

Samuel Kaczorowski

## ESTHÉTIQUE DES BOUCLES ET AUTRES ITÉRATIONS

\* \* \*

Actes du 12<sup>e</sup> colloque de Sorèze « Le cinéma d'animation,  
de l'expérience poétique à l'invention esthétique », 4 - 6 février 2015  
(à paraître sous la direction de Patrick Barrès, aux éditions L'Harmattan,  
collection « Cinémas d'animation »).

### Introduction

Au début des années 1950, le japonais Osamu Tezuka (1928-1989) se taille un nom en introduisant le langage cinématographique dans la bande dessinée. En 1961, les dynamiques s'inversent, puisque c'est armé de sa seule expérience de mangaka et d'une poignée de collaborateurs qu'il reprend une de ses bandes dessinées à succès pour l'adapter en film animation. Il fonde la société Mushi pro 虫プロ pour y mener les premières expérimentations basées sur l'observation des films occidentaux. Il flaire le filon de la télévision, alors en plein essor, travaille à la réduction des coûts de fabrication des dessins animés, et lance la première série d'animation télévisée adaptée des aventures bédéistiques de *Tetsuwan Atom*<sup>1</sup> 鉄腕アトム – *Astro boy* en anglais – un garçon-robot dont le nom signifie littéralement « Atom » (nom issu de *atom* ou *atomic*, en anglais) aux « bras de fer » (métaphore de la super puissance).

Quand la série déferle sur le petit écran, on parle d'« animation limitée » pour désigner, autant que pour blâmer, les dispositifs inventés par le Japonais pour « tenir la distance » sur un format de série télévisée qui offre, chaque semaine, 26 minutes de film inédits. Dans les années 1980, Téléràma invente le terme de « japonaiserie » pour railler ces feuilletons parfois violents, au nombre d'épisodes interminable, au processus de fidélisation trop bien rodé, synonyme d'industrie lourde, de dessins bâclés, animés à l'économie. Certes, ces critiques se réfèrent moins aux productions de Tezuka lui-même qu'à celles de ses héritiers, nombreux dans les années 1970 à vouloir transformer l'essai du feuilleton, en systématisant sa forme principale (le fameux format de série de 52 épisodes de 26 minutes auto-conclusifs quoique « feuilletonnants ») et ses procédés de fabrication ; mais Tezuka reste bel et bien « celui-par-qui » l'entreprise télévisuelle s'amorça.

---

<sup>1</sup> *Tetsuwan Atom* 鉄腕アトム, Tokyo, Mushi Pro, 1963 à 1966 – série télévisée d'animation diffusée sur Fuji TV du 01/01/1963 au 31/12/1966, 193 épisodes de 30 min, son mono, noir & blanc. Notons que cette série n'a jamais été diffusée en Europe. E feuilleton *Astro le petit robot* diffusé en France sur TF1 à partir du 04/01/1986 correspond à un remake en couleur réalisé par Tezuka productions de 1980 à 1981.

Si « le mardi 1<sup>er</sup> janvier 1963 reste une date à jamais inscrite dans l'histoire de l'animation japonaise comme étant celle de la naissance de l'animation télévisée »<sup>2</sup>, c'est que la série *Tetsuwan Atom* parvint avant les autres à se fondre dans un format prédéfini, tout en avançant aux directeurs de chaînes des arguments qui permirent à la télévision d'entamer un audacieux tournant vers la diversification des genres et des formats. Les différentes fictions qui se succèdent à la télévision montrent que le besoin de récits d'aventure et de fantasmagorie grandissait auprès d'un public japonais qui en avait été trop longtemps privé, après les années d'austérité de la Seconde Guerre mondiale. *Tetsuwan Atom* remplit ainsi parfaitement sa mission de divertissement, au point de devenir très rapidement un des symboles de l'âge d'or économique et technologique du Japon.

Mais au-delà du phénomène médiatique, les expériences filmiques d'Osamu Tezuka invitent à balayer la traditionnelle opposition entre les approches expérimentales et industrielles en art. Même si ces procédés de limitation de l'animation sont encore aujourd'hui montrés du doigt par les amoureux du « beau métier » du dessin animé somptuaire – généralement de long-métrage – les procédés tels que la réduction du nombre d'images défilant en une seconde de film, l'utilisation de boucles et d'effets de caméra sur des toiles de fond fixes, le réemploi de certains dessins grâce à un système de banque d'images... produisent des films dont la force expressive mérite à mon sens d'être examinée. Je propose d'aborder ici quelques-uns de ces procédés de limitation : ceux relatifs à l'itération, principalement parce qu'ils affectent aussi bien l'animation dans son développement télévisuel à grande échelle (le principe de série), que dans son principe original – l'illusion d'un mouvement fluide. Concrètement, l'itération opère depuis la forme feuilletonnante, qui suppose une pluralité de rendez-vous avec un même, jusqu'aux séquences resserrées des films eux-mêmes, où un unique lot d'images fixes se répète comme à l'infini, aussi bien pour faire « durer » l'animation que pour conférer à la scène une énergie particulière.

Parce que les films à rengaine et les boucles nous renvoient à une esthétique singulière, porteuse d'une identité japonaise, et imputable, *in fine*, et à bien y regarder, à bien d'autres aspirations que celles de l'accélération des temps de fabrication des dessins animés, voici un petit « zoom avant » sur ces différentes échelles d'analyse possible.

