

Introduction

En 2004 sort en salles le film *Le Pôle Express* de Robert Zemeckis (*The Polar Express*), long métrage reposant sur un procédé technique hérité de la *motion capture* : la *performance capture*. Cette technologie permet de numériser la performance d'un acteur pour la greffer à un avatar de synthèse qui adopte dès lors les postures et les expressions interprétées par une personne réelle. Un tel dispositif a pour singularité de produire des objets qui n'appartiennent, ni totalement au cinéma d'animation – c'est un comédien qui impulse les mouvements aux personnages graphiques, et non un animateur – ni totalement au cinéma en prises de vues réelles – la réalité capturée est transfigurée par l'image de synthèse qui se substitue à la photographie. Nous y avons déjà, au sein de plusieurs articles, perçu une mise à mal de la frontière entre cinéma d'animation et cinéma en prises de vues réelles, signe d'une crise identitaire évidente du média cinéma à l'ère du numérique¹. Mais plus encore qu'une crise du média cinéma, cette technologie révélerait surtout la crise d'une *certaine conception* du cinéma, reposant sur la différenciation entre deux territoires supposément bien marqués que seraient l'animation et la prise de vues réelles.

• 1 – Cf. MASSUET Jean-Baptiste, « L'impact de la *performance capture* sur les théories du cinéma d'animation », in BÉGIN Richard (dir.), *Écranosphère*, n° 1 : « Écran : théories et innovations », hiver 2014, <http://www.ecranosphere.ca>; MASSUET Jean-Baptiste, « Préparer la "seconde venue" du cinéma : l'aventure du studio ImageMovers de Robert Zemeckis – Pour une révolution de l'animation sans le cinéma d'animation », in Vanessa BESAND et Victor-Arthur PIEGAY (dir.), « Révolutions de l'animation à l'ère postmoderne », actes du colloque des 16 et 17 février 2012, *Revue d'Études culturelles*, n° 6, Dijon, Abell, 2015; ainsi que MASSUET Jean-Baptiste, « La capture de mouvement contre la prise de vues réelles – de l'empirisme du point de vue photographique à l'idéalisme numérique du corps cinématographique », in Caroline RENARD (dir.), *Images numériques?*, Aix-en-Provence, Presses universitaires de Provence, coll. « Arts », 2014. Plus globalement, voir Marco GROSOLI et Jean-Baptiste MASSUET (dir.), *La capture de mouvement ou le modelage de l'invisible*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2014.

Prémices à la réflexion

Il conviendrait de s'interroger sur les origines de cette conception. On sait dorénavant, grâce aux nombreux travaux d'Hervé Joubert-Laurencin sur la question², que la séparation entre le cinéma « traditionnel » et le cinéma d'animation a été théorisée dans le courant des années 1950 par plusieurs de ses praticiens – au lot desquels Norman McLaren ou encore Alexandre Alexeïeff – et que le cinéma d'animation a également acquis sa nomination « officielle » à l'occasion des premières Journées internationales du cinéma d'animation organisées en France sous l'égide du critique André Martin en 1956. Il s'agit donc, à partir de ce moment, de rassembler sous le vocable « cinéma d'animation » tous les « genres », « sous-genres » ou encore techniques qui seraient, selon ces théoriciens et praticiens, à distinguer d'un autre cinéma – le cinéma dit « traditionnel » ou encore dominant. Or, on devine à quel point cette sécession confère au vocable « cinéma » lui-même une identité ambiguë : puisqu'il désigne un ensemble dont fait partie le cinéma d'animation – d'où l'adjonction du terme « cinéma » à la notion « d'animation » – il ne peut plus simplement désigner la forme dont ce dernier est censé se distinguer. D'où la prolifération de dénominations censées qualifier ce cinéma « de référence » : photographique, naturel, direct, en prises de vues réelles, en prises de vues directes (au singulier ou au pluriel), etc. Les exemples ne manquent pas et témoignent d'ores et déjà d'une difficulté à nommer clairement ce qui n'est plus considéré comme un média à part entière, mais comme un territoire à l'intérieur d'un média artificiellement divisé en deux pôles, quand bien même ce territoire serait paradoxalement considéré comme le média de référence.

En effet, la notion de cinéma d'animation ne peut se concevoir que par rapport à un autre cinéma. Comme l'écrit Hervé Joubert-Laurencin, « parler du “cinéma d'animation” impose de parler sans cesse d'un cinéma qu'il ne serait pas, mais qui se distinguerait pourtant du “cinéma” en général, dont le “cinéma d'animation” fait partie intégrante³ ». La relation entre ces deux cinémas est dès lors ambiguë : la notion de cinéma d'animation repose nécessairement sur un cinéma auquel on pourrait la comparer, mais cette dépendance se double dans un premier temps d'une nécessité de rejet, pour légitimer l'existence même de la notion séparatiste de cinéma *d'animation*. La définition de cette notion, donnée par l'ASIFA (Association internationale du film d'animation) en 1980, était en l'occurrence la

• 2 – JOUBERT-LAURENCIN Hervé, *La Lettre volante – Quatre essais sur le cinéma d'animation*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, coll. « L'œil vivant », 1997 ; ou également, du même auteur, « Du bon usage des primitifs : Émile Cohl dans les écrits d'André Martin », in Valérie VIGNAUX (dir.), 1895, n° 53 : « Émile Cohl », AFRHC, décembre 2007 ; ainsi que « Le cinéma d'animation n'existe plus », in *Acmé – Revue de cinéma numérique*, n° 1, octobre 2008.

• 3 – JOUBERT-LAURENCIN Hervé, *La Lettre volante, op. cit.*, p. 9.

s suivante : « Par art de l'animation, il faut entendre la création d'images animées par l'utilisation de toutes sortes de techniques à l'exception de la prise de vue directe⁴. » Se fait clairement jour un besoin, pour les théoriciens et praticiens révisant ici la définition instituée à la fin des années 1950⁵, de définir leur territoire : or, définir, c'est avant tout poser des limites, dessiner des frontières afin de circonscrire une notion, un objet ou un concept. La frontière est ici clairement affichée : le cinéma d'animation est défini *contre* le cinéma en prises de vues directes, officialisant dès lors une séparation au sein d'un média désormais partagé, le cinéma.

