



**HAL**  
open science

## Les Illusions parricides du film d'animation : un réel anamorphosé

Gérard Dastugue

► **To cite this version:**

Gérard Dastugue. Les Illusions parricides du film d'animation : un réel anamorphosé. Inter-Lignes, 2012, Le dessin animé ou les métamorphoses du réel, pp.303-18. hal-02568590

**HAL Id: hal-02568590**

**<https://hal.science/hal-02568590>**

Submitted on 9 May 2020

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

## LES ILLUSIONS PARRICIDES DU FILM D'ANIMATION : un réel anamorphosé

Gérard Dastugue  
UR CERES

« L'écran du cinéma est un miroir où le spectateur peut trouver d'autres identifications que son propre corps » affirme Christian Metz dans *Le Signifiant Imaginaire*<sup>1</sup>. Comme dans le processus du stade du miroir lacanien, l'écran peut recevoir toutes les projections sauf celle du corps du spectateur. De cette absence physique à l'écran (celui-ci étant un miroir symbolique et non tangible) naît une identification non pas comme objet (la représentation de soi) mais comme un avatar psychique (identification au personnage).

Cependant, « même si l'écran de cinéma n'est pas un miroir, le cinéma fascine le spectateur, assez pour lui faire perdre temporairement la conscience de son moi tout en le renforçant »<sup>2</sup>. L'écran devient alors le miroir de notre enfance dans lequel le corps s'est reflété, renvoyant l'image spéculaire du moi spectral. Tel l'enfant découvrant l'unité de son corps sous le regard de l'autre face au miroir, c'est la formation de la fonction du Je<sup>3</sup>, de l'identité de perception, qui est ici mise en œuvre. Le spectateur est bien ce sujet tout-percevant, doublement conscient de percevoir de l'imaginaire et conscient d'être celui à qui cet imaginaire se destine<sup>4</sup>.

Le cinéma d'animation propose un système identificatoire particulier. Par le choix de ses sources, par le destin de ses personnages, par la position de l'auteur, par le rapport à l'écran, il montre dans son évolution non plus une simulation, ludique et colorée, du réel mais bien, dans sa période plus contemporaine, son assujettissement.

En nous référant aux lignes précédentes, nous pouvons dire que l'existence de chaque spectateur est marquée par des étapes dans son éducation, des rencontres comme des découvertes. Prenons à ce titre l'exemple *The truth about Santa (Bottom Drawer)*<sup>5</sup>, l'un des innombrables dessins créés par Norman Rockwell (1894-1978) pour les couvertures du *Saturday Evening Post*.

La scène se passe dans une chambre à l'étage, visiblement celle des parents à en juger par la hauteur de la commode et la présence d'une pipe posée sur celle-ci. L'enfant, en pyjama rayé, arbore une expression de stupeur car il vient de découvrir dans le tiroir du bas, un costume de Père Noël qu'il tient à la main. L'enfant comprend alors que le Père Noël n'existe pas, qu'il n'est qu'une illusion, pire, un simple mensonge. Il comprend alors que ses parents lui ont menti, ont créé cette imagerie du vieux barbu bienveillant dans sa houppelande rouge et blanche.

Son regard fixe le lecteur-spectateur, semblant le prendre à témoin dans la perception de cette découverte, douloureuse, premier pas vers le monde réel. En perdant son innocence, il perd sa confiance dans ses parents et, corrélativement, dans les adultes. Il perçoit alors, de manière éminemment frontale, la différence entre réalité et fantaisie. En ouvrant le tiroir du bas (*bottom drawer*), il a levé le voile du mensonge et découvert le réel.

---

<sup>1</sup> Christian METZ, *Le signifiant imaginaire ?* Paris ? Christian Bourgois éditeur, 1984, p. 10.

<sup>2</sup> Frédéric CLEMENT, *Machines désirées*, Paris, L'Harmattan, 2011, p. 37.

<sup>3</sup> Jacques LACAN, « Le stade du miroir comme formateur de la fonction du Je telle qu'elle nous est révélée par l'expérience psychanalytique », Communication faite au XVI<sup>e</sup> Congrès international de psychanalyse, Zürich, 17 juillet 1949.

<sup>4</sup> Christian METZ, *Le Signifiant Imaginaire*, Paris, Christian Bourgois éditeur, 1984, pp. 65-70.

<sup>5</sup> Couverture du *Saturday Evening Post*, 29 décembre 1956.

