

L'impact de la performance capture sur les théories du cinéma d'animation

Jean-Baptiste Massuet
Université Rennes 2

Résumé/Abstract

Depuis 2003, le procédé de la *performance capture* inauguré par Robert Zemeckis pour *Le pôle express* (2004) entre autres, avant d'être revisité et révélé par James Cameron pour *Avatar* (2009), a permis de faire bouger les lignes de démarcation entre cinéma d'animation et cinéma en prises de vues réelles. Cette technologie nouvelle aux conditions d'émergence ultracontemporaines permet de revenir aux sources de la scission définitionnelle entre les deux domaines esthétiques puisqu'elle redéfinit radicalement un art cinématographique en constante évolution au gré de contingences techniques historiquement variables, en brouillant et en réinventant son origine animée. Cet article se donne pour ambition de mettre en perspective ce en quoi la *performance capture* nous permet de mieux comprendre le phénomène de scission-assimilation qui semble toujours avoir sous-tendu le lien cinéma/cinéma d'animation, déterminant l'évolution du second et ses diverses implications théoriques.

À propos de l'auteur/About the Author

Jean-Baptiste Massuet est docteur en études cinématographiques, auteur d'une thèse sur les hybridations entre dessin animé et cinéma en prises de vues réelles. Son approche se situe à un croisement entre historiographie, théorie et esthétique. Co-directeur de l'ouvrage *La Capture de mouvement ou le modelage de l'invisible* (PUR, 2014), il a également à son actif plusieurs publications, au sein d'ouvrages collectifs (*Comédie Musicale – Les Jeux du Désir*, *Pierre Etaix – Histoire d'un Itinéraire*, *Filmer l'artiste au travail*) et de revues (*1895*, *Les Cahiers du Circav*, *Critique d'art*, *Conserveries mémorielles* et *The Wild Bunch*).

Les années 2000 ont été témoins d'un changement de paradigme radical dans le domaine des images en mouvement, en matière de production et de réception, en particulier par le biais de la révolution numérique. C'est l'idée exposée par André Gaudreault et Philippe Marion lors d'une conférence donnée à Newcastle, relisant le modèle de la double naissance du cinéma (l'invention d'un procédé technique en 1895 ainsi que l'institutionnalisation d'un phénomène social, culturel et artistique dans le courant des années 1910) à l'aune d'une troisième naissance que pourrait constituer l'ère numérique. Ainsi, c'est le cinéma-institution, advenu comme média autonome dans les années 1910, « qui serait aujourd'hui l'objet d'un estompement relatif, d'une mort relative. Une mort qui ouvrirait vraisemblablement la porte à une espèce de nouvelle naissance, associée à une "restauration" ou un ravivage du caractère intégratif, intermédial qui caractérisait notre première naissance, celle qui est venue avec l'invention du dispositif » (Gaudreault & Marion, 2011). Le bouillonnement créatif et l'hybridité culturelle du cinéma des années 2000 ne rejouent néanmoins pas à l'identique, ni, dans le même contexte, la diversité de la production de la cinématographie-attraction. Cependant, certains liens que nous pouvons tisser entre ces deux périodes aboutissent, de notre point de vue, à une mise en crise d'un modèle qui a dominé durant près d'un siècle, celui d'un cinéma-institution dont le territoire esthétique et définitionnel a été fondé entre autres sur une séparation technique entre cinéma en prises de vues réelles et cinéma d'animation. C'est ce que nous souhaiterions démontrer ici, en interrogeant cette scission à l'aide d'une nouvelle technologie initiée en 2003 par Robert Zemeckis pour le film *Le pôle express*¹ et que nous emploierons ici à la manière d'un outil théorique contemporain : la capture de jeu ou *performance capture*.

Déclinaison améliorée de la technique dite de capture de mouvements ou *motion capture*, qui consiste à capter le mouvement réel d'un corps afin de le transposer au cœur d'un univers numérique, la *performance capture* permet de retranscrire non plus seulement le mouvement physique, mais également la performance d'acteur du comédien, couvert de capteurs photosensibles des pieds à la tête. À ces marqueurs permettant aux 200 caméras spéciales surplombant le plateau de tournage de

¹ C'est en tout cas, à notre connaissance, pour ce film que le terme a pour la première fois été mis en avant dans la presse de l'époque. La promotion du *Pôle express* a ainsi majoritairement reposé sur l'emploi d'une « nouvelle technologie » dont on sait qu'elle n'est pas tant une innovation radicale qu'une amélioration de la technique de la *motion capture*.

