Entrelacs
Cinéma et audiovisuel

8 | 2011
Imaginaire

Le cinéma d'animation et le privilège de l'imaginaire. De *Fantasmagorie* à *Paprika*

Jessie Martin

Édition électronique
URL : http://journals.openedition.org/entrelacs/250
DOI : 10.4000/entrelacs.250
ISSN : 2261-5482

Éditeur
Éditions Téraèdre

Édition imprimée
Date de publication : 1 février 2011
ISBN : 978-2-360850-03-7
ISSN : 1266-7188

Référence électronique
Jessie Martin, « Le cinéma d'animation et le privilège de l'imaginaire. De *Fantasmagorie* à *Paprika* », *Entrelacs* [En ligne], 8 | 2011, mis en ligne le 01 août 2012, consulté le 10 décembre 2020. URL : http://journals.openedition.org/entrelacs/250 ; DOI : https://doi.org/10.4000/entrelacs.250

Ce document a été généré automatiquement le 10 décembre 2020.

Tous droits réservés

Le cinéma d'animation et le privilège de l'imaginaire. De *Fantasmagorie* à *Paprika*

Jessie Martin

1 Le cinéma d'animation repose sur un principe d'images filmiques, qui en tant que telles emportent la conviction du spectateur dans une illusion de réalité, et d'images plastiques, façonnées, proprement figuratives donc[1], qui l'ancrent dans les puissances de l'imaginaire. Il reste du cinéma, tout en s'en distinguant par la copule « animation » et nous voudrions interroger cette distinction, presque dialectique, le constituant comme médium privilégié d'une conception de l'imaginaire articulé avec le réel. Prolongeant l'affirmation d'Edgar Morin, « L'image, ce n'est pas seulement la plaque tournante entre le réel et l'imaginaire, c'est l'acte constitutif radical et simultané du réel et de l'imaginaire » gageons que la double nature de l'image animée lui permet d'élaborer la fusion absolue de la réalité et de l'imaginaire, qui s'entend alors comme cœxistence, existence de deux territoires mais aussi confusion, lieu d'in distinction.

2 Le survol d'un pan de l'histoire du cinéma d'animation met en lumière le rapport au réel qui l'a conditionné. A ses prémices, la relation créateur-créature trace un lien direct et ostensible entre réalité et imaginaire. Puis ce lien se transforme en fil d'Ariane et la transition entre image de la réalité et image façonnée tient lieu d'impulsion à l'avènement d'un lieu propre au fantasme. Enfin, c'est l'image elle-même qui devient l' *axis mundi* reliant les deux régions pour finalement les confondre.

3 On s'intéressera ainsi à l'incursion du fantastique dans la réalité diégétique des fictions animées et à la manière dont l'animation articule ces deux territoires.

Du créateur à la créature, hétérogénéité des espaces

4 Dans sa forme primitive, le cinéma d'animation pose la distinction du réel et de l'imaginaire en lieu et place de celle du cinéma naturel et du cinéma animé. Grand héritier de l'art de la prestidigitation et de la fantasmagorie, il a fait montre dans ses

premières manifestations d'une dépendance étonnante à l'idée de magie comme artifice du réel. Ainsi, le dispositif introductif du *Fantasmagorie* d'Emile Cohl (1908) ou du *Humorous Phases of Funny Faces* de James Stuart Blackton (1906) présente le créateur esquissant sa créature. Cohl se filme dessinant le petit acrobate qui par la suite prend vie alors que la main de Blackton trace les visages qui s'animeront.

5 Dans ce cinéma, la place d'un ordre de réalité d'où émerge un ordre de l'irréel est décisif. Cette première tendance exposant le lien indéfectible du créateur et de sa créature, chacun séparé par la surface d'une image, perdure étonnamment. On la retrouve dans les différents épisodes de *Felix le Chat* réalisés entre 1919 et 1928 par Otto Messmer, dans certains Tex Avery et jusque dans la série *La Linea* d'Osvaldo Cavandoli réalisée en 1972 et qui débute toujours par la main de l'auteur créant par une simple ligne tout un univers habité par un personnage qui ne cessera de lui réclamer toujours plus de détails. Déjà avec *Gertie le dinosaure* (1914) de Windsor McKay, le monde de l'imaginaire interagissait avec le monde duquel il s'origine. Mais malgré cette interaction subsiste l'idée d'une absolue dépendance de l'imaginaire à son créateur qui, par sa présence, rappelle la facticité de la magie de l'animation.

