

Technique, genre ou médium ?

Pour une réévaluation de l'expression « dessin animé »

Jean-Baptiste Massuet



Éditeur
MSH Paris Nord

Édition électronique

URL : <http://appareil.revues.org/2333>

DOI : [10.4000/appareil.2333](https://doi.org/10.4000/appareil.2333)

ISSN : 2101-0714

Référence électronique

Jean-Baptiste Massuet, « Technique, genre ou médium ? », *Appareil* [En ligne], 17 | 2016, mis en ligne le 11 juillet 2016, consulté le 30 septembre 2016. URL : <http://appareil.revues.org/2333> ; DOI : [10.4000/appareil.2333](https://doi.org/10.4000/appareil.2333)

Ce document a été généré automatiquement le 30 septembre 2016.

contrat creative commons

Technique, genre ou médium ?

Pour une réévaluation de l'expression « dessin animé »

Jean-Baptiste Massuet

- 1 Aux côtés des notions de « cinéma d'animation » ou de « film d'animation », dont l'usage s'est très largement répandu dans le discours des cinéastes, des critiques et des universitaires depuis les années 1950¹, trône une autre notion, d'égale importance en termes historiques et pourtant largement reléguée au second plan par tous les commentateurs précités : celle de « dessin animé ». Si le dessin animé appartient bel et bien à la sphère du cinéma d'animation – qui englobe toutes les productions faisant usage de la technique de l'image par image² – le fait que le premier préexiste au second, et qu'il continue à être employé après les années 1950 prouve non seulement l'importance de son héritage, mais également le fait qu'il désigne quelque chose de différent. Sans chercher ici à amoindrir la complexité de la relation qui lie ces deux notions à travers l'Histoire du cinéma, notons simplement que l'existence de l'expression « dessin animé » souligne l'insuffisance du paradigme technique de l'animation à permettre d'identifier ce type de productions, et qu'il est nécessaire de prendre également en considération le support visuel qui le détermine.
- 2 Ainsi, là où le « film d'animation » réunit des supports ou substrats aussi différents que le dessin, la marionnette, la pâte à modeler, la glaise, la poupée, le papier découpé, etc., le « dessin animé », de son côté, réunit plutôt des styles et des écoles eux aussi distincts, allant des productions de James Stuart Blackton et Émile Cohl dans le cinéma des premiers temps aux longs métrages des studios Disney, en passant par les films expérimentaux de Viking Eggeling, les « mangas³ » d'Isao Takahata et Hayao Miyazaki, les *cartoons* de la Warner Bros ou de la MGM, les « animés » d'Osamu Tezuka, etc. On le comprend, ces œuvres n'ont que peu de choses en commun, si ce n'est qu'elles appartiennent toutes à la fois au cinéma d'animation en général et au domaine du dessin animé en particulier, étant composées de dessins successifs produisant l'illusion de mouvement par le biais de la technique de l'image par image. Mais les choses se compliquent davantage lorsque l'on sait que certaines formes paraissant s'extraire des déterminations techniques du dessin animé (films en images de synthèse, films de

marionnettes, films en *clay-motion*) ont été – ou sont encore – désignées sous cette appellation⁴. Ce constat permet de remarquer que, à l’instar de la notion surplombante de « film d’animation », la notion de « dessin animé », apparemment plus précise, révèle en définitive un véritable flou identitaire à plusieurs niveaux : il est non seulement compliqué de savoir ce qu’elle contient concrètement (les films de silhouettes, comme *Les Aventures du prince Ahmed* de Lotte Reiniger, sorti en 1926, par exemple, sont-ils à considérer comme du dessin animé ?), ce qu’elle veut dire (insiste-t-on sur le dessin, sur l’animation, sur la conjonction des deux ?), ce qu’elle n’est pas (pourquoi les films de synthèse sont-ils parfois encore appelés des dessins animés ?), et même ce que sa forme syntaxique révèle concrètement au sein de ses usages (l’expression est parfois utilisée au singulier, parfois au pluriel⁵).

- 3 Ce que l’on pourrait considérer comme une forme de syntagme – composé de deux lexèmes non reliés par un trait d’union, ce qui n’en fait pas vraiment un « mot composé » – nécessiterait sans doute une recontextualisation pour mieux saisir les conditions de son apparition historique au sein de la sphère cinématographique. Si la question terminologique nous paraît d’importance, c’est qu’elle met en jeu un évident problème : comment une expression unique et généralisante peut-elle rendre compte avec précision de la complexité et de la diversité du domaine auquel elle est censée renvoyer ? L’utilisation toujours aussi fréquente, à l’heure actuelle, de la notion de « dessin animé » ne constitue bien sûr pas la preuve du bien-fondé de certains usages, mais elle invite à interroger leurs présupposés épistémologiques. Au-delà des différences qui distinguent concrètement les objets englobés par cette notion surplombante, c’est surtout ce que cette diversité révèle de ses usages qui nous paraît intrigant. La question qui se pose n’est donc pas tant « qu’est-ce que le dessin animé ? », mais bien plutôt « d’où vient cette notion de “dessin animé” ? »
- 4 Il est nécessaire de rappeler ici que cette expression peut être envisagée sous plusieurs angles, en fonction de la manière dont on choisit de la percevoir. Distinguons d’entrée de jeu deux approches : le dessin animé peut être considéré à la fois comme un syntagme, fonctionnant comme la somme des deux termes, mais aussi comme une locution, s’apparentant dès lors à un ensemble indivisible. La première option permet de l’entendre de deux manières : comme un syntagme adjectival – l’adjectif « animé » venant qualifier le nom « dessin » – ce qui relèverait d’un sens purement *technique* ; ou comme un syntagme nominal, cas dans lequel ce qui primerait serait alors le dessin, c’est-à-dire le mode visuel servant d’interface entre l’animation et le regard spectatoriel – en un mot, un *médium*. Mais envisagé comme locution nominale, l’ensemble « dessin animé » pourrait également être perçu comme un « bloc prêt à l’emploi » porteur d’une seule fonction, ou encore d’une seule signification. De ce point de vue, la locution renvoie davantage à une catégorie, ou encore à un *genre*, c’est-à-dire, dans ce cas précis, une sous-branche de la production cinématographique (et plus particulièrement hollywoodienne) reposant sur certains codes (absence d’acteurs vivants, omniprésence du gag, édulcoration du contenu) de plus en plus assimilés, au cours du siècle, à un cinéma dévolu aux enfants⁶.
- 5 De nombreux dictionnaires ont acté cette double, voire triple conception ; en témoigne par exemple l’édition de 1985 du *Petit Robert*, définissant le dessin animé en deux points :
 1. Film cinématographique réalisé en partant d’une suite de dessins représentant les phases successives du mouvement d’un corps. [Le médium graphique et la technique d’animation sont ici tous deux sollicités]
 2. Branche de l’art, de

l'industrie cinématographique relative à ce genre de films⁷ [la notion de « genre » est ici directement employée].