Or, on le conçoit, un tel processus définitionnel pose problème au sens où la notion contre laquelle se définit le cinéma d'animation – le cinéma dit traditionnel ou en prises de vues directes – n'a rien d'une forme clairement arrêtée et établie. Non seulement sa définition se voit modifiée au gré des innovations techniques dont elle fait constamment l'objet au cours de son histoire, mais sa perception même diffère forcément en fonction du groupe social qui cherche à l'appréhender, ou encore selon l'époque dans laquelle s'inscrit tel ou tel discours sur ses supposées caractéristiques intrinsèques. Comment définir un objet par rapport à un autre, si cet objet de référence n'a lui-même jamais été défini de manière stable et définitive ? La conséquence de ce problème a clairement été énoncée par Hervé Joubert-Laurencin : l'expression « cinéma d'animation » serait « elle-même provisoire au regard de l'histoire, quoiqu'indispensable et fondatrice⁶ ». Il n'est d'ailleurs pas surprenant que l'auteur affirme, en 2008, que « le cinéma d'animation n'existe plus⁷ », la frontière théoriquement établie entre les deux territoires étant, à l'ère du numérique, de plus en plus floue : comment une notion comme le « cinéma d'animation » pourrait-elle encore faire sens alors même que la notion de « cinéma » traverse à l'heure actuelle une évidente crise identitaire ? De ces constatations émerge le principal problème posé par « l'invention » d'une notion comme celle du cinéma d'animation : en dépit d'une définition exclusive comme celle donnée en 1980 (« toutes sortes de techniques à l'exclusion de la prise de vue directe »), le cinéma d'animation s'avère être un territoire nécessairement inclusif (« toutes sortes de techniques à l'exclusion de la prise de vue directe »). Ses frontières sont donc mouvantes : toute nouvelle technique se différenciant de la « prise de vue directe » – pour reprendre l'expression de l'ASIFA – se trouve incluse dans un

• 4 – Brochure *What is ASIFA?*, article 7, éditions ASIFA. Cf. JOUBERT-LAURENCIN Hervé, *La Lettre volante*, *op. cit.*, p. 41.

• 5 – « Toute création cinématographique réalisée image par image ». Définition présente dans le préambule des statuts de l'ASIFA (Association internationale du film d'animation), citée par JOUBERT-LAURENCIN Hervé in *La Lettre volante*, *op. cit.*, p. 40.

• 6 – JOUBERT-LAURENCIN Hervé, *La Lettre volante*, *op. cit.*, p. 9.

• 7 – JOUBERT-LAURENCIN Hervé, « Le cinéma d'animation n'existe plus », *op. cit.*

territoire qui s'étend à mesure que ces techniques voient le jour. Le bastion de la « prise de vue directe » est-il dès lors à l'abri de l'expansionnisme définitionnel du cinéma d'animation ? Si cette notion de « prise de vue directe » venait à être remise en cause, quelle conséquence cela aurait-il sur celle de « cinéma d'animation » ? Et plus largement, sur celle de « cinéma » tout court ?

De fait, là où l'expression « cinéma d'animation » a été inchangée depuis les années 1950, celle censée qualifier le cinéma « traditionnel » n'a jamais été clairement arrêtée, comme si cette notion était finalement la plus problématique et la plus instable. L'expression que nous choisissons de privilégier ici, « cinéma en prises de vues réelles », nous paraît être, pour le moment, la plus adéquate. Moins techniciste que l'expression « cinéma en prises de vues directes », elle pose néanmoins le même problème que celui soulevé par Joubert-Laurencin, celui d'une hésitation « sur la qualification de l'adjectif (est-ce la prise qui est directe, ou les vues?)⁸ ». Le fait d'opter pour l'adjectif « réelles » plutôt que « directes » résout à notre sens la confusion, puisque ce sont bien, pour nous, les vues qui sont soit directes, soit réelles ; seulement, l'adjectif « direct » pourrait aussi bien renvoyer à l'absence de médiation entre le geste enregistreur – tourner la manivelle, appuyer sur un bouton – et l'enregistrement de la scène mouvante. Il y aurait, en ce sens, immédiateté – d'où le terme « direct » – entre l'enregistrement et la création d'une vue mouvante, à l'inverse de la prise dans le cadre d'un film d'animation conçu « image par image » et non pas « en direct ». À l'inverse, l'adjectif « réel » ne peut être attribué aux prises : que seraient en effet des prises irréelles ? Les prises sont aussi réelles dans le cinéma d'animation que dans le cinéma dit « traditionnel » puisqu'elles sont réellement effectuées par un opérateur. C'est en revanche la nature des vues qui fait ici la différence : les vues réelles renvoient à la réalité profilmique capturée par la caméra. Ce choix terminologique a un impact sur l'emploi d'une autre notion problématique : celle de « réel ». En l'occurrence, sans être dupe de la complexité théorique de cette notion, nous emploierons régulièrement le terme dans une acception unique, comme un équivalent de la notion de réalité, renvoyant au monde dont tout un chacun peut faire l'expérience dans la vie de tous les jours – par opposition, par exemple, à un univers fantaisiste issu de la graphie et de l'imaginaire d'un artiste.

Ce qui paraît ainsi singulariser la prise de vues réelles par rapport à l'animation serait le principe de « captation/restitution » de l'appareil cinématographique, tel que défini par André Gaudreault et Philippe Marion. La dimension de curiosité qui émane, selon eux, du cinématographe dans ses premières années d'existence a en effet trait à « l'apparition d'une technologie, les "machines à vues". L'aspect

• 8 – JOUBERT-LAURENCIN Hervé, *La Lettre volante, op. cit.*, p. 9.

novelty du dispositif domine alors. C'est lui qui semble occuper le poste de fabrication des vues, et qui mobilise surtout l'attention du public des spectateurs. Le paradigme de la captation/restitution est à l'honneur au cours des premières années d'exploitation du cinématographe, disons pour faire vite jusque vers 1898⁹ ». Les deux auteurs précisent néanmoins que « le phénomène de la captation/restitution ne disparaîtra pas après cette date, puisqu'il constitue le "noyau dur" de la technologie du média (du moins dans les films qui supposent une forme quelconque de captation du profilmique, ce qui n'est pas le cas des images de synthèse par exemple)¹⁰ ». Nous ne saurions que trop insister sur la notion de « noyau dur » invoquée par Gaudreault et Marion, mettant ainsi en valeur l'un des traits caractéristiques d'un cinéma *envisagé comme traditionnel*.