6 Outre le lien créateur-créature, le dispositif qui inclut l'animateur non pas dans l'image animée mais au devant d'elle, invite à dissocier les univers par une totale hétérogénéité des espaces, celui du monde originaire et celui du monde fictionnel, notamment dans l'opposition entre prises de vues réelles et vues animées. McKay a cependant ouvert un possible amalgame en finissant par se représenter lui-même, dessiné, dans l'univers de Gertie, qui l'emporte à califourchon sur sa queue. La magie opère mais dans un territoire ostensiblement distinct du réel. L'animation reste encore un procédé fantasmagorique, appartenant à l'ordre du fantastique et ne bénéficie pas encore d'une indépendance qui ordonnerait ces images dans le domaine d'un imaginaire statutairement autonome. Po ur entrer dans le territoire non tant de l'imaginaire que de l'artefact, il faut suivre la main du créateur encore et toujours présente. N'était l'autonomie du mouvement interne, propre, de l'image cinématographique, le cinéma d'animation primitif rejoue le dispositif du spectacle de marionnettes, ne cachant pas les fils de l'écheveau, présentant l'image animée comme un espace forcément hétérogène au nôtre, dont l'effet de réel emporté par le mouvement de l'animation est entièrement annexé à la présence intempestive du créateur, et donc de la réalité.

7 Cette distinction absolue des univers du réel et de la fantasmagorie (de la production d'artefacts cinématographiques) est autrement signifiée par Paul Grimault et dans son sillon par Michel Ocelot et d'u ne manière plus prosaïque par les frères Quay. Dans *La table tournante*, Paul Grimault introduit ses différents courts métrages d'animation assis devant son appareil de montage, alors que Michel Ocelot laisse cette responsabilité à un vieux projectionniste et deux enfants dans *Princes et Princesses.* L'animation de la marionnette de *Street of crocodiles* de Stephen et Timothy Quay est permise par la goutte de salive d'un vieil homme, crachée dans une machine qui provoque l'apparition d'une marionnette. Ici pas d'interaction dans l'univers de la fiction, mais une volonté de mettre face à face les deux territoires et de faire perdurer la distinction scénique des deux univers.

8 En tout état de cause et toujours dans la lignée du cinéma primitif, l'histoire du cinéma animé reste jalonnée d'illustrations de cette conception spectaculaire de l'animation. Le réel, par le biais du créateur ou de la technique, s'indique comme lieu de production de l'animation qui n'acquiert d'autonomie que par un jeu de passe-passe, un tour de prestidigitation qui toujours ramène à la réalité originaire.

Passages, les frontières topographiques de deux territoires contigus

9 Si c'est bien la nature métissée du cinéma d'animation qui lui donne le privilège de l'imaginaire, il faut encore en préciser les raisons.

10 Le propre de l'image animée est sa possibilité de se transformer à l'infini sans que cette transformation passe pour un effet de montage ou un effet optique dans un but purement expressif ou narratif. L'essence même de l'image animée, son insubstantialité, son évanescence, de par ses conditions de production, la rend indéfiniment modifiable, mais une modification à vue qui, de fait, produit un amalgame incessant des différents espaces qu'elle modèle. Or, si l'imaginaire est à ce point en rapport intime avec l'animation c'est parce que, comme le rappelle Jean-Jacques Wunenburger, il est également « doté d'une sorte de plasticité et d e créativité propre »[2]. Selon ce dernier, le type de médium conditionne ses facteurs dynamiques. Ainsi, les structures formelles de l'imaginaire produit par le roman, donc par le langage et sa double articulation diffèrent forcément de celles produites par un tableau ou un film[3].

11 En outre, le cinéma d'animation instaure l'expression du fantastique par le truchement d'une figuration plus ou moins réaliste du réel. On assiste alors à un renversement de la fantasmagorie primitive comme image principielle en mêlant les deux règnes. Si la distinction archaïque des univers du créateur et de la créature perdure ponctuellement dans certaines œuvres d'animation, le principe tend à disparaître, au profit d'un découpage plus conforme aux mondes des images. S'opère alors un déplacement du seuil de la représentation posant les jalons d'un réel localisé non plus dans l'espace spectatoriel et créatoriel mais dans celui d'un premier niveau de fiction, celui de l'image. Il faut donc renoncer à la dichotomie qui oppose la réalité à la fiction pour comprendre cette évolution de l'exploitation du territoire imaginaire par le cinéma animé. Les films d'animation ne produisent des fictions qu'au sens où celles-ci sont d'autres formes de réalité. Rétablir la notion de fiction dans l'ordre d'une réalité singulière permet à celle-ci d'élaborer aussi non pas un imaginaire (qui se mesurerait à l'aune de la réalité dans laquelle la fiction est produite comme ce fut le cas avec le cinéma d'animation primitif) mais son imaginaire, un territoire défini par friction avec la réalité diégétique.

