

LE CINÉMA D'ANIMATION, DE L'EXPÉRIENCE POÏÉTIQUE À L'INVENTION ESTHÉTIQUE

12^e COLLOQUE DE SORÈZE

4, 5, 6 FÉVRIER 2015

LARA

Université Toulouse - Jean Jaurès
ESAV - Région Midi-Pyrénées

À l'Abbaye-École de Sorèze (Tarn)
COMMENT SE RENDRE À SORÈZE ?

Sorèze se trouve à une quarantaine de kilomètres de Toulouse, à proximité de Revel. L'Abbaye-École est indiquée dès l'entrée du village.

Une navette gratuite à destination de Sorèze partira de la Gare Routière de Toulouse tous les matins à 8h30, et quittera Sorèze pour Toulouse tous les soirs vers 18h30. Un panneau "Colloque de Sorèze" figurera sur le pare brise du bus.

Inscription pour la navette auprès de Djazaira Berkouk, secrétaire de l'ESAV, au 05 6150 44 46, ou par mail : esav@univ-tlse2.fr.

Modérateur : Patrick Barrès

•10h00 : Ouverture du colloque

Patrick Barrès, «Des conduites à l'aveugle, expériences poétiques, inventions esthétiques»

MOUVEMENT, MODÈLES, MODELÉS

10h30 : Sébastien Denis, « Animation et clignotement. Rendre visible l'invisible »

Le clignotement est l'une des bases du cinéma, du fait du fonctionnement des différents appareils que sont le projecteur, mais aussi le flipbook ou les jouets d'optique pour lesquels l'intermittence des images est visible. Le cinéma expérimental structurel des années 1960 et 1970 a largement employé cette mise en abyme de l'appareil. Il s'agira dans cette communication d'analyser la visibilité du passage d'une image à une autre comme une forme de valorisation de ce qui est normalement invisible dans le fonctionnement "normal" du cinéma ou de l'animation - une animation non saccadée, non apparente. A travers un corpus composé essentiellement de films d'animation expérimentale

(Norman McLaren, Len Lye, Stan Brakhage, Robert Breer, José Antonio Sistiaga...) ou de films expérimentaux employant le phénomène du flicker (Paul Sharits, Peter Kubelka, Rose Lowder...), on interrogera les limites de l'animation. Le clignotement est également présent dans des films d'animation plus traditionnels (notamment au Japon, chez Tezuka ou Miyazaki), mais il apparaît là encore comme une mise en abyme du médium cinématographique et de l'animation elle-même. Pour rappeler une définition célèbre de McLaren, il s'agit bien de manipuler les interstices invisibles qui sont entre les photographies... et de les rendre visibles.

•11h00 : Pause

•11h15 : Sébastien Roffat, « Le cinéma d'animation et l'évocation de la Shoah : comment un tel sujet a-t-il affecté la forme ? »

Les films d'animation, aux multiples techniques, parviennent à aborder les questions les plus difficiles grâce à la liberté que leur offre leur plasticité formelle. Comment la guerre, la déportation, l'extermination des Juifs ou encore le traumatisme

ont-ils affecté la forme même (le tracé, la figuration des visages et des corps, la densité des images) des films d'animation qui les ont évoqués ? Peut-on faire une belle œuvre d'un tel événement ?

•12h45 : Serge Verny, « Tableau polyoptique, moving panorama, animation illimitée... »

Les différentes temporalités qui relient la dimension scénographique à la dimension picturale seront examinées dans les représentations de paysage. Parallèlement aux premières synthèses graphiques du mouvement qui permettent d'animer les figures au XIX^{ème} siècle, certains dispositifs révèlent les changements et les transformations lentes du paysage. L'invention du tableau polyoptique de Jean-Pierre Brès, Le Diorama de Louis Daguerre, peinture "mécanique" qui transcrit les changements atmosphériques par les jeux de lumière et d'ombre, le moving panorama, qui a

existé sous des formes miniatures ou monumentales en sont quelques exemples.

Pour la peinture en mouvement dans le cinéma d'animation, sous divers aspects, ces procédés sont recréés et imaginés parmi lesquels le déroulement et la superposition des couches dans l'axe de la profondeur, liés à l'épaisseur temporelle.