constituer un squelette numérique en mouvement, sur lequel les animateurs peuvent greffer une peau digitale et un avatar de synthèse, s'ajoute une petite caméra numérique, qui permet de retranscrire le plus fidèlement possible la prestation faciale du comédien. Ce n'est qu'une fois la performance enregistrée en trois dimensions, codée et digitalisée que le metteur en scène peut placer sa caméra virtuelle où bon lui semble dans un univers numérique entièrement prédéterminé. Il ne s'agit donc pas vraiment ici d'animation en images de synthèse, mais plutôt d'une nouvelle méthode, hybride; un croisement entre le cinéma en prises de vues réelles et le cinéma d'animation par ordinateur, sans plus être, paradoxalement, ni l'un ni l'autre.

De fait, la *performance capture* est une méthodologie de tournage qui brouille consciemment la frontière entre ces deux régimes de représentation. Or, ce décloisonnement est problématique, car il renverse le paradigme identitaire qui les déterminait jusqu'ici, reposant sur une logique exclusive pour le cinéma en prises de vues réelles, et sur une logique inclusive pour le cinéma d'animation. Il nous semble en effet que des bornes techniques ont très vite été déterminées pour tenter de définir le premier (la première naissance, fondée sur le cinématographe Lumière en tant que dispositif de captation/restitution de l'image, en témoigne), alors que le second s'est sans cesse élargi, a toujours remis en cause ses fondements définitionnels en intégrant une grande variété de techniques.

Si le film *Avatar* de James Cameron (2009) a été annoncé comme la « seconde venue du cinéma » (Krohn, 2009, p. 16) sur la foi de la *performance capture* dont il fait usage, c'est justement pour retourner ce constat et affirmer que le cinéma peut, en étant confronté à l'animation, réinventer son origine animée, et donc s'émanciper de son étroite définition technique pour accéder à cette mort/renaissance décrite par André Gaudreault et Philippe Marion. Le cinéma annexe-t-il alors le cinéma d'animation dans le cas qui nous occupe, ou bien serait-ce l'inverse² ? Nous souhaiterions ainsi démontrer en quoi la *performance capture* nous permet, sous l'angle de l'hybridation, de mieux comprendre

² D'un point de vue plus « esthétique », il est amusant de constater qu'*Avatar*, au-delà des qualités intrinsèques du film, met en scène et réinvente narrativement le processus de scission/assimilation qui a toujours défini le cinéma d'animation et son lien à la prise de vues réelles. En faisant cohabiter acteurs réels et avatars numériques, le film de James Cameron cristallise les interrogations de Robert Zemeckis pour *Le pôle express*, *Beowulf* (2007) et *Le drôle de Noël de Scrooge* (2009), en racontant à la fois un conflit entre deux régimes de représentation (la guerre qui oppose humains en prises de vues réelles et Na'vis en images de synthèse) et un désir de fusion, qui amènera Sam Worthington à pleinement devenir un Na'vi à la fin du récit.

le processus de scission définitionnel du cinéma d'animation, tout en constituant une mise en crise de ce modèle, qui a paradoxalement toujours reposé sur un phénomène inverse d'assimilation, que la période contemporaine remet en jeu par le biais du numérique.

Dans un premier temps, il faudra chercher à mettre en évidence le conflit sourd entre deux régimes de représentation qui ne peuvent se définir qu'en s'opposant, avant de révéler la volonté fusionnelle que la *performance capture* cristallise à sa manière, pour terminer sur une mise en perspective du syncrétisme à l'œuvre dans les films faisant usage de cette nouvelle technologie, symbole d'une quête de l'origine sans cesse renouvelée.

Une séparation

De tous les procédés hybrides qui parcourent le cinéma depuis la moitié des années 1990, la *performance capture* est celui qui met le plus à mal la définition de chacun des deux régimes d'image qui le composent. Preuve de ce constat, l'un des premiers textes théoriques pleinement consacrés à cette nouvelle technologie et à ses implications esthético-historiques est un article de Marco Grosoli qui relit en miroir deux auteurs aux écrits ontologico-centrés que sont André Bazin (auteur du célèbre recueil d'articles *Qu'est-ce que le cinéma ?*) et Hervé Joubert-Laurencin, qui intitule – ce n'est pas un hasard – le premier chapitre de son ouvrage *La lettre volante* : « Qu'est-ce que le cinéma d'animation ? ». Cet article de Marco Grosoli paru en 2009 dans la revue *Cinergie* s'intitule « Who Framed André Bazin ? : La 3D Motion Performance Capture et la question de l'origine ». Or, comme son titre ne l'indique pas forcément, ce texte débute comme un commentaire de l'ouvrage d'Hervé Joubert-Laurencin, qui lui-même faisait reposer son introduction sur une relecture du « Montage interdit » d'André Bazin. Au-delà du jeu de poupées russes que dessinent clairement ces trois entreprises théoriques, il est remarquable que le texte de Marco Grosoli s'attache ainsi à des textes dont les intitulés témoignent d'une vocation définitionnelle et qui laissent entrevoir une opposition, au moins nominale, entre les deux syntagmes : cinéma et cinéma d'animation. La technologie qu'il analyse entre alors de plain-pied dans une perspective contre-ontologique, visant à réinventer, à travers la *performance capture* et les deux premiers films à en faire usage (*Le pôle express* et *Beowulf*), l'origine du cinéma – et donc, en miroir, celle du cinéma d'animation.