Cette ambiguïté n'a rien d'ontologique ; elle puise ses racines au sein de l'histoire du dessin animé, qui ne peut être envisagée autrement que comme une histoire discursive. Les premiers usages de la locution « dessin animé » sont ainsi empreints d'un trouble sémantique toujours à cheval entre les trois acceptions, ce qui est à l'origine de certaines querelles idéologiques, en particulier celles afférentes à l'invention de cette forme esthétique.

- 6 Nous nous sommes déjà, au sein d'autres travaux, interrogés sur la possibilité même de l'invention du dessin animé, en particulier à l'aune de sa double définition problématique⁸. Mais au-delà du conflit technique/genre dont nous avons alors cherché à cerner les modalités, il convient de saisir que cette double caractérisation du « dessin animé » n'est en réalité compréhensible qu'à la lumière de la troisième voie définitionnelle que nous abordons au sein de cet article, et qui viendrait entériner l'irrésolvabilité du problème. Entendu comme *médium*, c'est-à-dire comme un intermédiaire entre un émetteur et un récepteur, le dessin animé reposerait – c'est là tout le problème – tout autant sur sa dimension technique que sur sa spécificité graphique le différenciant d'autres modalités représentationnelles liées à l'image en mouvement. Il serait important de s'interroger sur les origines de cette appréhension, sur ce qui a pu la justifier, et surtout sur le fait de savoir dans quelle mesure elle pourrait s'avérer être à l'origine du problème que nous souhaitons ici mettre en évidence. En fusionnant le syntagme et la locution, l'approche du dessin animé comme médium brouille la frontière entre technique et genre, mais elle met surtout en évidence le fait que cette incertitude identitaire est à la source de la perception du dessin animé comme un objet « autre », qu'il convient de distinguer d'autres formes médiatiques. Or, c'est peut-être avant tout parce qu'il est un objet étrange, entre-deux, que le dessin animé nécessite de se voir conférer une identité dont on cherche à fixer le sens, mais qui se heurte à la variabilité sémantique ainsi qu'à l'inscription de l'expression choisie pour le désigner dans un contexte de pensée précis. Si l'altérité du dessin animé est ainsi à l'origine de la nécessité théorique de le penser et de le définir comme un médium, nous nous demanderons ce que cette appréhension produit en retour sur cet objet, et dans quelle mesure elle peut contribuer à le complexifier, alors même qu'elle serait censée en simplifier l'approche.

1. De la technique au substrat.

- 7 Les premières querelles entourant l'objet « dessin animé » ont été presque intégralement causées par le flou sémantique entourant l'expression nouvelle, aussi déterminée que relativement imprécise. La juxtaposition des deux termes « dessin » et « animé » remonte au début des années 1910, la première occurrence que nous ayons pu trouver, en l'état actuel de nos recherches, datant de 1911 et étant liée à la sortie en France de *Little Nemo* de Winsor McCay, adaptation cinématographique de sa fameuse bande-dessinée créée en 1905⁹ : *Le Dernier cri des dessins animés*. Mais à l'époque, on s'en doute, il n'est nullement question de définir un genre. L'expression désigne bien une forme déterminée par la technique réalisant un effet d'animation sur des dessins, et non plus sur des photographies. Comme Sébastien Roffat a pu le mettre en évidence, « le terme “dessin animé” [...] s'est imposé directement après 1908, en s'inspirant de celui de “vues animées” qu'on employait au début du xx^e siècle¹⁰ ». En dehors de cette succession immédiate

relevée par l'auteur, sans doute discutable, il est intéressant qu'il poursuive ainsi : « ces dessins animés [...] créent l'effet phénoménologique de mouvement consubstantiel de l'expérience cinématographique¹¹ ». Décrire la création d'un « effet phénoménologique », c'est symptomatiquement appréhender, de manière sous-jacente, le dessin animé comme étant le facteur principal de production de cet effet – il est en ce sens davantage entendu comme « animation de dessins » que comme « dessins dotés de mouvement ». C'est l'animation qui prime sur le dessin, c'est-à-dire la phase technique de mise en mouvement en elle-même – si c'était le dessin qui primait, les spectateurs auraient pu se contenter des productions dessinées dans les journaux de l'époque.

- 8 Il paraît important de signaler cette différence dans un contexte où la caractéristique graphique de ces expériences n'avait pas autant d'importance que leur inscription dans une logique de sidération produite par l'animation. Ces films étaient en l'occurrence considérés comme des films à trucs et nullement comme des « dessins animés » à l'époque¹², preuve de l'importance toute secondaire attribuée à l'identité graphique de ces images. Ainsi, même lors des premières occurrences de l'expression, l'important était sans doute que ces dessins *s'animent*, et non pas qu'il s'agisse de *dessins animés*. C'est ce qui explique que l'on puisse entendre l'expression, lors de ses premiers usages, davantage sous un angle technique¹³, faisant de l'adjectif « animé » la composante essentielle du syntagme. Comment pourrait-il d'ailleurs en être autrement alors même qu'il n'existe pas encore, à ce moment, de forme suffisamment installée et stabilisée esthétiquement pour donner naissance à un « genre » de films dont la spécificité serait de faire du dessin l'unité de base de la représentation ? Il convient en effet de souligner que les premières expériences réalisées par les pionniers de l'animation de dessins que sont James Stuart Blackton et Émile Cohl, débute régulièrement par la présence du dessinateur dans le cadre – souvent uniquement par le biais de sa main – c'est-à-dire par une introduction en prises de vues réelles. Sans compter que ces premières productions côtoient également à plusieurs reprises des expériences d'animation truquistes basées sur la mise en mouvement d'objets inertes captés photographiquement (*The Haunted Hotel* de Blackton en 1907, ou encore *Rêves enfantins* de Cohl en 1910, pour ne citer que les plus connus).
- 9 En raison de cette diversité stylistique, difficile d'arguer que le dessin animé ait pu être appréhendé différemment de ces autres productions, puisqu'il s'agissait dans tous les cas de films « attractionnels¹⁴ » reposant presque uniquement sur la sidération du spectateur face à des images ou des objets qui, comme les photographies en leur temps, n'étaient pas destinées à s'animer de prime abord. Les premiers usages de l'expression « dessin animé » ne peuvent se départir de cette approche, et renvoient donc nécessairement à la dimension technique qui les sous-tend : l'animation. Or, il convient de relever que c'est justement sur ce point que se sont par exemple appuyés les historiens et critiques défenseurs d'Émile Cohl pour le sacrer, dès les années 1930, « père du dessin animé ». Le premier paradoxe, on le voit, réside dans le fait que l'approche technique est à la base d'un processus rétroactif de consécration d'un inventeur, mais qu'envisagée uniquement sous un angle technique, cette invention perd ce qui est censé constituer sa « spécificité » définitionnelle, à savoir le dessin. L'animation est en effet une pratique partagée par bien d'autres œuvres qui n'usent pas nécessairement de formes graphiques.
- 10 Pourtant, cette question de la technique paraît absolument essentielle dans les premiers textes et les premiers échanges consacrés au dessin animé. En témoigne par exemple la querelle, datant de mars 1938, entre René Jeanne, fervent défenseur de Cohl, et un certain Paul Reynaud, attribuant pour sa part à son père l'invention des dessins animés. On