Dans les marges de l'animation, avec les possibilités numériques, les modalités des paysages en mouvement disparaissent sous de nouvelles formes.

•12h15 : Discussion

•12h30 : Déjeuner

APRÈS-MIDI

Modérateur : Sébastien Denis

•15h00 : Pierre Floquet, « Du geste à l'abstraction du mouvement »

On considérera ici des films d'animation figurative, qui néanmoins par leurs démarches esthétiques peuvent se situer à la marge de l'abstraction, dès lors qu'il s'agisse de mettre le geste en images, de mettre en mouvement la représentation du mouvement.

Certaines séquences tirées de McLaren, mais encore, des références à Gianluigi Toccafondo sont

autant de mises en perspective, et de points d'ancrage à un décryptage qui s'appuie sur les films de Joanna Quinn (du dessin animé) et sur ceux de Barry Purves (des marionnettes). Le choix de ces deux animateurs britanniques se justifie autant par leur contemporanéité que par leur complémentarité artistique, en tant que deux figures emblématiques du cinéma d'animation indépendant. Il

s'agit de rapprocher leurs réflexions sur la mise en pratique de leur art, plutôt que les opposer par leurs techniques d'expression. Leurs points de vue sont autant de pistes pour une confrontation entre leurs propos et les résultats obtenus sur film.

•15h30 : Georges Sifianos, « La représentation de la mer, à travers l'analyse du mouvement, dans la frise du Parthénon »

Lors des nos travaux précédents, nous avons observé que l'analyse du mouvement fut utilisée comme élément structurant dans la composition de la frise. Nous en avons noté l'utilisation systématique de "positions clefs" à la manière du cinéma d'animation. Norman McLaren disait à propos de ce cinéma, que "ce qui se passe entre les images est plus important que ce qu'il y a sur les images". Cette même attitude dialectique est identifiable dans la composition de la frise. Dans la démocratie athénienne l'essentiel résultait de la coopération des individus. Ainsi, le mouvement évoqué prend la charge d'une métaphore politique. De plus, dans le prolongement de la quête de l'harmonie du cos-

•16h00 : Pause

•16h15 : Laury-Nuria André et Sophie Lécole Solnychkine, « De Muse en musée, L'Antiquité ré-animée dans Hercule de Walt Disney »

Le long-métrage d'animation *Hercule* (1997) propose un traitement de la "matière antique", par les moyens de l'animation, qui ouvre, au sein du champ de la réception contemporaine de l'Antiquité, un espace de réception-création singulier. Point d'anachronisme ici, mais une achronie productive et ludique qui permet la coprésence d'éléments culturels antiques et contemporains dans le même espace. Celle-ci prend chair grâce à un régime plastique qui joue sur le même principe, en engageant une poétique du bousculement et de la fusion d'éléments hétérogènes qui renouvellent l'expérience esthétique.

Hercule congédie la ruine, marqueur canonique de l'Antiquité, au profit d'un catalogue de stéréotypes

•16h45 : Nicolas Thys, « *Uncanny valley* et nouvelles représentations du corps dans le cinéma d'animation contemporain »

Depuis l'apparition du concept d'*Uncanny valley* dans les années 1970, le cinéma d'animation a su s'emparer de ce terme originaire du domaine de la robotique. Ce dernier désigne une région de réponse émotionnelle négative envers les objets qui possèdent des ressemblances frappantes avec les humains, mais qui n'en sont pas. Depuis les années 1990 et le développement massif des nouvelles images et des technologies de création numérique, il est au cœur des principales réflexions autour de la représentation du corps mais le plus souvent en conservant cet aspect négatif. C'est le lieu dans lequel il faut éviter de pénétrer au risque de perdre le spectateur, ce qui a pu être constaté dans l'utilisation de la motion capture.

