Maîtresse des Monstres*, on ne situe d'abord pas clairement l'espace. Il s'agit d'une grotte assez longue (ou profonde, tout dépend du point de vue, mais en l'occurrence le plan d'ouverture est frontal), il n'y a donc pas de possibilité de plan d'ensemble. La scène se déroule sur la longueur de l'espace, qui est découpé en plans moyens. Tout cet épisode est régi par la métamorphose : celle des monstres, la plus évidente, et celle de la petite fille, plus discrète.

La présence de monstres suppose un rapport de taille disproportionné, accentué par le fait que le personnage principal soit une petite fille, choix délibéré et souligné dans le prologue où le personnage féminin explique que : « pour avoir des monstres plus énormes encore, je vais commencer par être une petite fille ». D'emblée, on observe des mouvements de caméra, des travellings verticaux qui montrent l'ampleur des monstres en les présentant, d'abord de profil, et ensuite de face. La première confrontation de la petite fille aux monstres (en l'occurrence au Monstre de l'eau) est précédée d'un moment de doute, transcrit en images par la variation de l'échelle de plan qui semble hésiter elle aussi, oscillant entre le gros plan, le plan moyen et le plan de demi-ensemble de la figure dans une même position. Après cela, il y a deux plans du trajet jusqu'au monstre, où le cadre est de plus en plus grand, jusqu'à en arriver au plan d'ensemble (mais toujours pas assez grand que pour montrer la totalité du monstre) ; ce jeu sur la valence spatiale de l'image souligne, de cette manière, l'anxiété grandissante du personnage.

Arrivée au niveau du monstre, il y a un brusque changement d'échelle et d'angle : la fille est de face, en gros plan. Le changement d'angle, associé à la confrontation avec le champ-contrechamp qui suit, suggère la résolution de la petite fille ; celle-ci fait rapetisser le monstre en deux regards, jusqu'à ce que le rapport de taille s'inverse et que le monstre disparaisse. De par le grand vide laissé par le monstre et la petite taille de la figure, perdue dans cet espace, la valence



spatiale se trouve sensiblement augmentée. Qui plus est, ce plan contraste avec le suivant, qui montre les persécuteurs de la petite fille dans un cadre réduit, un plan moyen où il y a peu de volume d'air, où les figures se trouvent les unes sur les autres – l'étroitesse de leur esprit est reflétée par celle de leur espace. Soulignons d'ailleurs que la petite fille est toujours séparée d'eux, essentiellement par sa taille, mais aussi par l'espace en lui-même : elle est rarement dans le même plan que les autres, ou alors elle s'y trouve debout quand ils sont assis, et inversement.

La deuxième métamorphose à l'œuvre dans ce conte est celle de la petite fille, qui joue elle aussi sur le changement de référent scalaire, mais s'effectue de manière très subtile. Au début du conte, l'héroïne a la forme d'une petite fille : bien plus petite que les adultes qui l'entourent, elle a les cheveux en bataille de l'enfant sauvage et une robe triangulaire à la Martine des années 60. Au fil du conte, elle gagne en assurance et en pouvoir suite à diverses confrontations monstrueuses, dont une qui lui vaudra de perdre ses cheveux dans de grandes souffrances. Entre le début et la fin du conte, où elle retrouve le prince et où l'on constate qu'elle a désormais la taille et l'allure d'une adulte, rien ne laisse sous-entendre ce changement car elle se trouve seule, et donc sans le référent scalaire imposé par la première séquence. *A posteriori*, l'épisode de la perte des cheveux semble être le moment décisif de la métamorphose, et c'est dans l'espace que celle-ci est sensible : le cadre est semblable à celui de la première séquence, même point de vue, angle et grosseur de plan, mais il y a bien moins d'espace au-dessus de la tête de la figure. Cette transformation est ensuite parachevée dans la dernière séquence, celle des retrouvailles, où le cadre plus resserré autour des figures, et donc centré sur la jeune fille, montre l'ampleur de son changement en la rendant maîtresse de l'espace, qu'elle occupe quasi-entièrement. La figure se définit donc par le biais de l'espace dans lequel elle évolue, et la valence spatiale agit comme miroir de la narration.



Illustration 30: *Dragons et Princesses, La Maîtresse des Monstres*. Définition de la figure par l'espace

On observe le même type de modification de l'espace en fonction de la figure dans *L'Écolier Sorcier*, à la différence près que la grotte du sorcier est bien moins longue que celle de la maîtresse des monstres, on en voit la totalité dès son introduction. Le référent scalaire de



l'environnement étant posé d'emblée, la métamorphose ne semble pas tant influencer sur l'espace. Néanmoins, dans les deux cas on peut dire que figure et espace fonctionnent en miroir, et que les mouvements de caméra servent la narration – leur introduction est donc légitime.

## 4. Exploitation de la stéréoscopie

*Les Contes de la Nuit*, sorti en 2011, est un long-métrage reprenant cinq des dix contes parus dans *Dragons et Princesses*, spécialement revus pour la stéréoscopie et auxquels Michel Ocelot a ajouté un sixième conte inédit, *La fille-biche et le fils de l'architecte*<sup>1</sup>. Le travail d'adaptation en relief a été facilité par le fait que tous les contes avaient été conçus en tranches<sup>2</sup>, de manière à introduire des modifications sans trop de difficultés. Dans une interview parue dans les Cahiers du Cinéma, Michel Ocelot explique qu'il a utilisé la stéréoscopie comme un test, sans que cela ne constitue un véritable projet esthétique<sup>3</sup>. Thierry Méranger laisse cependant entendre que le recours au relief chez Ocelot n'est pas anodin ou, tout du moins, pas commun, car il « va à l'envers de l'immersion qu'on nous vend actuellement et invite, au contraire, à la distance<sup>4</sup>».

La 3D a d'ordinaire deux types de réalisation : une 3D d'émergence, où les éléments semblent jaillir de l'écran, et une 3D d'immersion, où le spectateur est censé se trouver à la place du personnage principal – dans ce type de 3D, le son est alors capital pour « vivre » la même expérience que le héros<sup>5</sup>. Chez Ocelot, pas d'effet de débordement ou de jaillissement<sup>6</sup>, mais plutôt l'affirmation du volume de l'image, un travail d'expansion de la profondeur. Le travail des animateurs a été d'évaluer les distances entre chaque élément et, ce, sans ajouter de la ronde-bosse<sup>7</sup> ; l'effet recherché est le *relief* et non la véritable trois dimensions. Thierry Méranger dit vrai, la 3D n'a pas ici pour effet de renforcer l'immersion du spectateur dans l'image. Au contraire, elle semble avoir pour vocation de semer la confusion en présentant un univers incohérent : les figures restent plates, mais elles évoluent dans un espace fortement étalé dans la profondeur.

Avec la stéréoscopie, Michel Ocelot pousse à son paroxysme le système de représentation de l'espace en germe depuis *Princes et Princesses*, et dans lequel l'insertion de décors composés de multiples couches est un moment-clé. C'est en cela que consiste la stéréoscopie des *Contes de la Nuit* : un étagement dans la profondeur, initié par le flou dès *Princes et Princesses*, un espace découpé en de nombreux niveaux.

---

1 MÉRANGER, Thierry, « Travail d'orfèvre », *art. cit.*, p.90.

2 *Ibidem*.

3 *Idem*, p.88 : « Tandis que je faisais *Dragons et Princesses*, la mode du relief est arrivée et j'ai eu envie d'essayer ».

4 *Idem*, p.90.

5 BARNIER, Martin et KITSOPANIDOU, Kira, *Le cinéma 3-D. Histoire, économie, technique, esthétique*, Paris, Armand Colin, 2015, p.118.

6 « Jaillissement » est le terme employé par les techniciens pour définir les éléments de l'image qui se trouvent en avant-plan de l'écran. Voir BARNIER, Martin et KITSOPANIDOU, Kira, *op. cit.*, p.123.

7 MÉRANGER, Thierry, *art. cit.*, p.90.

On peut envisager que la « distance » remarquée par Méranger (qui n'explique pas exactement ce qu'il entend par là) provient de l'absence de jaillissement des éléments vers l'observateur et de l'augmentation radicale de l'effet de profondeur qui, conjointement, auraient pour conséquence d'accentuer l'effet voyeuriste. Ce n'est pas parce que c'est de la 3D qu'il y a obligatoirement une plus grande connexion avec l'image. Ce type de 3D est une expérience visuelle pas spécialement kinesthésique, car l'habitabilité de l'image a été liquidée au profit de l'expérimentation. Le découpage de l'image en de multiples couches, toutes bien éloignées les unes des autres, a pour effet d'introduire une très grande distance entre le premier et le dernier niveau de l'image. L'arrière-plan semble si éloigné qu'il apparaît très plat, plus plat que dans la version 2D, ce qui est assez paradoxal ; il ne s'agit pas là de la seule étrangeté produite par cette 3D 'expérimentale'.

#### 4.1. Anomalies

Plus avant dans le film, l'application de la stéréoscopie provoque deux types de bizarreries, intrinsèquement liées à l'opacité fondamentale des sujets : le *chevauchement* et la *distorsion*. Il apparaît que, de par leur opacité, certains éléments se superposent à d'autres. La conséquence en est que certains pans de relief semblent sortir de nulle part, car ils se confondent en partie avec un autre élément, masquant ainsi une donnée nécessaire à l'intelligibilité de l'espace représenté.

Dans la continuité de cette remarque, l'épisode de *Ti-Jean et la Belle-Sans-Connaître* montre une discordance entre le garçon et la trappe qui s'ouvre sous ses pieds, qui n'ont pas l'air de se trouver sur le même plan. Ce type de distorsion n'est pas isolé, il s'observe également dans *Garçon TamTam*, où l'espace, déjà conceptuel (car présenté partiellement de profil, puis de face au milieu du noir de la terre, offrant une vue totalement incohérente), de la cave du vieil homme semble encore plus singulier : ce qui est censé être la vue en coupe d'une longue pièce souterraine, divisée en trois espaces par la couleur des décors, apparaît comme la vue en coupe de différentes pièces, car certaines semblent se prolonger plus loin que d'autres dans la profondeur de l'image. Appliqué en des quantités différentes à chaque section, le relief détruit l'unité de cet espace, qui résidait en sa présentation sur un même niveau ; l'espace est maintenant distordu. Notons toutefois que cette anomalie peut servir la narration, car cela permet de mettre en évidence un personnage en particulier bien plus explicitement que ne le permet la technique du flou – tel que le montre la séquence de danse à la fin de *Garçon TamTam*, où la fille du roi est sur un tout autre plan que les autres personnes composant la foule de danseurs.

