

# BLINKBLANK

AUTOMNE / HIVER 2021

La revue du film d'animation

NUMÉRO 4

**DOSSIER**

**Exils**

**RENCONTRES AVEC**

**Phil Tippett**

**Hosoda Mamoru**

**Ovidie**

**Alberto Vázquez**

**Alain Ughetto**

**Sepideh Farsi**

**UN MÉTIER**

**Costumière  
de stop motion**

**PASSÉ-PRÉSENT**

**Les Toons  
au cinéma**

**HOMMAGE**

**Vatroslav Mimica**

**VOIX OFF**

**Mirwais**

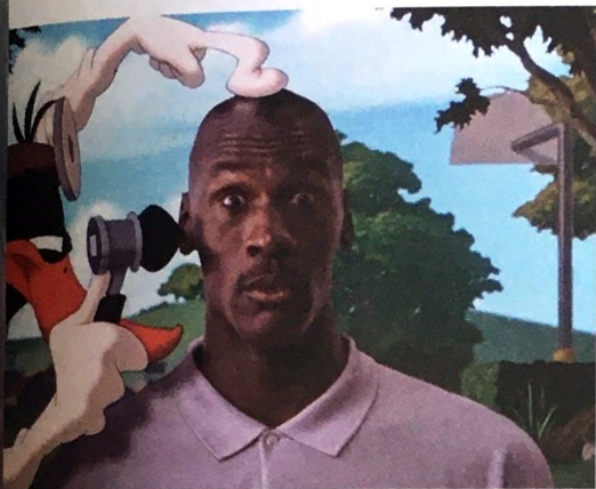


# Passé Présent



# D'UN MONDE À L'AUTRE

## LE FILM HYBRIDE, ENTRE ANIMATION ET PRISES DE VUES RÉELLES



Après Michael Jordan (*Space Jam*, Joe Pytha, 1996), c'est au tour du champion des Lakers de Los Angeles, LeBron James (*Space Jam 2*<sup>1</sup>, Malcolm D. Lee, 2021) de se retrouver dans le monde des toons. 2,06m, 113kg, « King James », considéré comme un des meilleurs joueurs de l'histoire de la NBA, est amené à s'accommoder du compagnonnage de Bugs Bunny et autres créatures de Warner Bros. si l'on en croit le résumé du film : « Lors d'un voyage au studio Warner Bros., la superstar de la NBA LeBron James et son fils se retrouvent accidentellement piégés dans un monde où tout Warner Bros., que ce soit ses histoires et ses personnages cultes, sont sous le contrôle d'une force défaillante

et toute-puissante nommée Al G (joué par Don Cheadle). Avec l'aide de Bugs Bunny, LeBron va naviguer dans un monde totalement inédit, rempli de scènes de films et de personnages emblématiques du studio. Pour rentrer à la maison, LeBron et les Tunes devront démêler le plan mystérieux d'Al G et gagner un match de basket épique contre des super-versions numériques en mode jeu vidéo, des plus grandes stars de la NBA et de la WNBA, sous les yeux du monde entier. »

L'actualité de cette production nous offre l'opportunité d'évoquer ces mélanges entre personnages réels et créatures animées, vieux comme le cinéma, et de tenter d'en cerner les enjeux.

< *Space Jam*, Joe Pytha, 1996

^ *Space Jam 2*, Malcolm D. Lee, 2021

<sup>1</sup> Le titre original du film est *Space Jam: A New Legacy*, le titre français est *Space Jam: Nouvelle Ère* et, au Québec, *Basket spatial: une nouvelle ère*. Nous nous sommes autorisés à l'appeler dans le cours de l'article *Space Jam 2*, titre de travail américain.

Il suffit d'apercevoir quelques images de *Space Jam 2* (Malcolm D. Lee, 2021) pour comprendre que le film tient à faire la démonstration d'une esthétique plus composite que jamais pour une production issue de grands studios (Warner Bros est derrière ce projet qui fait revivre sur le grand écran les fameux personnages des Looney Tunes). Prenant la suite de Michael Jordan, la star de la NBA LeBron James se retrouve emportée dans un monde



^  
*Space Jam 2*,  
Malcolm D. Lee,  
2021

animé, aux côtés de Bugs Bunny, Daffy Duck et Marvin le Martien. Il doit affronter, lors de matchs aussi pittoresques qu'homériques, des adversaires numériques. Le film combine naturellement les images en prises de vues réelles (PVR) et les images animées, celles-ci relevant de deux techniques aux apparences et aux enjeux très différents puisque les personnages apparaissent successivement en dessins traditionnels à deux dimensions et en images de synthèse à trois dimensions (CGI). Les transformations à vue des différents lieux, de l'acteur mais aussi des personnages dessinés en 2D en images informatiques aux rendus particulièrement rutilants, ou encore l'apparition d'adversaires aux corps mutants (combinant eux-mêmes des propriétés issues de régimes humains, mécaniques et animalières) constituent l'essentiel du programme spectaculaire du film. Cette puissance d'attraction visuelle a pour but de prolonger, tout en s'en démarquant, le premier *Space Jam* (Joe Pytka, 1996) en faisant en quelque sorte la promotion des avancées techniques de l'animation informatique, comme si chaque film

de ce type devait insister sur son propre exploit à mélanger animation et prises de vues réelles.