12 De ce fait, il n'est plus cette image dans l'image, modifiée ou même produite à vue par le créateur, mais un au-delà – en référence à Cocteau qui définit l'irréel comme b ce qui déborde nos pauvres limites »[4] – de l'image animée, portant alors en elle, de droit, la figuration du réel et de son pendant, l'imaginaire. Ce dernier se mesure alors dans la dimension de la fiction et dans l'ordre de l'image, pour paraphraser Youssef Ishaghpour, à la faveur d'un déplacement dichotomique du réel opposé au fictionnel mais dans la réalité de la diègèse.

13 Jean Douchet rappelle que « le tronc commun du merveilleux, du conte de fées et du fantastique implique que l'on soit (ou que l'on tente de revenir) sur les berges rassurantes du monde connu avant de franchir la distance qui mène à l'autre rive. [5] » On entre ici dans la représentation canonique des mondes de la réalité et de l'imaginaire comme territoires séparés dont la frontière est franchissable. Il ne s'agit plus à présent de marquer cette césure par la présence du démiurge mais d'inscrire cet imaginaire dans un lieu qui lui est propre. Ainsi l'animation passe de la tradition fantasmagorique à la grande

tradition romanesque qui efface l'instance créatrice au profit d'un médiateur - narrateur ou personnage - qui accompagne le lecteur/spectateur dans le monde enchanté. La grande forme archétypale de ce nouvel ordre est le roman carrollien dont le personnage, Alice, après avoir suivi un lapin dans son terrier chute dans un monde merveilleux aux lois physiques propres.

14 La représentation construit alors deux ré` 7ions qu'elle expose côte à côte ou face à face et présente l'idée que le monde de l'imaginaire se déploie derrière le fameux quatrième mur de la représentation, qu'il faudrait dépasser, déborder bien plutôt. Son accès prend des formes assez variées, trou dans un arbre (*L'étrange Noël de M. Jack*), passage entre des racines (*Mon voisin Totoro*) mais le tunnel, sous les espèces de la galerie, du terrier, du boyau, *etc.* reste la figure princeps de cette frontière à franchir.

15 Le film des studios Disney, *Alice au pays des merveilles* réalisé en 1951 et inspiré des deux romans de Lewis Carroll, *Alice au pays des merveilles* (1865) et *De l'autre côté du miroir* (1871), présente une articulation du réel et de l'imaginaire qui éclaire la notion de représentation privilégiée attribuée au cinéma d'animation. Alors que sa sœur lui lit sa leçon d'histoire, Alice se plait à rêver à un monde à elle qui serait gouverné par le *nonsense*[6]. Elle s'éloigne jusqu'à un point d'eau où elle se regarde. Son reflet dans l'eau se dissout alors en un imbroglio coloré pour reformer une figure, vue à l'envers, celle d'un lapin en redingote qui se dit en retard.

16 L'intrusion du lapin et par lui du merveilleux se fait donc par le truchement d'une image, reproduisant le vis à vis mentionné plus haut, celle du reflet dans l'eau. Si l'on y voit une référence au second roman de Lewis Carroll dans lequel Alice passe de l'autre côté du miroir, il faut également y lire la présence nécessaire d'une médiation. Ce modèle d'investissement de l'imaginaire dans un réel répond à différents archétypes. En premier lieu, le reflet comme image princeps du double, d'une présence intangible d'un autre soi, propose l'existence d'une réalité évanescente, simulacre de la réalité originaire. En second lieu, la métamorphose proprement animée de l'image reflétée d'Alice en celle du lapin rappelle que le ciné` da d'animation bénéficie d'une puissance épiphanique supérieure au cinéma naturel en ce qu'elle intègre dans ses conditions de possibilité la dissolution à vue et « naturelle » d'une image en une autre, d'un lieu en un autre et par extension d'un monde en un autre[7]. Enfin, l'apparition du lapin sur le mode de l'image inversée, repris à l'issue de la chute d'Alice, renvoie à cette représentation utopique d'un monde inversé, à revers du réel, déjà suggéré par le désir de nonsense d'Alice.

