



HAL
open science

Formations/déformations médiatiques ou culturelles et mise en perspective du plan dans l'œuvre animée d'Émile Cohl

Valérie Vignaux

► To cite this version:

Valérie Vignaux. Formations/déformations médiatiques ou culturelles et mise en perspective du plan dans l'œuvre animée d'Émile Cohl. André Gaudreault, Laurent Le Forestier et Jean-Baptiste Massuet, (dir.), Colloque Technes “ Plan et champ dans le cinéma des premiers temps ”, inPress. hal-01956161

HAL Id: hal-01956161

<https://normandie-univ.hal.science/hal-01956161>

Submitted on 14 Dec 2018

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

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

Valérie Vignaux

Formations/déformations médiatiques ou culturelles et mise en perspective du plan dans l'œuvre animée d'Émile Cohl

L'œuvre d'Émile Cohl, en raison de son essentielle singularité, constitue possiblement un cadre pertinent afin d'interroger les notions de plan et de champ et tenter d'appréhender comment elles s'expérimentent et s'énoncent en cette période du cinéma des premiers temps. J'ai toutefois choisi de privilégier ses multiples inventions plastiques et formelles et ainsi écarté de la réflexion la série des Jobard, série en prise de vue réelle réalisée pour Pathé, car il me semblait que Cohl y reproduisait majoritairement des acceptions formelles analogues à celles de ses contemporains. Dès lors, pour saisir ce que ses mises en œuvre engagent, j'ai organisé ma réflexion autour des différentes acceptions de l'espace filmique dont témoignent son œuvre animée. On verra de la sorte, à partir des films eux-mêmes, émerger une compréhension singulière du plan et du champ cinématographique spécifique à Cohl mais aussi propre à ce premier temps de l'histoire du cinéma.

Émile Cohl ou l'impureté cinématographique

Lorsqu'il réalise *Fantasmagorie* en 1908, Émile Cohl est âgé d'une cinquantaine d'année et a une longue carrière derrière lui. Il a été caricaturiste, dessinateur de presse, il a exploité un studio de photographie, exercé comme acteur, et distribué en forain, un programme de films au cours de l'année 1907. Cohl est donc un homme aux curiosités multiples ayant déjà expérimenté nombre de pratiques artistiques lorsqu'il convainc Gaumont de l'engager en 1908. Tout d'abord employé comme auteur, Gaumont lui confie la mise en scène de bandes filmées et lorsqu'il élucide le trucage dit du « mouvement américain », soit la prise de vue image par image, il accède à sa demande d'appliquer le procédé aux dessins. Le succès est immédiat et de 1908 à 1920, il réalise pour les principales sociétés de son temps : Gaumont, Pathé, Éclair, en France mais aussi aux États-Unis, plus de trois cent films, comprenant des scènes animées, de dessins ou d'objets. Une œuvre importante mais dont nous ne connaissons malheureusement qu'une faible partie car seuls quatre-vingt titres environ ont été conservés.

Ce premier détour par la biographie¹ a dessiné les contours d'une personnalité dont l'éclectisme et le talent sont avérés, mais a aussi rendu sensible les mutations industrielles et culturelles de cette fin de dix-neuvième siècle. Or, lorsqu'on visionne ses films, on constate, que contrairement à ses contemporains, que cela soit ses continuateurs immédiats français comme Marius O'Galop ou Robert Lortac², ou les bandes qui lui feront concurrence en provenance des États-Unis, ils regorgent d'expérimentations de toutes sortes. Cohl anime indifféremment des dessins, des silhouettes en papiers découpés ou des objets issus d'un secteur industriel naissant, soit les jouets pour enfants comme les soldats de bois, poupées ou pantins. Mixité des formes et des techniques qui peut être dite spécifique de son œuvre, conséquente de l'éclectisme de son parcours, mais aussi d'un premier temps du cinéma d'animation, puisqu'aux lendemains de la Première Guerre mondiale, à l'instar du cinéma de