De fait, les deux auteurs décrivent bel et bien ici un

« premier moment [...] qui passe par la captation machinique de *scènes naturelles*, dans la composition desquelles le "machiniste" humain n'aurait eu que peu à voir. [...] Cela suppose un seuil minimal, quasi zéro, d'intervention au niveau à la fois du profilmique (ce que capte la caméra) et du filmographique (l'ensemble des procédés cinématographiques). Le dispositif de prise de vues est considéré strictement comme un appareil captateur, enregistreur de scènes profilmiques pratiquement *non organisées par l'homme*¹¹ ».

On le voit, cette dimension technique fut, un temps, le seul trait définitionnel de ce qui n'était pas encore appelé le cinéma. Néanmoins, les deux auteurs décrivent par la suite deux autres temps dans l'avènement de ce qui prendra ce nom dans le courant des années 1908-1914 : à « l'apparition d'un dispositif technique, les *machines à vues* », succède « l'émergence d'un dispositif socioculturel, celui des *vues animées*, puis [...] l'avènement d'une institution, celle du *cinéma*¹² ». Remarquons la continuité entre les deux premiers moments, faisant de la notion de « vues » un fil conducteur tissant le lien entre les deux périodes, puis la différence singulière entre les deux dernières notions : les vues animées et le cinéma. De fait, « l'institution cinéma » n'apparaît nullement dès l'invention de l'appareil des frères Lumière – ce fameux moment des « machines à vues » – ni même pendant la première moitié des années 1900 – le moment des « vues animées ». Dès lors, si l'on adoptait un instant, sans recul, une conception du cinéma « animato-centrée », reposant sur la différenciation entre les deux territoires supposément bien marqués que seraient l'animation et le cinéma en prises de vues réelles, nous serions légitimement en

• 9 – GAUDREULT André et MARION Philippe, « Le cinéma naissant et ses dispositions narratives », *Cinéma & Cie. International Film Studies Journal*, n° 1, 2001, p. 35.

• 10 – *Ibid.*

• 11 – *Ibid.*

• 12 – *Ibid.*, p. 34.

droit de nous demander : comment distinguer cinéma en prises de vues réelles et cinéma d'animation à une époque où la notion de « cinéma » elle-même n'avait pas encore vu le jour, et où l'un des termes permettant de qualifier les objets cinématographiques était celui de « vues animées » ? Notion ambiguë, la « vue animée » pourrait en effet aussi bien renvoyer, de notre point de vue contemporain, à la notion de prise de *vues* réelles qu'à celle de film *animé*, les deux étant pourtant, à l'aune de l'entreprise définitionnelle débutant dans les années 1950, clairement opposés... Mais on le conçoit, cette ambiguïté ne fait sens que si l'on plaque des concepts contemporains sur une terminologie du passé.

Il n'en reste pas moins que l'on imagine de quelle manière la réflexion de Gaudreault et Marion pourrait être détournée par le biais d'un tel regard animato-centré. Lorsque les deux chercheurs décrivent, pour le principe de la captation/restitution, « un seuil minimal, quasi zéro, d'intervention au niveau à la fois du profilmique (ce que capte la caméra) et du filmographique (l'ensemble des procédés cinématographiques) », il serait aisé d'interpréter la chose comme la description d'un principe qui ne serait *pas de l'animation*, c'est-à-dire qui ne reposerait ni sur une intervention sur le profilmique (le déplacement image par image d'un objet ou d'un dessin ou l'acte même du dessin) ni sur le filmographique (l'usage du procédé de *stop-motion*, permettant la technique de l'enregistrement image par image). En d'autres termes, le principe privilégié durant les trois premières années d'existence du cinématographe, qui devient le « noyau dur » de la technologie du média – la captation/restitution – serait à l'opposé du dénominateur commun du cinéma d'animation – au moins jusqu'aux années 1980-1990 – à savoir l'image par image.

Douze ans après cet article, Gaudreault et Marion s'interrogent en l'occurrence dans leur ouvrage *La Fin du cinéma – Un média en crise à l'ère du numérique*¹³, sur ce fameux regard animato-centré et sur l'importance qui pourrait lui être conférée à l'heure d'une crise identitaire certaine du média cinéma. Les deux auteurs analysent une forme de discours débutant dans les années 1990 consistant à affirmer que tout cinéma serait du cinéma d'animation. L'hypothèse de base de cette orientation repose sur le fait que le cinéma n'a pas toujours porté ce nom, et qu'il était, au départ, une forme d'animation d'images, héritière des jouets d'optique du XIX^e siècle – zootrope, praxinoscope, etc. – ce qui se cristalliserait dans la notion de « vues animées » définissant les objets conçus à l'aide des machines à vues. C'est tout du moins la théorie de plusieurs chercheurs au lot desquels nous pourrions citer Alan Cholodenko, écrivant ainsi dans l'introduction de son important ouvrage paru en 1991, *The Illusion of Life – Essays on Animation*, que :

• 13 – GAUDREULT André et MARION Philippe, *La Fin du cinéma – Un média en crise à l'ère du numérique*, Paris, Armand Colin, 2013.

« la fascination qu’offrait le cinéma dans son “enfance” (que l’on pourrait également nommer sa “phase primitive” – 1895-1905), était la fascination pour l’animation, pour la réanimation du monde via ce nouveau dispositif. La plaque commémorative des frères Lumière à l’extérieur du Grand Café où eut lieu leur première projection publique à Paris stipule : “Ici le 28 décembre 1895 eurent lieu les premières projections publiques de photographie animée à l’aide du cinématographe, appareil inventé par les frères Lumière”. [...] Ce qui fascinait autant les spectateurs était de regarder les images photographiques inanimées devenir animées, soudainement transformées en images mouvantes et vivantes de personnes elles-mêmes mouvantes et vivantes ainsi que d’objets inorganiques¹⁴... »

On comprend, de ce point de vue, que la mise à jour d’une forme à laquelle on attribue désormais le nom de « cinéma d’animation » puisse être perçue comme la cristallisation de problématiques remontant aux origines du cinématographe.