### Séries à rengaine

Si proposer de réaliser une série d'animation télévisée constitue un pari à ce point fou que rares furent les artistes qui acceptèrent de suivre Tezuka dans son délire, c'est qu'il s'agit de recourir à la technique de production la plus lente du monde (le dessin animé), pour viser le mode de diffusion le plus « rentable », c'est-à-dire le mieux optimisé entre temps de fabrication et temps d'occupation d'antenne. La série d'animation télévisée porte donc en elle-même un paradoxe : elle devra d'autant plus réduire ses temps de fabrication qu'elle voudra s'installer dans la longueur. Tezuka est-il un « enragé », ou avait-il deviné que de telles contraintes le conduiraient à révolutionner une animation encore balbutiante au Japon (tandis que les américains avaient déjà subjugué le monde entier avec *Blanche Neige*, *Bambi* et *Pinocchio*) ?

*Tetsuwan Atom* constitue une série feuilletonnante quoique bouclée. Concrètement, la même histoire se poursuit sur toute une saison, elle connaît une importante évolution au gré des rendez-vous et à partir de la situation initiale, mais au second plan, chaque épisode constitue un challenge pour le héros. En cela, chaque film respecte une structure narrative plus ou moins classique (situation initiale, élément modificateur, péripétie, situation finale), à l'exception des premiers épisodes et de quelques autres qui doivent concentrer le spectateur sur l'histoire globale, circonscire la situation ou la faire évoluer de manière significative. Pris par de telles exigences scénaristiques, Tezuka est entraîné par un impératif d'action favorable au dessin. En outre, la série peut être déprogrammée et interrompue à la fin d'une saison ou, à la rigueur, en son milieu, avec des dommages relativement limités pour l'histoire. Sur les 193 diffusions programmées, trois se soldèrent par la rediffusion de l'épisode de la

---

<sup>2</sup> Jacques Romero, *Mushi, Toei, la guerre du feu* [en ligne] - url : <http://lib.yamato.free.fr/doc/MushiToeiLaGuerreDuFeu.pdf> (consulté en juin 2010)

semaine qui précédait. Chaque film comporte 26 minutes d'action (qui occupent, avec les génériques de début et de fin, 30 minutes de programme non interrompu). La publicité n'intervient qu'en prélude.

La série, qui démarre le mardi 1<sup>er</sup> janvier 1963 à 18h15, reste à l'antenne de la chaîne Fuji TV toutes les semaines jusqu'au mardi 31 décembre, puis bascule sur la plage du samedi, de 19h à 19h30, jusqu'au 31 décembre 1966.

*« Si le doux pouvoir du cinéma [...] a souvent été étudié, celui des séries télévisées reste largement à explorer, alors même que leur place est plus importante que jamais dans l'industrie culturelle [...] Les séries ne fascinent pas, elles ne disposent pas du pouvoir magique de la salle obscure et de la grande image. Leur influence s'exerce sur le mode de l'immixtion progressive, et non de la subjugation immédiate »<sup>3</sup>.*

Dans son analyse de la série télévisée, Benjamin Simmenauer repère un saut qualitatif substantiel autour du principe de continuité qui caractérise, en premier lieu, la série feuilleton. Pour lui, la forme fleuve constitue le symptôme d'un public devenu plus exigeant, capable de s'investir dans la compréhension de l'intrigue sur une durée plus longue, de noter les rendez-vous, de prêter une attention particulière pour ne pas perdre le fil. À travers ce principe, les séries quittent leur statut strictement récréatif, elles deviennent immersives, ne remplissent plus les grilles de programme mais l'occupent, à travers un déploiement généreux. S'ensuivent de nombreuses conséquences sur le tissu filmique qu'il est, dès lors, permis de dérouler :

– D'abord, la série peut se permettre de se montrer plus critique envers la société qu'elle dépeint. À la différence du long métrage (hollywoodien par exemple), elle a le temps de nuancer le portrait qu'elle dresse. Elle traite le sujet « *amplement, c'est-à-dire sous la forme d'un récit suffisamment long pour permettre la représentation intégrale (par opposition à la représentation plus fragmentaire du film) d'un espace et d'un temps fictionnels* »<sup>4</sup>

– Elle reprend à son compte tous les codes du cinéma classique par lesquels la tentation est grande de chercher à identifier, dès les premières minutes, où se situent le bien et le mal. Cependant, elle s'autorise pondérations, repentirs, voire retournements.

– Elle peut aborder des sujets plus difficiles, ayant trait, par exemple, à la stratégie politique, à l'économie, au complot historique et à ses répercussions sur des temps relativement longs... En somme, elle s'attaque à des sujets aussi bien réalistes que transgressifs ou fantaisistes.

– Elle diversifie son public.

Notons que, dans l'horizon télévisuel actuel, les séries feuilleton attirent plus fortement les feux médiatiques et reçoivent la faveur du public. Elles commencent à acquérir une véritable légitimité culturelle, à offrir une vitrine à de nombreux artistes de renom (comédiens et réalisateurs), jusque là fidèles aux seules sphères cinématographiques. Finalement, elles supplantent en nombre les séries bouclées et se distinguent radicalement du rendez-vous de type cartoon, comme *Tom et Jerry*, dont le principe repose sur la reconnaissance d'un schéma soutenu par des personnages dont on connaît à la fois le caractère et le dessein, et où chaque épisode illustre de manière cocasse les mêmes échecs et les mêmes succès, sans jamais renverser en profondeur la structure initiale (la tentative d'attraper la souris, celle de ridiculiser le chat) – ce qui aurait pour effet néfaste de rompre la logique.