¹ Pour une présentation plus détaillée de son œuvre on pourra se référer à Donald Crafton, *Émile Cohl, Caricature and Film*, Princeton University Press, 2014 ; Pierre Courtet-Cohl et Bernard Génin, *Émile Cohl : l'inventeur du dessin animé*, Paris, Omniscience, 2008 ; Pascal Vimenet, *Émile Cohl*, Paris, Editions de l'œil, 2008 et Valérie Vignaux (dir.), « Émile Cohl », *1895 revue d'histoire du cinéma*, n°53, décembre 2007.

² Cf. Valérie Vignaux (dir.), « Marius O'Galop et Robert Lortac, deux pionniers du cinéma d'animation », *1895 revue d'histoire du cinéma*, n°59, décembre 2009.

fiction, les modalités narratives et esthétiques du dessin animé se standardisent. Ce moment qui équivaut à l'institutionnalisation³ du média, est dit comme le passage du cinéma des attractions à un cinéma de l'intégration narrative. Soit pour le premier un système de monstration où la caméra fixe est placée frontalement à l'action, reproduisant le dispositif de la scène théâtrale, tandis que les acteurs s'adressent par gestes et regards aux spectateurs. Dispositif qui est abandonné au cours de la Première Guerre, la caméra est dorénavant mobile, multipliant les points de vue afin d'intégrer le spectateur au récit, possiblement placé dans le corps de l'acteur par l'entremise d'un axe subjectif. Standardisation formelle qui pour le cinéma d'animation voit la prévalence du dessin avec la disparition des saynètes en prises de vues réelles, l'intromission de phylactères, abandonnées avec le cinéma sonore, et une énonciation favorisant une représentation sur l'horizontalité.

À l'aune de ce préambule on perçoit mieux l'impureté fondatrice des films de Cohl ; ils participent d'une généalogie esthétique ou culturelle dont témoigneraient les images ou les mises en scène. Et si la composition du plan emprunte tout autant au théâtre, qu'à la photographie ou au dessin de presse, pour autant ces activités déploient des espaces aux caractéristiques distinctes. Le théâtre suppose la frontalité tandis que la scène ouvre par chacun de ses côtés (cour/jardin, cintre, fosse) sur un possible espace hors champ. La photographie ou le dessin engagent un espace clos, un instant arrêté, où le sujet est délimité par les arêtes du cadre. Clôture qui dans le cadre des histoires en images a été dépassée par l'entremise des mises en récits, puisque grâce à la sérialité elles se sont progressivement complexifiées, passant de quelques dessins en bas de page, à la page entière puis à l'album. Cohl qui a expérimenté l'ensemble de ces pratiques culturelles, doit certainement être le témoin attentif des transformations formelles et industrielles, mutations quant aux représentations de l'espace filmiques dont les films eux-mêmes paraissent témoigner.

Des compréhensions de l'espace filmique

En raison de l'aspect parcellaire de l'œuvre, on ne peut qu'approximativement observer ses transformations sur une période étendue de 1908 à 1920. Si on note une mutation avant et après la Grande Guerre, quant aux techniques et procédés énonciatifs des dessins animés – le traitement de *La Maison du Fantoche* (1921) est certes très dissemblable de *Fantasmagorie* (1908) – par contre, on ne peut faire le même constat quant au film mêlant prises de vues réelles et animation puisque *L'Avenir dévoilé par les lignes des pieds* (1920) ne diffère que peu du *Cheveu délateur* (1911). Ainsi, il m'a semblé plus pertinent, pour tenter de saisir quelques-unes des modalités d'une compréhension cinématographique de l'espace filmique, de m'appuyer sur une approche typologique en lien avec les différentes techniques employées, en observant dans un premier temps, les organisations internes aux séquences animées, puis dans un second temps en interrogeant leurs articulations avec le vivant.