17 Alice poursuit donc le lapin jusque dans son terrier, longue galerie étroite qui finit en une sorte de puits dans lequel la jeune fille tombe lentement. A la médiation de l'image reflétée productrice d'un double et d'un envers du réel se substitue celle du passage qui lui vient en renfort, le reflet dans l'eau et le double ne suffisant pas à instaurer l'imaginaire tant ils sont des effets perceptifs de la réalité[8]. Pour pénétrer dans le merveilleux, pensé comme un monde en soi, parfaitement autonome, il faut donc franchir, traverser, atteindre. Là encore, le film s'appuie sur des figures proprement cinématographiques pour instruire le territoire dans lequel Alice s'immisce. Exploitant tout d'abord l'obscurité, le noir de l'image produisant un hors-champ et donc à la fois l'advenue de tous les possibles et l'expression de l'incommensurabilité du trou, il travaille alors la distorsion, la ductilité principielle de l'image animée pour donner à voir un monde dans lequel les objets et l'architecture répondent à des lois singulières qui définissent l'univers fabuleux dans lequel Alice est plongée.

18 *Le voyage de Chihiro* d'Hayao Miyazaki (2001) expose une toute autre représentation de ce passage du monde réel à un monde imaginaire, en suivant cependant toujours le principe d'une homogénéité des espaces, certes distincts mais appartenant à une même diégèse et une même matière, celles de l'image animée. L'histoire procède justement d'une déterritorialisation, d'un déménagement. Ainsi, Chihiro et ses parents roulent en direction de leur nouvelle maison. A la suite d'un raccourci mal maîtrisé par le père, la voiture se retrouve au seuil d'une route goudronnée qui se prolonge en chemin de terre et disparaît dans un virage. L'arrêt de la voiture et l'hésitation des parents à continuer plus avant accusent la frontière établie par cet arrêt du goudron. La voiture s'engage toutefois à toute allure jusqu'à l'entrée d'un tunnel. La vitesse prise par la voiture, sa précipitation, est d'évidence une variante de la chute, le chemin de terre préfigurant le tunnel. Tout comme dans *Alice*, le cadre serré de l'image joue sur le dévoilement progressif et l'immensité de celui-ci. A l'autre bout du tunnel et à la lisière d'une étendue regagnée par la nature se dresse un parc à thème à l'abandon, terrain singulier en ce qu'il actualise une certaine forme d'imaginaire collectif sanglé dans la réalité, réalisant l'assimilation du fantastique et du réel[9]. Il constitue une sorte d'entre-deux, de possible extraction virtuelle de la réalité tout y en étant maintenu géographiquement[10]. Mais il présuppose également un basculement. Dans *Le voyage de Chihiro,* le tunnel impose un écart qui tient l'imaginaire à bonne distance de la réalité, relayé en cela par la grande prairie qui sera, une fois les esprits venus, inondée d'une eau infranchissable.

19 Il occupe cependant le territoire du réel en lieu et place du parc abandonné à la faveur non tant d'une inversion comme dans *Alice*, mais du basculement du règne des humains au règne des esprits opéré à la tombée de la nuit. Ainsi, si l'espace semble cooccupé, il réside en réalité un hiatus dû à l'effet de bascule d'un règne dans l'autre. La zone que s'approprient les esprits s'isole du monde extérieur, un jeu se révèle entre le parc et le tunnel, qui autonomise l'imaginaire par rapport au réel. Le lieu est finalement « autre » puisque ses limites, ses frontières ne sont plus les mêmes.

Confusion des territoires, l'imaginaire comme doublure du réel

20 Jusqu'ici donc imaginaire et réalité sont tenus éloignés et le partage territorial s'élabore toujours dans la nuance du hiatus, préservant ainsi les séparations nécessaires entre les règnes. Mais nous avons suggéré que l'image animée de par sa nature même rend possible le déplacement des frontières jusqu'à l'amalgame.