Malgré sa précocité historique, la série *Tetsuwan Atom* suivait déjà scrupuleusement chacun des points que Simmenauer mentionne pourtant comme marqueurs d'une montée qualitative des séries actuelles. Le fait est que le brouillage des limites entre bien et du mal traverse toute l'œuvre de Tezuka. Les films de la firme Mushi pro de cette époque sont presque tous pétris de passions opposées et de l'antagonisme qui peut résulter du bon ou du mauvais usage de la technologie. Le schéma du conte classique est ébranlé : le mal ne semble pas venir de l'extérieur, comme on l'observe d'ordinaire pour l'élément modificateur. Latent, il est contenu en puissance chez chacune des créatures, dans chacun des univers, dont la constitution même est étrangère aux systèmes de valeurs connus (Atom semble programmé pour faire le bien, mais son corps fonctionne grâce à cette même énergie nucléaire qui fit

<sup>3</sup> Benjamin Simmenauer, « La série télévisée, un *ars dominandi* », dans *Mode de recherche n° 19 : Soft Power*, Éd. IFM, Paris, janvier 2013 – p. 38

<sup>4</sup> *Op. cit.* p. 41

acte de destruction quelques années plus tôt). À l'inverse, le personnage qui apparaît pour mettre la (bonne) action d'Atom en difficulté peut faire l'objet d'un rachat. Cet anti-manichéisme ne caractérise pas seulement la différence essentielle entre les productions japonaises et américaines de l'immédiat après-guerre : il est typiquement tezukien. En outre, Tezuka est coutumier des fins alambiquées, et son public ne se limite pas aux jeunes (le manga dont la série télévisée est inspirée sort en 1952 : son public vieillit au gré des différentes adaptations). Enfin, le dénouement de l'épopée ne pouvant se programmer avec certitude, le format de série fleuve permet de relancer l'intrigue quand l'histoire l'exige, et non plus quand le diffuseur passe commande d'une nouvelle saison.

La série feuilleton, tout en s'autorisant l'emploi des mêmes artifices (un principe de répétition qui accuse, en premier lieu, les personnages et ce qu'on sait – ou croit savoir – d'eux et de leur manière d'agir), introduit davantage d'incertitude et d'éléments de complexification de l'intrigue, dont l'origine remonte parfois à plusieurs épisodes en arrière. Dans les feuilletons, les convictions ne tiennent plus de la même manière. Les films offrent des histoires complexes qui mêlent plusieurs lignes narratives superposées. Chaque personnage peut suivre un axe distinct. L'écriture est polyphonique, elle tresse ensemble plusieurs situations qui pourront ou non interagir entre elles, mais qui, toujours, augmentent l'intérêt général. Tant d'éléments qui supportent volontiers le reproche de la fidélisation forcée, pourvu que, d'un autre côté, soient posées toutes les dispositions d'un déploiement narratif et visuel qui confine à ce que Simmenauer appelle la « *fiction totale* »<sup>5</sup>.

Sur la fidélisation, il faudrait d'abord rectifier quelques idées reçues : les mécanismes qui rendent *addict* ne reposent pas en totalité sur les artifices de conservation de l'intérêt du spectateur. Que l'on puisse facilement devenir *addict* aux séries aux actions bouclées relativise le déploiement narratif au-delà des limites de l'épisode comme unique ficèle du maintien de l'intérêt. Le fait est que la tentation de retrouver encore et toujours les mêmes éléments semble profondément enracinée dans l'appareil psychique. Le principe de répétition s'oppose, dans sa logique, au sentiment d'attente angoissée que peut éprouver un téléspectateur parvenu à un moment décisif de l'action et tenu en haleine sur le dénouement de celle-ci. Parce que l'intérêt véritable pour l'histoire appelle la surprise, la répétition d'un même suppose, elle, le contraire. Le principe de série procède, avant toute chose, d'une logique de familiarisation : la création d'un univers familier, condition de réalisation d'un sentiment de complicité avec le public, qui tient à plusieurs artifices dont on ne peut dresser la liste exhaustive, mais dont il conviendrait néanmoins d'extraire les plus spécifiques au type d'animation dont on parle.

### Séquences itératives

Il faut dire que dans les séries d'animations télévisées japonaises qui envahissent le marché international du divertissement dès les années 1970, les connotations morales se sont terriblement raffermies par rapport au modèle tezukien. Ce caractère emphatique procède notamment du principe de répétition qui enferme les héros dans une catégorie définitive et péremptoire (pour ne parler que des séries connues, on peut penser à Saphir<sup>6</sup> dans le rôle de la fille qui ne peut pas hériter, D'Artagnan<sup>7</sup> dans celui du provincial, Sarah<sup>8</sup> dans celui de l'orpheline...). Même les péripéties les plus spectaculaires ne permettent pas aux personnages de s'extraire de leur condition, ou alors à l'issue d'un combat tellement long et invraisemblable que n'importe qui, dans la vie réelle, aurait renoncé.

---

<sup>5</sup> Première apparition de l'expression p. 41 (Benjamin Simmenauer, *op. cit.*).

<sup>6</sup> Dans *Ribon no kishi* (Prince Saphir) de Tezuka, Tokyo, Mushi pro – série d'animation télévisée diffusée sur Fuji TV フジテレビ du 02/04/1967 au 07/04/1968, 52 épisodes de 30 minutes, son stéréo, coul – Diffusé en France sur TF1 sous le titre *Prince Saphir* puis *Princesse Saphir* à partir de 1974.

<sup>7</sup> À la suite de celui de Dumas, celui de l'adaptation animée japonaise *Wan-wan Sanjushi* ワンワン三銃士 de Claudio Biern Boyd (1981).

<sup>8</sup> Dans *Shōkōjo Sarah* 小公女セーラ (Princesse Sarah) de Ryūzō Nakanishi (1985) d'après le roman *La Petite Princesse* de Frances Hodgson Burnett (1888).