1. L'animation de l'inanimé

1.1. Un espace scénique

Les premiers films réalisés par Cohl, sur le modèle des bandes en provenance des États-Unis, font bouger les meubles de maisons possiblement hantées. L'espace est celui de la scène de

³ Cf. André Gaudreault, *Cinéma et attraction, pour une nouvelle histoire du cinématographe*, Paris, Cnrs éditions, 2008.

théâtre, les acteurs sont placés au centre et s'adressent de façon continue aux spectateurs. Cohl joue des possibilités offertes par la mise scène théâtrale en faisant interagir ses acteurs avec des objets surgis de chaque côté du cadre, comme dans *L'Hôtel du silence* par exemple. Dans *Les Chaussures matrimoniales*, par contre, par l'entremise d'une stylisation architecturale du décor, il instaure des effets de sur-cadre destiné à souligner ou à rendre plus explicite le récit. Espace scénique sollicité à l'identique lors des animations de poupées, comme dans *Le Tout petit Faust* (1910), une adaptation en modèle réduit de l'opéra de Gounod d'après le texte de Goethe, ou dans *Monsieur clown chez les lilliputiens* (1909). Des poupées évoluent sous nos yeux dans un espace qui reproduit les conventions du théâtre, y compris par exemple, avec la présence du rideau.

1.2. Un espace scopique

Premier temps d'une compréhension qui se transforme lorsque le procédé dit du « mouvement américain » est éventé. Cohl peut alors faire de l'animation le sujet même de ses films et libérer son inventivité. Il compose des films qui sont autant d'hybridations culturelles, et si les animations nécessitent aujourd'hui un travail de décryptage, les référents culturels sollicités devaient très certainement être immédiatement reconnues des spectateurs d'alors. Dans *Cadres fleuris* (1910) par exemple, il emprunte des motifs visuels aux cartes postales fantaisies ; dans *Les lunettes féériques* (199) il recrée les effets scopiques des jeux optiques comme les chromatropes ou les kaléidoscopes, tandis que dans *Les Chapeaux des belles dames* (1909) il reprend des processus de sérialités didactiques présents dans les cartes postales mais aussi dans les séances de lanterne magique. Ces films ont la particularité de déployer un espace qui rend manifeste le cadre. Il y a certes du hors champ, mais celui-ci est interne à l'image, le champ est dans le cadre, et le recours à la sérialité ne produit aucune narration. Il n'y a donc pas d'effet de sens, juste un étonnement de l'œil, on peut considérer que nous sommes en présence d'un espace scopique.

1.3. Un espace fantastique

Ces multiples hybridations culturelles à partir d'objets, si elles témoignent de l'inventivité de Cohl soulignent aussi l'absence de codifications, et il me semble que le titre choisi pour son premier film exclusivement réalisé à partir de dessins s'en fait aussi l'écho. En intitulant son film *Fantasmagorie* (1908), Cohl l'inscrit dans une tradition de mises en scène fantastiques ayant recours à la projection d'images, qui procède d'Etienne-Gaspard Robertson à Georges Méliès. Dès lors, les métamorphoses du trait blanc sur fond noir composeraient selon lui, des silhouettes aux contours fantomatiques, des esprits. Or, l'absence de contour du cadre crée un champ ouvert et le fond noir de l'image se mélange au noir de la salle dans laquelle le film est projeté. Le personnage qui se transforme sous nos yeux évolue librement car rien ne permet au spectateur d'anticiper les métamorphoses à venir. Nous sommes donc placés dans un espace fantastique. Les fonds noirs ont de plus la particularité de transgresser les notions de cadre et de champ, toutefois, on peut se demander si cet espace spectaculaire étendu et ouvert n'est pas un dispositif spatial ordinaire en ces premiers temps du cinéma. Ce que tend à suggérer par exemple, le fait qu'il nous montre ses mains jouant avec des bâtonnets avant que ceux-ci ne se transforment en dessins, ou lorsqu'il fait saluer son personnage, juché sur un cheval, puisque ces deux situations soulignent des filiations avec la magie ou le cirque, c'est-à-dire des pratiques spectaculaires usuelles.