Le trouble manifeste que peut éprouver le spectateur devant le rendu visuel de ces films à l'imparfait syncrétisme nous paraît de fait révélateur. Un déplacement du concept de « vallée dérangement » ou « *uncanny* »

valley » initié par le roboticien japonais Masahiro Mori en 1970 peut éclairer cette sensation de malaise vécu à l'origine face à un robot humanoïde : plus celui-ci sera similaire à l'être humain, plus ses imperfections paraîtront monstrueuses. Ici, c'est la familiarité du mouvement capté sur de vrais acteurs qui entre en porte-à-faux avec la graphie imparfaite ou caricaturale des personnages, héritée de l'animation. La *performance capture* apparaît alors comme le fruit du mariage contre nature entre deux régimes de représentation dont le rapprochement tiendrait de l'interdit figural. C'est pourquoi ces films nous incitent à mettre en perspective le sentiment incestueux que fait ressurgir la nouvelle technologie dont ils usent, en cherchant les raisons profondes de cette incohésion esthétique et théorique qui les détermine.

L'introduction de l'ouvrage d'Hervé Joubert-Laurencin fait d'ores et déjà reposer de façon très nette la définition du cinéma d'animation sur une séparation entre celui-ci et le cinéma en prises de vues réelles (qu'il nomme, lui, « naturel » en référence à Sergueï Eisenstein). Comme il l'explique, « c'est bien autour de cette notion de “différence”, d'altérité, de partage entre deux *espèces* du même *genre* [...] que vont tourner, souvent sans le savoir, tous les avatars de la “dé-finition” du film d'animation », ce à quoi il ajoute : « Le besoin de définir et de délimiter se fait sentir dès lors qu'une sécession est déclarée » (Joubert-Laurencin, 1997, p. 36-37). La sécession dont parle ici Hervé Joubert-Laurencin est celle qui résulte de la nomination effective du domaine que son ouvrage investit, lors du premier festival international des Journées internationales du cinéma d'animation, à Cannes, en 1956. C'est donc durant cette décennie que le syntagme « cinéma d'animation » naît, intégrant très vite, de façon rétroactive, toutes les catégories cinématographiques qui peuvent s'y adjoindre en fonction de sa définition, nécessairement mouvante. En effet, comme le précise l'auteur, « impossible, avec ce nom, de ranger ce qu'il représente », ce qui explique que « l'animation [ait] des problèmes d'identité tout simplement parce que, comme le cinéma dit expérimental, le cinéma dit scientifique, [...] elle partage le privilège d'être, pour le cinéma tout entier, une sorte de *zone tampon*, grâce à laquelle ce dernier se délivre de tout état d'âme frontalier » (Joubert-Laurencin, 1997, p. 36-37).

L'omniprésence de la métaphore territoriale nous incite donc à envisager une frontière effective entre nos deux régimes de représentation, frontière que dessine par ailleurs nettement André Bazin dans sa critique du film *Les aventures de Perri* (1957), appendice méconnu au « Montage interdit » paru dans les *Cahiers du cinéma* en mai 1958 et qu'investit Hervé Joubert-Laurencin. Bazin écrit en effet, à