## 4.2. Occlusion

Parallèlement à ces anomalies, l'intensité des effets d'occlusion est à souligner. Michel Ocelot semblait déjà particulièrement affectionner ce type d'effet dans ses films qui n'utilisent pas les silhouettes, tel que *Kirikou et la Sorcière*, où nombreuses sont les images où un volume quelconque gêne le champ de vision sans raison évidente.



Illustration 31: *Kirikou et la Sorcière*. Occlusion du champ de vision

Dans *Les Contes de la Nuit*, le surgissement des poteaux au premier plan est particulièrement surprenant, d'autant que l'arrière-plan semble si plat. C'est donc dans ces effets d'occlusion que réside l'effet attentatoire de la 3D, et la propension de Michel Ocelot à en user pourrait être liée à ce qui a été vu dans le premier chapitre, à savoir utiliser les volumes pour dynamiser l'image ainsi que la narration, toutes deux empreintes de lenteur. Les dires de Gaudin sont à même de confirmer cette supposition ; la position et l'angle adoptés par la caméra permettent notamment :

[...] de constituer certains des objets matériels disposés à la vue comme des objets *dynamiseurs* de l'espace, des étapes dans la création d'une sensation dynamique de profondeur (soulignement des distances, lignes de fuite, ou au contraire butée, impasse pour la vision etc.)<sup>1</sup>

Ces objets, à la fois, obstruent et structurent le champ de vision, préfigurant l'effet de la 3D telle que Ocelot l'utilise dans *Les Contes de la Nuit*. Le rapprochement a d'ailleurs été effectué par l'animateur lui-même, qui explique avoir, pour une exposition, présenté ses papiers découpés dans des petits théâtres lumineux :

Ces castelets, avec cet espace, étaient exactement la 3D stéréoscopique d'aujourd'hui<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> GAUDIN, Antoine, *op. cit.*, p.85.

<sup>2</sup> MERANGER, Thierry, *art. cit.*, p.88.

C'est pourquoi cet effet d'étagement, qui « donne une idée de la façon dont l'image découpée par tranche ne peut plus faire croire à un continuum visuel<sup>1</sup> », n'est dans ce cas pas dénué de pertinence et ne peut être considéré comme un « ratage », comme a pu l'être, par exemple, la révision en 3D du *Roi Lion* de Disney<sup>2</sup>. Le film de silhouettes étant déjà composé de différentes couches, multipliées chez Ocelot avec l'utilisation de l'ordinateur, l'intensité de l'étagement produit par la stéréoscopie ne fait qu'accentuer l'esthétique originelle.

### 4.3. Conclusion

A partir de l'étude du mouvement, tant *de* l'image que *dans* l'image, nous constatons la tendance de Michel Ocelot à respecter les fondamentaux du film de silhouettes même lorsqu'il utilise l'assistance d'un ordinateur. Cela se confirme avec un travail ultérieur, le clip musical de *Earth Intruders* pour Björk, réalisé en prises de vues réelles mais mettant en scène des silhouettes. Ocelot y respecte la règle des deux zones qui ne communiquent pas, l'arrière-plan ici constitué d'un fond coloré où est projeté le visage de Björk, et l'avant-plan qu'il réserve à la silhouette démultipliée d'un danseur. En plus de ça, la règle de la latéralité est également conservée : le clip n'est qu'un long travelling latéral.

Toutes les couches de l'image, initiées par le flou de *Princes et Princesses* et établies véritablement dans *Dragons et Princesses*, augurent la stéréoscopie des *Contes de la Nuit*. Un parallèle inattendu peut être établi entre les papiers découpés et la stéréoscopie qui, à en croire les dires de Michel Ocelot, partent du même principe de construction. Alors qu'il utilisait encore la technique traditionnelle, Ocelot abordait déjà le mouvement différemment du film de silhouettes classique ; ceci légitime l'étude de ses réalisations par ordinateur sous la dénomination de « film de silhouettes », au même titre que *Princes et Princesses*.

A la question « comment Ocelot intègre le numérique au film de silhouettes ? », nous répondons qu'il ne s'agit pas tant de l'insertion d'une nouvelle technologie que de l'actualisation d'une esthétique mise en place dès les premières réalisations.

---

1 BARNIER, Martin et KITSOPANIDOU, Kira, *op. cit.*, p.137.

2 *Ibidem*.

CHAPITRE TROISIÈME

**Des ombres et du hors-champ : la richesse du non vu**



# 1. Le rôle de l'opacité

## 1.1. Nature de la silhouette

Le premier chapitre de l'analyse a montré que la caractéristique première du film de silhouettes, les ombres, était un facteur de désorientation. Deux causes sont identifiables : la première est que les figures et les éléments de décor sont des masses noires opaques, ce qui provoque leur superposition et gomme les contours et les détails qui auraient servi de points de repère au spectateur. La deuxième cause est liée au fait que le noir dans l'image n'est pas différenciable du noir du cadre et entourant le cadre. La matière des objets représentés étant indistinguable de celle du cadre, dont les limites sont difficiles à définir lors d'une représentation en salle, l'incertitude est grande quant à la situation de la limite de l'image. C'est le double inversé de *Blinkity Blank*, de Norman McLaren, tel que défini par Hervé Joubert-Laurencin :

[un croquis] qui suggère par quelques lignes bien placées une forme que notre imagination doit compléter sur la feuille quasi-blanche<sup>1</sup>.

Ici, il s'agit de compléter mentalement le noir disposé sur un fond clair. Cette confusion est manifeste dans les plans présentant une architecture travaillée, tel que celui de la ville d'or de l'épisode éponyme :

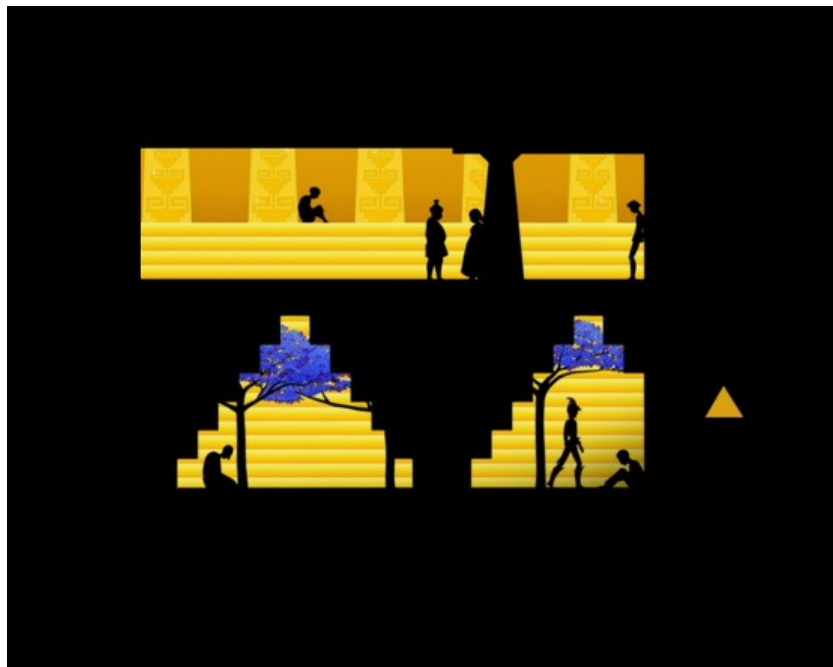


Illustration 32: *Dragons et Princesses, L'Élu de la Ville d'Or*. Communication du cadre et des éléments

<sup>1</sup> JOUBERT-LAURENCIN, Hervé, *La Lettre volante, quatre essais sur le cinéma d'animation*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, coll. L'œil vivant, 1997, p.54.



Concrètement, un film de silhouettes est le résultat d'une projection de lumière par dessous un fond clair, sur lequel sont placées des figures en papier découpé, sans source de lumière par devant<sup>1</sup> - elles n'ont donc pas d'ombre portée, ce qui constitue un facteur de difficulté pour la création d'une impression de profondeur, comme le soulignait Pierre Jouvanceau<sup>2</sup>. Le rétro-éclairage permet de dissimuler les articulations des figures, ainsi que les bouts de papier transparent utilisés pour les voiles des princesses. A la différence du théâtre d'ombres, qui consiste à projeter sur un écran les ombres des silhouettes interposées dans la lumière qui éclaire l'écran, les figures de Michel Ocelot sont directement devant la caméra, il n'y a pas d'intermédiaire entre les objets et l'objectif. Ce qu'observe le spectateur est donc la figure en elle-même, enveloppée de son ombre (la source de lumière est trop proche des figures pour que leur ombre soit projetée).

La nature de cette ombre s'avère difficile à saisir. La définition de *silhouette* dans le Petit Robert 2013 évoque, à la fois, une « ombre projetée dessinant nettement un contour » et une « forme qui se profile en noir sur un fond clair ». La première définition apparaît problématique dans le cas des silhouettes de Michel Ocelot, en ce que celles-ci ne sont pas l'*indice* (au sens de Peirce<sup>3</sup>) d'un corps référent : le corps référent est là, sans intermédiaire face à la caméra ; il ne s'agit donc pas d'ombres portées. Pour autant, cette absence d'intermédiaire ne signifie pas que le spectateur voit simplement l'élément matériel découpé : celui-ci se trouve modifié par l'action de la lumière, qui le rend « pur » en gommant le versant qui fait face à la caméra. Ce qu'observe le spectateur est le résultat de l'action conjointe de la projection (de lumière) et de l'occlusion (de la figure noire). La deuxième définition proposée apparaît plus adéquate ; elle ne fait cependant pas mention d'*ombre*, mais de *noir*.

Le cinéma procède du noir, il est la « condition première de toute image, de tout regard<sup>4</sup> », et c'est la couleur qui « trouve » la toile<sup>5</sup>. Ceci fait particulièrement écho au style de Michel Ocelot et à l'épisode de la *Reine cruelle* précédemment étudié, où le contraste entre le noir des éléments (et du cadre) et la couleur de l'arrière-plan provoque un effet de jaillissement. Lorsque Jacques Aumont évoque le noir au cinéma, il le rattache à une « réserve d'ombre d'où sortent les personnages », au « noir de silhouettes comme découpées », mais « surtout », au noir :

---

1 « On éteint par dessus et on allume par dessous, et tout change. Et maintenant tout est pur. » Michel Ocelot dans *Les trésors cachés de Michel Ocelot. Les films en ombres chinoises*, 2008.

2 JOUVANCEAU, Pierre, *op. cit.*, p.168.

3 AUMONT, Jacques, *Matière d'images, redux*, Paris, La Différence, 2009, p.363.

4 *Idem*, p.132.

5 *Idem*, p.131.

[...] déposé sur un écran ou comme un écran, devant les scènes filmées. [...] le noir est ce qui empêche la vision, la matière à travers et malgré laquelle la lumière devra frayer son chemin<sup>1</sup>.