1.4. Un espace métaphorique

L'absence de cadre et le fond noir installent le spectateur dans un espace fantastique, tandis que les métamorphoses imprédictibles qui se déroulent sous ses yeux composent un plan métaphorique. Le rythme moins effréné des transformations du personnage dessiné dans *Un Drame chez les Fantoche* (1908) permet en effet de deviner un récit où il est question d'adultère et de crime passionnel. Ce temps laissé à la vision aide à saisir des procédures narratives où les dessins en forme de rébus composent des images verbales. Comme lorsque nous découvrons le personnage emprisonné dans un panier à salade, nous comprenons la métaphore car l'expression imagée a perduré. Ainsi, grâce à la temporalité du tracé – du geste qui se déroule sous nos yeux – Cohl confère au dessin une dimension narrative qui se déploie pour autant en dehors d'une articulation découpée de plan à plan.

L'ensemble des formes spatiales – scénique, scopique, fantastique, métaphorique – sollicitées par Cohl, lorsqu'il anime des dessins ou des objets, emprunte leur compréhension à des formes spectaculaires dont il est le contemporain : le théâtre, les fantasmagories, etc. Il n'y aurait donc pas en dépit de la singularité de sa pratique de mise en œuvre spécifique. Par contre, l'adaptation en animation de ces espaces produit dans le cas de Cohl, un espace imaginaire, dématérialisé, et cela pourrait être dit singulier. Observons à présent si les procédures sont comparables lorsqu'il associe aux séquences animées des êtres vivants⁴.

2. Le vivant et l'inanimé

2.1. Un espace cadré

En expérimentant nombre d'univers visuels et de procédures énonciative, Cohl paraît s'interroger mais aussi interroger les modalités d'une pratique artistique dont il est l'un des inventeurs. Or, parmi ces expérimentations, le passage entre le vivant et l'animé paraît avoir aussi retenu son attention. Les articulations sont parfois assez simples comme dans *Le Songe d'un garçon de café* (1910) où l'on passe d'un univers réel à un univers imaginaire parce que le personnage s'est endormi. Nous découvrons alors par l'intermédiaire d'un cadre dans le cadre, une animation censée représentée ses rêves. Cohl peut aussi avoir recourt à un objet rendu magique pour introduire l'animation, comme par exemple une boîte d'optique dans *Transfigurations* (1909), des lunettes dans *Les lunettes féériques* (1909), un projecteur dans *Le Binettoscope* (1910), ou un microscope dans *Les Joyeux microbes* (1909). Ces emboîtements lui permettent de faire coexister deux scènes, avec peu de porosité, car le plus souvent l'espace initial est figé, transformé en cadre, comme dans une image fixe, et seule l'animation est mobile.

Ces espaces cadrés ont la particularité d'immobiliser le vivant et paradoxalement, le déshumanise. Ainsi, dans *Le Chapeau des belles dames* (1909), le cadre dessiné qui enferme les actrices dans un médaillon, les transforme en figurines c'est-à-dire en poupées. Travail sur les limites de l'écran, envisagé comme cadre, qui fait de l'espace cinématographique une surface plane à l'instar de la page imprimée, comme en témoigne par exemple *L'École Moderne* (1909). Le livre dessiné ouvert structure le cadre, l'espace de gauche est occulté par une page blanche où nous pouvons lire un nom, alors que dans celui de droite, avancent tour à

⁴ Pour approfondir la question on pourra se référer à Jean-Baptiste Massuet, *Le dessin animé au pays du film : quand l'animation graphique rencontre le cinéma de prises de vues réelles*, Paris, PUR, 2017.

tour des acteurs censés représenter des personnalités issues des lettres ou de la politique. Le cadre dessiné fonctionne comme un dispositif scénique et le film parvient à faire coexister dans un même regard, la littérature, le théâtre, le cinéma mais aussi la photographie car une fois parvenus au premier plan les acteurs prennent place en une pose statuaire. La dimension figée de ces dispositifs d'encadrement résulte assurément du fait qu'ils sont inspirés par des images fixes, on trouve en effet dans nombre de cartes postales des dispositifs analogues.

