

DICK TOMASOVIC / Comment dresser un dinosaure ? Lorsque l'animation réinvente l'animalité

Felix le chat, Mickey la souris, Bugs le lapin, Daffy le canard... Le cinéma d'animation est volontiers animalier ; c'est d'ailleurs l'abusives généralisation dont il peut souffrir^[1], condamné à ne mettre en scène que des animaux facétieux, laissant l'humanité sérieuse au cinéma en prise de vues réelles. Ces animaux ne sont pourtant que rarement des animaux. Leur anthropomorphisme les éloigne du règne animalier tout en les maintenant dans un rapprochement, jamais totalement accompli, des représentations du régime humain. Les voilà coincés dans une étrange hybridité, dotés de corps singuliers et fabuleux sur lesquels viennent se projeter les imaginaires affectifs et se greffer les capacités intellectuelles des humains. Le meilleur des deux mondes, peut-être, un potentiel infini d'émerveillement et d'amusement pour des générations de spectateurs, sûrement. Les plus grandes incohérences ne manquent pas de se produire dès lors : la souris Mickey promène son chien Pluto et Donald Duck sert une dinde à ses neveux pour Thanksgiving. Un monde à part se bâtit où le règne animal doit redéfinir un écosystème hors de la question de la prédation, abordée cependant, indirectement ou frontalement, dans quantité de films, dans les productions Disney comme dans celles de ses concurrents – des *Aristochats* (Wolfgang Reitherman, 1970) à *Madagascar* (Darnell et McGrath, 2005) en passant par *Le Roi Lion* (Roger Allers et Rob Minkoff, 1994) ou *Kung Fu Panda* (Mark Osborne et John Steveson, 2008). Les questionnements, vertigineux d'ambiguïté, du spécisme (au sens d'une hiérarchie entre les espèces) deviendront même, narrativement et figurativement, le sujet de la parabole antiraciste et antisexiste du film *Zootopia* (Byron Howard, Rich Moore et Jared Bush, 2016), une utopie zoologique comme son titre l'indique. Dans le cinéma d'animation, selon les films et les moments, l'animal semble ainsi osciller entre les conditions les plus opposées, d'un côté, la créature animalière, issue d'un monde sauvage et différent, une altérité marquée jusqu'à l'idée d'une irréconciliable différence, et, de l'autre côté, la bête humaine, assimilée, totémisée, anthropomorphisée soit une ambivalence permanente et ancestrale entre nature et culture^[2].

Une illusion venue d'un autre âge

Pourtant, de manière intrigante, un animal semble connaître un régime de représentation quelque peu distinct, pour partie du moins, car il n'échappe pas totalement à cette conception. S'il a également connu ce traitement typique, équivoque et duplice, de l'animal animé (*Le Petit Dinosaure et la Vallée des merveilles* de Don Bluth en 1988 ou *L'Âge de glace* de Chris Wedge en 2002), le dinosaure a aussi été emporté par d'autres inspirations et d'autres fictions qui l'ont emmené vers d'autres territoires que cette classique idéologie anthropomorphiste. Il est vrai que le dinosaure n'est pas un animal comme les autres. Méconnu, il est, dans le discours commun, à la fois un animal et une espèce d'animal (un vertébré de l'ère secondaire, de taille variable, présentant deux fosses temporales sur le crâne et faisant partie de la classe des sauropsidés et de l'ordre des dinosauriens). Bien plus que l'oiseau ou le poisson, il souffre d'une reconnaissance très générique tandis que ses amateurs ont bien sûr à cœur de reconnaître chacune de ses *variétés* (le tyrannosaure, le brontosaurus, le tricératops, l'achelousaurus, l'edmontonia, le lambeosaurus, le parasauropholus et plusieurs centaines d'autres^[3], à chacun son préféré). Disparu, il est entré dans l'ordre du légendaire, volontiers soumis aux interprétations physiologiques et comportementales les plus farfelues. Monstrueux, par sa taille et la férocité, voire la barbarie, que l'on prête à l'époque chaotique de son existence, bien avant la moindre promesse de l'aube de l'humanité et d'une possible civilisation, il est un motif régulier des imaginaires de l'épouvante et de la catastrophe. Ainsi, de par son gigantisme et sa dangerosité, le dinosaure tient une place privilégiée dans le bestiaire du cinéma fantastique. L'extinction prématurée de ces créatures préhistoriques, la fin apocalyptique de leur règne sur Terre et leur inscription dans une histoire pré-humaine l'ont établi en animal mythologique, souvent rapproché des monstres imaginaires que sont les dragons avec lesquels il partage une même imagerie du reptile titanesque^[4] et une même songerie chtonienne des éléments (l'association avec la terre, la mer, la glace, le feu). De *The Lost World* de Harry Hoyt (1925) – et des divers films qui lui doivent leurs scènes époustouflantes – au grand pionnier des effets spéciaux Willis O'Brien jusqu'aux prodigieuses animatroniques mises au point par Stan Winston pour *Jurassic Park* de Steven Spielberg (1993) et ses nombreuses suites aux incrustations numériques de plus en plus ambitieuses, le dinosaure est un pur motif d'attraction, présenté comme une créature extraordinaire, fabuleuse et fantasmatique. La stupéfiante séquence