propos de cette production Disney mêlant animation et prises de vues réelles le temps d'une séquence onirique : « On connaît la fascinante théorie de l'antimatière supposant l'existence d'un univers miroir dont la réalité annule énergétiquement la nôtre. Ainsi de celui de Walt Disney, conçu du reste devant les miroirs où les animateurs du grand patron se découvraient des ressemblances animales » (Bazin, 1958, p. 52). Évidente est ici la prise en considération de la surface matérielle du miroir, qui opère une scission visuelle entre deux images diamétralement opposées, sauf que s'ajoute à cela le lien direct établi entre le miroir et la planche à dessin, l'univers renversé du premier s'assimilant de fait à l'univers graphique de la seconde. À ce titre, la photographie accompagnant la publication de l'article, révélant un animateur des studios Disney s'observant dans un miroir pour dessiner un personnage caricatural, est doublement intéressante. Si elle sert d'illustration à la citation de Bazin évoquant un « topos des discours sur le *cartoon* » (Joubert-Laurencin, 1997, p. 28), elle met surtout en jeu, en sus du miroir, une représentation de l'acte de création qui renvoie à tout un pan du dessin animé, celui se développant à l'ère de la cinématographie-attraction, et qui apparaît comme un lieu privilégié de la fameuse scission que nous tentons actuellement de décrire et d'interroger.

Héritiers de la série culturelle des dessins éclair ou *lightning sketchings*, les premières expériences d'animation graphique au sein des « photographies animées » se manifestent en effet par la présence du dessinateur ou simplement de sa main, traçant des figures qui prennent vie sous nos yeux : *The Enchanted Drawing* (1900), *Humorous Phases of Funny Faces* (1906) de James Stuart Blackton et *Fantasmagorie* d'Émile Cohl (1908). Véritables tours de magie filmés, ces films tirent parti d'une pratique culturelle préexistant au cinématographe, à savoir l'animation, aux sources de diverses séries culturelles allant des jouets optiques (zootrope, praxinoscope, etc.) aux Pantomimes lumineuses d'Émile Reynaud. Plus qu'une genèse, ce précinéma d'animation représente pour Marco Grosoli la « condition atemporelle de possibilité » du cinéma (Grosoli, 2009, p. 53), c'est-à-dire, en un sens, son origine achronologique. Or, la nouveauté attractionnelle du dispositif des « photographies animées » tend à subsumer la pratique culturelle de l'animation qui lui préexiste pour se la réapproprier sous l'égide du *film à trucs*, catégorie cinématographique consistant à faire croire à la réalité d'images invraisemblables et fantaisistes, illusion conditionnée par exemple par la juxtaposition, dans le même cadre, d'une main en prises de vues réelles et de son dessin, sur le point de s'animer.

De fait, ce que nous observons dans les premiers films à trucs usant de la prise de vue image par image ou *stop-motion* annonce symboliquement cette division fondamentale entre deux cinémas, même si, pour le moment, il n'y a théoriquement pas lieu de les différencier, puisque comme l'évoque André Gaudreault, à l'ère de la cinématographie-attraction, « animation is kinematography, and kinematography is animation » (Gaudreault & Gauthier, 2011, p. 88). Cependant, dans ces premiers films animant des dessins se devine malgré tout une frontière a priori infranchissable, se dressant entre la main filmée traçant les contours d'un personnage et l'animation à proprement parler du dessin, à savoir celle de la toile du dessinateur. Cette surface de représentation opère en effet comme une ligne de démarcation physique entre la prise de vues réelles d'un côté et l'animation image par image de l'autre. En pleine période d'institutionnalisation, le cinéma des premiers temps exclut donc déjà – visuellement et techniquement – le dessin animé de ses bornes définitionnelles, comme un monde *autre*, situé significativement de l'autre côté de l'écran que constitue la toile. Ce simple constat permet de mieux comprendre la division que l'institutionnalisation du cinéma opère dans le courant des années 1910 entre dessins animés statutairement autonomes – déliés de la main créatrice – qui instituent leur propre production sérielle et films en prises de vues réelles qui abandonnent progressivement le caractère attractionnel du film à trucs pour intégrer le trucage au sein du nouveau paradigme dominant : la narration (Chemartin & Gauthier, 2008, p. 334-335).

La plupart des films hybrides post-institutionnalisation, des *Out of the Inkwell* de Max Fleischer (1918-1929) aux *Looney Tunes passent à l'action* de Joe Dante (2003), en passant par *Qui veut la peau de Roger Rabbit ?* de Robert Zemeckis (1988), présentent ainsi les êtres animés comme des corps étrangers, poussant le vice jusqu'à interdire la relation sexuelle entre *toons* et humains dans *Cool World* de Ralph Bakshi (1992) sous peine de destruction de l'univers. Dans cette logique, la *performance capture* constitue une sorte d'espace intermédiaire qui n'est plus de l'ordre de l'« interface », pour emprunter le terme à Paul Wells (2007, p. 221) (l'expression caractérisant plutôt les films juxtaposant personnages graphiques et acteurs réels), mais plutôt une forme d'« interrègne », pour emprunter le terme à Marco Grosoli. Cet interrègne marque ainsi selon lui « un seuil d'indistinction entre un cinéma qui ne conserve de vrai que les mouvances actérielles, et qui a de feint la graphie numérique, les deux rigoureusement interdépendantes » (Grosoli, 2009, p. 54). Il est alors étonnant de relire la critique des *Aventures de Perri* d'André Bazin à la lumière de cette nouvelle technologie, l'auteur