Ceci correspond parfaitement à la technique de Michel Ocelot, dont les figures, face à la caméra, sont un écran entre celle-ci et le fond coloré à travers lequel filtre la lumière. Ces figures semblent constituées du même noir que celui dont est issu le cinéma, car ce noir communique avec le cadre, qui lui-même n'est pas distinguable du noir de la salle (lors d'une projection en de bonnes conditions). En plus de ces deux occurrences principales (les éléments et le cadre/la salle), le noir apparaît sous la forme de fondus, dont le rôle sera précisé dans le deuxième point de ce chapitre. En définitive, les silhouettes de Michel Ocelot ne correspondraient pas tant à des ombres qu'au noir essentiel du cinéma. Toujours selon Jacques Aumont,

Pour dire le noir, pour le proférer, il [le cinéma] doit l'isoler, le subtiliser à ses usages et à ses effets de fiction, le défaire de sa charge d'encre, d'ombre et de nuit<sup>2</sup>.

Chez Ocelot, le noir ne représente effectivement pas le Mal, idée à laquelle il se trouve fréquemment associé, ni même le repaire du fantastique ou du poétique<sup>3</sup> ; il *est*, tout simplement, il constitue les éléments du film. Ocelot définit ses films de silhouettes comme « la nuit magique où tout peut arriver<sup>4</sup> » ; ces mots prennent une autre ampleur entendus en écho aux propos de Jacques Aumont : « la nuit » représentée n'est pas noire, mais bleue, ce sont les figures qui sont noires. Le noir est tout autant séparé de sa « charge de nuit ». Le noir du sujet (les silhouettes) et le noir du matériau (ici le cadre et la salle) sont traités à égalité, abolissant la frontière entre contenant et contenu.

## 1.2. Surgissement

Dans les autres types de films que celui de silhouettes,

Les ombres qui habitent le champ du film ne se substituent pas au corps mais suggèrent sa présence hors-champ, dans une visée dramatique et plastique<sup>5</sup>.

Mais il s'avère que les silhouettes n'ont pas d'ombres portées, et n'en sont pas non plus. Elles ne sont donc pas censées suggérer une présence hors-champ, mais l'on remarque une exploitation de l'opacité qui mobilise cette notion. D'emblée, le film de silhouettes a un rapport ambigu au hors-champ. La figure découpée est rendue « pure » par l'action de la lumière, qui gomme par

1 *Idem*, p.118.

2 *Idem*, p.117.

3 *Idem*, p.366.

4 CANAL+ FAMILY, « Dragons et Princesses. Dossier de presse », *Michel Ocelot - site officiel*, [http://www.michelocelot.fr/attachments/DP\\_DP.pdf](http://www.michelocelot.fr/attachments/DP_DP.pdf), 23 juillet 2017, p.4.

5 NACACHE, Jacqueline, « Territoires de l'imaginaire : histoire et théorie du hors-champ au cinéma » in ENS-IGEN-DESCO (Séminaire de formation), *Le hors-champ, pouvoir invisible*, 24 octobre 2005 [En ligne]. URL : <http://www.diffusion.ens.fr/index.php?idconf=925&res=conf>, 7 août 2017, p.3.

contraste le versant face à la caméra ; celui-ci devient alors hors-champ. En réalité, il résulte de cette opacité que tout noir est potentiellement un hors-champ. Il a été vu que, parallèlement à la désorientation provoquée par les masses noires, l'opacité des éléments autorise une grande fluidité dans la métamorphose – en témoigne l'analyse du mouvement effectuée dans le deuxième chapitre. Cette facilité de métamorphose provient, tout autant que le potentiel de hors-champ, du *surgissement* que permet l'opacité.

On observe en effet une propension à utiliser le noir comme ressource *dans* l'image pour faire apparaître divers éléments ; les métamorphoses en sont la démonstration la plus évidente. *Ivan Tsarévitch et la Princesse Changeante* montre une princesse qui se métamorphose en bêtes toutes plus affreuses les unes que les autres dès qu'un homme la touche ; de son corps noir surgissent des pattes, des piques et des pustules, en une brusque et fluide transformation qui semble déployer le noir de la fine silhouette.



Illustration 33: *Ivan Tsarévitch et la Princesse Changeante*. Déploiement de la silhouette

Le potentiel de surgissement autorisé par le noir touche plus encore le décor, le noir dont il est composé est utilisé de manière à créer de l'espace et à modifier l'espace. Différents cas de figure se rencontrent, en premier lieu, il y a le surgissement d'ouvertures vers de nouveaux espaces. Ceci est observable, par exemple, dans *Garçon TamTam*, où l'entrée de la hutte de l'Ancien surgit sous la forme d'un rectangle rouge dans le noir de l'élément. Ce même cas se retrouve dans *Kirikou et la Sorcière* qui, malgré qu'il ne soit pas réalisé en silhouettes, emprunte aux réalisations précédentes le potentiel de surgissement du décor.



Illustration 34: *Kirikou et la Sorcière*. Surgissement d'une porte

L'opacité permet également le surgissement d'éléments, telles que les pompes à incendie qui s'élèvent du noir du bâtiment dans *Le Château de la Sorcière*.

Le noir est aussi utilisé pour faire disparaître ou apparaître des personnages : par le biais du décor, encore une fois, le personnage est expulsé en hors-champ via une trappe, qui apparaît sous la forme d'un rectangle noir se creusant sous ses pieds, comme on peut le voir dans *Ti-Jean et la Belle-Sans-Connaître*. Dans *Le Manteau de la Vieille Dame*, c'est du noir de la maison dont surgit le voyou et, dans *Le Mousse et sa Chatte*, le mousse se fond dans le noir du bateau à la place de la figure de proue pour échapper aux pirates agressifs. La transparence de la *Reine cruelle* précédemment étudiée est aussi une réalisation de ce procédé d'apparition/disparition.

Le dernier cas de figure particulier intervient dans des tunnels. Michel Ocelot place des scènes de tunnel dans tous ses films, en silhouettes ou non, de *Kirikou* à *Azur et Asmar*. Dans *Kirikou et la Sorcière*, comme dans les autres films, la scène de tunnel est représentée par une image noire dans laquelle un fin ruban illuminé (le tunnel) montre le personnage en mouvement ; dans *Kirikou*, la figure creuse son chemin dans le noir, faisant ainsi apparaître le fond clair, et est représentée en silhouette. La figure creuse donc son propre espace dans le noir cinématographique, dont surgit progressivement un chemin.



Illustration 35: *Kirikou et la Sorcière*. Création d'espace

Par ailleurs, il s'agit pas de la seule occurrence des silhouettes dans ce film ; on les retrouve à différents moments, lorsque la mère observe le feu, lorsque Kirikou est face au monstre dans la grotte, et lorsque Karaba la sorcière apparaît dans l'entrée de sa hutte. On y retrouve tout autant les regards face caméra et les brusques changements d'angle de vue (les figures sont majoritairement de profil puis apparaissent subitement de face), le même type de fond coloré dégradé et les plans grossis jusqu'à l'abstraction. L'intérêt que Michel Ocelot porte à

l'univers des silhouettes se ressent dans la transposition de leur esthétique dans les films utilisant d'autres techniques.

Le noir n'est donc pas stérile, au contraire, il est un espace de création à part entière. Le noir est un hors-champ potentiel dont peuvent surgir des éléments et des personnages, un « espace de semi-clandestinité visuelle<sup>1</sup> ».

---

<sup>1</sup> NACACHE, Jacqueline, *art. cit.*, p.4.

## 2. Les implications du hors-champ

Les chapitres précédents ont montré que les films de Michel Ocelot témoignaient d'un usage particulier du cadre, très souvent redoublé, voire triplé. Le surcadrage y est omniprésent, ce qui n'est pas étonnant au vu de la tendance des films de silhouettes à utiliser ce procédé pour dynamiser l'image<sup>1</sup>, mais qui appelle ici à une analyse approfondie. L'enjeu dépasse le souci de profondeur (le surcadrage n'est d'ailleurs que peu utilisé dans l'optique d'en créer), et il semble plutôt porter sur la création *d'espaces dans l'espace*, et joue de cette confusion entre champ et hors-champ, espace de l'écran, scène de théâtre et espace intradiégétique. L'étude des interférences entre ces différentes scènes permettra de déterminer la situation du cadre chez Michel Ocelot dans les théories existantes à ce sujet, ainsi que sa fonction au sein du film de silhouettes. La question du cadre engagera également à étudier celle du hors-champ, que Pierre Jouvanceau définit comme un jeu sur les limites du cadre<sup>2</sup>. A la différence du cinéma en prises de vues réelles, l'image en animation bidimensionnelle ne présente pas une sélection « d'un univers préexistant dont les dimensions excèdent le champ de la caméra<sup>3</sup> », mais elle provient d'un cadre au départ vide, ce qui n'empêche pourtant pas la sensation d'un hors-champ.

Pour Noël Burch, le hors-champ est un outil de composition spatiale de la mise en scène, exploitable à des fins immédiates d'expressivité scénographique<sup>4</sup>. En prenant appui sur l'étude de *Nana* de Renoir, il construit une typologie détaillée des différentes portions de hors-champ, au nombre de six : les quatre premiers segments sont les bords du cadre, le cinquième est le hors-champ qui se trouve derrière la caméra, et le sixième est ce qui se trouve derrière le décor ou un élément de décor, voire derrière l'horizon si rien n'entrave la vue. Burch analyse le rôle des procédés visuels (entrées et sorties de champ, regards dirigés vers le hors-champ, etc.) qui, en mobilisant des éléments invisibles localisés dans ces six portions, dotent les espaces adjacents au cadre d'une « existence spécifique et primordiale<sup>5</sup> ». Pour Burch, ce type d'existence reste toutefois intermittent, en tant qu'il dépend d'opérations ponctuelles de la mise en scène :

Car il est important de comprendre que l'espace-hors-champ a une existence épisodique, ou plutôt *fluctuante*, au cours de n'importe quel film<sup>6</sup>.

---

1 JOUVANCEAU, Pierre, *Le film de silhouettes*, Genova, Le Manni, 2004, p.174.

2 *Idem*, p.169.

3 *Ibidem*.

4 TOMASOVIC, Dick, *Questions d'esthétique de l'image*, notes du cours oral, 2017.

5 BURCH, Noël, *Praxis du cinéma*, Paris, Gallimard, 1969, p.33.

6 *Idem*, p.35.

Ceci semble particulièrement adapté aux films de Michel Ocelot, en ce qu'il s'y trouve plusieurs niveaux de hors-champ, entre lesquels voyage le spectateur. Les interactions possibles entre champ et hors-champ dépendent donc, avant tout, du niveau dans lequel on se trouve.