21 Une première tendance cet entremêlement mondain réside dans la conjonction d'éléments du cinéma naturel et d'éléments du cinéma animé. Dans ces films métissés, si réel et imaginaire se confondent en un même territoire, la différence substantielle, matérielle des personnages et des décors, les uns empreintes photographiques, les autres dessins animés, révèle la permanence d'une distincti on de fait. De *Mary Poppins* à *Peter et Elliot le Dragon*, il s'agit toujours de créatures venues dans le monde réel. Elles ne peuvent valoir pour l'imaginaire en soi, elles en sont une production mais pas sa réalisation. Il faut attendre *Qui veut la peau de Roger Rabbit ?* pour exploiter, à travers les deux « villes » frontalières : Hollywood et Toonville, l'idée de territoires propres mais entièrement ouverts l'un à l'autre[11].

22 Une seconde tendance nous semble changer de manière plus productive l'idée que la représentation peut se faire de cette frontière. Il est alors question, non plus de mêler réalité (images photographiques de la réalité, en fait) et images animées, mais d'intégrer dans une fiction animée ces deux univers sous un même régime d'images. *Toy Story* fait montre de cette confusion qui pose le fantastique comme inaccessible à la perception de certains membres du réel, inversant la notion même de réalité dans l'esprit des personnages et provoquant leur confusion. Buzz l'éclair ne sait pas qu'il n'est qu'un jouet, indéfiniment duplicable et dupliqué, et donc qu'il ne peut pas voler, tant qu'il n'est pas confronté à ses répliques dans le rayon d'un magasin. Monde réel et imaginaire partagent ainsi le même territoire notamment dans les films des studios Pixar et se distinguent par l'élaboration de deux groupes sociaux distincts, (des poissons dans *Le monde de Némo*, des souris dans *Ratatouille*, des jouets *Toy Story* et *Monstres et Cie*, et des hommes). Le second groupe s'organise selon les règles du premier. La frontière n'est alors plus géographique, territoriale, mais « linguistique », perceptive. Le langage reste donc le garde d'une limite invisible.

23 A cet égard, un film comme *Souris City* s'il répond à l'idée du partage d'un même monde, celui du réel, élabore cependant un espace spécifique compris comme localité. La cité des souris, selon le titre français, est un site spécialement aménagé et annexé par la communauté des souris, dans les profondeurs des cités humaines.

24 Toutefois, c'est avec *Paprika* de Satoshi Kon (2006) que s'énonce la tendance la plus extrême de la confusion territoriale. Il ne s'agit plus du partage mais bien de l'exposition d'un territoire de l'imaginaire absolument isotope à celui du réel, le reproduisant en double, figurant son « autre » et s'y confondant selon une figure de l'entrelacement. *Paprika* réalise la neutralisation du hiatus, de l'écart entre les territoires, mais son accomplissement est progressif. On y discerne deux espaces de l'imaginaire. L'un est parfaitement conforme à l'archétype des deux rives séparées, mais modernisé par l'interaction possible de la réalité virtuelle. Le film débute par une représentation, un spectacle de cirque immédiatement ancré dans l'irréel par l'apparition d'un clown sortant d'une voiture minuscule, suivie d'une série de scènes inspirées de films de genre dans lequel le personnage principal est le même depuis le début. Ce premier niveau diégétique révèle rapidement son ordre de réalité. Il s'agit du rêve de Konakawa, un commissaire qui revit un moment de son passé qui lui échappe. Plus tard, ce territoire apparaît via l'écran d'ordinateur de ce dernier, image se signalant comme image. Et l'homme n'y pénètre toujours qu'à la faveur d'un raccord qui tout en reliant les deux espaces, le réel et l'image qu'il contenait, les tient séparés dans la collure, rejouant le hiatus. Le second territoire, qui contamine le monde réel, lui est au contraire absolument consécutif et y est toujours posé comme cœxtensif, apparaissant dans le même plan, partageant avec lui l'image dans sa matérialité même.

25 Entre les premières représentations et les secondes, il se sera passé un événement qui va poser la forme archétypale de la frontière pour immédiatement la contrarier et proposer d'y substituer une autre figure, celle de l'entrelacs. Atsuko se rend avec Osanaï à l'appartement de son collègue disparu. Dans la chambre, elle découvre une cavité menant à l'étage inférieur sur un couloir aux murs couverts de dessins d'enfants au bout duquel se tient un parc d'attraction.

26 Atsuko s'apprête à y pénétrer en sautant par-dessus une barrière. Mais l'image se dérobe alors sous elle, se déchire, s'ouvre sur le trottoir vu de l'étage d'où la jeune femme manque de tomber, rattrapée de justesse par Osanaï.