Par rapport au récit original, le Pinocchio de l'*anime* japonais<sup>9</sup> ne garde que la tête de bois opiniâtre et désobéissante, accolé à tout un lot de sentiments de déférence, passablement irritants pour les adultes. Dans les adaptations japonaises de contes occidentaux postérieures aux années 1960, on peut très souvent relever au départ une certaine fidélité au synopsis, puis une grande largesse dans les péripéties et l'évolution des récits. En générale, ces histoires, acclimatées au goût japonais, se teintent d'un moralisme sévère, d'un sens de la démonstration très insistant, d'un excès d'émotivité ou de misérabilisme, jusqu'à parfois confiner à une expression des sentiments un peu empesée, que les européens n'ont pas manqué de trouver inadaptée au jeune public. Ainsi, inlassablement confondu pour les mêmes erreurs, le Pinocchio japonais est toujours réprimandé avec la même démesure, la même soumission. Là où, au Japon, on cherche une métaphore de l'acceptable et de l'odieux, on vibre en France par pulsion sadique, et par l'envie de vaincre une fois pour toutes les personnalités ascendantes. En effet, les *anime* jouent pleinement avec les pulsions cruelles de l'enfance, mais d'une certaine manière, celles-ci semblent tempérées par l'absence de surprise du feuilleton.

Il s'en est trouvé pour observer que les enfants se satisfont volontiers des intrigues sans surprise (dont la fin est connue, soit parce qu'ils peuvent la prévoir, soit parce qu'ils ont déjà vu le film et le visionnent à l'infini). Cette chose-là explique en partie le succès des *anime* à rengaine : même quand ils voient l'épisode pour la première fois, les enfants sont bordés par la même sécurité que celle qu'offre le énième visionnage d'un « presque-même ». Le sentiment d'insécurité, quand même nécessaire à l'épanouissement et à la croissance (plus l'âge avance, plus le suspens devient une valeur positive de la fiction), et qui manque à la formule de base, se retrouve dissous dans l'histoire, au moyen, par exemple, d'un confit de pouvoir entre un adulte surpuissant et un enfant écrasé.

On comprend à travers le principe de répétition qui consiste, chez Freud, dans la reconstitution artificielle et compulsive d'un souvenir qui ne peut être réinvesti, que cette pulsion finalement thanatophile est ensuite transformée (transfert) vers d'autres formes d'où la dimension morbide est absente. C'est elle qui nous plaisait enfant, regardant des séries *anime*, c'est toujours elle qui opère chez l'adulescent nostalgique, puisque le propre de cette compulsion est de rejouer toujours le même film. L'explication de ce type d'addiction nostalgisante est moins à rechercher dans l'histoire personnelle des individus qui la vivent que dans la structure propre de l'objet vers lequel l'obsession s'exerce. Pour le cas de l'*anime*, ils sont plus à même d'être ravivés par l'adulte en mal de babillage que d'autres anciens événements vécus. Le fait est que, dans l'enfance, déjà, ils se répétaient sans vraiment se répéter. Le sentiment, autrefois désagréable, d'avoir plusieurs fois tremblé pour le héros du film auquel on s'était identifié, cède la place au sentiment heureux d'avoir, à chaque fois, triomphé de la situation. À l'intérieur même du film, on retrouve des séquences qui préviennent les basculements fatidiques. Les séquences récurrentes et autres virgules itératives capables d'introduire un moment particulier et crucial de l'histoire sont légion, à la fois parce qu'en animation, c'est commode (elles font gagner des minutes sur la durée de l'épisode : Minky momo<sup>10</sup> ミンキーモモ a levé sa badine magique vers le ciel, c'est donc le moment où elle va se transformer pour tenter d'inverser la situation...), à la fois parce que l'intrigue l'exige (Retsu Ichijōji<sup>11</sup> 条寺 烈, dans l'impasse, appelle Denshi boshijū Dol<sup>12</sup> 電子星獣ドル, le dragon mécanique : on va voir ce dernier percer les nuages dans une séquence spectaculaire pour voler à sa rescousse<sup>13</sup> – c'est le moment crucial où l'histoire bascule dans la science-fiction).

À l'instar de cette légendaire cruauté, les séries d'animation japonaises disent d'autant mieux le monde et la société qui les regarde du fait des détours et des figures dont elles usent. La poétisation du

---

<sup>9</sup> Dans *Pinocchio no Bōken* ピコリーノの冒険 (Les aventures de Pinocchio) de Shigeo Koshi et Hiroshi Saitō (1976).

<sup>10</sup> *Gigi* en version française. Kunihiko Yuyama 湯山邦彦, *Mahō no Princess Minky Momo* 魔法のプリンセスミンキーモモ (Minky Momo la princesse magique), Tōkyō, Ashi Prod – série d'animation télévisée diffusée sur Nippon Television 日本テレビ (NTV) du 26/05/1982 au 18/03/1983, 63 épisodes de 30 min, son stéréo, coul. Diffusé en France sur TF1 à partir du 11/04/1984, dans l'émission *Vitamine*.

<sup>11</sup> *X-Or* en version française. Toshiaki Kobayashi 小林義明, *Uchū Keiji Gyaban* 宇宙刑事ギャバン (Le shérif de l'espace), Tōkyō, Eikō Onkyō Prod. 映広音響 - série télévisée du genre « metal heroes » diffusée sur TV Asahi テレビ朝日 de mars 1982 à février 1983, son stéréo, coul. Diffusé en France sur Antenne 2 à partir du 26/10/1983, dans l'émission *Récréé A2*.