## 2.1. Point de rencontre de trois arts

Le dispositif choisi par Michel Ocelot pour introduire ses différents contes, un récit-cadre dans lequel des jeunes gens mettent en scène des histoires dans un cinéma abandonné, est particulièrement bien adapté à une diffusion télévisée sous forme de série. La répétition de ce schéma avant chaque conte permet d'entrer dans l'histoire avant même qu'elle ne commence, ce qui confère au film une clarté bienvenue, au vu de l'effet de désorientation produit par les ombres et la présentation peu conventionnelle de l'espace<sup>1</sup>. Mais ce dispositif introduit également une grande complexité dans l'image, qui se trouve *démultipliée* ou *divisée* dans différents cadres. Pour rappel, la structure induite par ce dispositif est composée de quatre niveaux, entre lesquels voyage le spectateur : le niveau réel du spectateur dans le cinéma (1) ; le niveau *diégétique* des personnages du récit-cadre, dans un cinéma, donnant une représentation (2) ; le niveau des personnages joués, que nous appellerons niveau *intradiégétique* (3) ; le niveau matériel des figures, qui se trouvent nécessairement sur une « scène », celle de leur *sol tranché*<sup>2</sup> (4).

Ajoutons qu'un cinquième niveau peut éventuellement y être ajouté, lorsque les personnages joués sur scène sont eux-mêmes dans une scène (ex. : *La Reine Cruelle*) ou se situent dans un décor surcadrant – cette deuxième possibilité étant moins signifiante. Cette structure appelle à constater que le spectateur voyage entre des cadres de deux natures distinctes : celui du cinéma et celui du théâtre. S'agissant de cinéma d'animation, il faut ajouter à cela le cadre pictural, car on ne peut nier le lien au dessin : en animation tout comme en peinture, le plan est conçu à partir d'un cadre vide, et non sélectionné dans un espace réel environnant, puisque les objets n'ont pas de vie en dehors du cadre. Chacun de ces arts déploie des modalités qui lui sont propres quant à la gestion du cadre, et qui seront utiles à examiner pour définir le cadre dans les films de Michel Ocelot.

### 2.1.1. Film de silhouettes et théâtre (d'ombres)

Le film de silhouettes est présenté comme héritier du théâtre d'ombres, auquel il emprunte effectivement le principe des figures noires sur un fond clair. Il a cependant été constaté que le

---

1 Voir chapitre 1.

2 Expression empruntée à Pierre Jouvanceau.

dispositif employé variait sensiblement dans le film de silhouettes, qui présente la figure sans intermédiaire face à la caméra (et au regard du spectateur), et que celle-ci n'est pas vraiment une ombre mais du *noir*. Néanmoins, à côté de cette nuance technique, on retrouve certaines similarités avec le dispositif théâtral, en premier lieu au niveau du point de vue.

Le point de vue est un point depuis lequel on regarde, défini en termes d'angle et de distance, mais il est aussi le résultat du regard imaginaire incarné par le cadrage<sup>1</sup>. Selon Jacques Aumont, il s'agit de « l'outil premier de la représentation, qui la fait fonctionner et en même temps la désigne<sup>2</sup> ». Dans le film de silhouettes classique, le point de vue est le plus souvent frontal, centré et à l'échelle d'un plan moyen. Ces caractéristiques sont celles qui définissent le point de vue du chef d'orchestre, typique du cinéma des premiers temps, que l'on retrouve souvent comparé au film de silhouettes<sup>3</sup>. Selon Pascal Bonitzer, le public du cinéma des premiers temps n'est pas encore « un public de cinéma<sup>4</sup> », car il n'a qu'un seul point de vue : absolu, aveugle et fasciné – ce public est semblable au badaud, à qui l'on cache les coulisses et les secrets de fabrication. C'est « lorsque l'écran a cessé d'être assimilé à une scène de théâtre [que] le cinéma est né de la multiplicité des points de vue<sup>5</sup> ».

Chez Michel Ocelot, comme au théâtre, l'angle de vue ne change pas, la frontalité et la centralité restent de mise. Ceci impliquerait l'impossibilité d'obtenir un point de vue subjectif : Pierre Jouvanceau remarque que le cadrage, dans le film de silhouettes classique, représente le plus souvent l'univers des silhouettes comme une « réalité tranchée, une coupe transversale<sup>6</sup> ». Le spectateur n'y accède pas *de l'intérieur*, l'observation est voyeuriste et implique l'absence de connivence entre l'observateur et le sujet observé : c'est le quatrième mur théâtral. Cela vaut aussi pour Michel Ocelot dans la mesure où, effectivement, il n'y a pas de changement de position de la caméra, ce qui fait que le spectateur n'accède qu'à une seule face des objets représentés. Or, cela est vrai pour le décor, mais pas pour les silhouettes, que l'on observe fréquemment de trois quart ou de face<sup>7</sup>, fournissant ainsi au spectateur une vue plus complète que la vue transversale coutumière. Cette observation atténue fortement la principale difficulté soulevée par Jouvanceau en termes de hors-champ, à savoir effectuer des champ-contrechamps. La complexité de l'entreprise réside dans la présentation de profil des figures, qui empêche de

---

1 AUMONT, Jacques, BERGALA, Alain, MARIE, Michel & VERNET, Marc, *Esthétique du film. 120 ans de théorie et de cinéma* (1982), 4<sup>e</sup> édition revue et augmentée, Paris, Armand Colin, 2016, p.54.

2 *Idem*, p.57.

3 JOUVANCEAU, Pierre, *op. cit.*, p.192.

4 BONITZER, Pascal, *Le champ aveugle. Essais sur le cinéma*, Paris, Gallimard, coll. Cahiers du Cinéma, 1982, p.24.

5 *Idem*, p.25.

6 JOUVANCEAU, Pierre, *op. cit.*, p.171.

7 Voir chapitre 2.



respecter l'angle particulier qu'exige un champ-contrechamp<sup>1</sup>. Or, Ocelot use et abuse du champ-contrechamp et, ce, dès *Princes et Princesses*, comme le remarque Jouvanceau, qui note toutefois le manque d'orthodoxie de la réalisation. Mais, s'il n'y a effectivement pas d'amorce dans *Princes et Princesses*, il y en a dans *Dragons et Princesses*, où les possibilités de positionnement des figures sont bien plus développées<sup>2</sup>. D'autre part, il a été démontré que l'image était soumise au morcellement en de multiples plans, s'étalant du plan large au gros plan, ce qui a pour effet un mouvement de va-et-vient entre l'absorption et le rejet du spectateur, dans des séquences, voire des images, où se mêlent le proche et le lointain. Il s'avère donc difficile de soutenir que le point de vue ne témoigne pas d'une certaine subjectivité, et que la vue n'est que transversale.

L'héritage du théâtre reste sensible, Ocelot lui emprunte le point de vue frontal et centré, comme le veut le film de silhouettes originel, et il se trouve exacerbé par la mise en abyme ayant pour sujet une représentation théâtrale. Ocelot se détache cependant de cet héritage par le biais du morcellement et du jeu d'absorption et de rejet qui est, en réalité, un jeu sur le cadre, et donc sur le hors-champ. Dans le théâtre classique, le hors-champ s'exprime par les entrées ou les sorties de champ des comédiens, qui s'effectuaient par les ouvertures naturelles de la scène : à droite ou à gauche du cadre, et par le fond (porte de décor). Le film de silhouettes étant soumis à des déplacements latéraux, il apparaît difficile de concevoir des entrées et sorties de champ par le fond de scène. Pierre Jouvanceau confirme que, comme dans la majorité des films, « le film de silhouettes évoque très souvent les hors-champs latéraux, [...] un peu moins les hors-champs supérieur et inférieur<sup>3</sup> ». Il a cependant été vu que, dans *Dragons et Princesses*, les figures étaient capables de se déplacer dans la profondeur de l'image, ce qui permet les sorties de champ par la cinquième portion de hors-champ évoquée par Noël Burch, celle qui se trouve derrière la caméra ; voilà qui nie à nouveau l'absence de connivence entre l'univers des spectateurs et l'univers des silhouettes.

Dans les films de Lotte Reiniger, les bords latéraux du cadre font le plus souvent partie de la diégèse : les personnages vont jusqu'à s'appuyer dessus. Cela confirme la physicité de ces bords, qui, s'il leur arrive de couper les figures, tendent toujours à restreindre leurs mouvements à l'intérieur du cadre. Chez Michel Ocelot, en revanche, les figures sont fréquemment découpées par le cadre, qui ne témoigne pas du même effet de confinement. Pour Noël Burch, ce découpage est un autre moyen de déterminer le hors-champ ; dans les films de Ocelot, il intervient une fois

---

1 JOUVANCEAU, Pierre, *op. cit.*, p.170.

2 Voir chapitre 2.

3 JOUVANCEAU, Pierre, *op. cit.*, p.169.

que le plan d'entrée, généralement un plan moyen, a été posé. Le découpage participe du morcellement général, les figures sont souvent légèrement découpées par les bords du cadre, ce qui a pour conséquence de nier la matérialité de ce cadre. Cette gestion du cadre et du hors-champ engage donc bien plus le cinéma et la peinture que le théâtre ; c'est pourquoi l'étude des rapports entre cadre filmique et cadre pictural apparaît maintenant à propos.

### 2.1.2. Le cadre filmique vs le cadre pictural

Le cinéma d'animation pose problème à la distinction traditionnelle, issue de la pensée de André Bazin, entre cadre filmique et cadre pictural. Le cinéma d'animation bidimensionnel se rapproche fortement du dessin, ce qui est explicité dans les films en silhouettes de Michel Ocelot par les références picturales, dont l'exemple le plus notable est *Le Manteau de la Vieille Dame*, inspiré de Hokusai. La question se pose alors de savoir dans quelle mesure les modalités propres au cadre pictural influent sur l'animation. Revenons, pour ce faire, sur quelques grandes théories du cadre.

#### Centrifuge et centripète

L'une des plus importantes réflexions sur le cadre est celle de André Bazin, pour qui le cadre filmique s'oppose au cadre pictural, en ce qu'il est *centrifuge* : il amène à plonger à l'intérieur de l'image, et à regarder virtuellement au-delà de ses bords. Le cadre filmique fonctionne donc davantage comme un cache vis-à-vis de l'espace réel représenté, ce qui est à la source de l'idée associant le cinéma à une fenêtre sur le monde. Le cadre du tableau, quant à lui, est *centripète* : il ferme l'image sur l'espace de sa propre matière et de sa propre composition. Le cadre pictural constitue une zone de désorientation de l'espace, qui a pour fonction de souligner la différence de nature entre l'espace du tableau et l'espace réel autour de lui<sup>1</sup>, obligeant le spectateur à voir *de la peinture* plus qu'une scène fictionnelle.