27 Renversement du paradigme carrollien, la chute se produit dans la réalité alors que le couloir menait bien au chimérique. C'est que réel et imaginaire se sont confondus dans l'esprit de la jeune femme et de manière plus singulière dans l'image. La congruence de leur facture a rendu précaire la distinction de de grés de réalité. Ce passage d'un univers à un autre par froissement, ouverture, puis absorption de l'image par elle-même répond certes à la forme canonique des transitions oniriques, mais propose en passant une idée très forte, que le film va étirer et approfondir. L'image animée est aussi ouvertement malléable, métamorphosable que l'image psychique. L'idée est décisive et instruit la particularité du cinéma d'animation, sa grande force mythique, synthétique et confusionnelle comme aurait dit Bachelard. Par la suite, c'est dans la réalité même des personnages que l'image va s'ouvrir sur l'imaginaire, toujours exposée comme au-delà de l'image, ce qui se trouve derrière ou en profondeur, à la faveur d'une déchirure, d'un repli ou d'un retournement et finalement par une totale fusion. L'image onirique, absolument confondue par son analogie structurelle avec le réel qui la présente investit totalement celui-ci, le contamine. Il n'y a alors plus hiatus mais entrelacs pour utiliser le vocabulaire merleau-pontien. Le film met en place une représentation plastique de l'imaginaire comme revers du monde réel, logé aux confins de l'image qui se présente comme un calque[12], une surface étendue et doublée, d'une profondeur insoupçonnée.

28 L'idée n'est pas neuve, et fait écho sans toutefois la recouvrir à l'expression bazinienne de « robe sans coutures ». Doublure est ici entendue comme le revers d'un vêtement, non en tant qu'elle dissimule les coutures de la fiction, mais en tant qu'elle en est la réplique inversée. On ne chemine alors plus vers le territoire de l'imaginaire, à travers un tunnel, un terrier de lapin ou à la faveur d'une chute, on y est intégré, déjà présent, car il est énoncé en totale coïncidence avec le réel, dont il est la doublure, le double parfaitement isotope, comme la carte de l'Empire borgésienne. Mais à la différence de la carte de l'Empire qui c onstitue un écart en ce qu'elle est une représentation diagrammatique, le monde des rêves de *Paprika* est absolument analogue au réel, provoquant un cataclysme. Car pour maintenir la stabilité du monde, imaginaire et réalité doivent évoluer en territoires distincts.

BIBLIOGRAPHIE

Jacques Aumont, « La traversée des ruines », *L'invention de la figure humaine*, Cinémathèque Française, 1995, p. 25-35.

Gaston Bachelard, *La terre et les rêveries du repos*, Librairie José Corti, 1948.

Gaston Bachelard, *La terre et les rêveries de la volonté*, Librairie José Corti, 1948, rééd. 2004.

Jean Douchet, « L'ombre porté de la réalité », *L'invention de la figure humaine*, Cinémathèque Française, 1995, p. 247-257.

Gilbert Durand, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, Dunod, 1969.

Youssef Ishaghpour, « De l'autre côté, ici-bas », *L'invention de la figure humaine*, Cinémathèque Française, 1995, p. 259-271.

Hervé Joubert-Laurencin, *Lettre volante, Quatre essais sur le cinéma d'animation*, Presses de la Sorbonne-Nouvelle, 1997.

Louis Marin, « L'utopie de la carte » et « Dégénérescence utopique : Disneyland », *Utopiques, Jeux d'espaces*, Editions de Minuit, 1973.

Clément Rosset, *Le réel et son double*, Gallimard, 1976, rééd. Augmentée, 1984.

Clément Rosset, *Fantasmagories*, suivi de *Le réel, l'imaginaire et l'illusoire*, Editions de Minuit, 2006.

Jean-Jacques Wunenburger, *L'imaginaire*, coll. Que sais-je ?, P.U.F, 2003, rééd. 2006.