de *Fantasia* consacrée à l'apparition et à la disparition des animaux préhistoriques, *Le Sacre du printemps* (Bill Roberts et Paul Satterfield, 1940), sur la musique de Stravinsky que Walt Disney transforme en bande sonore d'une leçon de paléontologie, met le réalisme de la représentation et du dessin au service d'un spectaculaire sidérant. La firme rejouera bien plus tard, en images de synthèse, cette fois, ce type d'hyperréalisme saisissant avec un film sobrement intitulé *Dinosaures* (Ralph Zondag et Éric Leighton, 2000). Dans ces exemples comme dans bien d'autres (les horribles et infernales créatures de l'île du *King Kong* de Peter Jackson par exemple, en 2005), le dinosaure incarne l'animal sauvage dans sa plus pure altérité. L'animation tient alors davantage de l'effet spécial, du trucage et du leurre, de l'instrument technique au service de l'illusion cinématographique que de la poétique fantasmagorique.

Les danses de Gertie

Cependant, le cinéma d'animation a aussi, très régulièrement, donné à voir et à vivre un autre type de dinosaure, rêvant un nouveau rapport entre l'homme et l'animal, domestiquant la créature légendaire pour le construire en un animal familier, voire de compagnie. Ainsi, non seulement, ce cinéma d'animation met en scène et en mouvement un animal invisible et nous en offre une proximité inédite, mais il le fait en imaginant une nouvelle histoire possible où l'effet d'émerveillement est provoqué par une nouvelle relation symbiotique et parfois même organique entre l'homme et l'animal.

Pionnier américain du film d'animation, Winsor McCay adapte en cartoon son célèbre personnage de bande dessinée *Little Nemo* en 1911. L'année suivante, son dessin animé *How a Mosquito Operates* donne à voir les pirouettes d'un énorme moustique affamé, harcelant un pauvre homme qui tente de s'endormir. Chacun de ces films est célébré pour ses qualités graphiques. Un dessin de haute tenue, comme dans ses planches qui lui avaient apporté la notoriété. Netteté du trait, fluidité des mouvements, sensation de pesanteur, notion de perspective, timing naturaliste. En un mot comme en cent, ce que l'on célèbre chez McCay, c'est une certaine idée du réalisme. Mais cette capacité de rendu des dessins s'est retournée contre l'auteur : certains spectateurs affirmèrent que le réalisateur avait décalqué des acrobates pour *Little Nemo* et monté un faux moustique sur des fils de fer pour les séquences de *How a Mosquito Operates*^[5]. Or, Winsor McCay avoue de phénoménales ambitions et revendications artistiques