<sup>12</sup> Morox dans la version française.

<sup>13</sup> Preuve que la séquence récurrente n'est pas que question de facilité d'animation, *Uchū Keiji Gyaban* est une série *live* qui reprend quand même le principe.

monde constituera le ressort central par lequel la science-fiction apportera un éclairage profond sur les civilisations post traumatiques.

Sur ces derniers mots, rappelons une idée certainement élémentaire mais néanmoins centrale : les séries d'animation de Mushi pro (et, par la suite, celle des autres studios) cultiveront presque toutes, comme autre motif, le mythe de la conquête spatiale et des trajectoires infinies, au moment précis où la télévision, quoiqu'en développement, souffre de l'exiguïté des plateaux de tournage et des habitudes de ses usagers.

Le grand écran, pour s'approprier la clientèle la moins prisonnière des habitudes, c'est à dire les moins de vingt-cinq ans, a développé certains types de représentations peu valorisées par l'image télévisuelle. Il a donc cultivé les mythes des grands espaces du film d'action, du fantastique, de la science-fiction, et l'exaltant éclatement de la poursuite, de la violence, de l'horreur et du sexe.

Nul besoin de repreciser que *Tetsuwan Atom* et, après lui, tous les *anime* à venir, ébranla quelque peu le système établi. Par sa liberté de ton, et grâce à sa technique affranchie des contingences d'un studio de tournage (sans parler de l'onirisme de son sujet), *Tetsuwan Atom* et les quelques séries tezukiennes qui suivirent, réinjectent à la télévision toute la palette d'images propres aux fictions à (chose paradoxale !) « gros budget » (plan général, plan d'ensemble, plan de demi-ensemble, plan américain, plan moyen, plan rapproché, gros plan). En sus, son succès contribua à donner à la science-fiction un nouvel essor.

Quand, enfin, les réalisateurs des émissions télévisées se dotèrent du matériel vidéo (ce qui amena plus de mobilité à l'écran puisqu'on pouvait faire basculer l'image d'un plan à l'autre en régie), ce n'était rien à coté de la souplesse dont Tezuka jouissait dans son atelier. Paradoxalement ou non, on peut dire que ce fut la culture cinématographique qui donna à Tezuka une richesse d'approche et un savoir-faire, seuls à même de concourir dans la course télévisuelle.

### **Esthétique de la boucle**

Dans *Tetsuwan Atom* comme dans toutes les autres séries animées, les boucles sont légion. Elles renouent premièrement avec les bandes de papier des phénakistoscopes et autres zootropes, et consistent dans la création d'un mouvement constitué d'un nombre donné d'intervalles, et dont la dernière image devient la première de la même séquence. On les installe dans le film de manière plus ou moins savante, plus ou moins fondus dans le tissu visuel et narratif. Repérer une boucle, et a fortiori l'analyser, a pour effet de dépouiller la séquence de sa superbe, de « crever » l'alchimie qui opère entre les plans. C'est aller au-delà des précautions oratoires que de rappeler l'importance de savoir combiner et répartir ces séquences dans le canevas filmique global. Car l'un des intérêts de la manipulation consiste justement à gommer le recours systématique à ces protocoles et provoquer les émotions les plus adéquates et aux moments les plus appropriés. Pour cette raison, on comprend qu'il ne suffit pas d'établir des correspondances entre un dispositif et son résultat pour parvenir à orchestrer avec virtuosité la totalité d'un film (si les « répercussions esthétiques dans le film » sont valables dans certains exemples qu'on pourrait extraire dans l'œuvre de Tezuka, ces mêmes figures peuvent parfois produire d'autres effets dans d'autres films, y compris chez le même Tezuka). La boucle, pourtant si simple dans sa structure, ne produit donc pas un sentiment unique et homogène : l'alchimie n'opère véritablement que lorsqu'on parvient à maîtriser des données plus empiriques qui n'appartiennent déjà plus à la « recette » mais qui supposent de s'abandonner totalement au récit et à anticiper sa réception sensible. Tout ceci complique considérablement le jeu et, en même temps, c'est ce qui rend l'animation plus piquante et plus singulière.

#### *Boucles simples*

Dans un très ancien film expérimental de Tezuka, il est permis de relever une boucle qui conserve la circularité comme autre lien avec l'antique plateau du zootrope : *Tabako to hai* たばこは灰 (La cigarette et les cendres), une œuvre de trois minutes et cinquante secondes, réalisée en 1965, en quasi coude-à-coude avec Sadao Tsukioka, son partenaire des années d'apprentissage des techniques de

l'animation<sup>14</sup>. Dans ces séquences en noir et blanc, un poulailler se rebelle contre le coq qui dirige la basse-cour avec autorité, soucieux du seul rendement de ses volailles qui doivent abreuver de leur ponte un système de tuyauteries infernal. La cigarette qui s'embrase au début du film est une métaphore de l'étoupe qui répand le feu de la colère auprès des créatures opprimées.