concluant son article sur une note surprenante en décrivant le va-et-vient qu'illustre le film entre dessin animé et prises de vues réelles, supposant selon lui « la réciprocité et l'ambiguïté intégrale de cet univers » (Bazin, 1958, p. 53). Doit-on y voir le signe d'un passage possible entre nos deux régimes de représentation, a priori inconciliables ?

L'assimilation

Au-delà de cette catégorie précise du dessin animé – qui nous intéresse pourtant principalement ici par le lien graphique qu'elle tisse avec le cinéma numérique et les images de synthèse –, le cinéma d'animation repose intégralement sur une technique ou une pratique dont la définition évolutive et contingente change continuellement son lien à la prise de vues réelles. L'invention du syntagme « cinéma d'animation » est ainsi révélatrice, en ce qu'elle permet tout autant d'unifier un grand nombre de techniques cinématographiques singulières que d'attester de leur multiplicité. Or, pour multiples et diverses que soient ces occurrences, c'est bien en raccrochant les wagons du cinéma que les théoriciens et praticiens de l'animation en tant que technique peuvent rattraper le train de l'institutionnalisation. De fait, la première définition instituée à la fin des années 1950 par l'Association internationale du film d'animation envisage celui-ci comme « toute création cinématographique (rattachement, donc, au modèle institutionnalisé) réalisée image par image³ ». Constatons d'ailleurs qu'avant la nomination du domaine dans les années 1950, une partie de la production disneyenne de dessins animés tend très clairement à imiter la prise de vues réelles, ce qui donne rapidement naissance au principe graphique d'« illusion de la vie⁴ ». Ce processus d'assimilation peut être éclairé par le biais de la *performance capture*, nous amenant à mettre en évidence l'inadéquation du syntagme « cinéma d'animation » pour décrire un domaine expansionniste dont certaines pratiques techniques finissent nécessairement par excéder les frontières. Or, sans frontières, le cinéma d'animation ne risque-t-il pas de se déverser dans le cinéma en prises de vues réelles ?

Que ce soit dans les films de Zemeckis ou dans celui de James Cameron, la frontière établie entre prises de vues réelles et animation n'a plus de sens. L'indexicalité photographique du cinéma en prises de vues réelles est remise en question par la graphie numérique des personnages,

³ Définition présente dans le préambule des statuts de l'ASIFA (Association internationale du film d'animation), citée par Hervé Joubert-Laurencin (1997, p. 40).

⁴ Sur cette question, voir l'ouvrage de Frank Thomas et Ollie Johnston, *The Illusion of Life: Disney Animation*, publié chez Disney Editions en 1981.

et le principe d'image par image aux fondements du cinéma d'animation ne résiste pas à l'enregistrement des impulsions réelles données par les acteurs. Ces films ne sont donc pas plus proches d'un régime de représentation que de l'autre puisqu'ils s'interpénètrent et fonctionnent conjointement⁵. Mais ce désir de fusion, de correspondance n'est-il pas déjà finalement celui des animateurs Disney inventant leurs personnages graphiques comme autant d'autopourtraits en miroir déformé ? En inventant un cinéma funambule au dérangent équilibre, la *performance capture* éclaire en fait rétrospectivement le pléonasme oxymorique que sous-tend le syntagme « cinéma d'animation ».

Si Hervé Joubert-Laurencin rappelle que « les films d'animation sont manifestement fabriqués, et opposés à l'enregistrement lumiériste » (Joubert-Laurencin, 1997, p. 19), jalon définitionnel, nous l'avons vu, du cinéma en prises de vues réelles que l'on a rapidement – et sans doute abusivement – assimilé au terme « cinéma », Marco Grosoli écrit bien de son côté en ouverture de son article que « tout cinéma est cinéma d'animation » (Grosoli, 2009, p. 53), soulignant ainsi l'aspect pléonastique du terme. Il n'y a donc pas qu'un seul mouvement, scissionnel, dans le processus d'institutionnalisation du cinéma d'animation – aux côtés du cinéma, comme un grand frère dominateur –, mais également un second, simultané et contigu, d'assimilation, visant à faire se rejoindre les deux régimes d'image au sein d'une même pratique culturelle, celle, originelle, de l'animation. En affirmant dès 1920 que le dessin animé est « le père du cinématographe » (Cohl, 1920 [2007], p. 301), Émile Cohl ne fait rien d'autre que rappeler le tribut du cinéma en prises de vues réelles à la pratique culturelle qui le sous-tend, et qu'il s'est clairement réappropriée. Comme André Gaudreault le met en lumière, « ce serait d'une manière relativement usurpatrice que le paradigme de la captation/restitution aurait été consacré comme principe structurant premier de la série culturelle des vues animées, au point de faire ombrage à la série culturelle de l'animation » (Gaudreault, 2011).