quant à son travail et au destin de son « invention », le dessin animé. Blessé dans ses prétentions artistiques, l'auteur, afin de ne plus être victime de ce type de calomnie et de faire définitivement taire ces mauvaises langues, choisit de dessiner un animal disparu^[6]. Un prélude au dessin animé, tourné en prise de vues réelles, montre d'ailleurs McCay, en visite dans un musée d'histoire naturelle avec ses amis, gager un repas qu'il peut rendre la vie au dinosaure par une série de dessins à la main^[7]. Bien évidemment, un épilogue nous le montre au restaurant, prêt à savourer le gain de son pari. *Gertie The Dinosaur* (1914) est initialement un show interactif. Winsor McCay, présent sur scène, se tourne vers l'écran de projection et s'adresse à Gertie, un diplodocus femelle fort aimable puisqu'elle obéit aux ordres de son créateur et accepte ce dernier sur son dos pour aller promener (McCay disparaissait derrière l'écran au moment où son double dessiné apparaissait). Outre ce dispositif extrêmement malicieux de représentation (le génie du film tient beaucoup à cette hybridité : projection et spectacle vivant, animation et prises de vues réelles) et la superbe finesse et fluidité des traits animés, le dessin animé est remarquable à bien des égards. D'abord parce que McCay dote son dinosaure d'un caractère bien trempé (Gertie, assez mutine, n'hésite pas, malgré les ordres de son maître, à n'en faire qu'à sa tête et notamment à soulever un pauvre mammouth par la peau du cou et le projeter dans l'espace à des années-lumière de sa caverne). Voilà donc cet animal, revenu d'une mort immémoriale, en train de se mouvoir, d'interagir avec les humains et de faire preuve d'une ébauche de personnalité. Ensuite, parce que cette créature semble véritablement pénétrée de vie. Lorsque Gertie dort, on observe très clairement son ventre se gonfler et se vider d'air, McCay ayant étudié le rythme de sa propre respiration pour trouver le *timing* juste de ces mouvements. La même quête de naturalisme était au centre des recherches sur les effets spéciaux et l'animation de poupées en trois dimensions de Willis O'Brien : le truqueur utilisait également la respiration de ses figurines de dinosaures pour leur donner vie. C'est en insérant une vessie de ballon de rugby, que l'on gonfle et que l'on dégonfle peu à peu, ou en intégrant aux squelettes des poupées de *Lost World* (1925) un mécanisme qui dilate ou compresse l'enveloppe extérieure en latex du personnage que l'animateur parvenait à rendre la perception d'un rythme respiratoire^[8]. Toutefois, dans le cas de McCay, un lien viscéral unit le créateur et la créature, et, plus largement, l'homme et l'animal : ils partagent le même rythme biologique, le même souffle. Enfin, Gertie danse. La campagne publicitaire reposait

d'ailleurs explicitement sur ses talents de danseuse de tango^[9]. C'est sans doute beaucoup lui prêter, car il s'agit surtout de dodeliner du cou, de balancer du corps et de soulever d'immenses pattes en mesure. Il n'empêche que cette danse invente une nouvelle forme de proximité et de complicité entre l'homme et la créature animale fantastique et gigantesque. Il est souvent convenu qu'animer, c'est donner vie. Dans ce cas, l'animation de Winsor McCay redonne vie. La créature, fantasmée, est, par la magie de la fantasmagorie et de la métamorphose de l'image par image, rendue visible et vivante. Elle témoigne de sa présence effective à travers un type de mouvements chorégraphiés qui évoque l'harmonie, la joie, la grâce et l'affect. La rencontre prend une force symbolique plus forte encore lorsque McCay, qui lui a parlé et l'a nourrie durant tout le film, finit, sous sa forme dessinée, par se rapprocher de la créature et entrer à son contact avec son assentiment. L'homme et la bête, qui ne s'étaient jamais croisés dans l'histoire du monde, apparaissent ici en symbiose. Il n'est pas étonnant que ce numéro de dressage de dinosaure devienne l'un des dessins animés les plus célèbres de toute l'histoire du *cartoon*.

Fido, le fidèle

À la suite de ce dessin animé, le dinosaure deviendra très fréquemment à l'écran un possible nouveau complice pour l'humain. En 1939, le jeune animateur Chuck Jones, récemment promu réalisateur aux studios de la Warner signe *Daffy Duck and the Dinosaur*, une *Merrie Melodies* qui plonge un Daffy Duck, également en début de carrière, dans une époque (pseudo) préhistorique. Le canard, que Chuck Jones dirige pour la première fois, apparaît moins hystérique que sous les crayons de son créateur, Tex Avery, et plus calculateur et roublard. Il est chassé par un homme des cavernes, nommé Casper, dont, rétrospectivement, les traits annoncent la prochaine invention d'Elmer Fudd (par Jones, en 1940). Cet homme de l'Âge de pierre sort de sa grotte et convoque Fido, un joyeux apatosaure niché dans une autre petite grotte adjacente. Le dinosaure se précipite vers son maître et adopte tous les comportements de l'animal domestique et, plus particulièrement, ceux du chien (il transporte un gros os dans sa bouche). Les deux compères partent à la poursuite d'un petit déjeuner, qu'ils n'attraperont évidemment jamais, en la personne de Daffy. Une véritable solidarité complice est mise en scène par Jones, l'homme et le dinosaure se complétant parfaitement (Casper est bougon et autoritaire, Fido est allègre et tête en l'air).