Ce besoin d'imaginaire, cette nécessité de croire, propose, de manière plus ou moins consciente, des pistes de réflexion pour l'enfant, des chausse-trappes desquelles il doit se sauver à travers les aventures du ou des personnages auxquels il va s'identifier. Pour Bruno Bettelheim,

Les histoires strictement réalistes vont à l'encontre des expériences internes de l'enfant ; certes, il les écouterait et, peut-être, en sortirait quelque chose, mais il ne peut guère en extraire une signification personnelle susceptible de transcender un contenu évident<sup>6</sup>.

A contrario,

L'imagerie des contes de fées, mieux que tout au monde, aide l'enfant à accomplir sa tâche la plus difficile, qui est aussi la plus importante : parvenir à une conscience plus mûre afin de mettre de l'ordre dans les pressions chaotiques de son inconscient<sup>7</sup>.

L'imaginaire permet ainsi de tisser un fil d'Ariane dans le labyrinthe du réel. Par le récit imaginaire, l'enfant peut construire sa critique par delà le texte, riche en symboles et métaphores, et développer son questionnement.

Dans le dessin animé, le recours à un matériau-source textuel, le conte de fées dans la plupart des cas, devrait favoriser ce phénomène identificatoire, naturellement dynamisé par la fascination qu'exerce l'écran. Il y a pourtant, dans le dessin animé, destruction de la source.

### **Le parricide de la source : principes du conte, de plaisir et de réalité**

Il semble intéressant de souligner, au vu de notre approche, que *Snow White* (1937), le premier long-métrage d'animation sonore et en couleurs<sup>8</sup>, s'ouvre sur l'incantation de la méchante reine à son miroir-psyché. Le reflet qui lui est donné prend la forme d'un masque, une entité non incarnée, sans corporalité. La reine ne peut donc trouver l'unité de son corps, ce n'est pas un reflet ou une projection mais un double, un alter ego maléfique qui annonce déjà la transformation du personnage en sorcière. Dans cette mise en abyme du conte dans le cinéma mais aussi de la représentation du réel, l'histoire de Blanche-Neige vue par Walt Disney lance rapidement le processus d'identification pour le public, qu'il s'agisse des enfants ou des adultes.

Le choix du cinéma d'animation, en particulier celui produit par les studios Disney, de prendre dans l'univers des contes de fées matière à récit cinématographique, s'explique non seulement d'un point de vue moral et artistique (des récits voilés d'un apprentissage qui s'avère projectif pour l'enfant, nostalgique pour l'adulte voire pédagogique pour ce dernier devenu parent) mais aussi marketing (ces histoires appartenant le plus souvent à un inconscient collectif, connues et lues de génération en génération, le succès de leur adaptation est quasiment assuré). Ce qui fera dire à Richard Schickel que « la machine Disney a été conçue pour mettre en pièces les deux principales richesses de l'enfance – ses secrets et ses silences – obligeant ainsi chacun à partager les mêmes rêves orientés »<sup>9</sup>

Car Disney, dans sa quête éperdue du beau - alliée à celle d'un public le plus large possible - érode les contes de leur aspects les plus négatifs (et pourtant formateurs) qui

---

<sup>6</sup> Bruno BETTELHEIM, *Psychanalyse des contes de fées*, Paris, Editions Robert Laffont, 1976, p. 87.

<sup>7</sup> Bruno BETTELHEIM, *Ibid*, p. 41.

<sup>8</sup> Contrairement à ce qui est couramment entendu, *Snow White* de Disney n'est pas le premier long-métrage d'animation. Il fut précédé par *El Apostol* (1917) et *Peludopolis* (1931) de l'argentin Quirino Cristiani - certes réalisés en papiers découpés - et par *Le Avventure di Pinocchio* d'Umberto Spano et Raoul Verdini en 1936. Voir Pierre LAMBERT, *Disney, l'âge d'or*. Paris : Démons et Merveilles, 2006, p. 50.

<sup>9</sup> Richard SCHICKEL, *The Disney Version*, Chicago, Elephant Paperbacks (3<sup>e</sup> édition, 1997), p.18 (rapporté et traduit par Sébastien DENIS dans *Le cinéma d'animation*. Paris : Armand Colin, 2007, p. 201).

pourraient ne pas correspondre à ses valeurs de l'*American way of life* qu'il souhaite véhiculer à travers ce spectacle familial. Si le personnage malveillant conserve sa superbe mais se voit vite sacrifié à l'autel du happy end, le protagoniste, s'il connaît quelques avanies, sort toujours vainqueur là où le texte initial est parfois plus funeste<sup>10</sup>.

De nos jours, les enfants sont beaucoup plus gravement lésés : ils n'ont même pas la chance de connaître les contes de fées. La plupart d'entre eux, en effet, n'abordent les contes que sous une forme embellie et simplifiée qui affaiblit leur signification et les prive de leur portée profonde. Je veux parler des versions présentées par les films et les spectacles télévisés qui font des contes de fées des spectacles dénués de sens<sup>11</sup>.