⁵ À ce titre, encore une fois d'un point de vue plus « esthétique », l'abolition narrative de la frontière entre animation et prises de vues réelles peut être métaphorisée dans le récit d'*Avatar*, qui intègre le mythe du western pour le poser en principe structurant. La conquête d'un monde nouveau (la planète Pandora) passe par l'assimilation progressive de ce monde, ce dont le personnage de Jake Sully est le témoin figural en abandonnant son corps diminué en prises de vues réelles pour investir le corps plein et libéré d'un Na'vi en *performance capture*. Si les humains (la prise de vues réelles) cherchent à annexer les Na'vis (l'animation graphique), ils sont au final vaincus et c'est la *performance capture* en tant que processus réconciliateur qui en sort vainqueur.

Pourtant, le premier mouvement d'assimilation ne se fait pas dans le sens que nous venons d'évoquer, mais plutôt dans une perspective de correspondance au modèle que constitue le cinéma en voie d'institutionnalisation. À peine privées de leur main créatrice et de leur statut exhibitionniste, une partie des expériences de dessin animé statutairement autonome vont ainsi adopter un certain nombre de codes qui ne leur appartiennent pas en propre, mais qu'elles empruntent au cinéma en prises de vues réelles. Travellings, panoramiques, montage commencent alors à informer la catégorie d'animation la plus éloignée en apparence du cinéma en prises de vues réelles et de son lien indexical au réel photographique. Il est ainsi possible d'envisager deux directions extrêmes pour les expériences d'animation graphique à partir de cette émergence du dessin animé comme catégorie à part : celle qui va progressivement s'éloigner de toute volonté de ressemblance, voire de lien ontologique avec la prise de vues réelles, expériences animées qui s'adjoignent au cinéma d'avant-garde des années 1920 et tendent vers la sphère rétroactive du cinéma expérimental; et celle qui au contraire va pleinement adopter l'approche narrative héritée du cinéma-institution.

Ce standard, principalement représenté par Walt Disney, pourrait être décrit, selon les termes de J.P. Telotte, « comme une illusion d'une version de la vie que le public pourrait facilement reconnaître, accepter, et même trouver réconfortante, puisque les *cartoons* se mettent à ressembler de plus en plus au monde réel et à toucher à ses préoccupations » (Telotte, 2008, p. 57). En éclairant cette idée par le « mythe du cinéma total » d'André Bazin, Telotte en propose une vision historique particulière. L'« obsession du réalisme » décrite par Bazin comme étant le propre d'une invention en quête de son propre fantasme originel – le cinématographe et la reproduction de la vie – permet de penser l'animation disneyenne dans une perspective similaire, puisque les dessins animés du studio témoignent en un sens de la même obsession réaliste. Grâce à l'innovation technologique, nous explique Telotte, il s'agit en effet de délaisser la platitude dessinée des débuts du cinéma d'animation pour *progresser* vers une profondeur tridimensionnelle du *cartoon* – de fait plus « réaliste » et plus proche du cinéma en prises de vues réelles. Il n'est alors peut-être pas anodin de rappeler l'investissement récent de la firme Disney dans le développement de la *performance capture* avec *Le drôle de Noël de Scrooge* et *Tron – L'héritage* de Joseph Kosinski (2010), c'est-à-dire dans cette technologie abolissant justement la frontière séparant cette partie du cinéma d'animation du frère ennemi auquel il cherche tant à ressembler. En progressant vers « une illusion de la réalité de plus en plus complète »

(Telotte, 2008, p. 58), le cinéma d'animation tendrait donc, à croire cette vision bazinienne, vers un fantasme originel qui n'est pourtant pas le sien propre, mais celui de la prise de vues réelles. C'est tout le sujet, justement, du texte de Marco Grosoli, qui présente la *performance capture* comme une technologie permettant de retrouver et de réinventer l'origine du cinéma par le biais de l'animation.