Personnage résolument comique et sympathique, Fido, malgré son mutisme, crée l'adhésion du spectateur par ses mimiques (il faut le voir se mettre à danser grotesquement lorsqu'il est à moitié évanoui à la suite d'un coup sur le crâne), ses maladresses (il fait des nœuds dans son cou sans s'en apercevoir) et son inextinguible fidélité à Casper, qui l'entraînera dans un destin aussi burlesque que funeste à force de vouloir chasser le canard (l'apatosaure, faut-il le rappeler, est herbivore). Il est sans doute possible d'envisager ce rapport comme une forme de régression de l'animal. Gilles Deleuze et Félix Guattari distinguaient trois sortes d'animaux^[10] : les démoniaques (liées à leur idée de meutes et de pullulement), les grands animaux de genre et de mythe dont on extrait des modèles et des archétypes, et, enfin, les animaux individués, familiers et familiaux, sentimentaux et œdipiens. Le dinosaure animé semble avoir traversé les catégories pour être finalement traité comme une petite « bête à soi » dont la présence familière invite à la contemplation narcissique. Le dinosaure de ce cinéma d'animation n'est pas simplement anthropomorphisé, il est d'abord ré-animalisé dans une conception de domesticité. Les exemples de rêverie d'un tel improbable compagnonnage entre l'homme et le dinosaure ne manquent pas, tant au cinéma qu'en télévision. La célèbre série *The Flintstones*, créée et produite par William Hanna et Joseph Barbera pour le réseau ABC en 1960, imagine un mode préhistorique où vivent en communauté bienveillante les humains et les dinosaures. Mammouths, ptérodactyles, tigres à dents de sabres et autres créatures disparues depuis longtemps coexistent avec les hommes des cavernes, et leur servent autant d'animal de compagnie (le très affable petit brontosauure Dino) que d'outils incongrus reproduisant de manière insolite les technologies du 20^e siècle. Créé par Peter Keefe en 1988 pour Syndication et FR3, *Denver, le dernier dinosaure*, est un corythosaurus qui, entouré de ses amis humains, s'adonne au rock et au skateboard. Recourant à l'animation de marionnettes, le film *Theodore Rex* (Jonathan Betuel, 1995) imagine un inspecteur de police humain (Whoopi Goldberg) faire équipe avec un tyrannosaure dans le cadre d'une enquête sur les meurtres d'autres dinosaures. Dans *La Nuit au musée* (Shawn Levy, 2006), le gardien, incarné par Ben Stiller, joue à lancer le bâton pour le faire rapporter par Rexou, le gigantesque squelette du tyrannosaure qui trône dans l'entrée du Musée d'histoire naturelle de New York et qui prend vie une fois la nuit tombée. *Mon ami le dinosaure* (Matt Drummond, 2017) détaille une grande histoire d'amitié secrète entre un jeune adolescent et un bébé dinosaure de plus en plus difficile à cacher au fur et à

mesure de sa croissance. Le schéma, bien connu, rappelle d'autres histoires d'amitiés entre enfants et créatures fantastiques encombrantes (*Peter et Elliott le Dragon*, en 1977 par Don Chaffey et en 2016 par David Lowery, *How To Train Your Dragon* de Dean DeLois et Chis Sanders en 2010).