Car si l'adaptation ne peut être que partielle (tout ne peut être dit ni montré), elle n'en demeure pas moins minée des traces de subjectivité/sélection de l'adaptateur-cinéaste : « le texte source est alors un tremplin à la rêverie des cinéastes. Ils s'en emparent, le choient, le détruisent, le refont encore et encore »<sup>12</sup>.

Lire une histoire à un enfant, c'est montrer à celui-ci que l'on approuve cette morale et l'imaginaire que l'on peut en tirer. Comme dans l'identification cinématographique, il y a identification à un imaginaire. Cette participation cautionnée du conte de fées dans l'éducation répond justement de cette évolution du ludique vers le rationnel, du plaisir vers la réalité. Le domaine de la réalité correspond à

tout ce qui advient à l'enfant dès qu'il sort de la dépendance initiale vis-à-vis de la mère bienveillante. Autrement dit, c'est ce qui advient dès que doit cesser la confusion entre la satisfaction objective et sa représentation hallucinatoire. Le réel se compose alors de tous les éléments naturels ou culturels qui opposent une résistance à l'enfant en introduisant de la distance entre le désir et sa satisfaction.<sup>13</sup>

Bruno Bettelheim illustre cette passation avec l'histoire des *trois petits cochons* où seul celui qui s'affaire à se construire une maison plus solide sera à même de mettre ces deux comparses – plus enclins au divertissement - à l'abri du grand méchant loup. En comparant deux adaptations animées de ce conte signées Walt Disney (*Three little pigs*, 1933, Silly Symphonies) et Tex Avery (*Blitzwolf*, 1942), on trouvera toute l'étendue narrative du film d'animation, entre une vision fidèle et normalisée chez le premier et une relecture sombre et propagandiste chez le second, les petits cochons incitant le public à investir dans des bons du gouvernement afin de contribuer à l'effort de guerre et détruire le grand méchant loup aux traits d'Adolf Hitler. Pédagogique pour l'un, politique pour l'autre (démagogique dirions-nous aujourd'hui avec le recul des années), le même récit textuel censé illustrer le sens des priorités, de la lucidité sur l'amusement en vient, par la mutation qu'engendre son passage à l'animé, à subvertir son message initial<sup>14</sup>.

---

<sup>10</sup> Dans la nouvelle d'Andersen, la petite sirène meurt, ce qui n'est pas le cas dans *The Little Mermaid* (1989). Le récit de *Pocahontas* (1995) s'arrête chez Disney avant qu'elle ne parte pour l'Angleterre où sa vie sera bien moins heureuse.

<sup>11</sup> Bruno BETTELHEIM, pp.42-43.

<sup>12</sup> Francis VANOYE, *L'adaptation littéraire au cinéma*, Paris, Armand Colin, 2001, p. 9.

<sup>13</sup> Bernard JOLIBERT, « Sigmund Freud » in *Perspectives : revue trimestrielle d'éducation comparée*, Paris, UNESCO : Bureau international d'éducation, vol. XXIII, n° 3-4, 1993, p. 473.

<sup>14</sup> Citons également *Red Hot Riding Hood* (1943) où Tex Avery subvertit le schéma narratif du *Petit Chaperon Rouge* – à la demande des personnages eux-mêmes, lassés d'évoluer dans un univers aseptisé – en présentant une grand-mère nymphomane, un chaperon rouge artiste de music-hall et un loup dragueur.

## **Le parricide des personnages : substitutalité et apprentissage**

*Bambi* (1942) reste comme l'un des traumatismes originels de l'animation. La séquence centrale de la mort de la mère – qui n'est pas explicitement montrée<sup>15</sup> - allait marquer l'esprit du public sur de nombreuses générations. Car le film parle de l'acceptation de la perte, de la résilience et de l'apprentissage de soi. *Bambi* n'est d'abord qu'un jeune faon maladroit, appelé à un grand destin, devenir le seigneur de la forêt, à l'image de cette vision d'un père fort et charismatique.

La représentation de la mort ou de l'absence d'un parent trouve dans le dessin animé un ressort dramatique évident car, inspiré des contes de fées, il ouvre au personnage principal le champ des possibles quant à son apprentissage. La mort du père dans *The Lion King* (1994) engendre une vengeance mais son absence (*Dumbo*, *The Jungle Book*, *Pinocchio*, etc.) incite à la découverte des autres et de soi. Dans le cinéma de Hayao Miyazaki, une maman malade (*Totoro*, 1988) ou des parents transformés en cochons (*Chihiro*, 2001) donnent toute latitude aux enfants d'explorer le monde qui les entoure, en l'occurrence une nature nouvelle et empreinte d'esprits séculaires.