En effet, les vues animées du cinématographe n’étant pas perçues comme autre chose que la continuation des diverses expériences d’animation qui lui précèdent, on comprend que la notion de prise de vues réelles ne puisse dès lors pas faire sens à cette époque. Comme l’écrit Alan Cholodenko, « l’animation comprend tous les films, tout le cinéma, était (et est toujours) leur condition de possibilité [...]. Dans ce sens, l’animation ne serait plus une forme de film ou de cinéma. Le film et le cinéma seraient des formes d’animation. N’oublions pas le fait que la caméra/projecteur de films permettait d’animer des images fixes appelées “photographies”¹⁵ ». Aussi intéressante cette hypothèse soit-elle, il faut remarquer qu’elle nécessite d’être repensée dans le cadre d’une histoire de la socialisation des images. Si au « début », les photographies sont animées au sein d’un dispositif conçu pour le dessin, par la suite – dans le cadre du « dessin animé cinématographique » – ce sont les dessins qui sont animés dans un dispositif conçu pour la photographie animée. De l’un à l’autre se dessine un changement de dispositif, comme en témoigne la disparition, par exemple, du Théâtre Optique d’Émile Reynaud face au succès rencontré par le Cinématographe des frères Lumière. En fait de « base technique » supposément identitaire, nous pourrions avancer, pour décrire plus précisément ce changement dans les modes de socialisation des images au sein d’un dispositif, que le principe de captation/restitution a permis de substituer à la notion d’animation celle de mouvement – à l’origine du nom

• 14 – CHOLODENKO Alan, introduction à Alan CHOLODENKO (dir.), *The Illusion of Life – Essays on Animation*, Sydney, Powers Publications, 1991, p. 19 (traduction personnelle de l’anglais).

• 15 – CHOLODENKO Alan, « *Who Framed Roger Rabbit, or the framing of animation* », in Alan CHOLODENKO (dir.), *The Illusion of Life: Essays on Animation, op. cit.*, p. 213 (traduction personnelle de l’anglais).

de l'appareil Cinématographe, et bien évidemment, de la notion de « cinéma », ne conservant de l'appareil des frères Lumière que le *kinèma* grec, le mouvement, en lui ôtant la dimension d'écriture.

Pourtant, pour filer l'idée de Cholodenko, ce sont bien des photographies animées que les spectateurs allaient voir dans les premières années d'émergence de ce qui allait bientôt prendre le nom de cinéma. Il n'est dès lors guère surprenant que les chercheurs adeptes de l'animato-centrisme s'interrogent sur cette transformation, sur ce passage de relais, ou – quitte à s'inscrire dans le sillon idéologique de ces recherches – sur cette mise sous tutelle de l'animation au profit du principe de la captation/restitution, désormais considéré comme dominant. Le fait même de parler de cinéma « traditionnel » trahit un présupposé qui consisterait à penser que le principe de la captation/restitution serait originel et qu'il aurait de tout temps défini le cinéma. Or, à l'ère du numérique, ce principe est clairement mis à mal, les procédés d'animation infiltrant de plus en plus souvent une grande partie de la production cinématographique, en particulier les superproductions à effets spéciaux. Si les films contemporains font de moins en moins la différence entre cinéma d'animation et cinéma en prises de vues réelles, cela ne voudrait-il pas dire que la séparation entre les deux, censée assurer l'identité du média cinéma, est en fait strictement artificielle, et que le cinéma n'a jamais été que de l'animation ? C'est ce qui incite en conséquence un chercheur comme Lev Manovich à affirmer que « né de l'animation, le cinéma a poussé l'animation à sa périphérie, simplement pour devenir, *in fine*, un cas particulier d'animation¹⁶ ».

Il ne s'agit ici que d'une orientation possible de la réflexion, mais elle offre une approche précise de la période de crise que traverse actuellement le média multi-identitaire qu'est le cinéma. Selon André Gaudreault et Philippe Marion, il serait « utile pour la réflexion actuelle sur le cinéma que nous militions en faveur d'un retour de la série culturelle de l'animation comme cadre de référence essentiel, tout en essayant de comprendre pourquoi celle-ci a été poussée à la périphérie de l'institution. On peut même avancer dans cette direction si l'on admet que ce serait d'une manière relativement "dictatoriale" que le paradigme de la captation-restitution aurait été sacré principe structurant premier de la série culturelle des vues animées, au point de faire ombrage à la série culturelle de l'animation¹⁷ ». Et les deux auteurs d'ajouter : « Tout se passe comme si, longtemps subjugué par l'effet *novelty* de la captation/restitution, dont l'institution avait décrété qu'il constituait son socle identitaire, le cinéma avait renié une part significative de

• 16 – MANOVICH Lev, *The Language of New Media*, Cambridge, MIT Press, 2001, p. 302 (traduction personnelle de l'anglais).

• 17 – GAUDREULT André et MARION Philippe, *La Fin du cinéma – Un média en crise à l'ère du numérique*, op. cit., p. 221.

ses origines et de sa “nature”, comme s’il avait désavoué sa toute première série culturelle d’appartenance¹⁸. »

Dans un numéro de la revue *Animation: An Interdisciplinary Journal* consacré à l’animation dans le cinéma des premiers temps, André Gaudreault coécrit un éditorial avec Philippe Gauthier, au sein duquel les deux auteurs proclament qu’à cette époque, il est possible d’affirmer que « l’animation est de la cinématographie et que la cinématographie est de l’animation¹⁹! » En ce sens, l’animation serait, comme l’affirme par ailleurs Alan Cholodenko, le principe structurant premier des vues cinématographiques, et non plus un « genre ayant droit de cité sur la planète cinéma²⁰ » comme a pu l’écrire André Gaudreault. On en reviendrait, à l’ère du numérique, à l’état des vues animées « pré-institution », ce qui amène Gaudreault et Marion à insister sur le retour dans le cinéma contemporain de la « dimension animation du cinéma, que l’institution avait si soigneusement déclarée hors identité propre ou au mieux, para-identitaire²¹ ». C’est en ce sens qu’un regard animato-centré permettrait de s’interroger sur l’hybridité manifeste d’une grande partie des films contemporains, en revenant aux sources de la notion d’animation.

Cependant, la notion « d’animation » se doit d’être traitée de manière moins générale et unilatérale. D’ores et déjà, l’animation n’est pas un genre, puisqu’elle recouvre un très grand nombre de formes, de genres et de techniques différentes, que l’entité « cinéma d’animation » permet de réunir sous l’égide d’une notion unificatrice. De fait, André Gaudreault et Philippe Gauthier écrivent dans leur éditorial que « l’une des préoccupations majeures des études sur le film d’animation a consisté à définir leur propre objet d’étude, [...] [préoccupation qui] repose le plus souvent sur une opposition entre prises de vues réelles et film d’animation, et tend à négliger les dimensions ontologique et historique de l’animation en elle-même²² ». Pourtant, avant même d’en venir à interroger l’animation en elle-même, il serait sans doute judicieux de s’interroger sur certaines de ses formes précises, afin de mieux comprendre les enjeux qui lui sont rattachés. Un traitement de l’animation « en soi » n’est évidemment pas exclu, mais comme l’écrit Donald

• 18 – *Ibid.*, p. 223.