De ce point de vue, *Space Jam 2* ne fait que reconduire la longue tradition du film hybride qui confronte deux régimes d'images distincts. Depuis sa naissance, quasi concomitante à celle du cinéma (*The Enchanted Drawing* de James Stuart Blackton par exemple, en 1900), le film hybride se construit sur une complexe dialectique de « scission/assimilation<sup>2</sup> ». S'il est sans doute possible d'évoquer une poétique du métissage, ce qui marque d'abord le spectateur de cette filmographie très spécifique, c'est à quel point elle semble s'être résolue à rejouer inlassablement une rhétorique de type ontologique conditionnant la question du frottement entre deux modes de représentation et deux modes de narration. Bien entendu, cette rhétorique adopte des tonalités différentes selon les époques, les lieux et les types de production. Toutefois, il est possible de la schématiser en pointant trois mots d'ordre majeurs qui semblent structurer le discours de la plupart de ces œuvres.

Le premier aspect consiste en une invitation explicite, adressée au spectateur, à s'extasier devant le prodige des images animées. Le cadre filmique des images en prises de vues réelles sert alors d'écran à l'apparition de la fantasmagorie. Déjà, dans *Little Nemo* de Winsor McCay (1911), une légendaire inscription (« Watch me move ») s'affiche comme une injonction à l'émerveillement. Après un long prologue en PVR, la main de McCay se retire du champ de la caméra et les célèbres personnages de sa bande dessinée se mettent à bouger. L'hybridation se vit ici comme un moment de passage, une charnière entre le régime photographique et l'animation qui a pour but de mettre en valeur cette dernière, le « miracle » visuel étant généralement annoncé par la mise en place d'une débauche de moyens techniques (les scènes montrant McCay au travail insistent sur le caractère prodigieux de l'entreprise).

En 1941, les productions Disney, après avoir tenté quelques séquences hybrides lors des intermèdes de *Fantasia* (1940), proposeront un film du même ordre. *Le Dragon récalcitrant* (1941) situe la majeure partie de son intrigue dans les studios de Burbank en

2. Pour reprendre les termes de Jean Baptiste Massuet, *Le Dessin animé au pays du film. Quand l'animation graphique rencontre le cinéma en prises de vues réelles*, Presses universitaires de Rennes, 2017.



^  
*Mary Poppins,*  
Robert Stevenson,  
1964

^  
*Paddington,*  
Paul King, 2014

^  
*Peter et Elliott  
le dragon,*  
Don Chaffey  
et Don Bluth, 1977

^  
*Space Jam 2,*  
Malcolm D. Lee,  
2021

^  
*Stuart Little,*  
Rob Minkoff, 1999

suivant le comique Robert Benchley à travers les différents lieux de création à partir desquels des séquences animées sont projetées comme autant d'illustrations des exploits des animateurs. À leur manière, en insistant sur l'univers des studios dont sont issus les toons, des films comme *Qui veut la peau de Roger Rabbit ?* (Robert Zemeckis, 1988) ou *Les Looney Tunes passent à l'action* (Joe Dante, 2003) prolongent ce dispositif. Mais, plus largement, le film hybride



M.G.M. present **Invitation To The Dance** Color by Technicolor

*Invitation à la danse*, Gene Kelly, Joseph Barbera et Willam Hanna, 1956

somme toujours son spectateur de s'émerveiller devant l'animation des corps et décors, qu'il s'agisse des films muets de Segundo de Chomón ou Charles Bowers ou de *Space Jam 2*, en passant, par exemple, par *Peter et Elliott le dragon* qui met en scène la question même de la visibilité du prodige (surtout dans la version originale de Don Chaffey en 1977).

Le deuxième élément de discours récurrent des films hybrides consiste en l'établissement d'une frontière entre les univers de la PVR et de l'animation qu'il s'agira pour les personnages de franchir, dans un sens comme dans l'autre. Ainsi, de 1918 à 1929, le petit clown Koko des frères Fleischer sortira de la table à dessin et de l'encrier (la série à succès s'intitule *Out of the Inkwell*) pour aller semer la pagaille dans les studios animés et, par delà, dans le « monde réel ». En réponse, Walt Disney et Ub Iwerks imagineront le trajet inverse. Dans la série *Alice Comedies*, produite entre 1924 et 1927, une petite fille humaine pénètre dans le monde des cartoons. Dans

les deux cas, l'enjeu de la série repose initialement sur l'idée d'une intrusion dans un monde étranger, offrant ainsi le prétexte de nombreux gags burlesques et de péripéties rocambolesques (les courses-poursuites effrénées sont au programme, Koko ou Alice, en importuns venus d'ailleurs, provoquant régulièrement le courroux des indigènes).