2.1. Un espace métaphorique

Cohl peut aussi, à l'inverse, fusionner le vivant et l'animé et la transformation de l'un à l'autre, s'opère à nouveau par le recours à l'expression langagière imagée. Dans *Les Générations comiques* (1909) par exemple, nous découvrons un personnage caricaturé, puis la caricature perd de son tracé, laissant place à une silhouette dessinée à grands traits, silhouette qui bientôt est remplacée par un acteur, et nous découvrons alors que la première caricature était à son image. Dans ce film les métamorphoses s'opèrent sur fonds blanc, l'écran de la projection instaure donc un cadre, or en son centre, l'animation par les métamorphoses produit un champ indéfini.

Poétique des métamorphoses ou des mots-images qu'on retrouve dans *Le Peintre néo-impressionniste* (1910), film où en citant les monochromes exposés par Alphonse Allais, Cohl se réfère à son passé Incohérents. Un amateur d'art entre dans l'atelier d'un peintre, celui-ci lui présente des toiles, dont les titres décrivent des situations alors qu'il lui montre des monochromes de couleurs variées. La toile colorée et vide devient la surface sur laquelle se déploie le dessin animé, venant expliciter le titre attribué. Il joue alors des liens intrinsèques entre texte et image puisqu'il représente des expressions verbales imagées, comme par exemple lorsque nous découvrons sur le monochrome vert, un diable vert, buvant de l'absinthe, en l'occurrence une boisson également appelée la fée verte, jouant au billard, c'est-à-dire sur tapis vert, pour illustrer l'expression aller au diable vauvert. Le cadre est bien présent, c'est celui de la toile, pour autant le dessin et ses métamorphoses, déploie de nouveau un espace infini, un champ perpétuellement ouvert.

Dans *Les Locataires d'à-côté* (1909), il a découpé l'espace en deux parties égales. D'un côté un couple amoureux, de l'autre des voisins attirés par le bruit des baisers qui percent la cloison afin d'assister aux ébats. Les amoureux se métamorphosent et l'animation de dessins ou d'objets est possiblement une figure de la pudeur puisqu'elle se substitue à l'étreinte amoureuse, néanmoins évoquée lorsqu'un bâton de dynamite explose en une gerbe d'étincelles. Nous sommes donc toujours dans un espace métaphorique pour autant les animations contrairement aux films précédents ne font pas disparaître le cadre car celui-ci participe pleinement du récit. La paroi qui sépare l'animation des voisins-spectateurs, est en effet traversée, un trou a été percé dans la cloison. Le cadre n'est donc pas étanche et le voyeur, pris au piège de son propre désir, découvre tout d'abord une caricature à son image, à en perdre la tête, le personnage en effet, se démembre, avant qu'un œil démesuré n'emplisse l'espace et le regarde regardant. Le cadre présenté comme clôture a alors vocation à interroger le regard et à travers lui le spectaculaire. Par le recours au cadre, Cohl substitue à l'espace métaphorique un espace cinématographique, un espace qui n'est plus simplement celui de la vue mais celui du regard.