• 19 – GAUDREULT André et GAUTHIER Philippe, « Guest Editorial », in Philippe GAUTHIER (dir.), *Animation: An Interdisciplinary Journal*, « Special issue: animation, pre- and early cinema », vol. 6, n° 2, juillet 2011, p. 88 (traduction personnelle de l’anglais).

• 20 – GAUDREULT André, « Le cinéma dit des premiers temps : un bouillon de culture en pleine ébullition », in André GAUDREULT et Martin LEFEBVRE (dir.), *Techniques et technologies du cinéma – Modalités, usages et pratiques des dispositifs cinématographiques à travers l’histoire*, Rennes, PUR, coll. « Le Spectaculaire », 2015, p. 59.

• 21 – GAUDREULT André et MARION Philippe, *La Fin du cinéma – Un média en crise à l’ère du numérique*, op. cit., p. 223.

• 22 – GAUDREULT André et GAUTHIER Philippe, « Guest Editorial », op. cit., p. 88 (traduction personnelle de l’anglais).

Crafton dans le même numéro de la revue *Animation*, cela n'aboutirait-il pas à un questionnement circulaire? « Si la réponse à la question “qu'est-ce que le cinéma?” est “de l'animation”, alors, “qu'est-ce que l'animation²³?” »

Cet ouvrage se voudrait être la contribution modeste à ce questionnement inauguré par les chercheurs précédemment cités, en s'attachant essentiellement à l'une des formes principales du cinéma d'animation qu'est le dessin animé. Il s'agirait d'interroger la relation entre le dessin animé et le cinéma en prises de vues réelles, afin de mettre à jour les raisons pour lesquelles le dessin animé – avant de parler d'animation au sens général – aurait été marginalisé vis-à-vis de l'institution cinématographique dominante.

Pourquoi le dessin animé?

Le choix du dessin animé n'est évidemment pas un hasard. Avant les premiers usages de la notion de cinéma d'animation dans les années 1950, le dessin animé en était l'équivalent, forme dominante parmi d'autres telles que le film de marionnettes, le film de poupées, le film de silhouettes, la *clay-motion*, l'animation d'objets, etc. On pense en particulier à l'influence du modèle industriel de l'entreprise Disney sur laquelle nous reviendrons à de multiples reprises. Comme l'exprime un critique du numéro 14, « Spécial Animation », de la revue *Cinéma* paru en 1957, pour beaucoup de spectateurs, « le cinéma d'animation se trouvait cantonné au “dessin animé”, terrain solide et bien connu, envoyé en quelque vague laboratoire d'expérience ou toléré comme une sorte de nature morte à côté du vrai cinéma, du grand, du-avec-des-vrais-gens-qui-parlent-et-des-décors-grandeur-nature²⁴ ». Le dessin animé était clairement le représentant privilégié, avant cette période, de ce qui allait prendre le nom de cinéma d'animation, tout du moins dans l'inconscient collectif. La dimension marginale de l'animation y trouve une illustration flagrante, le dessin animé étant bien souvent perçu comme un territoire à part, dans certains cas déprécié. Citons à cet égard Étienne Souriau qui, dans sa préface à l'ouvrage de Marie-Thérèse Poncet sur *L'Esthétique du dessin animé* paru en 1952, s'interroge : « Est-il le moins du monde esthétiquement justifiable, ce préjugé qui ferait du Dessin Animé une *province inférieure* de l'art filmique ; et une chose artistiquement peu sérieuse²⁵ ? » La territorialité du dessin animé se trouve

• 23 – CRAFTON Donald, « The Veiled genealogies of animation and cinema », *Animation: An Interdisciplinary Journal*, *op. cit.*, p. 107 (traduction personnelle de l'anglais).

• 24 – ARLAUD R.-M., « Cannes 1956 – Le mouvement fut réinventé », *Cinéma 57*, n° 14 : « Spécial Animation », janvier 1957, p. 8-9.

• 25 – SOURIAU Étienne, préface à PONCET Marie-Thérèse, *L'Esthétique du dessin animé*, Paris, Nizet, 1952, p. 3 (je souligne).

ici clairement énoncée, Souriau laissant entendre que ce territoire esthétique a jusqu'ici été considéré à tort comme inférieur au cinématographe « au matériel en chair et en os²⁶ », preuve de sa marginalisation, et illustration possible d'un supposé « rejet » de cette forme par l'institution cinéma.

D'autre part, le choix du dessin animé se justifie par le fait qu'avant les photographies, les dessins avaient le privilège d'être animés par les dispositifs tels que le zootrope, le praxinoscope, ou, plus tard, le théâtre optique d'Émile Reynaud²⁷. Que ces expériences puissent ou non être affiliées à la notion de dessin animé est une question dont il s'agira de débattre. De fait, l'un des objectifs principaux de cet ouvrage, comme nous le verrons, sera de définir sur le long terme ses objets d'étude, ou, pour reprendre l'expression d'Hervé Joubert-Laurencin, de les « dé-finir », « en donnant au préfixe un sens adversatif, c'est-à-dire [en mettant en évidence leur] nomination interminable²⁸ ». Cette entreprise dé-finitionnelle a pour but de montrer que les notions de dessin animé et de cinéma en prises de vues réelles n'ont rien d'ontologique et s'avèrent être des constructions culturelles, régulièrement redéfinies et complexifiées en fonction de l'époque et du contexte dans lesquels elles s'inscrivent.

De fait, le dessin animé du cinéma des premiers temps n'a guère à voir avec le dessin animé de l'ère institutionnelle du cinéma. Nous nous rendons d'ailleurs compte que le terme même de dessin animé s'avère dans divers cas fort problématique : non seulement il existe plusieurs façons de faire du dessin animé – sous un angle abstrait ou sous un angle figuratif, sous un angle réaliste ou sous un angle caricatural, etc. – mais de plus, la notion de dessin animé n'a pas existé de tout temps, exactement comme celle de cinéma en prises de vues réelles. Nous nous apercevons rapidement que le syntagme « dessin animé » a connu plusieurs étapes nominatives, et qu'il n'a de légitimité en tant que tel qu'à partir des années 1910. Pour qualifier les « dessins animés » produits avant cette décennie, nous choisirons de nous référer à l'expression « animation de dessins » renvoyant, non plus à un genre, mais bien à une technique.