Cette théorie fameuse a fait l'objet de nombreuses discussions, mais elle reste une référence depuis son introduction dans les années cinquante. Elle pose cependant problème appliquée à l'animation, car il ne peut y avoir de *cache* au même titre qu'en prises de vues réelles, puisque l'image de cinéma d'animation ne provient pas d'une portion de réel ; les objets n'ont pas de vie en dehors du cadre. Au vu de cette remarque, le cadre en animation serait un cadre pictural, l'image serait fermée sur elle-même. Or, ce n'est bien évidemment pas le cas. Si l'animation a effectivement les mêmes origines (un cadre vide) que la peinture, elle n'en reste pas moins du cinéma, et on y trouve, si pas un véritable hors-champ, une sensation de hors-champ.

---

<sup>1</sup> BAZIN, André, « Théâtre et cinéma », « Peinture et cinéma », in *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Les Éditions du Cerf, coll. « 7Ème Art », 1985.

L'animation se trouve précisément à l'intersection entre peinture et cinéma, c'est pourquoi les propos de Jacques Aumont, associés à ceux de Noël Burch, lui sont bien mieux adaptés.

Sans pour autant remettre totalement en question la théorie bazinienne, Aumont déclare qu'il n'y a pas d'opposition fondamentale entre cadre filmique et cadre pictural : en général, le cadre ouvre *et* ferme l'image. Qu'il s'agisse de l'un ou de l'autre art, le cadre est à la fois limite *et* fenêtre (cadre et cache) ; par *limite*, Aumont entend la limite visuelle de l'image, ce qui en détermine les dimensions et les proportions et en régit la composition (différent du cadre-objet, qui représente l'environnement de l'image et, dans le cas du filmique, serait le noir entourant l'écran) ; par *fenêtre*, il entend l'ouverture sur l'imaginaire. Le cache n'étant plus associé si directement à une portion de réel préexistant mais plutôt à *l'imaginaire*, cette définition correspond mieux à l'animation. Aumont ne s'intéresse ici pas tant à la question du réel qu'à celle de la diégèse et, corrélativement, aux échanges entre le champ et le hors-champ. Aumont avance qu'il n'y a pas deux types de cadres de natures différentes, mais des *fonctions* du cadre, plus ou moins universelles ; il va même jusqu'à dire que « c'est en termes de cadre que cinéma et peinture ont la ressemblance la plus nette<sup>1</sup> ». La peinture n'est alors pas dépourvue de hors-champ, qui s'exprime, dans la peinture classique, sous la forme d'une chute potentielle : le bord inférieur fait bien souvent office de sol et « de soutènement perceptif, imaginaire<sup>2</sup> ». Il y a donc ouverture du cadre, qui coexiste avec la fermeture en ce que, parallèlement à cela, la peinture témoigne d'une conscience que ce cadre agit comme *limite* (voir, par exemple, les portraits où le bord inférieur du cadre représente un rebord).

De par leur propension au surcadrage, les films de silhouettes de Michel Ocelot illustrent parfaitement cette coexistence de l'ouverture et de la fermeture du cadre. Les différents niveaux précédemment cités sont pourvus d'un « sol » ; celui-ci agit comme limite visuelle lorsque l'échelle de plan est ajustée à lui, mais l'on sait que ce sol est une ouverture : le sol tranché ouvre sur l'espace intradiégétique (la scène théâtrale), et celui-ci ouvre sur l'espace diégétique du récit-cadre (le cinéma abandonné).



Illustration 36: *Princes et Princesses, Le Château de la Sorcière*. Diégèse et intradiégèse

1 AUMONT, Jacques, *L'œil interminable*, (1989), Nouvelle édition, Paris, Séguier, coll. « Les Essais », 1995., p.120.

2 *Idem*, p.119.

L'espace du récit-cadre constituant une mise en abyme de l'espace dans lequel se trouve le spectateur, on pourrait avancer que sa limite, qui est celle de l'écran, représente un « sol » supplémentaire, de par ce lien diégétique.

## Concret ou imaginaire

Le hors-champ existe également d'une autre manière dans les peintures modernes telles que celles de Degas, où les figures sont coupées par le cadre, mais il ne s'agit pas là d'un hors-champ *concret*. Aumont fait ici référence à la distinction établie par Noël Burch entre hors-champ *concret* et hors-champ *imaginaire* : l'espace est *imaginaire* lorsque l'on n'a pas encore vu de où ou à qui appartient l'élément qui entre dans le champ, et il peut le rester comme il peut devenir concret, rétrospectivement. Cette distinction est explicite dans un champ-contrechamp, où le contrechamp rend concret un « espace off <sup>1</sup> » qui était imaginaire dans le champ.

En peinture comme en animation, on peut compléter imaginairement, mais « nulle certitude, même rétrospective, ne nous sera jamais accordée<sup>2</sup> ». Ceci renvoie à Pascal Bonitzer, qui distingue cinéma et peinture par le fait que le suspens, en peinture, ne sera jamais révélé ; on n'aura jamais accès au hors-champ, contrairement au film qui peut décider de le dévoiler (ou non), par un recadrage, un panoramique ou un contrechamp<sup>3</sup>. Les mouvements caméra étant cependant chose rare dans le film de silhouettes, la proximité entre le cinéma d'animation et la peinture demeure importante.

Mobilisant l'imagination, et elle seule, le hors-champ pictural la laisse divaguer, et il finit toujours par la ramener inévitablement au monde feint, à sa production, au peintre, bref, à ce qui fait hors-cadre en peinture<sup>4</sup>.

Dans le film, en revanche, le hors-champ ne s'assimile pas si facilement au hors-cadre, car il est soutenu par l'illusion diégétique. Du film, l'animation a le *mouvement*. Naturellement, lorsqu'il regarde une peinture, le spectateur a tendance à percevoir le monde tridimensionnel de l'image, et ce n'est qu'au prix d'un effort délibéré qu'il perçoit la surface de la toile, sa matière<sup>5</sup>. Ce choix perceptif est rendu plus difficile encore par l'introduction du mouvement, base de l'illusion de vie et, corrélativement, de l'illusion diégétique, qui fait oublier le hors-cadre au profit du hors-champ. Le cinéma donne à voir l'apparition et la disparition, tandis que la peinture est fixité.

---

1 Expression employée par Noël Burch.

2 AUMONT, Jacques, *L'œil interminable*, op. cit., p.131.

3 BONITZER, Pascal, *Décadrages : peinture et cinéma*, Paris, Étoile, 1985. p.82.

4 AUMONT, Jacques, *L'œil interminable*, op. cit., p.131.

5 Maurice Pirenne, cité par Jacques Aumont ; voir AUMONT, Jacques, *L'œil interminable*, op. cit., p. 141.

Le cadre au cinéma est lié au temps, un cadre où défile un flux d'images que le spectateur devra suivre au rythme imposé par le réalisateur alors que le cadre de la peinture accueille une image fixe que le spectateur a tout loisir de contempler au rythme qu'il choisit<sup>1</sup>.

Le rythme imposé par Michel Ocelot étant très lent, et les images et plans fixes récurrents, le lien à la peinture reste, encore une fois, sensible.

En conclusion, nous pouvons situer le cadre des films de Michel Ocelot pile à l'intersection entre les trois médiums de représentation que sont le cinéma, le théâtre et la peinture. Il en résulte que le film de silhouettes mobilise plus encore l'imagination que les autres types de cinéma : d'une part, du fait de mettre en scène des formes noires et, d'autre part, suite à sa parenté avec la peinture, avec laquelle il partage la provenance directe d'un imaginaire – en l'occurrence, celui de l'animateur. De là découle la nécessité d'asseoir nettement l'univers présenté, afin d'éviter que le spectateur, dont les capacités d'imagination et de participation sont fortement mobilisées, ne sorte de la diégèse. Comme le soulignent Martin Barnier et Kira Kitsopanidou, « l'immersion passe surtout par la création d'un espace englobant<sup>2</sup> ».

## 2.2. Outrepasser les blocs-niveaux

Le chapitre précédent a montré que l'espace du film de silhouettes était le plus souvent inextensible et composé de différents cadres, contenant chacun « un monde fermé et un décor différent<sup>3</sup> » : la plupart des séquences de battement, entre deux actions, montrent un décor fixe que les figures traversent d'un bout à l'autre pour passer à la séquence suivante et, ce, en conservant la même direction. L'un des exemples les plus flagrants de cet effet couloir s'observe dans *Ti-Jean et la Belle-Sans-Connaitre*, lorsque Ti-Jean rend visite aux différents animaux qu'il doit affronter.

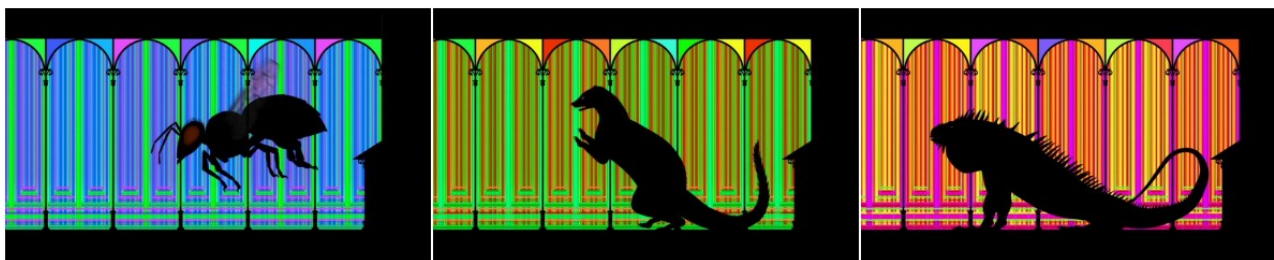


Illustration 37: *Dragons et Princesses*, *Ti-Jean et la Belle-Sans-Connaitre*. Effet couloir

1 VARELA, Stéphanie, *La peinture animée*, Paris, L'Harmattan, 2010, p.23.

2 BARNIER, Martin et KITSOPANIDOU, Kira, *Le cinéma 3-D. Histoire, économie, technique, esthétique*, Paris, Armand Colin, 2015, p. 138. Ceci est dit à propos de la stéréoscopie, mais semble particulièrement adapté au cas des films de Ocelot, d'autant que stéréoscopie et film de silhouettes ne sont pas sans rapport.

3 JOUBERT-LAURENCIN, *La Lettre volante, quatre essais sur le cinéma d'animation*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, coll. « L'œil vivant », 1997, p.192.

La disposition est la même, seule la teinte générale de l'arrière-plan est modifiée. Ti-Jean traverse ces trois espaces en un seul mouvement, un déplacement latéral unidirectionnel. Il arrive que cet emboîtement soit outrepassé par le biais d'un mouvement de caméra, tel que dans l'épisode des métamorphoses à répétition de *Prince et Princesse*, mais ce type de contorsion est exceptionnel.