Pourtant au moment où ces images contaminaient le cinéma contemporain, d'autres cinéastes ne les utilisant pas, et principalement orientés vers le cinéma de marionnettes, ont commencé à s'aven-

Dans une tentative pour extraire le geste du mouvement, peut-on alors invoquer une certaine part d'abstraction, dans la conception d'un mouvement qui se veut figuratif ?

mos, la représentation de la frise est conçue littéralement comme une partition de musique dont nous avons retranscrit et interprété un extrait.

Aujourd'hui, nous allons tenter d'ajouter un élément à cet ensemble multiple et complexe : Nous allons essayer de démontrer l'existence d'une représentation de la mer évoquée par le mouvement des vagues qui déferlent en filigrane aboutissant sur la côte avec l'écume, les tourbillons, le sac et le ressac.

Quand on sait que l'Athènes de Périclès était une puissance maritime, cette allusion à la mer par le mouvement latent prend tout son sens.

antiques détournés qui s'incarnent dans des objets antiques bien précis : les vases de la céramique attique. En mettant en mouvement ces objets inanimés, caractéristiques de l'Antiquité grecque, Hercule les instrumentalise sur un double plan, à la fois diégétique et méta-diégétique. L'animation des céramiques grecques, en servant d'ellipses spatio-temporelles et/ou de commentaire à l'action, structure le récit et organise les lieux diégétiques entre eux. Dans le même temps, elle image le processus même de l'animation. Mais l'auto-réflexivité - courante - du cinéma d'animation est ici débordée et renouvelée par les logiques plastiques des objets et de la culture antique.

turer dans cette vallée. C'est comme si la figurine, et notamment celle de silicone, devenait un lieu de résistance et offrait dans l'utilisation du volume - et donc de la troisième dimension - sur l'écran - en deux dimensions - de nouvelles potentialités. Parmi ces animateurs on citera l'australien Anthony Lawrence et l'anglais Robert Morgan. Leur univers narratif est totalement différent, le premier étant davantage attiré vers le quotidien, les histoires de famille, le second étant un cinéaste dit "de genre" orienté vers le cinéma d'horreur.

Notre réflexion se concentrera sur deux points. D'une part, nous étudierons le rapport à l'espace et à la matière de Lawrence et Morgan, similaire et pourtant différent, et d'autre part la manière dont le concept d'*Uncanny valley* retravaille le rapport au réel chez Lawrence et à l'imaginaire chez Morgan.

•17h45 : Discussion

L'ESPRIT D'ATELIER, POÏÉTIQUES ET FORMES AUTONOMES

MATIN

Modérateur : Serge Verny

•10h00 : Céline Henry, « Aventures animées sous contraintes programmées »

Les innombrables croisements entre techniques, matériaux et procédures qui caractérisent le domaine de l'animation ouvrent les pratiques à des terrains d'expériences, de recherches et d'inventions constantes. Lorsque Mirai Mizue, par exemple, décide de réaliser le film d'animation *Wonder en 365 jours*, à raison de 24 dessins par jour, il s'engage dans une expérience créatrice inhabituelle et contraignante, qui semble restreindre un vaste champ d'actions et d'explorations. La contrainte, définie comme une entrave, et même une violence, resserre le cadre de la mise en œuvre. Elle s'inscrit, selon sa dimension déterminée, du côté du programme, qui convoque ce qui est de l'ordre de

l'automatisme et de la visée.

Le recours à la contrainte problématise ainsi l'articulation entre les facteurs programmés et le versant aventureux et incertain de l'expérience poétique de l'animation. Ces différents termes se croisent, se relancent et s'indisposent sans nécessairement s'opposer, ni même se différencier clairement. Certains choix, tel que l'absence de story-board, envisagés d'emblée comme des formes de liberté, tiennent peut-être davantage de la contrainte. L'examen de démarches privilégiant l'expérimentation permettra de questionner les enjeux de la contrainte délibérée, qui n'exclut ni la liberté, ni l'imprévu, bien au contraire.

•10h30 : Stéphanie Cadoret, « La performance d'animation, expérience aux limites du dispositif cinématographique »

La performance d'animation, qui consiste à fabriquer en direct des images animées, n'est pratiquée que par quelques-uns aux limites du cinéma, des arts numériques et des arts vivants. Employant à la fois des technologies contemporaines et des moyens low-tech, elle rétablit un lien avec les traditions précinématographiques.