Le dessin animé serait néanmoins globalement à envisager comme un « régime de représentation ». Par cette expression, nous entendons un ensemble de conditions générales définissant le processus de captation/restitution du mouvement cinématographique. Ces conditions générales ont principalement trait ici à deux choses : le traitement du mouvement et le traitement de la représentation. D'un côté, il s'agit de différencier le mouvement capté à même le corps des comédiens, par le biais de la prise de vues réelles, et le mouvement reconstitué image par image

• 26 – *Ibid.*

• 27 – Même si ces dispositifs permettaient également d'animer des photographies.

• 28 – JOUBERT-LAURENCIN Hervé, *La Lettre volante, op. cit.*, p. 35.

par un animateur ; de l'autre, il s'agit de différencier la dimension photographique de la représentation et sa dimension graphique. La différenciation entre ces deux régimes de représentation a en l'occurrence parfaitement été mise en évidence par Lo Duca dans l'ouvrage de référence *Le Dessin animé* paru en 1948 :

« Le cinéma photographique, devant un piano, nous permettra de le *voir* : immobile, sonore, sous des lumières diverses, en flou comme dans un brouillard ; avec un truc, nous pourrions voir le clavier jouer sans trace de doigts humains, ou encore, par le plus simple des montages, nous pourrions voir l'instrument paraître et disparaître. Seul le dessin animé est capable de nous donner un piano qui secoue ses puces, qui bat la mesure avec sa queue, qui rit à pleines touches, qui mord le musicien imprudent à la moindre fausse note. Nous sommes donc en présence de deux mondes "visuels" qui n'ont rien d'autre en commun que le film impressionné et la piste sonore²⁹. »

En d'autres termes, là où le cinéma en prises de vues réelles enregistre, capte le mouvement afin de le restituer, dans sa temporalité réelle, le dessin animé crée de toutes pièces le mouvement, le dessine afin de le reconstituer, image par image. Comme l'affirme un critique dans le numéro de *Cinéma 57* « spécial animation », « le projet n'est plus d'enregistrer des mouvements provoqués [...], mais celui d'une création totale du mouvement, à partir d'éléments déterminés séparément³⁰ ». De ce point de vue, le dessin animé serait *a priori* en tout point opposé à la prise de vues réelles, ce qui permet de creuser avec plus d'évidence leurs points communs comme leurs différences.

De l'intérêt scientifique des films hybrides

Le terme de « rencontre » utilisé pour sous-titrer cet ouvrage n'est nullement fortuit. Nous l'entendons dans l'un des sens proposé par sa définition dans le dictionnaire : « Le fait, pour deux personnes, de se trouver en contact, d'abord par hasard, puis d'une manière concertée ou prévue³¹. » Mais il peut s'agir également d'un « engagement imprévu de deux forces ennemies³² ». Dans les deux cas, ce qui nous semble ressurgir n'est autre que la dimension « personnifiante » inhérente à la notion. Notre corpus se limite ainsi aux films présentant une rencontre, quelle

• 29 – LO DUCA Joseph, *Le Dessin animé*, Paris, Prisma Éditions, 1948, p. 9-10.

• 30 – ANONYME, « Pour une définition », article issu de la revue *Cinéma 57*, *op. cit.*, p. 13. Nous soupçonnons que l'auteur de cette définition soit André Martin, très impliqué dans la rédaction de ce numéro.

• 31 – *Le Petit Robert – Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française* [1977], Paris, 1985, p. 1662.

• 32 – *Ibid.*

que soit sa nature, non pas seulement entre dessin animé et prises de vues réelles, mais plus précisément entre des *personnages* de dessin animé et des *acteurs* réels.

Paul Wells, dans un article paru dans un numéro spécial animation de la revue *CinémAction*, définit plusieurs modalités de « relation entre l'action directe et l'animation » que seraient, selon lui, l'immersion, l'interface et le contrepoint³³. Dans le cas de l'immersion, « les modèles d'animation traditionnelle ou par ordinateur sont absorbés dans la mise en scène directe, en tant qu'effet visuel, ou en tant que méthode de création d'une forme ou d'une créature alternative en phase avec l'environnement du cinéma direct; par exemple : *Jason et les Argonautes*, *Jurassic Park*, *Le Seigneur des Anneaux : les deux tours*, *Spiderman*, *Hulk*³⁴ ». Dans le cas du contrepoint, l'animation est utilisée « par comparaison, ou en parallèle avec des séquences directes [...]. Il y a une réelle volonté de séparation dans cette forme de représentation, puisqu'il s'agit de signaler sa différence comme contrepoint critique de l'action directe qu'elle précède ou qu'elle suit³⁵ ». Ces deux modalités de mise en relation du dessin animé et de la prise de vues réelles sont volontairement écartées de cet ouvrage. C'est en revanche la dimension d'interface qui nous intéresse : « Elle représente les voies par lesquelles l'animation s'engage réellement aux formats et aux contraintes du cinéma direct en employant son propre vocabulaire dans une forme combinée, composite³⁶. » Par composite, Wells entend ici un principe de plan au sein duquel apparaissent deux régimes de représentation différents, cohabitant l'un avec l'autre dans un même espace diégétique. C'est cette voie que nous cherchons ici à explorer à travers une forme que nous choisissons d'appeler, pour plus de commodité, « forme hybride ».

En effet, la dimension composite pourrait renvoyer à une autre forme, proche de l'immersion, consistant à ancrer des personnages interprétés par des acteurs dans des décors en *matte painting*, ce qui peut prêter à confusion. Un plan composite peut être un plan truqué, en apparence homogène, volontairement illusionniste. La notion d'hybridité, en revanche, implique nécessairement l'idée d'une forme « composée de deux éléments de nature différente anormalement réunis³⁷ ». Les deux éléments restent disparates, malgré leur réunion au sein du même plan. Les films étudiés ici exposent ostensiblement la différence entre leurs deux régimes de représentation, à la fois au sein de leur mise en scène et de leur récit. Les êtres dessinés y sont la plupart du temps diégétiquement présentés comme des êtres

• 33 – WELLS Paul, « Contrepoint, interface, immersion : animation et cinéma direct revisités », in Pierre FLOQUET, *CinémAction*, n° 123 : « CinémAnimationS », Paris, Corlet, 2007, p. 221.