Si l'on n'observe que l'espace intradiégétique, le film de silhouettes apparaît donc figé dans un espace restreint, soumis au même point de vue. Cela n'est pourtant pas si univoque, car cet espace n'est pas seul. Il se trouve entouré des autres niveaux, qui confèrent à l'image un *potentiel d'élargissement de l'espace*. L'espace intradiégétique étant lui-même sujet au surcadrage, le cadre est ainsi pourvu d'un potentiel de désorientation, d'égarement entre les multiples niveaux de l'image. L'effet de cette désorientation n'est cependant pas le même que celui évoqué par Bazin : au lieu de mettre en évidence la rupture entre l'univers de l'image et l'espace réel qui l'entoure, cette incertitude du cadre maintient le spectateur dans l'image. L'univers des silhouettes est constitué de tant de cadres que le spectateur s'y trouve comme enfermé ; il y a plusieurs zones intermédiaires avant le retour à l'espace réel de l'écran, ce qui complexifie le retour au cadre premier. C'est une manière de soutenir la diégèse, dont témoigne l'entrée progressive dans les contes telle que la présente le prologue, qui s'avère être une séquence cruciale pour le développement esthétique et narratif du film.

### **2.2.1. Illustration**

Le prologue est le moment où le plus grand nombre de niveaux coexistent dans une même image. L'entrée dans la diégèse interne s'effectue en l'espace de quatre étapes, qui consistent en la réduction progressive du nombre de niveaux : il y a d'abord une vue de l'ensemble, c'est-à-dire la salle de cinéma (lieu du récit-cadre) et la scène de théâtre, l'espace diégétique du conte. Le plan suivant resserre le cadre sur cette scène seulement, qui présente un encadrement de triangles rouges. L'intérieur de l'encadrement se noircit tandis qu'apparaissent des points blancs sur la ligne représentant le cadre de scène. Le niveau 2 (celui du récit-cadre) se voit relégué dans l'espace hors-champ, et la mise en abyme est réduite à néant par le remplacement du noir autour de l'écran réel par le noir autour du cadre de scène.

Ainsi remplacé par son double diégétique, le cadre-objet de Jacques Aumont, ici considéré comme le niveau 1, est absorbé dans la diégèse, dissout par l'indistinction du cadre par rapport au noir des éléments (noir qui constitue le niveau matériel, le 4). Le niveau 2 n'apparaîtra plus jusqu'au prochain conte, qui sera introduit de la même manière que le premier, la narration présente dans le générique en moins : un plan sur l'extérieur du cinéma, puis retour à l'intérieur

et donc au niveau 2. Notons que le niveau 1, celui du spectateur dans le cinéma, sera également brièvement introduit dans ces moments charnières du film et, ce, par le biais d'un fondu au noir, qui constitue « un moment d'aveuglement qui renvoie le spectateur à sa position de spectateur devant un film<sup>1</sup>», marquant le retour à la position d'énonciation.



Illustration 38: Prologue. Effacement du cinéma

Le plan suivant montre le hibou, symbole du clap ; on repasse ensuite à la scène qui, n'étant pas encore éclairée de l'intérieur, n'est toujours que surface. Elle ne révèle son potentiel d'agrandissement spatial que progressivement, en s'ouvrant à partir du point de vue du chef d'orchestre (l'hypercentre de l'image, à hauteur d'yeux du spectateur) via un triangle croissant. Le cadre de la scène étant toujours présent, l'image se présente comme un décor de théâtre avec un fond peint, au pourtour entouré de bandes noires (des murs).



Illustration 39: Prologue. Effacement du cadre de scène

Ce n'est qu'au resserrement suivant que l'espace intradiégétique prend toute son ampleur, et relègue l'espace théâtral au hors-champ. Il ne disparaît cependant pas totalement, son empreinte est laissée sous la forme du sol tranché des silhouettes, qui coïncide avec le sol scénique.

La suite du conte oscillera entre les différentes valeurs de plans – tel que décrit dans le chapitre 1 –, et fluctuera entre le niveau 3, celui des personnages joués, et le niveau 4, le niveau matériel du sol tranché. En plus du morcellement de l'espace précédemment analysé, cette variation de l'échelle de plans a pour effet de stimuler l'esprit du spectateur en lui rappelant l'existence du sol scénique (et donc le récit-cadre, l'espace de la représentation), et en le lui

<sup>1</sup> AUMONT, Jacques, *Matière d'image*, op. cit., p.126.



faisant oublier lorsqu'il s'efface et devient hors-champ. Tel que souligné dans le point concernant le théâtre, il s'agit là d'un va-et-vient entre l'absorption et le rejet du spectateur.

On trouvera également du surcadrage dans l'espace intradiégétique, qui n'est plus ici lié au hors-champ mais à l'espace *dans* l'image. Ce surcadrage a pour effet de participer à la désorientation du spectateur en jouant sur sa perception visuelle : il troue et renforce simultanément la surface de l'image en faisant apparaître *des espaces dans l'espace*, et en créant, d'autre part, une « symétrie hyperstatique<sup>1</sup> », renforcée par le point de vue frontal, qui renvoie à la planitude de l'écran.



Illustration 40: Ivan Tsarévitch et la Princesse Changeante. Communication entre les éléments et le « sol »

Mais c'est sans compter sur les niveaux placés en hors-champ et le noir dans l'image, qui forment des liens permanents avec un espace englobant, ce qui annule cette platitude en renvoyant à une forme d'emboîtement. Le niveau intradiégétique est évidemment le niveau le plus déterminant, les autres niveaux s'insèrent dans la narration, mais le temps qui leur est accordé à l'écran est bien moindre ; ils participent à la construction du récit sans influencer sur son déroulement. Leur fonction première est de participer à l'agrandissement de l'espace principal : celui-ci est *démultiplié* par les espaces hors-champ formés par les niveaux 1 et 2, et *divisé* par le surcadrage interne. L'espace du film de silhouettes se voit doublement étendu.

<sup>1</sup> AUMONT, Jacques, *L'œil interminable*, op. cit., p.124.



### 3. Conclusion

Sans compter les interpellations, regards hors-champ et effets avant la cause, qui existent dans ces films comme dans tous les autres, il existe différentes expressions singulières du hors-champ dans l'œuvre de Michel Ocelot : le premier point abordé a montré que le noir qui compose les éléments en est la première source, d'autant qu'il n'est pas différenciable du noir composant le cadre. Une autre de ses expressions réside dans le découpage des figures par le bord du cadre, ce qui nie la matérialité de celui-ci. Enfin, Jacqueline Nacache souligne que le hors-champ peut s'exprimer par des plans nus, désertés de présence humaine<sup>1</sup>. Ceux-ci sont chose courante dans les films de Michel Ocelot, où l'entrée en scène d'un personnage est souvent précédée d'un plan large sur le décor, silencieux quelques secondes, avant qu'une voix en hors champ ne précède le corps d'une seconde (ou que le corps n'arrive silencieusement). Le hors-champ se trouve ainsi valorisé de différentes manières, auxquelles on peut ajouter le *potentiel de hors-champ* dont jouissent les éléments en silhouettes, noirs et opaques.

D'autre part, les propos de Burch ont amené à considérer le hors-champ comme étant fluctuant, ce qui se trouve parfaitement illustré par les multiples niveaux de représentation qui se retrouvent épisodiquement hors-champ. Le noir des silhouettes est le premier paramètre qui permet ce dépassement des limites car, comme le souligne Pierre Jouvanceau :

[...] une silhouette est avant tout une absence de lumière sur l'écran : qu'elle se trouve sur un des bords du cadre [...] et la limite géométrique s'en trouvera gommée, enfouie sous la représentation elle-même<sup>2</sup>.

Si la fonction du surcadrage n'est pas tant, chez Michel Ocelot, de créer une impression de profondeur en dynamisant une surface plate (d'autant que la profondeur n'est pas l'enjeu du film de silhouettes), elle n'en est toutefois pas si éloignée, car il s'agit de créer de l'espace, dans un espace *a priori* inextensible et figé. Ce n'est simplement pas au niveau de l'espace-profondeur que ça se passe, mais plutôt au niveau de l'espace hors-champ. L'image, dans sa globalité, se présente sous la forme d'emboîtements, et englobe jusqu'à la salle de cinéma dans laquelle se trouve le spectateur.

---

1 NACACHE, Jacqueline, *art. cit.*, p.4.

2 JOUVANCEAU, Pierre, *op. cit.*, p.174.

## CONCLUSION

Dans ce travail, tout en réfléchissant sur le cinéma d'animation et sur le film de silhouettes en lui-même (notamment au travers des questions du cadre, du noir et de l'ombre, et de la profondeur), nous avons effectué une analyse approfondie, inédite jusqu'à présent, du travail de Michel Ocelot. Confirmant notre hypothèse de départ, cette analyse a montré que les caractéristiques générales du film de silhouettes, finement décrites par Pierre Jouvanceau dans un ouvrage couvrant tous les aspects du film de silhouettes (technique, historique et esthétique), sont à nuancer à de multiples égards en ce qui concerne la production de Michel Ocelot. Les nuances constatées sont liées à la présentation de l'espace et au mouvement *dans* et *de* celui-ci. Contrairement au film de silhouettes classique, l'espace chez Michel Ocelot apparaît sur-découpé, morcellement qui a pour effet de désorienter le spectateur, mais, parallèlement, participe à rendre cet espace intelligible en en fournissant une présentation très complète. Dans *Princes et Princesses*, le mouvement des figures diffère déjà du film de silhouettes classique, de par leur présentation de trois-quart et de face, ainsi que par les retournements de têtes en de différentes étapes. Des procédés considérés comme inexistantes ou rares dans le film de silhouettes classique se retrouvent chez Ocelot, souvent dès les débuts, tels que les gros plans à valeur expressive, les travellings frontaux et les champs-contrechamps. L'introduction de mouvements de caméra, que l'on repère dès *Princes et Princesses* mais qui se trouvent exploités plus franchement dans *Dragons et Princesses*, servent la diégèse en faisant écho aux émotions des personnages, stimulant ainsi la participation, nécessaire, du spectateur (mais qui peuvent, parfois, avoir l'effet inverse, comme dans le cas des vues subjectives), ou encore participent à définir la figure (comme nous l'avons vu avec l'épisode de *La Maîtresse des Monstres*).