devine qu'il s'agit ici du célèbre Émile Reynaud, et que la discussion par lettres interposées concerne ses fameuses Pantomimes Lumineuses, spectacles publics datant de la fin du XIX^e siècle composés de dessins mis en mouvement par le biais d'une machinerie manipulée par l'artiste. Ces petites saynètes à base de personnages dessinés durant quelques minutes et nécessitant plusieurs centaines de dessins successifs ont été considérées par certains chercheurs comme un ancêtre du cinématographe ou du dessin animé, la chose étant compréhensible car ces petits spectacles, diffusés sur un écran, avaient bel et bien l'apparence de dessins animés « modernes ». Cependant, les dessins n'étaient pas photographiés – ils étaient réalisés directement sur une bande de celluloïd – ce qui excluait la reproductibilité, et d'autre part, la diffusion des dessins, orchestrée par l'artiste, n'était nullement mécanisée. Ces deux faits suffisaient à des auteurs comme Jeanne pour estimer que les travaux de Reynaud n'étaient pas du dessin animé « cinématographique » et qu'en ce sens, c'était Cohl le véritable inventeur du « dessin animé moderne ».

11 Cependant, comme Paul Reynaud l'écrit à Jeanne :

Pour moi, ce qui constitue avant tout ce genre de travail, c'est l'exécution par l'artiste des différentes attitudes destinées à produire l'illusion du mouvement, c'est, en somme, *l'analyse du mouvement par l'œil sans le secours d'aucun appareil reproducteur*. C'est dans cet art qu'E. Reynaud était passé maître. [...] Quant au procédé de *synthèse*, que les dessins exécutés soient projetés directement ou qu'ils soient d'abord photographiés un par un et projetés ensuite, cela me paraît n'avoir qu'une importance tout à fait secondaire, et si j'ai signalé dès longtemps la différence dans le procédé d'exécution, c'est uniquement par souci d'exactitude, mais, à mon sens, cela n'infirme en rien l'antériorité de Reynaud¹⁵.

12 Il est aisé de constater ici, dans le discours de Reynaud, le paradoxe que nous venons de relever. Alors même que la question technique paraît d'importance – l'idée de l'analyse du mouvement par le créateur des dessins et la synthèse du mouvement par l'œil du spectateur, c'est-à-dire par extension, de l'animation des images dans la salle de projection –, elle met totalement à mal la possibilité même d'attribuer à Émile Reynaud la paternité du « dessin animé ». Si le procédé de synthèse en lui-même a peu d'importance, encore une fois, n'importe quelle unité de base pourrait être animée pour produire, finalement, le même effet « d'illusion du mouvement ». René Jeanne se confronte en définitive au même problème puisque, selon lui, c'est l'usage de l'appareil cinématographique qui fait de Cohl un inventeur : mais dans ce cas, la dimension graphique ne paraît-elle pas presque secondaire ?

13 Ce long détour historiographique et terminologique est essentiel pour comprendre que les premiers discours faisant usage de l'expression « dessin animé » jonglent entre deux perceptions : d'une part, le dessin animé doit être envisagé comme une technique d'animation, quasiment brevetable – ne serait-ce que pour pouvoir conférer à tel ou tel artiste le privilège de son *invention* ; d'autre part, il s'agit bien de mettre en valeur le dessin comme unité de base, engageant par exemple Paul Reynaud à envisager les Pantomimes lumineuses comme du « dessin animé », pour la simple raison que l'appareil de son père permettait d'animer des dessins¹⁶. Ce qui apparaît ici, c'est l'idée d'un syntagme désignant tout à la fois une technique et un substrat¹⁷, conciliant l'instance permettant le relais vers un récepteur – le dessin (mu) – et la technique informant cette instance – l'animation. Cependant, s'il est encore compliqué, selon nous, de parler d'un « médium » à part entière, c'est parce que cette expression bifide ne désigne pas seulement une technique et un substrat : elle renvoie également à un genre.

2. Du substrat au genre.

- 14 Il n'y a pas de « règle » historique concernant la manière dont le dessin animé a été perçu à telle ou telle époque. Nous ne cherchons donc nullement à dépeindre une évolution, mais plutôt des circulations entre ces diverses perceptions, ce qui explique que parfois, l'expression puisse signifier plusieurs choses à la fois. Lorsqu'Émile Cohl affirme, en 1925, qu'avec *Fantasmagorie* (1908), *Le Cauchemar du Fantoche* (1908) ou encore *Un Drame chez les Fantoche* (1908), « le genre des dessins animés [est] lancé¹⁸ », sa relecture historique se double d'une interprétation multiple de son énoncé. Non seulement le syntagme « dessin animé » n'avait pas encore vu le jour en 1908 pour qualifier ces productions, mais l'idée même d'un « genre » paraît clairement anachronique, si l'on entend le genre à la manière de Jacques Aumont et Michel Marie, comme une notion « liée à la structure économique et institutionnelle de la production¹⁹ ». Il serait cependant possible que Cohl envisageât le terme de « genre » dans une perspective plus générale, renvoyant simplement à « une catégorie d'œuvres ayant des caractères communs²⁰ ». Dans tous les cas, l'affirmation s'avère certes anachronique – comment des caractères communs auraient-ils pu exister alors qu'il n'y avait pas d'autres films du même type à l'époque ? – mais sa phrase n'a pas forcément la même signification selon la manière dont on entend le terme.
- 15 D'une part, Cohl voudrait dire que ses premiers films animés répondaient à des déterminations techniques singulières différentes de celles du cinéma en prises de vues réelles, reposant sur l'illusion de mouvement procurée par la succession de dessins légèrement différents. En ce sens, n'importe quel film faisant usage de cette technique serait à considérer comme appartenant à cette catégorie que Cohl choisit d'appeler « dessin animé ». C'est sans doute en ce premier sens que l'on peut comprendre l'hésitation continue qu'il est possible de percevoir dans les textes des années 1920-1930 entre l'usage du pluriel et l'usage du singulier pour désigner ce type de films. Dès sa célèbre conférence de 1920, « Les dessins animés et à trucs²¹ », Cohl jongle avec l'un et l'autre, débutant en affirmant que « *les dessins animés* font partie des bandes de cinéma constituées au moyen de trucs », avant de se demander « mais tout d'abord... qu'est-ce que *le dessin animé* ?²² ». Cette distinction n'a rien d'anodin puisqu'elle paraît constituer le signe grammatical d'une hésitation entre l'appréhension de l'objet comme une technique d'animation (plusieurs dessins se succèdent pour créer l'illusion de mouvement, d'où le pluriel), ou comme une catégorie, ou plus précisément un substrat (on désigne alors *une* forme d'expression, d'où le singulier).
- 16 D'autre part, on devine une tout autre motivation, beaucoup plus revendicatrice, dans le discours de Cohl. Comme Pascal Vimenet a pu le souligner :
- l'argumentation [que Cohl] développe, en réponse à un article paru en mai 1919, sous la plume de Bert Green, dessinateur d'animation pour Pathé-New York, dans *Motion Picture Magazine*, où Winsor McCay était présenté comme le fondateur du genre, vise à installer sa propre primauté et à catégoriser autrement ce que les Américains nomment “*animated cartoon*”, en revendiquant le terme de « dessin animé »²³.
- 17 Selon Vimenet, si Cohl s'avère être un pionnier ou un précurseur de la production de films réalisés à l'aide de dessins, il n'a nullement donné naissance, à l'époque, à une industrialisation ou à une institutionnalisation qui auraient permis d'établir le dessin animé comme une catégorie cinématographique à part entière, différente de la catégorie