2.2. Un espace cinématographique

On le devine à travers ces quelques exemples, les espaces Cohlens, parce qu'ils articulent dessins, animation d'objets, acteurs, jeux de mots, métamorphoses, métaphores visuelles et expression langagières imagées, sont particulièrement complexes. Autant d'hybridations à partir desquelles il pose, à de nombreuses reprises, la question du cinéma, soit de l'image mouvement mais aussi du regard. Dans *Les Beaux-Arts mystérieux* (1910) par exemple, à partir d'objets usuels et populaires, il nous donne à voir ce qui différencie l'image fixe de l'image animée. Dans *Cadres fleuris* (1910), en insérant dans un cadre dessiné une prise de vue où un train avance en direction du spectateur, il compose un plan qui est une citation au film Lumière, *L'Arrivée d'un train en gare de la Ciotat* (1895), film qui constitue dans l'imaginaire ou la mémoire populaire la naissance du cinéma. Réflexion sur l'image et le cinéma qu'on retrouve de nouveau dans *Rien n'est impossible à l'homme* (1910). Le film comprend quatre chapitres et chacun est censé illustrer une invention qui constitue un nouveau point de vue. Cohl montre la terre vue du ciel en forte plongée puis des espaces sous-marins, et la possibilité de pénétrer grâce au regard à travers les esprits. La dernière saynète de ce film est consacrée au cinéma. Il nous montre un jeune garçon dérochant un bébé dans un landau, mais la scène a été filmée et le vol est élucidé grâce à la projection lorsque les personnages découvrent sur un écran, filmé d'un autre point de vue, le méfait. Il réalise ici un découpage cinématographique selon plusieurs points de vue et agence plusieurs temporalités, ce qui fait la preuve d'une très grande intelligence du média puisqu'il anticipe sur des développements syntaxiques à venir. Cohl est donc parvenu au gré de ses expérimentations à distinguer espace cinématographique, celui qui relève d'une définition du média, à espace filmique, c'est-à-dire une articulation en plan en vue d'une construction langagière.

Cohl ou l'invention d'un regard

En guise de conclusion provisoire, l'œuvre de Cohl étant assurément plus complexe que ce que nous avons ici formulé, nous pouvons tenter de résumer quelques-unes de ses propositions. Le plan cinématographique pour Cohl apparaît donc comme un espace-temps intermédiaire susceptible de multiples hybridations où les notions de cadre et de champ sont fonction d'une compréhension de l'espace, celui-ci pouvant être scénique, scopique, fantastique ou métaphorique avant que n'émerge un espace cinématographique. Dès lors, si les enjeux des animations paraissent essentiellement ludiques, il semble qu'avec ces multiples expérimentations hybrides, Cohl interroge aussi le statut des œuvres qu'il réalise. Le cinéma d'animation est-il en effet, une synthèse de pratiques ou d'objets culturels existants ou un art nouveau ? Est-il ou n'est-il pas du cinéma ?

Biographie

Valérie Vignaux est professeur à l'Université de Caen (membre du LASLAR EA4256) et présidente de l'Association française de recherche sur l'histoire du cinéma. Auteure de monographies (*Jacques Becker*, 2001; *Jean Benoit-Lévy*, 2007), d'analyse de films (*La Religieuse*, 2005, *Casque d'or*, 2009), elle appartient au comité de rédaction de la revue *1895*, dont elle a dirigé trois numéros (*Archives*, 2001, *Emile Cohl*, 2007, *O'Galop/Lortac*, 2009). Elle prépare une monographie consacrée à Georges Sadoul (avec Clément Chéroux, elle a édité *Portes, un cahier de collages surréalistes de Georges Sadoul*, 2009). Elle a récemment dirigé (avec la collaboration de François Albera) un ensemble en deux volumes dédié au critique Léon Moussinac, 2014.

Résumé

L'œuvre animée d'Émile Cohl témoigne d'une compréhension particulièrement singulière de l'espace cinématographique. À force d'expérimentations, celui qui fut entre autres illustrateur, caricaturiste, acteur, paraît s'interroger sur les diverses modalités de représentations de l'espace au cinéma. Parce qu'il sollicite d'autres pratiques spectatorielles comme le théâtre, les fantasmagories mais aussi les histoires en images, il agence des organisations spatiales qui font du plan ou du champ un espace scénique, scopique, fantastique ou métaphorique avant que n'émerge au final, un regard proprement cinématographique, réduisant le plan à sa dimension syntaxique.