Dans la création de son identité et afin de se protéger et surtout conserver une perception positive de la figure parentale, l'enfant scinde l'image du parent en deux personnalités distinctes, l'une bienveillante l'autre malveillante. Le conte de fées reprend cette distinction en créant des systèmes de doubles, permettant à l'enfant de venir à bout de ses sentiments contradictoires : la fée répond à la sorcière, le chevalier au dragon, et la bonne mère, décédée ou malade, s'oppose symboliquement à la méchante marâtre.

Le conte de fées met ainsi en exergue, et en récit, une symbolisation du conflit de type œdipien qui étire l'enfant. Les personnages malveillants et maléfiques obtiennent les plus beaux rôles, car ils ne sont que les avatars négatifs, les représentations nécessairement assombries de l'image des parents. Le monstre, l'ogre, la sorcière, la méchante belle-mère apparaissent ainsi comme les figures emblématiques d'un exorcisme narrativisé du trouble que connaît l'enfant avec le père ou la mère.

Rêver au prince charmant, à la magnifique princesse, c'est aussi projeter dans et à travers le conte de fées la possible déception engendrée par ceux-ci. Ils deviennent la version idéalisée du père et de la mère là où le monstre et la sorcière en donnent une incarnation infernale. Il y a donc substitutalité, remplacement d'une figure parentale par une autre, tutélaire – plus ouvertes aux digressions narratives – tutélaire.

Étudions le film *Up* (Pete Docter et Bob Peterson, 2009), récit mélancolique en effet miroir. Carl Fredericsen décide de réaliser le rêve de son épouse défunte en quittant la ville par les airs, la maison attachée à des milliers de ballons. Il va mener cette aventure accompagné – à son grand désarroi tout d'abord – de Russell, un enfant aux allures de scouts,.

Cet homme qui n'a plus son épouse et qui n'a jamais pu être père devient rapidement le faux grand-père de cet enfant qui veut à tout prix aider une personne âgée, ce qui lui permettra d'obtenir le badge qui lui manque et la fierté d'un père qu'il ne voit quasiment jamais et d'une mère de remplacement (« Phyllis n'est pas ma mère ! »)

Petit à petit, le personnage vieillissant et aigri accepte son rôle de père de substitution, marqué par la réplique « je ne veux pas ton aide, je veux ta sécurité ! ». Ainsi, alors que Carl et Russell se sauvent mutuellement, c'est bien le vieil homme qui viendra accompagner Russell à la remise des prix, alors que son père est absent. La substitution accède au remplacement dans la scène finale où tous deux se retrouvent à compter les voitures, assis sur le bord du trottoir (activité que Russell fait généralement avec son père) ainsi que dans le générique fin où le livre d'aventure laissé par Ellie, l'épouse disparue, a été transmis à l'enfant qui l'a rempli de photos de moments partagés avec le vieil homme.

---

<sup>15</sup> Elle a cependant été tournée et des plans montrant une balle la touchant au front puis l'animal tombant sur le flanc ont été par la suite retirés du montage.

Le film est une histoire du temps qui passe, du deuil mais aussi de la transmission : transmission du souvenir mais aussi de l'espoir (le livre d'Ellie), transmission du courage (l'aventure pour de vrai), transmission d'une paternité et corrélativement d'une enfance (par substitualité). Carl peut ainsi faire son deuil et tourner la page (du livre). L'adoration fétichiste qu'il conservait pour elle, par delà la mort, disparaît à travers l'arrivée dans sa vie d'une enfance. Il détruit aussi l'adoration pour le héros de son enfance, finalement peu glorieux, qui périra lorsque Carl viendra sauver Russell. Le film, dans la perte des croyances aveugles du passé, devient le crépuscule des idoles. Le récit de *Up* (qui envisage le verbe *growing up*, grandir) tue l'idolâtrie, l'incarnation spéculaire, pour faire naître deux identités nouvelles : un grand-père devenu père et un enfant devenu fils.

*Up* fonctionne donc également dans cette passation du principe de plaisir au principe de réalité pour Russell qui, dans sa solitude, jouait au boy scout et cherchait vainement à aider une personne âgée dans une volonté évidente de se responsabiliser. Du jeu, de la simulation du réel, il s'élève vers la responsabilité et vers l'adolescence et s'apparente finalement à l'enfant de *Toy Story* qui a grandi au fil des trois épisodes pour finalement « casser ses jouets » et briser son enfance en donnant, dans le dernier opus (2010), son jouet préféré à un autre enfant.