La quête fantasmatique de l'origine

S'il est une caractéristique de la prise de vues réelles que la *performance capture* interroge profondément, c'est la notion d'indexicalité photographique, décrite par Tom Gunning comme étant la « relation physique entre l'objet photographié et l'image finalement créée » (Gunning, 2004, p. 40). Déterminante dans le procédé de captation/restitution ayant posé les bases techniques du cinéma en prises de vues réelles, cette notion paraît dans une certaine mesure mise en crise à l'ère du numérique « par la façon dont les images peuvent être stockées, transférées, et en effet manipulées » (Gunning, 2004, p. 40), bien plus aisément qu'avec la pellicule⁶. À ce titre, la *performance capture* tend à nous montrer que le processus d'assimilation que nous venons de décrire ne se constate pas uniquement d'un seul côté de la barrière, mais qu'il concerne également une partie du cinéma en prises de vues réelles, celui qui cherche à remettre en question son indexicalité photographique par le biais des effets spéciaux numériques ou de synthèse, le rapprochant dès lors d'une certaine façon du dessin. Dès 1988, Serge Daney écrivait en effet dans *Art Press* que là où « la télévision a généralisé l'idée d'enregistrement, d'inscription inaccusable, de trace originaire, [...] ce qui est revenu dans le cinéma, graduellement, c'est le dessin. L'énergie qu'il y a dans un film où on a dessiné les plans n'est pas du tout la même que dans les autres. Ce qui me frappe, c'est la revanche du dessin sur l'enregistrement, d'autant que le dessin, par nature, est sans doute beaucoup plus proche du monde des modèles, de l'informatique, donc déjà de l'image de synthèse » (Daney, 1988, p. 50). Cette tension vers un « cinéma dessiné », pour emprunter le terme à Hervé Joubert-Laurencin, représente un nouveau brouillage, une nouvelle remise en question des frontières entre nos deux régimes de représentation, qui culmine à nos

⁶ Soulignons malgré tout que l'article de Tom Gunning repose sur la thèse que la notion d'indexicalité demeure envers et contre tout, malgré la crise moult fois annoncée du numérique. L'intérêt du texte dans le cadre précis de cette étude repose sur sa définition très claire de l'indexicalité que nous nous permettons de remployer plus librement afin d'y confronter la technologie de la *performance capture*.

yeux avec le procédé de la *performance capture* faisant déborder le cinéma d'animation dans la prise de vues réelles, et inversement. Or, c'est en tendant vers cette mise en crise du processus de scission/assimilation qui a délimité et donc défini nos deux domaines techniques que ces films ultracontemporains nous permettent de remonter à l'origine, c'est-à-dire à ce point historiquement indéterminé d'indistinction entre cinéma d'animation et cinéma en prises de vues réelles : celui de l'animation en tant que *pratique culturelle*.

C'est en ce sens que nous pouvons entendre la pertinence de l'expression « seconde venue du cinéma » annoncée par la production d'*Avatar*. Comme l'écrit Marco Grosoli, « l'origine du cinéma n'est pas chronologiquement donnée, mais elle doit être rénovée et réinventée au fur et à mesure que la technique redéfinit le cinéma » (Grosoli, 2009, p. 53). La nouvelle technologie employée entre autres par Zemeckis entre de plain-pied dans cette logique. En proposant un nouveau paradigme de l'image en mouvement, la *performance capture* en révolutionne la définition technique qui la déterminait jusqu'alors, tout en inaugurant une nouvelle ère, celle du « cinéma virtuel ».

Au final, la *performance capture*, remettant en question les dispositifs de base du cinématographe Lumière, et de l'animation image par image, ne fait rien d'autre que reposer, à l'ère du numérique, la question originelle de la captation et de la restitution du mouvement. Cette question régit en l'occurrence le cinéma d'animation dans son ensemble, puisque, pour reprendre les termes de Joubert-Laurencin, « les animateurs, avec les intervalles et le calcul du temps, savent “à une image près” [...] ce qui concourt à l'origine du mouvement cinématographique » (Joubert-Laurencin, 1997, p. 39). Cette connaissance découle donc de l'animation comme pratique culturelle, c'est-à-dire ce principe structurant premier à la source du fonctionnement du cinéma en prises de vues réelles tout aussi bien que du cinéma d'animation. Comme l'écrit Alan Cholodenko en 1991, « l'animation comprend tous les films, tout le cinéma, constituait (et constitue toujours) leur condition de possibilité [...]. Dans ce sens, l'animation ne serait plus une forme de film ou de cinéma. Le film et le cinéma seraient des formes d'animation » (Cholodenko, 1991, p. 213).