Parallèlement à ces nuances, qui pourraient être qualifiées d'innovations, nous avons vu que Michel Ocelot respectait la plupart des fondamentaux du film de silhouettes et, ce, même lorsque la technique aurait permis d'outre-passer ces règles liées aux conditions de représentation. En témoignent les mouvements saccadés ou les arrière-plans dessinés (à la manière de ceux de Reiniger), les déplacements qui restent le plus souvent latéraux et unidirectionnels, la 'platitude' essentielle des figures, conservée même en stéréoscopie, et, surtout, le point de vue toujours frontal et centré. Il s'agit donc d'un véritable parti-pris, une démarche que n'impose pas la technique, et qui se résume dans la tendance à faire coexister l'ancien et le nouveau. L'ordinateur est ainsi utilisé de manière à résoudre certains points gênants, sans pour autant aseptiser l'esthétique originelle de l'univers des silhouettes.

Nous avons cependant constaté que la première règle du film de silhouettes, la stratification de l'espace en deux zones, n'est, chez Ocelot, pas totalement respectée. Dès les débuts, on observe un lien entre avant et arrière-plan, qui s'exprime par la latéralité, l'agencement des lignes graphiques et des volumes et par le flou, qui permet un étagement de l'image autorisant les silhouettes à se situer sur différents niveaux de plan. L'introduction de l'ordinateur a poussé plus loin cette tendance en permettant aux silhouettes de se déplacer dans la profondeur de l'image (et plus seulement latéralement, sur un niveau de plan différent de celui de la figure principale). De manière générale, l'insertion de nouvelles technologies dans le film de silhouettes est légitimée par le fait que le processus a été engagé dès les débuts, par cette tendance à l'étagement. Avec la stéréoscopie, Ocelot pousse à son paroxysme le système de représentation de l'espace en germe depuis *Princes et Princesses*, où la complexification des décors dans *Dragons et Princesses* constitue un moment clé. Le flou augure la multiplication des niveaux de plan, qui elle-même prépare la stéréoscopie. Il s'agit ici de l'actualisation d'une esthétique mise en place dès les débuts.

D'autre part, l'analyse du cadre, au départ du constat qu'il semblait singulièrement exploité dans l'univers en silhouettes de Michel Ocelot, a démontré qu'un jeu bien mené sur celui-ci pouvait mener à la réappropriation d'un espace d'ordinaire inextensible. Le dispositif, d'apparence anodin, du récit-cadre permet à Ocelot de créer des espaces dans l'espace, en jouant sur la multiplication et la division de l'image. Le potentiel d'élargissement de l'espace est également porté par la propension de Michel Ocelot à tirer parti de la noirceur des éléments : le noir est une ressource, il permet le surgissement d'objets et d'ouvertures, il est un hors-champ potentiel. L'espace se trouve ainsi doublement élargi, démultiplié par les espaces hors-champ et divisé par le surcadre interne. De là découle l'importance des étapes d'entrée dans la diégèse et du récit-cadre, car « l'immersion passe surtout par la création d'un espace englobant<sup>1</sup> ». Selon Jacques Aumont, le bord est en général « ce qui limite l'image, ce qui la contient<sup>2</sup> », et le génie de *L'Arrivée d'un train en gare* a été de la laisser déborder<sup>3</sup>. C'est un peu ce qui se passe ici avec Ocelot, où le tour de force est de faire déborder l'image principale dans d'autres cadres, afin d'agrandir l'espace et de se le réapproprier.

Le caractère atypique des films de silhouettes de Michel Ocelot engage à penser qu'il existerait différents genres dans le film de silhouettes, qui n'est d'ailleurs pas tant un genre

---

1 BARNIER, Martin et KITSOPANIDOU, Kira, *Le cinéma 3-D. Histoire, économie, technique, esthétique*, Paris, Armand Colin, 2015, p.138.

2 AUMONT, Jacques, *L'œil interminable* (1989), Nouvelle édition, Paris, Séguier, coll. « Les Essais », 1995, p.28.

3 *Ibidem*.

qu'une technique, comme le souligne Sébastien Denis<sup>1</sup> à propos de l'animation en général. Il y a aurait là, peut-être, matière à une étude sur les possibilités de réalisations du film de silhouettes, qui, depuis sa réintroduction par Michel Ocelot, reprend doucement du terrain<sup>2</sup>. Peut-être qu'au départ de l'actualisation de son propre espace, le film de silhouettes parviendra à une visibilité plus étendue dans l'espace animé de demain.

---

1 DENIS, Sébastien, *Le cinéma d'animation*, Paris, Armand Colin, 2011, p.3.

2 Voir, par exemple, *The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello*, court-métrage de Anthony Lucas, 2005, récompensé par de nombreux prix.

## FILMOGRAPHIE

### Sources primaires

- OCELOT, Michel, *Dragons et Princesses*, 2010.  
OCELOT, Michel, *Les Contes de la Nuit*, 2011.  
OCELOT, Michel, *Princes et Princesses*, 2000.

### Sources secondaires

- OCELOT, Michel, *Azur & Asmar*, 2007.  
OCELOT, Michel, *Earth Intruders*, 2007.  
OCELOT, Michel, *Kirikou et la Sorcière*, 1998.  
OCELOT, Michel, *Kirikou et les Bêtes Sauvages*, 2005.  
OCELOT, Michel, *Kirikou et les Hommes et les Femmes*, 2012.  
OCELOT, Michel, *Les Trésors cachés de Michel Ocelot*, 2008.  
REINIGER, Lotte, *Les Aventures du prince Ahmed*, 1926.

## BIBLIOGRAPHIE

### Ouvrages

- AMENGUAL, Barthélémy, *Que viva Eisenstein !*, Lausanne, Éditions L'Age d'Homme, 1980.  
AUMONT Jacques, *Montage Eisenstein*, Paris, Éditions Albatros, 1979, p.135.  
AUMONT, Jacques, BERGALA, Alain, MARIE, Michel & VERNET, Marc, *Esthétique du film. 120 ans de théorie et de cinéma* (1982), 4<sup>e</sup> édition revue et augmentée, Paris, Armand Colin, 2016.  
AUMONT, Jacques et MARIE, Michel, *Dictionnaire critique et théorique du cinéma*, Paris, Nathan, 2001.  
AUMONT, Jacques, *L'œil interminable* (1989), Nouvelle édition, Paris, Séguier, coll. « Les Essais », 1995.  
AUMONT, Jacques, *Matière d'images, redux*, Paris, La Différence, 2009.  
BARNIER, Martin et KITSOPANIDOU, Kira, *Le cinéma 3-D. Histoire, économie, technique, esthétique*, Paris, Armand Colin, 2015.  
BARTHES, Roland, « Diderot, Brecht, Eisenstein », in *L'obvie et l'obtus. Essais critiques III*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Tel Quel », 1982, pp. 86 – 93.  
BAZIN, André, « Théâtre et cinéma », « Peinture et cinéma », in *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Les Éditions du Cerf, coll. « 7Ème Art », 1985.  
BONITZER, Pascal, *Décadrages : peinture et cinéma*, Paris, Étoile, 1985.  
BONITZER, Pascal, *Le champ aveugle. Essais sur le cinéma*, Paris, Gallimard, coll. « Cahiers du Cinéma », 1982.  
BONITZER, Pascal, *Le regard et la voix. Essais sur le cinéma*, Paris, 10/18, 1976.  
BURCH, Noël, *Praxis du cinéma*, Paris, Gallimard, 1969.

- DENIS, Sébastien, *Le cinéma d'animation*, Paris, Armand Colin, 2011.
- FLOQUET, Pierre (dir.), *CinémAnimations*, CinémAction n°123, Condé-sur-Noireau, Corlet, 2007.
- FOX, Alistair, *Companion to contemporary french cinema*, Hoboken (New Jersey), John Wiley & Sons, 2015.
- GAUDIN, Antoine, *L'espace cinématographique. Esthétique et dramaturgie*, Paris, Armand Colin, 2015.
- GENETTE, Gérard, *Figures III*, Paris, Éditions du seuil, coll. « Poétique », 1972.
- JOUBERT-LAURENCIN, Hervé, *La Lettre volante, quatre essais sur le cinéma d'animation*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, coll. « L'œil vivant », 1997.
- JOUVANCEAU, Pierre, *Le film de silhouettes*, Genova, Le Mani, 2004.
- Le Petit Robert. Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française, nouvelle édition millésime 2013, Paris, Dictionnaires Le Robert, c2011.
- NEUPERT, Richard, *French animation history*, Hoboken (New Jersey), John Wiley & Sons, 2014.
- SIFIANOS, Georges, *Esthétique du cinéma d'animation*, Paris/Condé-sur-Noireau, Éditions Cerf/Corlet, 2012.
- TOMASOVIC Dick, *Le Corps en abîme, sur la figurine et le cinéma d'animation*, Pertuis, Rouge profond, 2006.
- VARELA, Stéphanie, *La peinture animée*, Paris, L'Harmattan, 2010.
- VIMENET, Pascal, *Un abécédaire de la fantasmagorie*, Paris, l'Harmattan, 2015.
- ZIPES, Jack, *The enchanted screen. The unknown history of fairy-tale films*, Abingdon-on-Thames, Routledge, 2010.

### Articles, notes et dossiers de presse

- ALLART Dominique, *Histoire de l'art et archéologie des Temps Modernes : les XV<sup>e</sup> et XVII<sup>e</sup> siècles*, notes du cours oral, 2012.
- AMIEL, Vincent, « Du rouge dans le cadre. Sur les derniers films d'Ozu » in *Positif – Revue mensuelle de cinéma*, mai 2014, pp.59-61.
- BAZOU, Sébastien, « Les contes de la nuit. Dragons et princesses de Michel Ocelot », *Artefake*, CANAL+ FAMILY, « Dragons et Princesses. Dossier de presse », *Michel Ocelot – site officiel*, [http://www.michelocelot.fr/attachments/DP\\_DP.pdf](http://www.michelocelot.fr/attachments/DP_DP.pdf), 23 juillet 2017.
- EISENSTEIN, Sergueï, « A propos de Disney » in *Positif – Revue mensuelle de cinéma*, novembre 1985, pp.60-62.
- EISENSTEIN, Sergueï, « Hors cadre », in *Cahiers du Cinéma*, n°215, septembre 1969, pp. 20 – 29.
- GEMUNDEN, Gerd, « Festivals: Adding a New Dimension: The 61st International Film Festival Berlin » in *Film Criticism*, n°36 (1), automne 2011, pp.85 – 93.
- GUNNING, Tom, « Fantasmagorie et fabrication de l'illusion » in *Cinémas*, vol.14(1), 2003, pp.67-89 [En ligne]. URL :<https://vpn.gw.ulg.ac.be/fr/revues/cine/2003-v14-n1-cine751/008958ar/>, DanaInfo=www.erudit.org,SSL+, 14 juillet 2017.
- <http://www.artefake.com/LES-CONTES-DE-LA-NUIT.html>, 7 août 2017.
- JOUBERT-LAURENCIN, Hervé, « Les aventures de la lumière », in *Cahiers de notes sur... Les*