des films à trucs. C'est néanmoins ce qui se passe aux États-Unis. Le travail de Cohl diffère ainsi fondamentalement de celui, par exemple, de John Randolph Bray, l'un des grands représentants de l'industrialisation de l'*animated cartoon* outre-Atlantique. Pierre Chemartin et Dominique Noujeim l'ont bien écrit :

[...] d'un côté, Émile Cohl se présente comme un artiste indépendant dont les créations demeurent marginales par rapport aux grandes productions de l'industrie ; de l'autre, John Randolph Bray [...] a voulu intégrer l'institution cinématographique en créant de toutes pièces une véritable industrie du dessin animé²⁴.

- 18 Ainsi, pour nombre de théoriciens, les œuvres de Cohl ressortissent plutôt à ce que l'on nommera, à partir des années 1950, le « film d'animation », plus à la marge. Il est donc possible de constater, pour reprendre les deux auteurs, que « le dessin animé se range plutôt du côté de l'institution alors que le film d'animation se présente davantage comme un objet culturellement marginal²⁵ ». Or, militant en faveur de sa position pionnière²⁶, Cohl tend à amalgamer terminologiquement les deux approches, ce qui n'est pas sans poser problème en termes, non seulement historiques, mais également sémantiques. S'il semble en effet que l'expression « dessin animé » puisse être entendue comme une traduction littérale du syntagme anglais « *animated cartoon* » – il paraît en effet compliqué de traduire « *cartoon* » autrement que par « dessin » –, on comprend dans quelle mesure une telle traduction tend à conférer au syntagme français une dimension généralisante bien plus prégnante qu'aux États-Unis, où le *cartoon* désigne une forme très spécifique de dessin²⁷.

- 19 Or, Sébastien Denis l'a bien remarqué :

[...] le *cartoon* apparaît, avec le western ou le film noir, comme un genre spécifiquement américain – car si le cinéma d'animation n'est pas un genre, le *cartoon* en est un. [...] C'est un imaginaire gaguesque qui se met en place dès les années 1910, qui doit autant à la mythologie ou aux contes d'origine européenne qu'aux *comic strips* de la presse américaine et au *slapstick* de Chaplin, Keaton, Lloyd ou des Marx Brothers²⁸.

- 20 Il cite à ce titre Henri Langlois qui précise son propos :

[...] la guerre de 1914 révéla le dessin animé américain qui devait, durant trente ans, dominer l'art cinématographique. Ses réalisateurs furent si grands, leur personnalité si forte, que toutes les tentatives de résurrection du film animé européen étaient écrasées par l'impossibilité de se dégager des données du genre imposées par le cinéma américain²⁹.

- 21 On comprend à quel point cette machine industrielle américaine de l'animation de dessins a pu phagocytter la production animée dans d'autres pays, mais on remarque surtout la dimension générique de l'*animated cartoon*, comme forme animée spécifique répondant à certains codes esthétiques. Ces derniers sont en effet une conséquence historique des *cartoons* dans le domaine de l'illustration, liée aux usages de la caricature dans la presse humoristique de l'époque en Angleterre et aux États-Unis. En effet, pour reprendre une définition donnée par Lo Duca :

[...] le *cartoon* (du français carton, venu de l'italien cartone, augmentatif de carta, papier), désigne l'esquisse exécutée par l'artiste en vue de l'exécution définitive de l'œuvre. Par extension, ce mot désigne aussi, en anglais, le dessin original exécuté par un caricaturiste sur papier fort, et cette caricature elle-même, une fois reproduite³⁰.

- 22 Rien ici ne renvoie, par exemple, au contenu de ces dessins, si ce n'est le terme de « caricature ». C'est surtout l'histoire du terme et de ses usages qui vont lui conférer cette

dimension esthétique véhiculée par les *comic strips* et reprise par les *animated cartoons* qui transposent justement ces œuvres fixes pour en faire des œuvres en mouvement destinées au grand écran. Lorsque Cohl évoque le « genre » des dessins animés, il met ainsi en évidence – peut-être involontairement – l'hégémonie économique des *cartoons animés*, tout en les destituant de la spécificité thématique que leur confère l'expression anglo-saxonne. De fait, c'est peut-être ce rapport ambigu au genre qui est à l'origine d'une volonté de penser autrement le dessin animé, en le détachant justement de cet héritage terminologique aussi bien que culturel.