En brisant les conventions du cinéma d'animation (on y voit l'animateur), ces performances questionnent la production de l'image animée et son écart par rapport à la prise de vue réelle. Elles rendent visible le processus créatif et le positionnement du réalisateur - "l'interstice invisible qui s'étend entre les images" souligné par McLaren. La présence de l'animateur au côté de son ani-

mation a deux conséquences : l'activation d'une symbolique archaïque au sein de la création numérique et le questionnement du rapport de l'homme contemporain à ses outils. La performance d'animation apparaît comme un déferlement de l'imaginaire par la médiation machinique - "l'expression instrumentale" chère à André Martin.

L'animation, artisanat de l'illusion lumineuse, implique une tension entre matérialité et intangibilité. Au cœur du processus mécanisé de l'animation, le performeur démontre que la confrontation du corps et de la machine peut être un processus de souveraineté, que la machine, loin d'être aliénante, peut encore remplir son rôle d'instrument de *poiesis*.

•11h00 : Pause

•11h15 : Jérémy Pailler, « Poïétique de la circularité, fictions construites »

En amont d'un nouveau projet de film, le cinéaste plasticien configure un ensemble d'éléments-cadres. Il organise son atelier, élabore ou s'approprie des techniques et des médiums afin d'assurer un contexte favorable au développement de son intention. Pourtant, malgré l'émergence de fortes lignes stratégiques, les phases d'expérimentation interrogent ce programme au point de le redéfinir régulièrement. La tactique de l'artiste en est bouleversée, et son chantier réactualisé. Suivant les voies de réflexion proposées par Richard Conte, une poïétique de la circularité régule les moments du processus créatif et affecte le chantier problématisé en tant que dispositif. Attentif aux formes innovantes suscitées par les pratiques de recherche, le réalisateur d'animation inscrit l'élaboration du scénario dans ce régime

de renouvellement perpétué et de porosité. Les contenus narratifs éclouent par articulation aux opérations plastiques ou aux flux irréguliers d'inspiration. Le cinéaste-auteur assume une part de fébrilité comme ressort fédérateur de ses fictions. Il détourne ainsi les formes conventionnelles de narration tout en affirmant progressivement une ligne de conduite singulière. Nous souhaitons caractériser cette poïétique de la circularité et identifier son rôle dans la construction de fictions inventives. Nous apprécierons les nouveaux paradigmes scénaristiques qu'elle modélise. Nous aborderons cette question dans le cadre des ateliers individuels et des grands studios, dans lesquels des dynamiques circulaires sont également à l'œuvre en dépit des standards qui les administrent.

•11h45 : Lucie Ling, «Plasticités du reflet et temporalités dans le cinéma d'animation»

Selon les usages, le reflet peut constituer un enjeu dans le cas du cinéma d'animation. Sa plasticité et son expressivité peuvent compléter d'une manière particulière l'intrigue principale voire parfois suggérer un imaginaire qui se définit comme tout autre.

Malgré son attachement au milieu à partir duquel il est généré, ne pourrait-on interpréter le reflet indépendamment de l'histoire principale, comme un fragment reflétant alors une totalité. De fait, il s'affirme comme l'expression d'un moment opportun, *kairos* dont il faudrait se saisir pour comprendre la trame principale. Cet "instant d'inflexion" rejoint

l'origine étymologique du terme "reflet" lui-même, qui vient du latin *reflexus* et *reflecto* signifiant "courber en arrière, recourber (...)". Par opposition, le reflet peut devenir lieu parallèle, évocation d'un imaginaire souvent inaccessible mais aussi espace d'introspection. Le reflet n'est plus alors une "image affaiblie" mais bien l'expression d'un monde autre, quelquefois vecteur d'une forme de vérité ou de réponse. Il sera donc question de définir à la fois les expressions mais aussi l'impact que le reflet peut opérer sur l'intrigue principale et ce, à travers différents exemples du cinéma d'animation.