Nous le voyons, la disparition/absence des parents s'accompagne de la mise en place d'alter ego, de personnages mentors (Maître Shifu dans *Kung Fu Panda*) ou de soutien (le génie dans *Aladdin*) qui, par leur spécificités physiques (taille, race, etc.) ne peuvent représenter une projection du héros mais permettent l'évolution, l'apprentissage de ce dernier.

### **Le parricide de l'auteur : allusions et illusions postmodernes**

Dans le cinéma d'animation des origines, des œuvres telles que *Fantasmagorie* d'Emile Cohl (1908) ou *Gertie the Dinosaur* de Winsor McCay (1914), mettent en scène l'auteur, par une main dessinant circonvolutions et arabesques ou pour le corps entier de McCay lui-même domptant un sympathique brontosaurus. L'auteur, par sa présence en PVR<sup>16</sup>, transgresse les limites de la diégèse, signant ainsi une véritable insurrection du réel dans le monde animé qu'il a créé. La main de Cohl<sup>17</sup> est la main d'un créateur tout puissant, semblable à celle de *La Création de l'Homme* de Michel-Ange.

En 1988, le film de Robert Zemeckis *Who Framed Roger Rabbit ?* signa le retour en grâce des studios Disney après des années 80 décevantes, aux résultats noircis par quelques échecs relatifs (*The Black Cauldron*, 1985 ; *The Great Mouse Detective*, 1986) ou avérés (*Tron*, 1982). Le film, dans la veine de *Mary Poppins* (1964), le film confronte dans un même univers personnages en PVR et animés, dans une intrigue de film noir (l'histoire se déroule en 1947).

Si *Roger Rabbit* est bel est bien une « figure obsolète transformée en héros postmoderne »<sup>18</sup>, c'est que le film joue la carte de l'hommage et de la référence, en prenant bien soin que l'identification des sources soit possible pour le spectateur. L'enquête elle-même part sur les traces de l'assassin de Marvin Acme, le président de l'industrie qui fournit depuis toujours machines, outils, artefacts au personnages de cartoons permettant de générer rebondissements et explosions en tous genres, parvenant ainsi à des apogées dramatiques, des « acmés » auquel le nom fait allusion. La disparition d'un créateur est ici au centre du récit.

---

<sup>16</sup> PVR : prise de vue réelle

<sup>17</sup> Cette main à laquelle Osvaldo Cavandoli rendra hommage dès 1969 avec *La Linéa* et son personnage, éternel râleur, qui ne cesse de se plaindre auprès de son créateur.

<sup>18</sup> Hugh J. SILVERMAN, "The Mark of Postmodernism: Reading *Roger Rabbit*" in *Cinémas : revue d'études cinématographiques / Cinémas, Journal of Film Studies*, Volume 5, numéro 3, printemps 1995, p. 151-164.

Dans son ouvrage *L'écran post-moderne*, Laurent Juillier aborde « l'existence spécifique d'un cinéma de la sensation brute, de la dérision et de l'allusion<sup>19</sup> », ce cinéma postmoderne qui se partage « entre deux alternatives, celle du recyclage des figures anciennes et celle de leur contournement<sup>20</sup> ».

Le recyclage est allusif, référencé, dans la citation intertextuelle (voire métatextuelle) d'éléments connus en établissant un contrat de confiance cognitif entre l'auteur et le spectateur, le premier affirmant le caractère référentiel de la citation et attendant du second qu'il en prenne conscience à son tour. Il s'agit d'un « savoir mis à l'épreuve »<sup>21</sup> dans la mesure où le narrateur implante dans son discours des marques d'énonciation que le spectateur doit saisir. Le contournement est dans la mise en place de stimuli sollicitant des réponses plus émotionnelles et sensationnelles que d'ordre intellectuel (ces stimuli peuvent être dans la construction narrative ou dans l'apparatus de sa mise en œuvre tels les écrans larges, les effets 3D, le son THX, etc.)

Cette lecture postmoderne « est fondée sur un rejet de l'esthétique moderne et sur un recyclage superficiel des figures traditionnelles de l'animation »<sup>22</sup>.

La postmodernité ébranle la croyance en une pureté et une spécificité de l'Art, se posant ainsi comme une étape majeure de sa désacralisation, mais elle nie la valeur moderniste de la nouveauté. La nouveauté, si chère au modernisme, n'est plus, dans l'art contemporain, ni un moyen privilégié, ni un critère majeur du jugement esthétique. Bien au contraire, la postmodernité dénonce la nouveauté ou l'originalité comme des buts impossibles, voire comme des impostures<sup>23</sup>.