3. Du genre au médium.

- 23 Au-delà de leur complexité historique et sociologique, les genres cinématographiques renvoient généralement, comme a pu le mettre en évidence Raphaëlle Moine, à un « système rationnel de production et d'exploitation d'images », qui use, « dans un jeu de répétitions et variations », d'un « ensemble de conventions narratives, iconographiques et stylistiques³¹ ». Or, si cet aspect fonctionne bel et bien pour l'*animated cartoon*, reposant, comme André Martin a pu le remarquer en 1957, sur « un jeu perpétuel de variation sur des principes immuables³² », il paraît beaucoup moins adéquat pour désigner d'autres formes d'animation de dessins. Le dessin animé ne se limite pas, en effet, à l'*animated cartoon*, puisqu'au-delà d'autres formes dont il ne sera pas question ici du fait de leur dimension photographique (*clay-motion*, films de marionnettes, etc.), la pratique de l'animation s'est manifestée de plusieurs autres manières dans le cadre même du dessin. L'exemple de Cohl suffirait à lui seul à illustrer cet état de fait, d'où l'importance, pour ce dernier, de militer en faveur d'une appréhension de l'animation de dessins qui ne soit pas limitée à ses occurrences américaines ; mais nous pourrions également évoquer plusieurs autres cinéastes œuvrant par exemple dans le domaine du cinéma abstrait, comme Hans Richter, Walter Ruttmann, Oskar Fischinger, Viking Eggeling, etc., dont les œuvres ont parfois pu être qualifiées de dessins animés. En témoigne, par exemple, le compte-rendu de l'exposition « Sons et Lumière – Une histoire du son dans l'art du 20^{ème} siècle » au Centre Pompidou, présentant l'*Étude n° 8* de Fischinger (1931) comme un « dessin animé³³ », ou encore l'entrée du *Dictionnaire de la Peinture* publié chez Larousse et consacrée à Eggeling évoquant ses « films abstraits réalisés sur le principe du dessin animé³⁴ ». Nous pourrions aussi relever la présence de Norman McLaren dans l'ouvrage de Robert Benayoun, *Le dessin animé après Walt Disney*, sous-entendant que l'œuvre du cinéaste canadien fait partie de cette catégorie³⁵. Ces exemples sont évidemment plus rares, ces œuvres étant la plupart du temps davantage rattachées au cinéma d'avant-garde ou encore au cinéma d'animation, mais la possibilité même de les qualifier de la sorte ne fait que confirmer la confusion pouvant naître d'une expression aussi indéterminée et générale que celle de « dessin animé ». La confusion a peut-être d'ailleurs été perpétuée par le discours de certains praticiens/théoriciens, comme McLaren justement, lequel proposait à la fin des années 1950 l'une des définitions les plus célèbres de l'animation débutant ainsi : « L'animation n'est pas l'art des *dessins qui bougent*, mais l'art des *mouvements qui sont dessinés*³⁶ ». On le voit, ici, malgré l'universalité définitionnelle sous-entendue par la nomination de l'objet défini (l'animation), McLaren ne renvoie en apparence qu'à un type d'animation précis, lié au dessin. L'auteur nuance néanmoins immédiatement le propos en précisant que « ce qui se passe *entre* chaque image est plus important que ce qui existe *sur* chaque image³⁷ », amoindrissant ainsi l'importance de

l'unité de base de la représentation, au profit du principe de l'animation. Il n'en reste pas moins qu'un amalgame paraît encore possible entre l'animation et le dessin animé, chacun renvoyant pourtant à des considérations historiques et notionnelles extrêmement différentes.

- 24 Un constat paraît donc ici déterminant : il semble nécessaire, pour les productions animées de type « marginal », de dépasser l'aspect générique – les œuvres « expérimentales » d'un Ruttman ou d'un McLaren étant loin des canons esthétiques et industriels revendiqués par Hollywood, par exemple – mais également, et peut-être surtout, l'aspect technique du dessin animé. Il n'y a en effet rien de commun entre la technique d'animation de Cohl, celle de Richter, celle de McLaren, et celle d'un Walt Disney, pour ne citer que les plus connus. Si la dimension technique du dessin animé a historiquement été rattachée à la question de la succession des images dessinées, ce choix ne résiste pas à l'histoire de la pratique de l'animation, comme a pu le démontrer la querelle entourant Reynaud et Cohl : des dessins ont bel et bien été animés bien avant l'émergence du cinématographe. De fait, le dessin animé va répondre à d'autres déterminations techniques dans le cadre de son modèle industriel – rationalisation des modes de production, adoption des codes visuels du cinéma en prises de vues réelles – ainsi que dans le cadre de ses occurrences les plus diverses : dessin sur pellicule chez Len Lye ou McLaren, écran d'épingles chez Alexandre Alexeïeff, animation de dessins assistée par ordinateur chez Peter Foldès, images de synthèse chez John Whitney, etc. En conséquence, que reste-t-il du dessin animé, si les dimensions générique, matérielle (graphique) et technique (animation) ne tiennent plus pour le définir ?
- 25 Avec un regard quelque peu rétroactif, et tout en étant conscient des limites téléologiques d'une telle hypothèse, il semblerait que, dès ses premiers usages, le syntagme « dessin animé » ait englobé ces trois dimensions et ait tendu à les dépasser pour désigner ce qui s'apparentait déjà à un médium. Lorsque Cohl explique, dans sa conférence de 1920, le fonctionnement du phénakistoscope, deux conclusions tout à fait symptomatiques sont successivement tirées de son propos :
- [...] le cinématographe est là, en principe... », commence-t-il, avant de préciser, une phrase plus loin, « mais, vous le voyez, les voilà bien les dessins animés ; c'est par eux que tout a commencé, ce sont ces dessins qui ont ouvert la voie aux chercheurs, aux perfectionneurs et enfin aux inventeurs du cinématographe³⁸.
- 26 Le glissement qu'opère ici Cohl n'est pas dénué d'intérêt dans le cadre de ce qui nous occupe : s'il commence par adopter une démarche d'historien du cinéma, cherchant dans les jouets d'optique du XIX^e siècle les occurrences de ce que de nombreux chercheurs ont nommé le « pré-cinéma », son point de vue se déplace par la suite pour se positionner du côté, non plus du dispositif de mise en mouvement des images, mais plutôt du support des images en elles-mêmes. Ce pas de côté rhétorique a un effet singulier : il engage à lier l'animation avec ce qui est animé, en faisant implicitement la différence entre les photographies et les dessins. On le voit, il s'agit bien ici de dépasser l'image en mouvement pour mettre en valeur une forme d'expression spécifique, reposant à la fois sur la technique d'animation et sur le substrat de l'image en question.
- 27 Cette position historique apparaît en l'occurrence comme une mise en lumière de la perception effective des films de dessins animés, très nombreux aux États-Unis dans les années 1910, et pourtant très mésestimés. Comme Cohl le précise, ces films « ne peuvent raisonnablement lutter avec la photographie... Ce sont les parents pauvres, ceux qui bouchent les coins d'un salon... ou d'un programme³⁹ ». Encore une fois, on le voit, le

parallèle avec la photographie est posé, signe d'une volonté d'envisager le dessin animé comme une forme différente, unique, singulière, « à part », qu'il convient de distinguer du reste de la production. Or cette attitude – qui n'aurait pas pu faire sens dans les années 1900, lorsque dessins et photographies animés étaient indifférenciés au profit du processus d'animation – peut s'entendre comme une conséquence de la première période d'institutionnalisation du dessin animé outre-Atlantique.