Au-delà de ces séries fondatrices, l'idée de franchissement de frontière va devenir centrale dans le film hybride, faisant souvent basculer le personnage principal d'un univers à l'autre, ce qui ne se fait pas toujours sans risque ni appréhension. Dans *Roger Rabbit*, l'arrivée du détective Eddy Valiant (Bob Hoskins) à Toonville pour mener son enquête ne se fait pas sans difficultés. Régulièrement, le voyage en pays animé, particulièrement aventureux, se transforme en un récit épique où l'intégrité du personnage humain principal, éventuellement métamorphosé en personnage dessiné, se voit menacée (*Richard au pays des livres magiques* de Maurice Hunt et Joe Johnston en 1994 ou *Playmobil*, le film de Lino DiSalvo en 2019). Dans des films hybrides s'adressant à un public adulte, la préservation de la frontière entre les univers est même présentée comme un principe de précaution menacé par certaines créatures malfaisantes. Dans *Cool World*, de Ralph Bakshi (1992), la femme fatale Holli Would, aux traits de Kim Basinger, veut s'affranchir de sa nature de toon grâce à la concrétisation d'un acte sexuel avec un être « réel » (le cartooniste incarné par Gabriel Byrne), tandis qu'un monstre dessiné, franchissant la barrière interdite entre les territoires, se livre à l'assassinat et au viol d'êtres humains dans *Evil Toons* de Fred Olen Ray en 1992.

Ainsi envisagée, la notion de frontière invite aux phénomènes d'intrusion et d'invasion, la conquête du territoire du réel par l'animation étant un motif déjà très présent dans les premières productions hybrides, souvent sous forme de contamination de l'image en prises de vues réelles par des motifs dessinés (*La Revanche des esprits* d'Émile Cohl en 1911 ou *The Leopard's Spots* de Walter Lantz en 1925).

Enfin, en toute logique, le troisième élément suppose la réconciliation des univers et leur heureuse cohabitation. Le modèle en est bien

sûr la production phare des studios Disney *Mary Poppins* (Robert Stevenson, 1964) mais la vision harmonieuse des rapports entre acteurs et personnages dessinés, principalement à travers la danse et le chant, avait déjà été proposée par les artisans de la comédie musicale et, singulièrement, par Gene Kelly (sa danse avec la souris animée Jerry dans *Escalade à Hollywood* en 1945 ou son numéro final dans *Invitation à la danse* en 1956). Le film familial des dernières années, facilitant l'incrustation des personnages animés par la technologie numérique, va multiplier les récits d'intégration du personnage animé dans le foyer humain (*Stuart Little* de Rob Minkoff en 1999, *Paddington* de Paul King en 2014, *Pierre Lapin* de Will Gluck en 2018, etc.).

gulières dans un grand bain numérique où la fabrication des images ne se joue plus ni dans la pensée du plan (son ontologie photographique, sa dimension spatio-temporelle continue) ni dans celle de l'image par image (l'inventivité graphique, le principe de la métamorphose et de l'intervalle) mais dans le traitement composite et infographique de calques picturaux issus de sources diverses. Les studios Marvel, héritiers du cinéma d'action hollywoodien comme des studios disneyens, en sont sans doute la figure la plus représentative (la série des films *Avengers* ou *Gardiens de la Galaxie*, entre autres, avec leurs corps improbables et super-héroïques).

À ce titre et en fin de compte, *Space Jam 2*, aussi contemporain se veut-il, est peut-être, par sa rhétorique, un film déjà nostalgique.

**Dick Tomasovic**

Cette rhétorique si structurante de la production du film hybride (l'exhibition techniciste, le motif de la frontière, le fantôme de la réconciliation) est probablement aujourd'hui en partie dépassée par une série de films qui, loin d'opposer animation et prises de vues réelles, dissolvent leurs propriétés sin-



école émile cohl

**Cinéma d'animation**  
LYON / ANGOULÊME



**Formation diplômante**

- > Dessinateur 3D (Lyon)
- > Storyboard & Layout (Angoulême)
- > Réalisateur auteur en cinéma d'animation (Lyon)

**Formation professionnelle**

- > Storyboard
- > Stop motion et animation cut-out
- > 3D sous Blender

cohl.fr - 04 72 12 01 01

Ministère de l'Etat // Organisme de formation professionnelle référencé au Datadock