• 34 – *Ibid.*, p. 221-222.

• 35 – *Ibid.*, p. 226.

• 36 – *Ibid.*, p. 224.

• 37 – *Le Petit Robert*, *op. cit.*, p. 947.

dessinés, ou bien comme des êtres fantastiques que l'on ne cherche pas à inscrire de manière invisible dans la fiction.

De fait, l'une des caractéristiques des films de notre corpus réside dans la dimension « méta-artistique » ou autoréflexive dont ils sont majoritairement dotés. Ils représentent bien souvent des dessinateurs aux prises avec leurs créations, ou encore le milieu de la création cinématographique. L'exemple le plus fameux serait évidemment *Qui veut la peau de Roger Rabbit* de Robert Zemeckis (*Who Framed Roger Rabbit*, 1988), présentant des personnages de dessin animé, considérés en tant que tels, dans un univers diégétique en prises de vues réelles – Hollywood – les acteurs réels côtoyant dans la vie de tous les jours ces êtres graphiques et animés. Mais il ne s'agit pas du seul exemple, et nombreux sont les films de fiction – nous laissons volontairement de côté les films documentaires, ouvrant sur d'autres questions – qui reposent sur ce parti pris d'une diégétisation de leur propre hybridité. Il ne s'agit pas pour autant d'être exhaustif : les films sont trop nombreux et l'exercice confinerait au panorama mécanique et sans guère d'intérêt. Nos choix sont en l'occurrence déterminés et permettent de témoigner de certains problèmes que nous souhaitons plus particulièrement mettre en évidence³⁸.

Le choix de cette forme hybride pour appuyer notre réflexion se justifie selon nous pour trois raisons. Tout d'abord, une raison historique : les premières expériences d'animation de dessins des années 1900 ne sont pas des formes d'animation « pures », c'est-à-dire uniquement constituées de dessins. Le dessin y côtoie régulièrement la prise de vues réelles, ce qui nous incite à formuler l'hypothèse selon laquelle la forme qui prendra dans les années 1910 le nom de dessin animé est d'emblée, dès ses premières occurrences cinématographiques, une forme hybride.

La deuxième raison est d'ordre esthétique : ces films proposent un univers fortement hétérogène qui mérite d'être questionné à l'aune de la relation historique entre dessin animé et prises de vues réelles. Comme nous le mettons en évidence, le cinéma des premiers temps recèle un grand nombre de films usant à la fois du dessin et de la photographie animée : il s'agit presque à l'époque d'un *topos* esthétique. Cependant, l'entremêlement entre les deux régimes de représentation ne paraît pas perçu, tout au long du siècle, de la même manière. Soulevons par exemple le fait que le critique William Vaughn crée, dans les années 1940,

• 38 – Nous nous permettrons dans certains cas quelques entorses, en choisissant de nous intéresser à des films correspondant plutôt au modèle du contrepoint, c'est-à-dire, plus précisément, de la juxtaposition entre les deux régimes de représentation. D'abord dans le cas des films hybrides des premiers temps, ne proposant que rarement de véritables interactions dans le même cadre entre dessin animé et prises de vues réelles ; mais également, parfois, lorsque cela s'avérera nécessaire dans le cadre de la réflexion, au sein de films plus contemporains.

une « Société pour l'Expulsion des Acteurs vivants hors des Films de Disney³⁹ ». Esthétiquement, la rencontre entre les deux régimes de représentation ne fait donc pas sens de la même manière selon l'époque dans laquelle elle se joue.

La troisième et dernière raison est d'ordre théorique : la promiscuité, au sein du même cadre, de deux régimes de représentation cohabitant l'un avec l'autre sans chercher à fusionner constitue un terrain de réflexion plus que fertile dans le cadre d'une comparaison entre ce qui a trait à l'animation et à la prise de vues réelles en termes de représentation du mouvement. Il est plus aisé de comparer les deux régimes de représentation lorsqu'ils sont accolés l'un à l'autre : leurs différences et leurs points communs ne peuvent qu'en surgir avec plus d'évidence.

Notre orientation, on le voit, n'est pas sans poser problème en termes de positionnement scientifique. Elle témoigne d'une pluralité disciplinaire dont nous ne pouvons nous départir, même si elle sous-tend quelques problèmes, en particulier à l'aune d'un émiettement certain de la réflexion historique sur le cinéma. Laurent Le Forestier remarque par exemple, à l'heure actuelle, une scission manifeste du « territoire de l'histoire du cinéma : d'un côté une histoire esthétique, qui utilise parcimonieusement le non-film, essentiellement pour documenter le film [...]; de l'autre une histoire socioculturelle, prompte à embrasser en son sein l'histoire économique et l'histoire technique du cinéma⁴⁰ ». Pourtant, Le Forestier envisage pour sa part une voie médiane, estimant qu'il y aurait « sans doute matière à faire une histoire esthétique avec du non-film, à tout le moins avec des sources non-film tenues pour aussi importantes que les sources film⁴¹ ». Le chercheur stipule rapidement qu'il s'agit pourtant, avant toute chose, de s'entendre sur la notion d'histoire esthétique, recouvrant selon lui deux champs de recherche essentiels :

« D'un côté l'histoire des films comme objets esthétiques – et là, déjà, les possibilités sont nombreuses, entre travailler sur un film, sur un corpus limité ou encore sur une vaste série de films, susceptible de mettre à jour l'existence de modes de représentations selon les périodes, les lieux, etc. –; de l'autre, l'histoire de l'esthétique cinématographique presque comme discipline ou au moins comme ensemble d'idées sur le cinéma, d'idées de cinéma, voire comme théorie, au sens étymologique, c'est-à-dire comme un ensemble d'observations sur le cinéma⁴². »

• 39 – Cf. BENAYOUN Robert, *Le Dessin animé après Walt Disney*, Paris, Jean-Jacques Pauvert, 1961, p. 11.

• 40 – LE FORESTIER Laurent, « Repenser les rapports entre histoire et théorie du cinéma : de quelques usages possibles du non-film », in Pierre BEYLOT, Isabelle LE CORFF et Michel MARIE (dir.), *Les Images en question – Cinéma, télévision, nouvelles images : les voies de la recherche*, Bordeaux, Presses universitaires de Bordeaux, coll. « Cinéma(s) », 2011, p. 38.

• 41 – *Ibid.*

• 42 – *Ibid.*, p. 38-39.