- 28 Comme nous l'avons déjà spécifié, les premières productions industrielles constituées de dessins animés sont héritées des *comic strips* paraissant à l'époque dans les journaux américains. En réalité, les premières séries de dessins animés ne sont autres que des adaptations – ou plutôt des transpositions – de bandes-dessinées à succès simplement dotées de mouvements sommaires permettant de rationaliser le travail à la chaîne des dessinateurs et des animateurs⁴⁰. Ils sont à ce titre produits directement par les studios de presse, comme en témoigne l'exemple de William Randolph Hearst, magnat de la presse, lançant en 1915 son *International Film Service*, destiné à la production de dessins animés issus des séries publiées dans ses divers journaux, comme le *New York American*. En d'autres termes, le dessin animé ne trouve pas son origine dans le domaine du cinéma, mais bien dans celui de la presse illustrée. Or, ce décalage institutionnel est bien à l'origine d'un décalage esthétique, puisque c'est sur le papier que vont « prendre vie » les personnages de dessin animé, à la différence des personnages de films, incarnés par des acteurs dans la réalité, et enregistrés par le dispositif cinématographique qui a fondé son hégémonie sur sa dimension photographique, et donc sur un rapport prégnant au « réel », ou tout du moins sur l'impression de réalité se dégageant de ses productions. D'où, sans doute, la marginalité du dessin animé, tout autant économique qu'esthétique, menant à la nécessité de le penser à part, comme un médium différent, spécifique, valant pour son dispositif représentationnel davantage que pour son contenu.
- 29 On pourrait penser, en guise de conclusion, que cette appréhension du dessin animé comme médium – c'est-à-dire comme moyen d'expression combinant l'expressivité graphique et l'animation, sans que l'un ou l'autre ne puisse être pensé indépendamment – a pu contribuer à sa mise à l'écart au sein des études consacrées au cinéma. Apparaissant toujours comme une exception, un cas « à part », le dessin animé a – peut-être plus encore que l'animation en règle générale – souvent été relégué au second plan, la plupart du temps limité à l'évocation des films de Walt Disney ou, plus régulièrement encore, considéré comme une forme réservée aux enfants. Le support du dessin en lui-même pourrait être à l'origine de cette perception : outre les usages liés à la caricature et au récit en images, le dessin a pendant longtemps conservé une image particulière dans le domaine artistique, n'étant envisagé que comme une étape intermédiaire dans le processus de création – d'où l'origine du terme « cartoon » évoquée plus tôt – lui conférant une image relativement insignifiante au regard de l'importance que revêtent les formes d'art dites « nobles »⁴¹. De fait, s'il existe bien en peinture une longue tradition considérant que le dessin est la partie la plus noble de l'art de peindre, le dessin a, dans le domaine de la presse notamment, très largement été rattaché à la culture populaire, du fait de sa rapidité d'exécution et de sa « légèreté » de trait. Le fait de constamment envisager le dessin animé sous l'angle de sa forme industrielle n'est peut-être autre chose que le signe lointain de cette perception.
- 30 En témoigne en un sens le processus d'institutionnalisation du cinéma d'animation dans les années 1950, principalement fondé sur le rejet de la forme « disneyenne » et du *cartoon*, afin de privilégier une approche plus « auteuriste » de l'animation⁴² – comme si le dessin

animé industriel ne pouvait être considéré comme appartenant pleinement à ce domaine institutionnel, culturel et esthétique. André Martin, l'un des principaux acteurs du processus de reconnaissance artistique du cinéma d'animation dans les années 1950, l'a exprimé d'une manière très claire : « Pendant ses vingt premières années, le Dessin animé a esquivé les voies essentielles et peu commodes qu'avaient montrées les précurseurs et préféré des situations plus sûres et moelleuses. Mais maintenant la Cocagne est pillée, et le Dessin animé sauvé. Et plus que le Dessin animé, l'art immense du FILM D'ANIMATION, et de la PRISE DE VUE IMAGE PAR IMAGE qui sauvent le meilleur du cinéma et dont le CARTOON tel qu'on le connaît n'est qu'une minuscule et étroite application⁴³ ». Le discours peut paraître radical, mais il témoigne bien en définitive de l'altérité du dessin animé, conséquence directe de sa médiumnalité, l'éloignant non seulement de la prise de vues réelles mais également d'autres formes d'animation en lui conférant une identité marquée et donc, par conséquent, un mode de fonctionnement singulier. De fait, si le dessin animé désigne bien, en tant que médium, une forme d'animation, sa spécificité lui octroie sans doute une place à part dans le concert des formes cinématographiques qu'il conviendrait d'analyser en tant que telle. Ne reste donc plus qu'à lui redonner cette place dans le domaine des études de cinéma, à l'image des très belles études récentes de Sébastien Roffat sur le dessin animé français⁴⁴ ou de Marie Pruvost-Delaspre sur le dessin animé japonais⁴⁵. À l'image de l'animation, le médium du dessin animé connaît à l'heure actuelle une réévaluation théorique et historique qu'il convient d'accompagner, tant elle paraît essentielle et nécessaire à la compréhension des images qui nous sont contemporaines.

BIBLIOGRAPHIE

- Aumont Jacques et Marie Michel, *Dictionnaire théorique et critique du cinéma* [1^{re} éd. 2008], Paris, Armand Colin, 2012.
- Benayoun Robert, *Le dessin animé après Walt Disney*, Paris, Jean-Jacques Pauvert Éditeur, 1961.
- Chemartin Pierre et Noujeim Dominique, « De Fantoche à Bobby Bumps : l'émergence du dessin animé », *Cinéma & Cie*, vol. X, n° 14-15, été-automne 2010.
- Cohl Émile, « Les dessins animés et à trucs », *Le Journal du Ciné-club*, 18 juin 1920.
- Cotte Olivier, *Il était une fois le dessin animé... et le cinéma d'animation*, Paris, Dreamland Éditeur, 2001.
- Denis Sébastien, Duchet Chantal, Mérijéau Lucie, Pruvost-Delaspre Marie, et Roffat Sébastien (dir.), *Archives et acteurs des cinémas d'animation en France*, Paris, L'Harmattan, coll. « Cinémas d'animation », 2014.
- Denis Sébastien, *Le Cinéma d'animation*, Paris, Armand Colin, 2011.
- Dexter Emma, Introduction à Emma Dexter (dir.), *Vitamine D2 - Nouvelles Perspectives en Dessin*, Paris, Phaidon, 2006.
-

Gaudreault André, *Cinéma et Attraction – Pour une nouvelle histoire du cinématographe*, Paris, CNRS Éditions, 2008.

Joubert-Laurencin Hervé, « Le cinéma d'animation n'existe plus », *Acmé – Revue de cinéma numérique*, n° 1, octobre 2008.

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

Laclotte Michel et Cuzin Jean-Pierre (dir.), *Dictionnaire de la Peinture*, Paris, Larousse, 2003.

Langlois Henri, *Trois cents ans de cinéma*, Paris, Cahiers du Cinéma, 1986.

Lo Duca Joseph, « La technique du dessin animé, trente ans après son invention », *La Nature*, n° 3034, 1^{er} octobre 1938.