Il y a donc dans la pensée postmoderne ce refus de la nouveauté, de l'original. La démarche artistique se fonde alors sur la référence, la citation, qu'elles soient intertextuelles ou métatextuelles.

Pour Laurent Juillier, « il faut aussi combiner des citations des provenances les plus éloignées possibles du point de vue spatio-temporel, les limiter à une simple allusion, et surtout pratiquer l'emprunt sur le mode ludique, en dehors de toute fonctionnalité »<sup>24</sup>.

Le terreau des contes et légendes ayant représenté la base même de la culture animée, qui trouvait là un médium d'adaptation de ces textes littéraires, il est vite apparu abscons de citer ce qui l'était déjà. L'approche postmoderne promeut donc une allusion référencée à une culture collective créée de toute pièce par la communication de masse.

*Shrek* (Andrew Adamson, 2001) revisite les contes de fées dans une imagerie qui devient faussée dès lors que l'ogre, méchant traditionnel, est un gentil qui s'amuse à faire peur<sup>25</sup> là où le séduisant prince est un fieffé coquin. Dans cette inversion des valeurs, le référentiel au conte brise sa nature profonde, pédagogique.

Inversion des valeurs, certes, mais aussi questionnement des personnages quant à leur statut même de héros de contes. En s'interrogeant sur leur fonction, ils s'excluent de

---

<sup>19</sup> Laurent JUILLIER, *L'Ecran post-moderne, un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, Paris, L'Harmattan, 1997, p. 12.

<sup>20</sup> Laurent JUILLIER, *L'Ecran post-moderne, un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, p. 7.

<sup>21</sup> René MONNIER, *Approches d'une Énonciation Cinématographique*, Thèse, Université Toulouse II, 1989, p. 86. Voir également les compétences modales du spectateur mises en relief par la sémiotique greimassienne in A.J. GREIMAS et J. COURTÉS, *Sémiotique : dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette, 1979.

<sup>22</sup> Sébastien DENIS, *Le cinéma d'animation*, Paris, Armand Colin, 2007, p. 201.

<sup>23</sup> Caroline GUIBET LAFAYE, *Esthétiques de la postmodernité*, Etude réalisée dans le cadre d'une coopération entre l'Université Masaryk de Brno (République tchèque) et l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, Paris, Centre NORmes, SOciétés, PHilosophies (<http://nosophi.univ-paris1.fr>), p.5.

<sup>24</sup> Laurent JUILLIER, *L'Ecran post-moderne, un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, Paris, L'Harmattan, 1997, p. 23.

<sup>25</sup> Nous pouvons relier cet exemple à la production Pixar *Monsters Inc. (Monstres et Cie)*, Pete Docter, 2001) où la petite fille n'a plus peur des monstres (ce sont ces derniers qui sont terrifiés par l'enfant).

l'imaginaire dans lequel ils évoluent en une mise en abyme véritable. Comment croire en une imagerie, en un bestiaire, où chacun n'est qu'un comédien en représentation dans un simulacre autoproclamé ? La lecture postmoderne procède de cette mort de l'écran, de cette destruction de l'obstacle tangible entre réel et fiction, une « toile trouée » pour reprendre la théorie que Michel Chion applique aux mondes sonores<sup>26</sup>.

Après *Shrek*, comme après Bettelheim, on ne verra plus les contes de fées comme avant. Cet anti-héros d'ogre, cynique, asocial et peu hygiénique, campe en quelque sorte l'identité fondatrice de ces studios d'animation ; le « héros malgré lui » entraîne à sa suite une petite foule d'épignes animés<sup>27</sup>.

### **Le parricide de l'écran ou l'insurrection de l'hyper-réalité**

Dans *Simulacre et simulations*<sup>28</sup>, Jean Baudrillard énonce sa théorie de l'hyper-réalité : quand la simulation du réel, sa représentation, devient même plus forte que celui-ci :

Aujourd'hui, l'abstraction n'est plus celle de la carte, du double, du miroir, du concept. La simulation n'est plus celle d'un territoire, d'un être référentiel, d'une substance. Elle est la génération par les modèles d'un réel sans origine ni réalité : hyperréel. Le territoire ne précède plus la carte ni ne lui survit. C'est désormais la carte qui précède le territoire – précession des simulacres – c'est elle qui engendre le territoire...<sup>29</sup>

Le premier long-métrage d'animation entièrement réalisé en images de synthèse, *Toy Story* (John Lasseter, 1995) met en scène des jouets, plus faciles à animer car moins tributaires d'un souci de réalisme (on anthropomorphise les objets comme les animaux). La révolution apparaît quelques années plus tard en 2001 avec l'adaptation sur grand écran du jeu vidéo *Final Fantasy*<sup>30</sup>. La promotion du film met alors en avant les prouesses techniques, certes rendues possibles par l'astronomique budget de 150 millions de dollars, en particulier dans la représentation réaliste des personnages humains : rendu des tissus de la peau, expressions du visage, regards perçants. Dans la tradition de la rotoscopie que Disney utilisa dès *Snow White* (1937), *Final Fantasy* s'avère consacrer l'anima dessiné : des personnages humains, aux mouvements et expressions ultra-réalistes, dans une démarche esthétisante.