- aventures du prince Achmed*, Paris, Les Enfants de Cinéma/CNC, 2012 [En ligne]. URL : <http://www.cnc.fr/web/fr/dossiers-pedagogiques/-/ressources/3997370>, 25 juillet 2017.
- MÉLON, Marc-Emmanuel, *Discours de la photographie et du photojournalisme*, notes du cours oral, 2017.
- MÉRANGER, Thierry, « L'œuvre au noir », in *Cahiers du Cinéma*, n°669, juillet/août 2011, pp. 14 – 15.
- MÉRANGER, Thierry, « Travail d'orfèvre », in *Cahiers du Cinéma*, Paris, n°669, juillet/août 2011.
- MORITZ, William, « Some critical perspectives on Lotte Reiniger », in FURNISS, Maureen (éd.), *Animation : art & industry*, new Barnet, John Libbey Publishing Ltd, 2009, pp.13-19.
- NACACHE, Jacqueline, « Territoires de l'imaginaire : histoire et théorie du hors-champ au cinéma » in ENS-IGEN-DESCO (Séminaire de formation), *Le hors-champ, pouvoir invisible*, 24 octobre 2005 [En ligne]. URL : <http://www.diffusion.ens.fr/index.php?idconf=925&res=conf>, 7 août 2017.
- NAM VOHOANG, Fabrice, *Le 19<sup>e</sup> siècle et la fantasmagorie du cinéma : image spectrale, temps hanté et vampire cinématographique*, mémoire présenté comme exigence partielle de la maîtrise en études littéraires, Université du Québec à Montréal, Montréal, 2011 [En ligne]. URL : <http://www.archipel.uqam.ca/4243/>, 24 juillet 2017.
- NEUPERT, Richard, « Kirikou and the animated figure/body » in *Studies in French Cinema*, 2008, pp. 41– 56.
- OCELOT, Michel, « Michel Ocelot – site officiel », <http://www.michelocelot.fr/>
- OSMOND, Andrew, « Azur & Asmar » in *Sight and sound*, n°18 (2), février 2008, p.51.
- SEPTIEME FACTORY DISTRIBUTION, « Ivan Tsarévitch et la princesse changeante. Dossier de presse », *Nord-Ouest films*, [http://www.nord-ouest.com/sites/default/files/DOSSIER%20DE%20PRESSE\\_IVAN%20TSAREVITCH%20ET%20LA%20PRINCESSE%20CHANGEANTE.pdf](http://www.nord-ouest.com/sites/default/files/DOSSIER%20DE%20PRESSE_IVAN%20TSAREVITCH%20ET%20LA%20PRINCESSE%20CHANGEANTE.pdf), 19 juin 2017.
- SIFIANOS, Georges, « Entre cinéma et cinéma d'animation : La question de la réalité » in *Positif – Revue mensuelle de cinéma*, mai 1998, pp.95-97.
- SIFIANOS, Georges, « Une technique idéale » in *Positif - Revue mensuelle de cinéma*, décembre 1991, pp. 102-104.
- STUDIO CANAL, « Les contes de la nuit. Dossier de presse », *Nord-Ouest films*, <http://www.nord-ouest.com/sites/default/files/DOSSIER%20DE%20PRESSE%20LES%20CONTES%20DE%20LA%20NUIT.pdf>, 15 juin 2017.
- TOMASOVIC, Dick, *Le Cinéma d'animation*, notes du cours oral, 2016.
- TOMASOVIC, Dick, *Questions d'esthétique de l'image*, notes du cours oral, 2017.

## Index des illustrations

Illustration 1: Les Aventures du prince Ahmed - Lotte Reiniger.....	10
Illustration 2: Les Aventures du prince Ahmed. Superposition des plans.....	11
Illustration 3: Générique. Entrée dans l'univers des silhouettes de Michel Ocelot.....	14
Illustration 4: Générique Des lignes graphiques signifiantes.....	17
Illustration 5: Princes et Princesses, La Reine Cruelle. Fonction du gros plan.....	21
Illustration 6: Princes et Princesses, Le Garçon des Figues. Gros plans abstraits.....	22
Illustration 7: Princes et Princesses. Insertion de la main créatrice dans le prologue.....	24
Illustration 8: Générique, Variation du volume d'air.....	26
Illustration 9: Générique. Profondeur instaurée par les côtés de l'image.....	27
Illustration 10: Princes et Princesses, Le Manteau de la Vieille Dame. Flou et surcadrage.....	28
Illustration 11: Princes et Princesses. Étagement par le flou.....	29
Illustration 12: Princes et Princesses, La Reine Cruelle, démultiplication des niveaux dans l'image.....	33
Illustration 13: La Reine Cruelle. Brusque changement d'angle de vue.....	35
Illustration 14: La Reine Cruelle. Conflit diégétique doublé par l'esthétique des figures.....	36
Illustration 15: La Reine Cruelle. Transparence.....	37
Illustration 16: La Reine Cruelle. Résolution des conflits.....	37
Illustration 17: Princes et Princesses, La Princesse des Diamants. Retournement de la figure.....	44
Illustration 18: Dragons et Princesses., L'Écolier Sorcier. Complexité du décor d'arrière-plan.....	45
Illustration 19: Dragons et Princesses, L'Écolier Sorcier. Communication entre les plans.....	46
Illustration 20: Dragons et Princesses. Déplacements vers la caméra.....	47
Illustration 21: Dragons et Princesses, L'Élué de la Ville d'Or. Vue attentatoire.....	47
Illustration 22: Dragons et Princesses, prologue. Des mouvements plus libres.....	48
Illustration 23: Princes et Princesses, La Princesse des Diamants. Mouvement de caméra.....	50
Illustration 24: Dragons et Princesses, Le Loup-Garou. Effet multiplane.....	54
Illustration 25: Dragons et Princesses, Le Loup-Garou. Travelling arrière.....	55
Illustration 26: Le Fils de l'Architecte et la Fille-Biche. Tunnel en vue subjective.....	56
Illustration 27: Princes et Princesses, La Reine Cruelle. Substitution.....	57
Illustration 28: Princes et Princesses, Prince et Princesse. Modification du référent scalaire.....	60
Illustration 29: Princes et Princesses, Prince et Princesse. Image réduite à néant.....	61
Illustration 30: Dragons et Princesses, La Maîtresse des Monstres. Définition de la figure par l'espace.....	63
Illustration 31: Kirikou et la Sorcière. Occlusion du champ de vision.....	67
Illustration 32: Dragons et Princesses, L'Élué de la Ville d'Or. Communication du cadre et des éléments...71	71
Illustration 33: Ivan Tsarévitch et la Princesse Changeante. Déploiement de la silhouette.....	74
Illustration 34: Kirikou et la Sorcière. Surgissement d'une porte.....	74
Illustration 35: Kirikou et la Sorcière. Création d'espace.....	75
Illustration 36: Princes et Princesses, Le Château de la Sorcière. Diégèse et intradiégèse.....	82
Illustration 37: Dragons et Princesses, Ti-Jean et la Belle-Sans-Connaître. Effet couloir.....	84
Illustration 38: Prologue. Effacement du cinéma.....	86
Illustration 39: Prologue. Effacement du cadre de scène.....	86
Illustration 40: Ivan Tsarévitch et la Princesse Changeante. Communication entre les éléments et le « sol » .....	87



# Table des matières

<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>1</b>
<b>De l'agencement de l'espace : l'unité dans le morcellement.....</b>	<b>5</b>
<b>1.Introduction à l'espace du film de silhouettes.....</b>	<b>7</b>
1.1.Règles et contraintes, l'exemple de Lotte Reiniger.....	7
1.1.1. <i>Les Aventures du prince Ahmed</i> : canon du genre et problème de la profondeur.....	9
1.1.2.La platitude : tirer parti d'une contrainte.....	10
1.2.Introduction à l'esthétique de Michel Ocelot : le générique.....	12
1.2.1.Présentation.....	13
1.2.2.Affirmation de l'esthétique.....	14
1.2.3.Analyse.....	15
1.3.Première conclusion : le régime du morcellement.....	18
1.3.1.Le rôle du gros plan.....	18
1.3.2.Éclatement scalaire ou unification ?.....	20
<b>2.Profondeur et principe de cohérence spatiale.....</b>	<b>23</b>
2.1.Dynamique des volumes.....	23
2.1.1.Mise en cadre.....	23
2.1.2.Valence spatiale.....	25
2.2.Étagement de l'image.....	28
2.3.Surcadrage.....	30
2.3.1.Une scène dans la scène, dans la scène.....	31
2.3.2.Adéquation du fond et de la forme.....	35
<b>3.Conclusion.....</b>	<b>38</b>
<b>Du mouvement : entre continuité et nouveauté.....</b>	<b>39</b>
<b>1.Le mouvement dans l'espace.....</b>	<b>43</b>
1.1. <i>Princes et Princesses</i> : les prémices.....	43
1.2. <i>Dragons et Princesses</i> : entre renouvellement et conservation.....	44
1.2.1.Déplacements et insertion dans la profondeur.....	45
1.2.2.Positionnements.....	48
<b>2.Le mouvement de l'espace.....</b>	<b>49</b>
2.1.Dans le film traditionnel.....	49
2.1.1.La Princesse des Diamants.....	50
2.1.2. <i>Prince et Princesse</i> .....	51
2.2.Dans le film actualisé.....	51
2.2.1.Travellings.....	52
2.2.2.Vues subjectives.....	55
<b>3.Substitution et métamorphose.....</b>	<b>57</b>
3.1.Les images fixes.....	57
3.2.La métamorphose.....	59
3.2.1.Quand les figures réquisitionnent le cadre.....	59

3.2.2.Quand l'espace est définitoire.....	62
<b>4.Exploitation de la stéréoscopie.....</b>	<b>65</b>
4.1.Anomalies.....	66
4.2.Occlusion.....	67
4.3.Conclusion.....	68
<b>Des ombres et du hors-champ : la richesse du non vu.....</b>	<b>69</b>
<b>1.Le rôle de l'opacité.....</b>	<b>71</b>
1.1.Nature de la silhouette.....	71
1.2.Surgissement.....	73
<b>2.Les implications du hors-champ.....</b>	<b>77</b>
2.1.Point de rencontre de trois arts.....	78
2.1.1.Film de silhouettes et théâtre (d'ombres).....	78
2.1.2.Le cadre filmique vs le cadre pictural.....	81
2.2.Outrepasser les blocs-niveaux.....	84
2.2.1.Illustration.....	85
<b>3.Conclusion.....</b>	<b>88</b>
<b>CONCLUSION.....</b>	<b>89</b>
<b>FILMOGRAPHIE.....</b>	<b>92</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE.....</b>	<b>92</b>