Martin André et Boschet Michel, « Dessin animé et profondeur », *L'âge du cinéma*, n° 6, mars 1952, rééd. dans Bernard Clarens, *André Martin, écrits sur l'animation 1*, Paris, Dreamland éditeur, 2000.

Martin André, « Pourquoi votre critique est muette », *Cinéma 57*, n° 14, janvier 1957.

Moine Raphaëlle, *Les genres du cinéma* [1^{re} éd. 2002], Paris, Armand Colin, 2008.

Pruvost-Delaspre Marie, *Pour une histoire esthétique et technique de la production animée – Le cas de la Toei Doga (1956-1972)*, thèse de cinéma soutenue le 19 novembre 2014.

Roffat Sébastien, *Histoire du dessin animé français entre 1936 et 1940 : une politique culturelle d'État ?* Paris, L'Harmattan, coll. « Cinémas d'animation », 2014.

Roffat Sébastien, *L'émergence d'une école française du dessin animé sous l'Occupation (1940-1944) ?*, thèse de cinéma soutenue le 15 février 2012.

Vignaux Valérie (dir.), 1895, n° 53, « Émile Cohl », AFRHC, décembre 2007

Vimenet Pascal, *Un Abécédaire de la fantasmagorie – Prélude*, Paris, L'Harmattan, coll. « Cinémas d'animation », 2015.

NOTES

1. C'est dans le courant des années 1950 que la notion de « cinéma d'animation » s'institutionnalise en France, sous l'impulsion du critique André Martin, ainsi que d'une communauté internationale de cinéastes usant de la technique de l'image par image, tels Norman McLaren ou Alexandre Alexeïeff, se réunissant autour des JICA (Journées Internationales du Cinéma d'Animation, dont les premières manifestations remontent à 1956), et donnant naissance à l'ASIFA (Association Internationale du Film d'Animation). Sur ce point, voir Hervé Joubert-Laurencin, *La lettre volante – Quatre essais sur le cinéma d'animation*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, coll. « L'œil vivant », 1997, p. 35-42.

2. La technique de l'image par image consiste à conférer un mouvement artificiel à une forme inanimée (dessin, marionnette, objet, etc.) à l'aide d'une caméra spéciale n'enregistrant qu'un photogramme à la fois sur la pellicule. À chaque prise, l'animateur déplace légèrement l'objet destiné à être animé, et à la diffusion, ce dernier paraît dès lors doté de mouvement.

3. Si le terme « manga » renvoie traditionnellement aux « bandes dessinées » japonaises, le terme a rapidement été déplacé dans le langage courant pour désigner également les dessins animés japonais, dans la mesure où ces derniers étaient bien souvent des adaptations de ces œuvres sur papier. Ainsi, l'un des premiers films de Miyazaki, *Nausicaä de la vallée du vent* (1984), par exemple,

est une adaptation de sa bande dessinée parue deux ans plus tôt dans le magazine japonais *Animage Monthly*.

4. L'illustration la plus flagrante de cette idée est sans doute l'ouvrage de Lo Duca intitulé sobrement *Le Dessin animé* (Paris, Prisma, 1948) et s'intéressant à toutes formes d'animation, y compris à plusieurs films de Ladislav Starevitch, de Jean Painlevé ou de Georg Pál mettant en scène des poupées animées ou des marionnettes. Soulignons également le fait qu'un critique comme Vincent Ostria a pu, lors d'une critique de *Toy Story 2*, qualifier John Lasseter de « technicien de pointe du dessin animé en 3D » (<http://www.lesinrocks.com/cinema/films-a-l-affiche/toy-story-2/>, Les Inrocks, 01/01/2000, dernière consultation le 19/11/2015).

5. Sur ce point, voir Jean-Baptiste Massuet, « L'invention française du dessin animé – Réflexions historiographiques autour de la figure d'Émile Cohl », dans Sébastien Denis, Chantal Duchet, Lucie Mérijeau, Marie Pruvost-Delaspère, Sébastien Roffat (dir.), *Archives et acteurs des cinémas d'animation en France*, Paris, L'Harmattan, coll. « Cinémas d'animation », 2014.

6. On sait dans quelle mesure cette image « négative » du dessin animé a été construite par le modèle industriel disneyen, et à quel point elle s'avère limitée et intenable pour peu que l'on s'intéresse à l'ensemble de la production de films usant de l'animation de dessins.

7. *Le Petit Robert - Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française* [1977], Paris, 1985, p. 520.

8. Voir Jean-Baptiste Massuet, « L'invention française du dessin animé – Réflexions historiographiques autour de la figure d'Émile Cohl », *op. cit.* ; ou encore, du même auteur, « Le dessin animé est-il une technique ? », communication réalisée pour les journées d'études de l'AFRHC des 28 et 29 novembre 2014, à l'INHA, Paris.

9. L'importance de McCay dans l'histoire de la bande-dessinée ne saurait éclipser son rôle, essentiel également, dans l'émergence du dessin animé aux États-Unis.

10. Sébastien Roffat, *Histoire du dessin animé français entre 1936 et 1940 : une politique culturelle d'État ?*, Paris, L'Harmattan, coll. « Cinémas d'animation », 2014, p. 19.

11. *Idem.*

12. Pour s'en convaincre, il suffit de se référer aux descriptifs des films d'Émile Cohl dans les catalogues Gaumont de l'époque, privilégiant les appellations « Films à trucs », « Truquage », « Féeries », etc., pour les désigner. Voir Valérie Vignaux, « Les carnets filmographiques d'Émile Cohl ou le mouvement d'une œuvre : l'image par image de Gaumont à Éclair », dans Valérie Vignaux (dir.), 1895, n° 53, « Émile Cohl », AFRHC, décembre 2007, p. 155-167.

13. Si le dessin constitue lui-même une « technique » à proprement parler (des traits tracés sur un support), il ne s'agit pas d'une technique cinématographique en soi. C'est dans ce sens spécifiquement lié au cinéma que nous entendons ici le terme « technique ».

14. Pour reprendre le terme d'André Gaudreault. Voir. *Cinéma et Attraction - Pour une nouvelle histoire du cinématographe*, Paris, CNRS Éditions, 2008.

15. Paul Reynaud, lettre à René Jeanne datant du 29 mars 1938. Consultable dans le fonds René Jeanne de la Bibliothèque Nationale de France.

16. Alors même que le brevet de l'appareil de Reynaud envisageait la possibilité d'animer des photographies. L'usage des dessins était à la base une facilitation logistique.

17. Entendu que nous envisageons ici le dessin comme un intermédiaire entre émetteur et récepteur, et non pas comme une technique à part entière, même s'il pourrait tout à fait être envisagé ainsi (il nécessite bien une certaine technique de réalisation pour être produit). Par ce terme, nous souhaitons différencier le principe technique de l'animation du support visuel ou plastique sur lequel cette technique repose.