12h45 : Discussion

12h30 : Déjeuner

APRÈS-MIDI

Modérateur : Pierre Arbus

•15h00 : Inès Jerray, « Tensions de surface dans l'expérience de l'animation »

Le cinéma d'animation envisagé comme œuvre d'animation en général, celle qui manifeste du mouvement et de la vie, se rapporte à des processus propres aux êtres vivants et à des procédés de création artistique. Par le potentiel poétique et l'expérience plastique de l'animation, nous examinerons à travers une approche poïétique, les variations à la surface des images et du regard. Elles concernent la notion de densité, de superposition, de fusion-décollement d'images. Les films des réalisateurs Nicolai Troshinsky, Malcolm Sutherland et Nicolas Doligent, ainsi que la démarche sous-tendue par nos expérimentations plastiques, permettront d'explorer ces aspects. Nous les interrogerons par l'approche d'une coexistence de l'animé et de

l'inanimé, plutôt qu'à travers une démarche dialectique, en nous appuyant sur les écrits de Thomas LaMarre et de Gene Youngblood.

Nous observerons les modulations de tensions génératrices d'animation, à travers l'expérience d'image(s) dans une durée. La référence au mirage servira à illustrer les variations d'intensité de lumière et/ou de couleurs. Dans le domaine plastique et filmique, ces variations impliquent des nuances de qualité de textures et d'opacités, des fluctuations de temporalités. Le mirage n'étant pas une illusion, c'est aussi l'attachement à l'expérience réelle et tangible que nous exprimons à travers ces recherches et créations.

CRÉATION-RECHERCHE EN CINÉMA D'ANIMATION, PRÉSENTATION DE FILMS

•15h30 : Jean-Baptiste Peltier, *Le Premier qui Vit un chameau* (2014)

Le Premier qui Vit un Chameau est un projet qui se focalise sur la transmission cinématographique du souvenir d'un lieu : un gîte habité par l'auteur chaque été pendant plusieurs années consécutives lors de son enfance, et quitté depuis longtemps déjà. Le souvenir doit se développer ici comme une expérience sensorielle qui joue avant tout du potentiel plastique du son. Des sons ont été captés sur le lieu du souvenir et servent de matériau pour provoquer mais aussi reconstituer ce souvenir. À la manière dont on fait un plan d'architecte et une maquette, ces captations sont manipulées pour représenter dans un premier temps l'espace

mental, et en communiquer la sensation. Le projet se développe par la suite sous une forme cinématographique, dans un aller-retour entre une image animée incomplète (par définition), et un son foisonnant...

Il s'agira de présenter et d'envisager les processus de mise en place du film dans leur spécificité, de voir en quoi l'animation s'adapte à ce type de projet, mais aussi de quelle manière la mise en place d'espaces et de séquences sonores spécifiques comme écriture "scénaristique" du film en amont de l'image participent à la communication des sensations d'espace et de souvenir.

16h00 : Pause

• **16h15 : Julien Arnal, *Dans ton regard* (2015)**

A travers la présentation d'une réalisation personnelle, *Dans ton regard*, un court métrage en animation directe sous caméra, il sera question de revenir sur les différents termes du chantier de création et de préciser les poétiques de l'incertain et du dessin engagées suivant des conduites créatrices aventureuses. Celles-ci intègrent une démarche que l'on peut qualifier de "cheminement à l'aveugle". Elles reconsidèrent les moteurs de la création en inscrivant les paramètres de l'accident, de l'instable et de l'indéterminé au cœur même du processus de création.

Synopsis : il y a certains visages que l'on préférerait dissimuler, des cicatrices que l'on aimerait faire disparaître. Mais le corps d'un homme reste à jamais marqué par les horreurs de la guerre. Tel est le destin tragique d'un homme, dont la vie a basculé du jour au lendemain et qui au lieu de perdre la vie, a perdu son corps. Un homme qui comme beaucoup d'autres gueules cassées, s'est réveillé un matin dans un corps qu'il ne connaissait pas, un corps avec lequel il faut apprendre à se reconstruire et à affronter les regards...