Le plan de la minute 2'28 présente un paysage infini qu'on devine peint sur un disque, et que l'opérateur fait tourner devant l'objectif de la caméra. L'axe de révolution du carton circulaire reste toujours hors champ. Le cadre de l'image se situe la partie périphérique la plus éloignée du centre du cercle, de sorte que le décor se « déroule » presque comme un très long bandeau sans repère. La physionomie ronde et opulente des petites poules noires leur permet d'habiter le décor comme les points d'un tableau abstrait, sans verticalité. Ici et là, des objets balisent l'espace figuré (un piédestal, un pupitre de chef d'orchestre, une fontaine, puis des sacs de grain ou de sable, pareils à ceux des barricades militaires...). Rien ne souligne une quelconque limite entre le sol et ce qui pourrait s'apparenter à une ligne d'horizon. Les éléments « flottent » dans un environnement texturé de noir et de blanc, où les choses sont représentées selon un point de vue conçu pour révolutionner. Jamais l'image ne s'immobilise. L'emploi de la perspective se trouve ici mis en difficulté par l'impossibilité de définir un point de convergence aux fuyantes de ces objets qui gravitent et quittent déjà le centre de l'image, à peine avaient-ils eu le temps de l'occuper. Les difficultés de construction du dessin dues à la composition en cercle se trouvent accentuées par le problème du mouvement. Pour oser un parallèle avec la peinture, si le galbe de la ligne d'horizon du *Calvaire*<sup>15</sup> de Mantegna (1456-59) trouve pour tangente le centre du tableau d'où part, verticalement, la croix, un tel modèle de stabilité n'appartient pas au tableau cinématographique, a fortiori quand tout l'enjeu du plan-séquence est précisément de faire disparaître la notion de centre. Les qualités cinématiques d'une telle image évoquent sans aucun doute les laboratoires de recherche et d'expérimentation en contact étroit avec les théories suprématistes et constructivistes. Alors que les architectes de la Renaissance préféraient les projections coniques et autres lavis skiagraphiques, ce sont les peintres qui ont montré aux architectes, au début des années 1920, tout le parti qu'ils pouvaient tirer des perspectives axonométriques (sans centre) et des sculptures du type des contre-reliefs (objets conçus pour être observés depuis des points de vue changeants).

Yve Alain Bois analyse les perspectives de l'espace du tableau suprématiste comme lieu de déploiement infini de l'espace. Il célèbre les qualités axonométriques des perspectives grâce auxquelles il est permis d'envisager une certaine réversibilité des formes et, à travers elle, leur multiplication infinie : « *Proun*<sup>16</sup> commence comme surface-plan, il se transforme en modèle d'espace à trois dimensions et finit par construire tous les objets de la vie quotidienne »<sup>17</sup>

*« Le suprématisme a fait reculer l'extrémité de la pointe de la pyramide visuelle à l'infini [...] On peut aussi bien construire l'espace suprématiste en saillie qu'en profondeur. Si on désigne la surface du tableau par zéro, on peut alors symboliser la "direction de profondeur" par un moins (négatif) et la "direction de relief" par un plus (positif), ou vice-versa [...] Le suprématisme a inventé la dernière illusion : l'extensibilité infinie vers l'arrière-plan ou l'avant-plan »*<sup>18</sup>

On peut aussi observer des caractéristiques identiques dans la peinture décorative des rouleaux et des paravents japonais des écoles Kanō<sup>19</sup> (Kanō ha 狩野派) ou Rinpa<sup>20</sup> 琳派 des siècles passés, et affirmer qu'il ne s'agit ni d'une coïncidence ni d'un rapprochement forcé : le point de fuite théorique

---

<sup>14</sup> Sadao Tsukioka commença comme animateur à Toei puis fut employé par Tezuka à Mushi pro pour apporter un savoir-faire traditionnel. Tsukioka raconte comment Tezuka et lui apprirent l'animation en décalquant les photogrammes sur les pellicules des films de Disney que conservait son père projectionniste.

<sup>15</sup> *Le Calvaire*, prédelle du retable de San Zeno, par Andrea Mantegna.

<sup>16</sup> Proun est l'œuvre de El Lissitzky, peintre, designer, photographe, sculpteur et architecte russe (1880 - 1941).

<sup>17</sup> Yve Alain Bois, « Avatars de l'axonométrie », Archithèse n°2, Sulgen, Verlag Nigli, 1982 - p. 16

<sup>18</sup> Texte que l'artiste russe El Lissitzky consacre à la mise en forme de l'espace à travers les âges, « K. und Pangeometrie », dans *l'Europa-Almanach* de Carl Einstein et Paul Westheim (repris et donné par Yve Alain Bois, *op. cit.*).

<sup>19</sup> *Kanō ha* 狩野派 est une école d'artistes peintres au Japon. Elle fut créée vers le milieu du XV<sup>e</sup> siècle et se perpétua jusqu'à l'ère Meiji. Les artistes Kanō, constitués en ateliers familiaux, produisirent une grande variété de peintures : décorations de *fusuma* 襖 (cloisons coulissantes) ou de paravents, d'illustrations d'*emaki mono* (rouleaux), d'éventails, etc.

<sup>20</sup> Autre école historique majeure de la peinture japonaise décorative, Rinpa 琳派 fut créée au XVII<sup>e</sup> siècle et se perpétua jusqu'à l'ère Meiji.

des perspectives sans ligne d'horizon (sans devant-derrrière, sans « avant » ni « après ») des paravents « rompaient déjà avec la terre », selon les mots de Malévitch, pour donner l'idée d'un espace flottant qui se prolonge par-delà la représentation. Ces images japonaises accentuent encore l'impression de déploiement potentiel de l'espace en choisissant souvent dans les représentations un axe de projection différent pour chaque volume ou figure : leur but était d'atteindre, par cette réversibilité fictive, une translation totale de la représentation, pour conférer au paravent ou au rouleau une qualité spatiale particulière, selon son lieu d'usage. Dans une telle image, l'espace est effectivement atopique et polymorphique : une même surface (dorée) peut faire fait le lit d'objets hétérogènes et exclusifs les uns aux autres. Cet état de fait était connu au Japon avant les avant-gardes russes du XX<sup>e</sup> siècle. Mais que nous importe : il s'agit de noter ici les rapprochements possibles avec la révolution du décor de film, via la boucle, comme possibilité d'introduire une certaine idée de l'infini, héritée ou non des techniques picturales classiques – Peut-être n'est-il, d'ailleurs, pas inutile de rappeler combien Tezuka admirait l'œuvre des avant-gardes.