18. J. B. de Tronquière [Émile Cohl], « Dessins Animés », *Larousse mensuel* n° 222, août 1925, Paris, Larousse, réédité dans Valérie Vignaux (dir.), 1895, n° 53, *op. cit.* p. 308.

19. Jacques Aumont et Michel Marie, *Dictionnaire théorique et critique du cinéma* [1^{re} éd. 2008], Paris, Armand Colin, 2012, p. 110.

20. *Idem.*

21. Émile Cohl

Cohl Émile

, « Les dessins animés et à trucs », *Le Journal du Ciné-club*, 18 juin 1920. Le texte est réédité dans 1895, n° 53, « Émile Cohl », *op. cit.*, p. 301-305.

22. *Ibid.*, p. 301 (je souligne).

23. Pascal Vimenet, *Un Abécédaire de la fantasmagorie - Prélude*, Paris, L'Harmattan, coll. « Cinémas d'animation », 2015, p. 324.

24. Pierre Chemartin et Dominique Noujeim, « De Fantoche à Bobby Bumps : l'émergence du dessin animé », *Cinéma & Cie*, vol. X, n° 14-15, été-automne 2010, p. 40.

25. *Idem.*

26. Cohl a travaillé aux États-Unis sur la série de *cartoons* tirée de la bande-dessinée des *Newlyweds* de George McManus, et a plusieurs fois affirmé que les Américains auraient « volé » son invention pour produire leurs propres dessins animés en série. Voir « Les dessins animés et à trucs », *op. cit.*, p. 303.

27. Le terme de *cartoon* est d'abord lié à la presse illustrée anglaise, l'une des premières occurrences connues de l'expression se trouvant au sein du magazine *Punch*, fondé en 1842. Le *cartoon* désigne alors un dessin à valeur humoristique ou caricaturale.

28. Sébastien Denis, *Le Cinéma d'animation*, Paris, Armand Colin, 2011.

29. Henri Langlois, *Trois cents ans de cinéma*, Paris, Cahiers du Cinéma, 1986, p. 294.

30. Joseph Lo Duca, « La technique du dessin animé, trente ans après son invention », *La Nature*, n° 3034, 1^{er} octobre 1938, p. 201.

31. Raphaëlle Moine, *Les genres du cinéma* [1^{re} éd. 2002], Paris, Armand Colin, 2008, p. 5.

32. André Martin, « Pourquoi votre critique est muette », *Cinéma 57*, n° 14, janvier 1957, p. 5.

33. Valentine Creuse, Parcours de l'exposition « Sons et Lumière - Une histoire du son dans l'art du 20^{ème} siècle », Centre Pompidou, organisée du 22 septembre 2004 au 3 janvier 2005. Consultable en ligne sur l'URL : [http://mediation.centrepompidou.fr/Pompidou/Pedagogie.nsf/Docs/IDF223FB79CEA5125DC1256F400062FBAF/\\$file/sons%20lumieresavecimages.pdf](http://mediation.centrepompidou.fr/Pompidou/Pedagogie.nsf/Docs/IDF223FB79CEA5125DC1256F400062FBAF/$file/sons%20lumieresavecimages.pdf) (dernière consultation le 27/12/2015).

34. Michel Laclotte et Jean-Pierre Cuzin (dir.), *Dictionnaire de la Peinture*, Paris, Larousse, 2003, p. 375.

35. Voir Robert Benayoun, *Le dessin animé après Walt Disney*, Paris, Jean-Jacques Pauvert Éditeur, 1961, p. 24-28.

36. Norman McLaren, « Pour une définition », *Cinéma 57*, n° 14, *op. cit.*, p. 12 (traduction personnelle de l'anglais. Texte original : « Animation is not the art of *drawing-that-move* but the art of *movements-that-are-drawn* »).

37. *Idem.* Texte original : « What happens *between* each frame is much more important than what exists *on* each frame ».

38. Émile Cohl, « Les dessins animés et à trucs », *op. cit.*, p. 301-302.

39. *Ibid.*, p. 302.

40. Sur ce point, voir Olivier Cotte, *Il était une fois le dessin animé... et le cinéma d'animation*, Paris, Dreamland Éditeur, 2001, p. 48.

41. Voir Emma Dexter, Introduction à l'ouvrage *Vitamine D2 - Nouvelles Perspectives en Dessin*, Paris, Phaidon, 2006, p. 6-10. L'auteur met en évidence le fait que le dessin a pu être considéré comme quelque chose d'insignifiant dans l'histoire de l'art (p. 8).

42. Par le biais des films de Len Lye, Norman McLaren, Zbigniew Rybczyński, Ladislav Starevitch, Alexandre Alexeïeff, etc.

43. André Martin et Michel Boschet

Boschet Michel

, « Dessin animé et profondeur », *L'âge du cinéma*, n° 6, mars 1952, rééd. dans Bernard Clarens, *André Martin, écrits sur l'animation 1*, Paris, Dreamland éditeur, 2000, p. 27.

44. Sébastien Roffat, *L'émergence d'une école française du dessin animé sous l'Occupation (1940-1944) ?*, thèse de cinéma soutenue le 15 février 2012, en cours de publication en quatre volumes chez L'Harmattan, dans la collection « Cinémas d'animation ».

45. Marie Pruvost-Delasppe, *Pour une histoire esthétique et technique de la production animée - Le cas de la Toei Doga (1956-1972)*, thèse de cinéma soutenue le 19 novembre 2014.

RÉSUMÉS

« Manga », « cartoon », « film d'animation », autant de locutions pour désigner ce que la langue française a, à partir des années 1910-1920, choisi d'unifier sous le terme générique de « dessin animé ». Sous cette appellation, d'aucuns pourraient percevoir une technique, l'animation de dessins, là où d'autres pourraient percevoir un genre, principalement institutionnalisé aux États-Unis dans le courant des années 1920-1930. Cependant, comment le dessin animé envisagé en tant que genre, répondant donc à des canons esthétiques déterminés par une institutionnalisation culturelle, économique et industrielle visant à rapprocher le dessin animé du cinéma en prises de vues réelles, pourrait-il désigner les expériences de Norman McLaren ou d'Alexandre Alexeïeff qui cherchent justement à échapper à ces codes représentationnels ? Et comment le dessin animé comme simple technique pourrait-il rendre compte de la complexité de son inscription institutionnelle dans le domaine cinématographique ? Ne pourrait-on pas envisager plutôt le dessin animé comme un médium ? Quels problèmes cela soulèverait-il ?

INDEX

Mots-clés : Dessin animé, animation, cartoon, technique

AUTEUR

JEAN-BAPTISTE MASSUET

Docteur en cinéma, Laboratoire d'études cinématographiques, université Rennes, auteur d'une thèse intitulée *Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles - Modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation*, jbmassuet@wanadoo.fr