• **16h45 : Maxime Thiébault, « Vidéomapping, cinéma d'animation d'invention environnementale pour une expérience poétique »**

Le vidéomapping est une technologie multimédia d'animation visuelle et lumineuse. La pratique du vidéomapping, par son dispositif mobile et la projection multi-supports, permet d'investir, au moyen du cinéma d'animation, différents milieux et de problématiser plus généralement la pratique du site.

Des espaces de plus grande échelle, des volumes ou des milieux de textures se substituent au plan-support classique. La cartographie (mapping) relève d'une opération spatiale dans le site d'intervention, qui impose la sélection d'un lieu d'exercice, un cadrage, une distance de projection,

une prise de repère réalisée *in situ*. une pratique de chantier et en chantier. C'est suivant cette posture artisanale, et dans le cadre d'une collaboration avec la Chambre de Métiers et de l'Artisanat de Tarn-et-Garonne, que l'exercice d'invention s'est porté sur la valorisation des gestes des métiers de l'artisanat autour d'un programme intitulé le Répertoire Numérique du Geste Artisanal. C'est aussi l'occasion pour le plasticien de reconsidérer sa pratique au travers des métiers, lors des activités de captation et de retranscription du geste, et à l'occasion d'une "poétique artisanale" territorialisée.

Avec les contributions de Sophie Gallo (DMA Cinéma d'animation, Cournon d'Auvergne), de Frédérique Blanchin (IUP Arts Appliqués, UTJJ) et Jérémy Pailler (LARA, UTJJ)

• **17h15 : « Table-ronde : "Création-Recherche en cinéma d'animation" »**

Sébastien Denis, Sébastien Roffat, Serge Verny, Georges Sifianos, Xavier Kawa-Topor, Sophie Gallo,

Frédérique Blanchin, Florian Duval, Patrick Barrès.

VENREDI 6 FÉVRIER

RÉCITS D'INVENTION ET CONSTRUCTIONS DE MONDES

MATIN

Modérateur : Sébastien Roffat

• **10h00 : Xavier Kawa-Topor, « Dimension performative du récit oral dans le cinéma d'animation »**

L'approche que je souhaite développer relève de la dimension performative du récit oral dans le cinéma d'animation. Elle part du constat que la voix en tant que vecteur narratif, qu'elle soit donnée comme celle des personnages à l'écran ou celle d'un narrateur extradiégétique, entretient avec l'image cinématographique un rapport tout à fait singulier. L'impossibilité ontologique d'enregistrement synchronisé de la voix et de l'image fait que le travail du cinéma d'animation se fonde sur une dichotomie irréductible entre le régime de la voix narrative et celui des images. Une "étrangeté" de la voix du personnage à son corps est à l'œuvre qui participe de sa plasticité même dans des modalités très diverses. Dans le processus de fabrication, deux approches générales peuvent

être opposées. La première, notamment à l'œuvre dans les studios japonais, tend à considérer le travail de l'animateur comme "premier" pour ce qui relève de l'acting du personnage et attend de l'interprétation du comédien qu'elle se "cale" sur une animation préexistante. Dans la seconde approche, européenne notamment, la voix est enregistrée avant l'animation, lui donne son rythme, son grain, son souffle. Dans un cas, c'est la voix qui "double" l'animation, dans l'autre l'animation qui "dessine le contour plastique" de la voix dans son expressivité narrative. Déjouant le simple enjeu du "synchronisme", les films où le rapport de la voix à l'image ne peut plus se définir en terme d'antériorité, relèvent d'une poétique du rythme où le récit advient à l'écran à chaque instant, au risque de

son effacement et de sa disparition. Cette dimension performative me semble particulièrement à l'œuvre dans *L'Homme qui plantait des arbres* de

Frédéric Back, *Shéhérazade* de Florence Miailhe et *Le Mont Chef* de Yamamura Kôji sur lesquels je souhaite centrer mon analyse.