La rotoscopie ou sa version moderne la *motion capture* puise donc son essence dans sa sémantique : la capture du mouvement. Des acteurs de chair et d'os sont filmés, couverts de capteurs, laissant ensuite œuvrer la technologie informatique pour recouvrir ces modèles et les transformer en personnages diégétiques.

La motion capture devient de plus en plus film et de moins en moins animation, qui plus est lorsqu'elle met en scène des personnages humains. Dans un film en PVR, l'animation aurait été utilisée dans des séquences à effets spéciaux. Dorénavant, des films comme *The Polar Express* (Robert Zemeckis, 2003) ou *The Adventures of Tintin : the secret of the unicorn* (Steven Spielberg, 2011) ne sont que des films *motion capturés* et non des films d'animation<sup>31</sup>. Les héros, humains, se veulent fidèles, incarnés, réalistes, nous poussant

---

<sup>26</sup> Michel CHION, *La Toile trouée ou la parole au cinéma*, Paris, Cahiers du Cinéma, collection « Essais », 1988.

<sup>27</sup> Pierre-Mong LIM, « Le panda hypocrite : sinité, studios d'animation et discours orientaliste postmoderne », *Transtext(e)s Transcultures* [En ligne], 6 | 2011, mis en ligne le 07 avril 2011, URL : <http://transtexts.revues.org/index408.html>

<sup>28</sup> Jean BAUDRILLARD, *Simulacre et simulations*, Paris, Editions Galilée, 1981.

<sup>29</sup> Jean BAUDRILLARD, *Simulacre et simulations*, Paris, Editions Galilée, 1981, p. 10.

<sup>30</sup> En 1999, les effets spéciaux de *Matrix* des frères Wachovski auront porté plus loin encore la question des réalités virtuelles, le film se réclamant éminemment de la pensée de Baudrillard.

<sup>31</sup> L'adaptation de *Tintin* par Steven Spielberg répond néanmoins à une contrainte artistique évidente : retrouver à l'écran l'univers déjà dessiné par un auteur, en l'occurrence Hergé, et éviter de tomber dans la lourdeur des adaptations en PVR du héros qui avaient fleuries dans les années 60. Il est à noter que la première apparition à

presque à tenter le néologisme de « dessin animé » tant il semble surprenant que de telles avancées technologiques ne permettent rien d'autre que ce qui s'apparente à l'évidence à un retour en arrière.

En 1998, Philippe Dubois notait déjà que « la plupart des images de synthèse, alors qu'elles pourraient inventer des figures visuelles totalement inédites, jamais vues, s'efforcent au contraire de reproduire des images déjà là, des objets connus du monde »<sup>32</sup>. Les effets spéciaux de films en PVR tels que *Terminator II* (James Cameron, 1991) ou *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993), dates-phares dans l'utilisation de l'image composite au cinéma, œuvraient dans la une re-création : reconstruire ou prolonger un corps partiellement détruit pour le premier, donner vie à des créatures disparues pour le second.

L'animation semble devoir s'envisager aujourd'hui à travers le studio Pixar, parangon de l'animation 3D, unanimement salué pour son inventivité scénaristique, technique et artistique. La pensée postmoderne du studio s'implante symboliquement dès son logo présentant une lampe de bureau sautant sur les quatre dernières lettres du nom de la marque pour finalement atterrir sur le « I » qu'elle finit par enfoncer et remplacer. La lampe regarde alors autour d'elle comme surprise de son nouveau statut avant de regarder face caméra comme un point d'interrogation... Mais c'est bien la disparition du « I » qui est ici sémiotisable, ce « je » en anglais simulé par un objet non réel. Le simulacre affiché par Pixar, c'est le jeu du Je, l'incarnation synthétisée d'une première personne virtuelle.