ANNEXES

Index des films cités

Alice au pays des merveilles, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson et Hamilton Luske (Disney), 1951

Fantasmagorie, Emile Cohl, 1908

Felix in comicalamities, Otto Messmer, 1928

Gertie le dinosaure, Windsor MacKay, 1914

Humorous Phases of Funny Faces, James Stuart Blackton, 1906

La Linea, Osvaldo Cavandoli,

La table tournante, Paul Grimault, 1988

Le monde de Némo, Andrew Stanton et Lee Unkrich (Disney-Pixar), 2003

Le voyage de Chihiro, Hayao Miyazaki, 2001

Mary Poppins, Robert Stevenson (Disney), 1964

Mon voisin Totoro, Hayao Miyazaki, 1988

Monstres et Cie, Pete Doctor (Disney-Pixar), 2001

Paprika, Satoshi Kon, 2006

Peter et Elliott le Dragon, Don Chaffey (Disney), 1977

Princes et princesses, Michel Ocelot, 2000

Qui veut la peau de Roger Rabbit ?, Robert Zemeckis, 1988

Ratatouille, Brad Bird (Disney-Pixar), 2007

Souris City, David Bowers et Sam Fell (Dreamworks), 2006

Street of Crocodiles, Stephen et Timothy Quay, 1986

Toy Story, John Lasseter, 1995

NOTES

1. Au sens étymologique de la *figura*, modelage d'une matière au départ informe.
2. Jean-Jacques Wunenburger, *L'imaginaire*, coll. Que sais-je ?, P.U.F, 2003, rééd. 2006, p. 47.
3. *Ibid.*
4. Cité par lui-même dans son film, *Le testament d'Orphée*, réalisé en 1959.
5. Jean Douchet, « L'ombre porté de la réalité », *L'invention de la figure humaine*, Cinémathèque Française, 1995, p. 256.
6. La traduction française « non-sens » ne fait pas totalement justice à ce terme anglais.
7. On retrouve ce mode de l'apparaître de l'imaginaire par dissolution de l'image animée, dévoration de l'image par elle-même dans le film *Le Paysagiste* (savamment traduit par *Mindscape*), 1976, de Jacques Drouin, fait au tableau d'épingles.
8. Clément Rosset propose de voir dans ce qu'il appelle des « doubles de proximité » (le reflet, l'écho, l'ombre) des garants ou des témoins du réel plutôt que des dissuasions de celui-ci, cf. *Fantasmagories*, Editions de Minuit, 2006, p. 59.
9. On retrouve un parc d'attraction désaffecté comme lieu de contamination du réel par l'illusion dans *Paprika* analysé par la suite.
10. On reverra à l'étude de Louis Marin du parc d'attraction Disneyland dans laquelle il analyse notamment la topographie du parc dans ses frontières redoublées avec la réalité. Louis Marin, « Dégénérescence utopique : Disneyland », *Utopiques, Jeux d'espaces*, Editions de Minuit, 1973, p. 297-324.
11. Réalisé par Robert Zemeckis en 1988.
12. Ce terme renvoyant opportunément à l'animation classique, c'est-à-dire pré-numérique, dans laquelle l'image est constituée de différents calques qui constituent ses différents plans en profondeur, animés séparément et filmés avec une caméra multiplane.

RÉSUMÉS

Le cinéma d'animation dans sa part la plus large interroge le rapport du réel à l'imaginaire en ce qu'il n'est pas une reproduction de prise de vues réelles mais bien la création *ad nihilo* d'un monde fictionnel dans lequel l'inanimé s'anime. Cependant, les films d'animation narratifs posent les bases d'un rapport monde réel / monde imaginaire qui engage à revoir cette frontière territoriale alors posée à l'intérieur même des films. L'animation ne propose donc plus de mesurer le trajet entre le monde du créateur (monde réel) et le monde des créatures (monde imaginaire fabriqué) comme il l'a fait dans ses premières expériences (où le créateur intervenait dans sa propre animation). Elle suggère un déplacement de frontière où réel et imaginaire son t tous deux pris en charge dans la fiction qui les met en co-présence. Ainsi, de certains films qui installent leur diégèse dans des conditions de réalité les plus proches du monde physique pour ensuite conduire leurs personnages dans un territoire souvent contigu où règnent les lois de l'imaginaire. De *Fantasmagorie* (1908) à *Paprika* (2006), c'est la cœxistence et surtout l'articulation de ces deux territoires fictionnels mais déterminés par leur rapport au réel que nous aimerions interroger pour comprendre comment cette articulation de l'un à l'autre instruit notre rapport à l'imaginaire.

AUTEUR

JESSIE MARTIN

Docteur en Etudes Cinématographiques, ATER,
Université de Paris III