De nouvelles ères jurassiques

Réinventé par le cinéma d'animation, donné à voir et à ressentir comme jamais auparavant, le dinosaure n'est pas qu'un motif d'attraction ou d'amusement supplémentaire issu du grand catalogue animalier dans lequel l'industrie de divertissement ne cesse de puiser. Il apparaît aussi comme une première chance pour l'humanité de rencontrer un règne animal à peine imaginable (c'est l'émotion qui traverse la plupart des personnages qui visitent Ilsa Nublar, l'île au centre des récits de la franchise de *Jurassic Park*), mais aussi une seconde chance pour l'humanité de rêver d'un rapport potentiellement plus égalitaire entre l'homme et l'animal, pensé sur le mode d'une forme de compagnonnage. *Le Voyage d'Arlo* (Peter Sohn, 2015), un film d'animation Pixar destiné aux jeunes spectateurs, propose même d'inverser les rôles habituels. Arlo, un apatosaure aussi gentil que craintif, va devoir apprivoiser et prendre sous son aile un inattendu petit compagnon : un enfant sauvage répondant au nom de Spot. Le fidèle et courageux animal de compagnie du dinosaure n'est ici autre qu'un humain. La récente reprise de la franchise « Jurassic » se démarque de la première trilogie de Spielberg par de nouvelles inclinaisons données aux apparitions du dinosaure. Désormais entièrement confiées aux artisans de l'animation numérique, les créatures préhistoriques sont beaucoup plus présentes à l'écran, en temps comme en nombre. Si le principe de monstration de ces animaux est toujours celui de l'ordre de la sidération spectaculaire, et si la conception attractionnelle de la créature fantastique est encore un peu plus entérinée, la mise en scène semble avoir renversé son système d'apparition : ce n'est plus tant le dinosaure qui surgit parmi les humains que l'humain qui s'incruste parmi les dinosaures et ordonne de nouveaux rapports. Dans *Jurassic World* (Colin Trevorrow, 2015), le héros parvient à dresser partiellement des vélociraptors, dont un certain Blue prenant parfois le rôle de frère d'armes dans la franchise, tandis que le T-Rex vole au secours des protagonistes lors de la scène finale. Dans *Fallen Kingdom* (Juan Antonio Garcia Bayona, 2018), les dinosaures sont libérés et partent à la conquête de nouveaux territoires (on les voit investir Las Vegas et Paris). L'humanité et les dinosaures devront cohabiter et accepter de partager leur règne.

Enfin, aujourd'hui, comme pour rejouer encore l'invention du dessin animé par Winsor McCay et la proximité de la créature fascinante, de nombreuses expériences de réalité augmentée, dont les résultats pullulent sur Internet, prennent pour motifs des tyrannosaures et bien d'autres créatures préhistoriques que l'on fait déambuler, parader ou danser dans les rues ou sur les tables de cuisine. Grâce à ce nouveau dispositif fantasmagorique, la Terre se repeuple de ces animaux disparus et chacun pourra bientôt vivre avec des dinosaures à ses côtés. Alors le monde pourra recommencer.

Dick Tomasovic

[1]Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante. Quatre essais sur le cinéma d'animation*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, 1997, p. 38.

[2]Voir sur ce sujet Paul Wells, *The Animated Bestiary. Animals, Cartoons, and Culture*, New Brunswick / Londres, Rutgers University Press, 2009, pp. 26-59.

[3]David Norman, *La Grande Encyclopédie des dinosaures*, Paris, Gallimard, 2001.

[4]John Landis les rassemble d'ailleurs dans son grand bestiaire cinématographique. Voir John Landis, *Créatures fantastiques et monstres au cinéma*, Paris, Flammarion, 2012, pp. 153-163.

[5]Rapporté par Charles Solomon, *Les Pionniers du dessin animé américain*, Paris, Dreamland, 1996, p. 42.

[6]Rapporté, notamment, par Leonard Maltin, *Of Mice and Magic*, New York, Plume, 1987, p. 4.

[7]À partir de Winsor McCay, le dinosaure, comme l'insecte d'ailleurs, deviendra une figure récurrente du cinéma d'animation. Voir James Van Hise, *Hot Blooded Dinosaur Movies*, Pioneer Books, Las Vegas, 1993.

[8]Le dispositif est expliqué, à l'aide d'illustrations tirées du film, dans Steve Archer, *Willis O'Brien : maître des effets spéciaux*, Paris, Dreamland, 1996, pp. 14-15.

[9]« Gertie is one reel of 10 000 hand drawings ; Gertie is the greatest comedy film ever made; Gertie is a tango dancer - She is as big as the Flatiron Building and eat's em alive - from whales to elephants. » Publicité parue dans *The Moving Picture World* 22 du 23 décembre 1914.

[10]Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Mille plateaux*, Paris, Minit, 1980, p. 294.