La cybernétique, par son caractère programmé, avait lancé l'angoisse d'une révolte des machines, d'une rébellion des systèmes électroniques qui se retourneraient contre les créateurs. Les héros de *Ghost in the shell* (Mamuro Oshii, 1995) s'interrogeaient quant à leur statut de cyborg, animaux doués d'une raison qui ne devrait pas être consciente. Ainsi, comme nous l'avions énoncé en introduction de cet article, si le stade du miroir lacanien devient formateur de la fonction du Je, le simulacre cinématographique exponentiellement porté par les prouesses techniques de l'image de synthèse 3D en recule les fondements. Le Je narratif est écrasé par une petite lampe de bureau, véritable cyclope spectatorial qui projette sur l'écran non pas le corps du spectateur ni même son regard mais son quotidien. Le spectateur ne s'identifie toujours pas comme un objet mais un objet – en l'occurrence usuel – semble narguer son processus identificatoire.

Cette lampe est une lampe de table à dessin, sa présence est donc logique dans la présentation promotionnelle (le logo) du studio Pixar<sup>33</sup>. Elle symbolise donc le processus de production du film d'animation Pixar typique, en renvoyant néanmoins au contexte papier, à l'idée artisanale que l'on peut se faire traditionnellement de l'animation mais que la 3D a semble-t-il détruit. Mais elle est surtout la présence à l'écran de l'auteur dans l'absence de sa

---

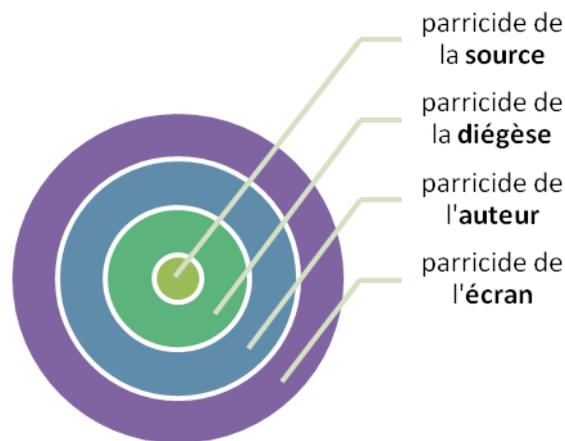
l'écran du jeune journaliste se fait par une représentation : un dessinateur de rue dessine le portrait de Tintin auquel il montrer son dessin une fois fini. Mais dans cette imagerie 3D, c'est le trait d'Hergé qui apparaît. L'effet miroir est à la fois intégré (le personnage de dos dont nous ne voyons pas encore le visage est présenté comme Tintin) et faussé (c'est l'original qui est représenté face à la présentation de son avatar moderne).

<sup>32</sup> Philippe DUBOIS, « la ligne générale (des machines à images) » in Philippe Dubois (dir.), « Le Cinéma d'Animation », *Cinéaction*, Paris, Editions Corlet, n°51, 1998, p. 32-33.

<sup>33</sup> Cette lampe fut le personnage principal de *Luxo Jr*, premier court-métrage créé par Pixar en 1986. Le réalisateur John Lasseter a pris modèle sur sa propre lampe de bureau, de la marque Luxo.

corporalité. Cohl, McCay, Cavandoli franchissaient le hors-champ pour apparaître à l'écran mais leur statut PVR les confortait dans leur position de créateur. Chez Pixar, le créateur s'efface derrière l'objet jusqu'à devenir spectateur des aventures de son artefact. L'écran de cinéma ne peut projeter le corps du spectateur, l'écran de Pixar ne peut projeter le corps de l'auteur, devenu spectateur.

La métamorphose du réel ici n'est autre que sa propre anamorphose. Le créateur s'efface derrière la créature, une créature qui semble lui échapper en asseyant la formation de son Je, le « I » d'une institution écrasée par le poids de l'artefact qu'elle a engendré. Il n'y a finalement que les années qui semblent séparer Luxo Jr. du gamin de *Bottom Drawer* : tous deux - par une découverte si surprenante qu'elle les pousse au regard caméra - vont construire leur personnalité et entrer dans un monde un peu plus adulte, basé sur un constat tautologique : je suis ce que je suis.



Dans ses formes actuelles, le dessin animé semble vouloir repousser ses propres limites représentationnelles. En se basant sur ses codes traditionnels de recours au conte, il se fait le témoin spéculaire d'un apprentissage intra et extra-diégétique, les récits initiatiques d'autrefois deviennent aujourd'hui des prétextes à relancer le regard vers l'écran. Mais en détruisant les vertus pédagogiques du texte, en hybridant les personnages, en systématisant l'auto-référence, en créant des avatars visuels, cet animé qui se voulait dessin se rapproche de ce qu'il a toujours voulu combattre. Et là où l'enfant affirmait son identité face au miroir, le dessin animé moderne semble faire de l'écran une psyché sans tain, s'interrogeant encore sur l'orientation et la nature de la réflexion.