Hors du problème de la spatialité, mais toujours lié à celui de la difficulté à donner à apprécier ce qui dépasse, par son caractère infini, le cadre de la représentation, on retrouve encore d'autres boucles. Mais toutes ne se valent pas. Il en est une magistrale, qui ne montre pas simplement un mouvement qui se reproduit à l'identique, de manière automatique, mais qui fournit à l'image des objets qui semblent s'adjoindre les uns aux autres, dans un principe infini (à l'instar de Mary Poppins qui sort encore et toujours de son sac des objets trop grands et trop nombreux pour y être vraiment contenus). Dans le plan de la minute 24'52 du premier épisode de *W3*<sup>21</sup>, des hommes de main s'extraient d'un souterrain où ils étaient cachés. Leur rôle secondaire dans cette histoire d'extraterrestres ayant pris l'apparence d'animaux est signalé par leurs silhouettes noires, toutes identiques. L'accent est mis sur leur nombre. Pour donner l'idée d'une armée, Tezuka use effectivement de la boucle. Mais à la différence de celle qu'il faudrait créer, par exemple, pour faire courir un unique personnage (où le jeu de jambe est identique sur chaque foulée), un objet se substitue, ici, à un autre.

Lorsqu'on décompose la séquence par le nombre rigoureux de dessins qui la constitue, on remarque qu'il vient un moment où deux silhouettes, censées montrer des objets différents, se superposent parfaitement. Ainsi, le premier bandit qui court et semble s'éloigner, « revient », à un moment de la boucle, en lieu et place de celui qui le suivait au début de la scène. Tandis que son « fantôme » s'éloigne, le premier bandit se substitue au deuxième, puis, celui qu'on prend pour le deuxième (qui est en fait toujours le même) se confond à son tour avec le troisième, puis avec le quatrième, et ainsi de suite.

Cet escamotage particulièrement malin ne réduit pas seulement le nombre de dessins. Il rend possible une certaine « impression » d'infini, renforcée par le sentiment qu'on a de découvrir des objets hétérogènes à travers une représentation compacte, quasi « expressionniste ». La technique filmique n'est pas seulement le subterfuge qui permet de faire du complexe avec du simple, du divers avec de l'unique : elle crée un clignotement visuel qui accentue l'effet de nombre.

#### *Boucles imbriquées et complexes*

Il est également possible d'extraire des films de Tezuka quelques systèmes complexes et néanmoins éloquentes pour comprendre la façon dont le jeu se complexifie. Un exemple est extrait du court métrage expérimental *Aru machikado no monogatari*<sup>22</sup> ある街角の物語 (Histoires du coin de la rue), entre les minutes 4'53 et 4'55. Dans cette séquence, on voit courir un nombre très important de souris sur un fond noir, de profil. La séquence correspond au moment où le souriceau qui tient un des rôles principaux va ameuter ses frères de terrier pour fuir les dangers qui les menacent. Dans la souricière, l'agitation est donc extrême. Tous les personnages bondissent dans la même direction. Dans cette séquence, les silhouettes des figurines en mouvement sont rigoureusement identiques. Les animateurs ont commencé par produire tous les dessins nécessaires au mouvement

---

<sup>21</sup> Réalisé par Sugiyama mais supervisé par Tezuka (basé sur le manga éponyme d'Osamu Tezuka), Tokyo, Mushi pro – série d'animation télévisée diffusée sur Fuji TV du 06/06/1965 au 30/01/1966 puis du 07/02/1966 au 27/06/1966, 52 épisodes de 30 min, son mono, noir & blanc.

<sup>22</sup> D'Osamu Tezuka, Tokyo, Mushi pro, 1965 – film cinématographique d'animation, 38 min, son stéréo, coul – Distribué en Europe par Les films du paradoxe en 2002.



d'une seule souris, puis ils ont vraisemblablement commandé aux autres opérateurs plusieurs jeux de celluloses pour la même séquence. Comme toutes les souris sont identiques, les *dōga* 動画 (animateurs et intervallistes) ont pu effectuer les reports sur les transparents à partir d'un seul et même crayonné. On a donc une seule animation, reproduite plusieurs fois, sur des jeux de celluloses distincts. À l'arrivée, le *satsuei* 撮影 (preneur d'image) n'a plus qu'à superposer et enregistrer ensemble les animations relatives à chaque boucle. Grâce à la transparence des celluloses, le champ se remplit rapidement de la silhouette des personnages, le troupeau se forme. Et pour créer un effet de tumulte et éviter une trop grande symétrie au niveau des différents mouvements visibles, le preneur d'image décale chaque boucle et s'arrange pour que les remous ne soient jamais synchronisés mais intercalés de manière aléatoire. Pour brouiller encore davantage les pistes, on demande aux gouacheurs d'amener d'infimes variations au niveau de la teinte des différents personnages. Si l'on prend soin de bien décaler les celluloses de sorte que la souris la plus claire ne soit jamais placée au même endroit (tantôt en tête de cortège, tantôt en queue, tantôt au premier plan, tantôt plus loin...), le spectateur ne peut plus repérer le stratagème. Si cette séquence retient l'attention ici, ce n'est pas seulement parce qu'elle permet un gain de temps considérable pour l'équipe (puisque d'une seule animation, on donne vie à plusieurs personnages) ; ce qui se produit ici est en réalité beaucoup plus fascinant.