De fait, notre approche est à la croisée de ces deux champs de recherche, répondant à une quadruple exigence : importance conférée aux films et à leur analyse ; importance conférée au non-film – en particulier les sources écrites liées à la réception desdits films – ; importance conférée à la dimension technique de ces films – jouant sur un entremêlement entre deux régimes de représentation différents qu'il s'agit d'interroger à la lumière des enjeux techniques de telle ou telle époque – ; et enfin, importance conférée aux théories du cinéma et de l'animation que l'on peut lier, à notre sens, à la relation entre dessin animé et prises de vues réelles dépeinte dans les films. En d'autres termes, si nous nous situons clairement dans le sillon d'une des approches décrites par Laurent Le Forestier, « l'histoire des films comme objets esthétiques », cette histoire ne peut être totalement valable si elle ne s'inscrit pas, de surcroît, dans une histoire des idées sur le cinéma. Comment entendre l'esthétique et la réception de ces films hybrides à telle ou telle période si l'on ne prend pas en compte l'appréhension globale, par la théorie, de la relation entre cinéma en prises de vues réelles et cinéma d'animation ? C'est pourquoi nous proposons ici d'analyser historiquement cette forme hybride, du cinéma des premiers temps à nos jours, et de mettre à jour la complexité de la relation entre dessin animé et prises de vues réelles qu'elle soulève.

Une scission-assimilation entre deux régimes de représentation

Les films hybrides ne mettent pas en jeu n'importe quelle forme de dessin animé. Ces films à l'autoréflexivité manifeste présentent en l'occurrence une rencontre entre des acteurs réels et des personnages dessinés présentés sous un régime figuratif. Ces êtres graphiques n'ont donc que peu à voir avec le traitement abstrait parfois accordé au dessin animé. Or, cette forme figurative suit une évolution relativement claire, affichée en particulier par son représentant privilégié : l'entreprise Disney. Cette évolution porte un nom, émanant des propres animateurs du studio : « l'illusion de la vie⁴³ ». Il s'agirait, pour faire vite, d'imiter tant que faire se peut l'esthétique du cinéma en prises de vues réelles, de s'appropriier ses codes, et d'en proposer une sorte d'équivalent graphique. L'ambition disneyenne est dès lors claire, même si nous la travaillerons davantage dans le détail : le dessin animé disneyen assimile les modes de représentation de la prise de vues réelles pour tendre à être absorbé dans le sillon de l'institution cinématographique.

En d'autres termes, le rejet de l'animation par l'institution cinéma, remarqué par exemple par André Gaudreault et Philippe Marion, n'est pas le seul mouve-

• 43 – Cf. THOMAS Frank et JOHNSTON Ollie, *The Illusion of Life – Disney Animation*, New York, Disney Editions, 1981.

ment décelable au cœur de la relation entre les deux régimes de représentation. Un autre mouvement, contigu et simultané, doit nécessairement être pris en considération pour compléter la réflexion, à savoir un mouvement *d'assimilation*. D'où ce double-mouvement que nous percevons dans la relation dessin animé/prises de vues réelles, et que nous qualifierons ici de *scission-assimilation*. Tout en étant scindé vis-à-vis de la prise de vues réelles, le dessin animé tend également, pour certaines de ses formes, à s'assimiler au cinéma dominant. Ce paradoxe constituera l'objet premier de notre réflexion, les films hybrides véhiculant, chacun à leur manière, cette double-relation d'attraction/répulsion entre les deux régimes de représentation. Allons même plus loin en affirmant que c'est au cœur de cette double-relation que peut être décelée l'origine même des notions de « régime de représentation », de « dessin animé » et de « prises de vues réelles ». Sans ce double-mouvement paradoxal, ces trois notions qui feront ici l'objet d'une dé-finition n'auraient sans doute pas pu exister. D'où l'hypothèse suivante : la scission-assimilation entre le dessin animé et la prise de vues réelles est le signe extérieur du mouvement historique qui aboutira, dans les années 1950, à la séparation de l'institution cinéma en deux pôles : le cinéma d'animation d'un côté et le cinéma en prises de vues réelles de l'autre.



La réflexion se divisera en trois temps : une première partie, à l'orientation plutôt historique, consistera à remarquer la prolifération, dans les trente premières années du cinématographe, de films mêlant dessin animé et prises de vues réelles, puis leur raréfaction jusqu'à l'avènement du numérique. Un tel constat incite d'emblée à penser cette forme hybride comme un lieu de questionnement contextuellement mouvant. Ce premier temps de l'étude cherchera ainsi à interroger le mouvement de scission dont découle l'apparition de la notion même de « dessin animé », tout en questionnant simultanément les prémices du phénomène d'assimilation, lié à une institution cinématographique précise, à savoir Hollywood. Le dessin animé serait le lieu d'un double rapport à la prise de vues réelles : à la fois intégré et en marge, sa place s'avère dès lors problématique, et s'apparente à un territoire esthétique partiellement « autre ».

C'est ce qui nous conduira, dans un deuxième temps, à envisager le questionnement sous un angle plus esthétique : l'objectif sera à ce moment de comprendre de quelle manière les productions hybrides révèlent quelque chose de la perception du dessin animé et de la prise de vues réelles au moment de leur conception, puisque l'on peut alors découvrir, chez l'un comme chez l'autre, autant de points communs que de différences essentielles à mesure qu'ils se côtoient. Cette deuxième partie a donc pour objectif de mettre en évidence le fait que le dessin

animé est une notion qui ne se définit que par le biais de son traitement esthétique vis-à-vis de la prise de vues réelles.

Nous aboutirons ainsi à un troisième et dernier temps, visant à interroger la supposée différence ontologique entre dessin animé et prises de vues réelles. L'approche que nous proposerons ici sera en conséquence plus théorique. Nous constaterons que cette différence n'a rien d'essentiel, et qu'elle dépend d'une construction socioculturelle de notions dont la définition change et se modifie selon les époques. Chaque fois dépendante d'un contexte en particulier, cette différence nécessite d'être repensée contextuellement, ce que la promiscuité des deux régimes de représentation dans les films hybrides nous permettra de mettre en évidence. De fait, s'il n'y a pas de distinction d'ordre ontologique entre le dessin animé et la prise de vues réelles, pourquoi ne pourraient-ils pas clairement être assimilés au point de fusionner l'un avec l'autre ? Où se situerait dès lors la pierre d'achoppement entre les deux ?