•10h30 : Vincent Souladié, « Le regard de l'enfant et la mise en désordre du monde dans le cinéma de Hayao Miyazaki »

Hayao Miyazaki a dédié une majorité de son œuvre à mettre en image des personnages d'enfants qui agissent en médiateur du monde fictionnel. Les enfants miyazakiens reconfigurent l'univers à leur portée pour en redéfinir la nature à la mesure de leur imaginaire. La réalité filmique traverse leur regard, et l'innocente intelligence avec laquelle ils appréhendent le monde nous est présentée comme un régime de vision idéal. Miyazaki semble ainsi vouloir nous faire partager leur assurance satisfaite, en deçà de tous préjugés, leur croyance souveraine en la primauté de l'univers

sensible, l'immédiateté originaire de leur regard et leur acceptation inconditionnelle du merveilleux comme partie prenante du monde. La figure de l'enfant miyazakien se présenterait alors comme l'instrument d'une mise en désordre qui réveille la réalité en déjouant les tensions du savoir pragmatique par la revendication des vertus du croire. L'art du cinéma d'animation favorise alors la rencontre et l'harmonisation des contraires à travers une recherche esthétique dont il convient encore de se demander si elle ressort d'une lecture critique ou béate du monde.

•11h00 : Pause

•11h15 : Benjamin Thomas, « Penser le cinéma avec le dessin animé : quand l'animation s'invite chez Takeshi Kitano »

Considérons que le dessin animé est une modalité de l'image animée qui aurait un moindre pouvoir de faire oublier qu'elle procède d'une immobilité originelle. On peut bien théoriser le cinéma à l'aune de la fixité qui le constitue, celle des photographes : elle n'opère pas dans l'expérience cinématographique. En revanche, dans certains usages japonais du cinéma d'animation, la fixité continue empiriquement, poétiquement, de constituer l'image en mouvement : c'est notamment, dans certaines scènes, la fixité des corps, dont seuls les visages s'animent.

Le présent travail ne considérera cependant pas l'animation comme fin, mais comme moyen. Il s'agit

en effet de se pencher sur la présence en ouverture d'*Achille et la tortue* (2008) de Takeshi Kitano, d'une séquence d'animation contant le paradoxe de Zénon d'Elée.

Cette séquence dit déjà tout, sur le mode du détour, de la course du personnage principal pour atteindre un but à jamais inatteignable (devenir peintre). Mais elle révèle surtout l'un des enjeux formels du film. Ainsi, la tension sensible, pleinement sensible, entre stase et mouvement qui travaille ici l'animation dit-elle ce qui est au cœur d'un film tentant d'inventer, sur un plan esthétique, une "fixité mobile", en en appelant à la peinture comme au dessin animé.

•11h45 : Samuel Kaczorowski, « Osamu Tezuka et la réinvention de la narration dessinée »

Au début des années 1950, le japonais Osamu Tezuka (1928-1989) se taille un nom en introduisant le langage cinématographique dans la bande dessinée. En 1961, les dynamiques s'inversent puisque c'est armé de sa seule expérience de mangaka, et d'une poignée de collaborateurs, qu'il reprend une de ses bandes dessinées à succès : *Tetsuwan Atom*, (connu en Europe sous le nom "Astro boy"). Tezuka signe alors la première série télévisée d'animation de l'histoire. Quand le dessin animé déferle sur le petit écran, on parle d'"animation limitée" pour désigner (autant que pour dénoncer) les dispositifs inventés par le japonais pour "tenir la distance" sur un format de série télévisée.

Je propose d'examiner les parallèles entre publications imprimées et créations cinématographiques

pour tenter de montrer comment ces allers et retours récurrents permirent à l'artiste d'introduire une écriture filmique inédite, faite d'ellipses formidables, d'images à l'expressivité et au dynamisme inouïs, dans un horizon télévisuel encore en devenir mais déjà avide de divertissement.

Si art et productivité sont encore tenus à distance l'un de l'autre par tous les archaïsmes qui survivent à la modernité, la bande dessinée comme le dessin animé s'exhaussent dans un territoire qui intègre d'emblée la question de la reproductibilité. Les signes graphiques sont, dès le départ, conçus pour que sur chaque vignette du manga, sur chaque cellule de l'anime, l'on puisse décliner rapidement, qui, une étape du mouvement, qui, une variation dans l'expression d'une figurine.