À l'écran, la séquence consiste en une sorte de fourmillement infernal : une frénésie de mouvements qui, à certains moments, frôle l'abstraction. Le résultat n'aurait jamais été aussi vif si chaque animateur avait procédé laborieusement à la mise en mouvement de chaque animal, ainsi qu'on l'aurait certainement fait dans une logique de « full animation ». C'est le jeu de parenté troublée entre les figures qui crée cette synergie visuelle. Tezuka était particulièrement friand de ce genre de séquence. Pour accentuer encore son action, il a réduit l'épaisseur des contours des personnages. Lorsque tous les animaux courent ensemble, leurs silhouettes se fondent jusqu'à former une sorte de magma bouillonnant. Ces figures, proches de certaines propositions plastiques des artistes futuristes, constitue une marque de fabrique de Tezuka. Tout le film repose d'ailleurs sur ce principe de dynamisation et de subversion de figures répétées à l'infini :

– Minute 28'19, on voit la caméra effectuer un balayage latéral très rapide sur des affiches saturées de rouge, toutes identiques. Il s'ensuit une sorte de vertige, pareil à l'exploration furtive d'une toile de Luigi Russolo.

– Minute 28'37, une nouvelle trame se superpose au tableau déjà en place en jouant, cette fois, avec les limites de l'image et un premier plan surestimé. À travers ces figures complexes, on voit bien que ce qui relève au départ d'une astuce d'animateur devient un filon expressif.

Tezuka va cultiver cette écriture jusqu'à la fin de sa carrière de cinéaste. C'est aussi par cette rampe qu'on peut comprendre la façon dont la technique est venue occuper le sujet-même du film (il conviendrait de voir en dehors de cette étude comment les scénarios des films traitent des figures de la mécanisation et de la reproduction<sup>23</sup>).

## Conclusion

L'itération, qui est en jeu dans l'œuvre filmique de Tezuka, aussi bien dans sa logique structurelle que dans son déploiement historique, produit des figures capables d'affecter notre perception du temps et du mouvement. Elle peut trouver un écho dans certaines formes poétiques (musicales – les sérialistes de jazz, picturales – les minimalistes américains, poétiques – Christophe Fiat, Valère Novarina), mais aussi dans les structures langagières élémentaires, marqueuses, par exemple, d'habitudes : la forme en *~ing*, en anglais – gérondiver ou nominale-verbale – qui caractérise une action qui dure, qui se répète, ou qui rejoint une vérité atemporelle (« *I'm fond of swimming* » – j'aime la natation) ; ou encore la forme dite « potentielle » en japonais (« *Sakana ō tabarereru* » 魚を食べられる – je mange du poisson – non pas dans le sens de « j'en mange présentement » mais « je suis capable, de manière générale, d'en manger »).

---

<sup>23</sup> Voir Samuel Kaczorowski, *Capter le moment fuyant – Osamu Tezuka et la naissance de l'animation télévisée* (à paraître) – adapté de la thèse de doctorat *L'œuvre filmique d'Osamu Tezuka et son incidence sur le cinéma d'animation*, Université de Toulouse 2 Jean-Jaurès, 2014.

En s’immisçant dans un tissu de péripéties lâches dont il s’agit de resserrer les mailles, les boucles et les rengaines resserrent l’attention autour d’un rien : objet comique, rituel idiot ou cycle – séries d’unités rythmiques en surchauffe, figures de la jeunesse emportée du dessin animé.

Ces rites de perpétuité, transposés en quelques sortes dans le mode visuel, aspirent dans leur fuite davantage d’action que les séquences communes et voisines. Car le système itératif s’imprime dans l’esprit d’où il se dilate, en réalité, au-delà de la séquence montrée : large (faux départ, antenne, ellipse...) ou resserré (affluence, agglutinat, pliage et dépliage, circuit fermé...), il suggère tout à la fois l’exaspération du banal et la pulsion de mort.

Si la répétition est en même temps « *transcription névrotique du sur-place (transe) et pouvoir magique pour l’exorciser* »<sup>24</sup>, c’est certainement qu’ainsi que le rapportent les analystes de la théorie deleuzienne de la ritournelle, « *il faut répéter pour poétiser la langue, [créer un] effet tourbillonnaire qui introduit dans la langue du pouvoir un mouvement qui le désorganise* »<sup>25</sup>.

Parce que Tezuka place l’ensemble du récit sous l’empire du doute, cultive les ambages (on peut s’étonner de ce goût pour l’ambiguïté tout autant que du contraire ; le fait est que le didactisme emphatique n’est pas tezukien, mais que le film catastrophe est un genre dans lequel l’artiste n’officie pas non plus), ses piétinements anagrammatiques et autres palindromes visuels, comme autant de « *fantasmes de totaliser l’action* »<sup>26</sup> trouvent une place d’autant plus zélée dans le monde de Tezuka que celui-ci, hérité des traumatismes guerriers, ne tourne jamais vraiment « rond »<sup>27</sup>.

---

<sup>24</sup> Jean-Michel Espitallier, « Du rythme, de la boucle et du répétitif », dans *Caisse à outils – un panorama de la poésie française aujourd’hui*, Paris, Pocket, 2000 – p. 161

<sup>25</sup> Christophe Fiat, *La ritournelle, une anti-théorie*, Léo Scheer, 2001 – pp. 101-102

<sup>26</sup> Jean-Michel Espitallier, *op. cit.*

<sup>27</sup> En témoignent les deux soleils de *Apollo no Uta* アポロの歌 (Le Chant d’Apollo), 1977 – publié en Français chez Kana (coll. « Sensei »), 1 volume, 2012