Faire de la pratique culturelle de l'animation l'origine déterminante du cinéma permet ainsi de soulever l'inopérance du syntagme « cinéma d'animation » à l'ère du numérique, en particulier face à la *performance capture*. Abolissant notre frontière inaugurale, ces films ne peuvent ainsi être classés nulle part, remettent en cause les territoires qu'ils investissent,

et nécessitent de remonter à l'origine pour comprendre pleinement leurs implications théoriques. Nous proposons ainsi une règle canonique pouvant découler de ce constat : plus deux régimes de représentation techniquement déterminés et opposés tendent à se confondre l'un avec l'autre par le biais d'innovations technologiques, plus nous sommes renvoyés à leurs racines, c'est-à-dire vers l'origine achronologique de l'image en mouvement, constamment réinventée par le cinéma. Il est alors évident que la *performance capture* nous invite à repenser la division cinéma/cinéma d'animation sous l'angle d'une remise en question profonde de ce que représente techniquement le cinéma hybride. Gageons que, dans cette optique, le syncrétisme animation/prises de vues réelles pourrait constituer un outil d'interrogation des fondements historiques et théoriques de l'image animée, dont la mise en crise est également celle du cinéma tel que nous le connaissons, à l'aune d'une future hypothétique nouvelle institutionnalisation numérique.

Références

- Bazin, 1958** : BAZIN, André, « Les périls de Perri », *Cahiers du cinéma*, n° 83, 1958, p. 50-52.
- Chemartin & Gauthier, 2008** : CHEMARTIN, Pierre, et Philippe GAUTHIER, « Le dernier cri des dessins animés : Pérennité des attractions et nouveauté cinématographique », *Domitor 2008*, « Les cinémas périphériques dans la période des premiers temps », Perpignan, Presses universitaires de Perpignan, coll. « Études », 2008, p. 329-336.
- Cholodenco, 1991** : CHOLODENKO, Alan, « *Who Framed Roger Rabbit*, or The Framing of Animation », in Alan CHOLODENKO (dir.), *The Illusion of Life: Essays on Animation*, Sydney, Power Publications, 1991, p. 209-242.
- Cohl, 1920 [2007]** : COHL, Émile, « Les dessins animés et à trucs », repris dans *1895*, n° 53, « Émile Cohl », 2007, p. 301-305.
- Daney, 1988** : DANÉY, Serge, « Cinéma et télévision », *Art Press*, n° 127, 1988, p. 48-51.
- Gaudreault, 2011** : GAUDREAULT, André, « Le cinéma dit des premiers temps : Un bouillon de culture en pleine ébullition », texte écrit dans le cadre des travaux du GRAFICS (Groupe de recherche sur l'avènement et la formation des institutions cinématographique et scénique) de l'Université de Montréal, 2011.
- Gaudreault & Gauthier, 2011** : GAUDREAULT, André, et Philippe GAUTHIER, « Guest Editorial – Special Issue: Could Kinematography

be Animation and Animation Kinematography? », *Animation, an Interdisciplinary Journal*, vol. 2, n° 6, 2011, p. 85-91.

Gaudreault & Marion, 2011 : GAUDREAUULT, André, et Philippe MARION, « Le modèle de la double naissance à l'aune du numérique », conférence donnée à Newcastle (non publiée), 2011.

Grosoli, 2009 : GROSOLI, Marco, « Who Framed André Bazin? La 3D Motion Capture Performance et la question de l'origine », dans *Cinergie*, n° 17, 2009, p. 53-55.

Gunning, 2004 : GUNNING, Tom, « What's the Point of an Index ? or Faking Photographs », *NORDICOM Review*, vol. 5, n° 1/2, 2004, p. 39-49.

Joubert-Laurencin, 1997 : JOUBERT-LAURENCIN, Hervé, *La lettre volante : Quatre essais sur le cinéma d'animation*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, coll. « L'œil vivant », 1997.

Krohn, 2009 : KROHN, Bill, « Entretien avec Joe Dante », *Cahiers du cinéma*, n° 647, 2009, p. 13-16.

Telotte, 2008 : TELOTTE, J. P., *The Mouse Machine: Disney and Technology*, Chicago, University of Illinois Press, 2008.

Wells, 2007 : WELLS, Paul, « Contrepoint, interface, immersion : Animation et cinéma direct revisités », *Cinémaction*, n° 123, « CinémAnimations », dirigé par Pierre FLOQUET, 2007, p. 221-229.