•12h15 : Discussion

•12h30 : Déjeuner

•15h00 : Gilles Methel, «Du cinéma comme forme particulière d'animation»

Tout le pré-cinéma d'avant 1895, trouve son origine dans le dessin animé. Dans les années 70, au début de l'infographie, il existait deux grands axes en audiovisuel : l'analogique c'est-à-dire la captation d'un moment donné dans un lieu précis ; le digital, c'est-à-dire le fait de pouvoir, à l'aide d'un ordinateur, recréer, en 3D, un monde visuel n'ayant aucun référent "réel". Les progrès de l'image de synthèse font qu'elle peut désormais se confondre avec une certaine réalité enregistrée. La numérisation de tous les supports audiovisuels font que la dichotomie qui prévalait jusqu'alors se retrouve réduite à néant. Il n'y a plus de différence foncière entre une

scène réellement filmée et une scène entièrement réalisée par ordinateur. Aussi nous assistons de plus en plus à une hybridation entre ce qui est de source analogique et ce qui est animé numériquement. La confusion entre ce qui est capté sur le vif et ce qui est reconstruit *ex nihilo* est totale. Le cinéma tend à (re)devenir, à cause de la facilité de plus en plus grande de modifier certaines séquences filmiques, une forme particulière de l'animation, animation invisible mais omniprésente.

•15h30 : Julien Honorat, «De l'accélération vidéologique d'un dessin *in process* au rôle "animant" du geste filmé»

Quels prolongements poétiques cache l'idée que l'animation d'un dessin manuel en train de se faire se débarrasse autant des instants privilégiés de passages de la main dans le plan que le reste cinématique s'en trouve habité ? Impression de vie par un montage vidéo accélérant le film de la croissance d'une plante sur la base de notre connaissance implicite de la durée, montage alternant dessins animés et séquences avec acteurs humains en milieu réel dans certains films (ex. *Princess* d'A. Morgenthaler...), la dépendance vidéologique d'un dessin en mouvement vis-à-vis de l'appareil gestuel réel le percevant, le fabriquant ou le figurant

reste entière. Sachant que loge, entre une feuille et une caméra la surplombant, l'intervalle d'un geste de vie, d'un souffle (image grecque d'une âme associée au vent), comment la main se filmant peut-elle contraindre le dessin, via un hors-champ technique, à re-monter vers le milieu palpitant de la vie ? Nous présenterons la création-recherche d'un rythme animant la fiction audiovisuelle à l'échelle matériologique des gestes la préfigurant et dont l'implantation paysagère primitive relève autant d'une topographie du regard (cadrage, visagité...) que de la quotidienneté du corps perceuteur.

•16h00 : Pause

•16h15 : Manuel Siabato, « La technologie de captation de mouvement comme une voie vers la rétro-animation »

Aujourd'hui, les techniques et les technologies de captation et de suivi de mouvement permettent une reproduction fidèle des gestes des comédiens ou de tout autre élément souhaité. Nombreux sont leurs avantages : par exemple la vitesse de production, le réalisme de l'animation ou la facilité d'utiliser à l'infini les mouvements récupérés. On peut rester admiratif devant leurs possibilités mais leur utilisation à outrance crée une sorte de concurrence entre une animation dite traditionnelle et des nouvelles formes hybrides qui menaceraient de faire disparaître des savoir-faire et de nombreux corps de métier. Ces rivalités ont toujours existé. Disney et son studio copiaient depuis *Blanche Neige* le mouvement de comédiens pour les repro-

duire par rotoscopie sur les personnages de ses films. Le Rotoscope, une invention des Fleischer datant de 1917 censée donner plus de réalisme à la production n'a pas fait disparaître le métier d'animateur. La captation de mouvement n'est pas récente mais un outil de plus vers une esthétique du réalisme. Les questions que soulève l'utilisation de l'ordinateur dans le domaine de l'animation ne peuvent pas rester cantonnées à reproduire la réalité ou le geste dans sa naturalité. Il est peut-être temps d'envisager une utilisation différente de cette technologie où le travail de l'animateur ou du marionnettiste est valorisé, par rapport à la singularité du geste.

•16h30 : Discussion

•17h00 : Clôture du colloque