diversité



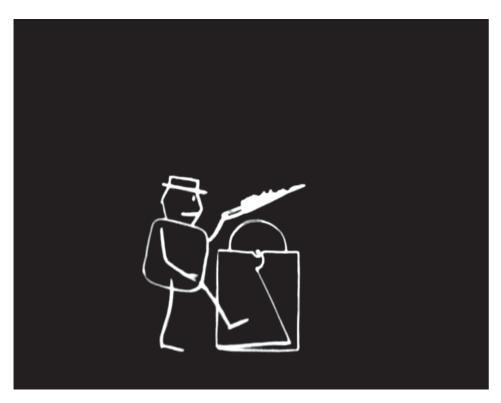
Car cela signifie que, lorsqu'il ouvre avec *Fantasmagorie* le chemin du film d'animation, en 1908, Émile Cohl a en réalité cinquante ans passés. Ce fait, à lui seul, permet de saisir à quel point sa rencontre avec le registre formel du cinéma d'animation aura été pour lui un coup de foudre, et combien sa découverte aura stimulé son désir de création.

Pour animer les choses à son idée, il importe de simplifier son dessin. Et pour ce faire, il n'avait pas d'autre choix que de renoncer au savoir-faire acquis en tant qu'illustrateur. Et ce, à un stade où il avait déjà parcouru pour plus de moitié le chemin de sa vie. Et pour un temps restant peut-être des plus courts. Malgré tout cela, ce territoire totalement inconnu l'aura attiré impérieusement, et appelé à se lancer dans la grande aventure d'en faire une montagne de trésors. Cette assurance d'Émile Cohl, semblable à celle de tous les peintres majeurs ayant bouleversé la peinture du xxe siècle, se lit infailliblement dans son œuvre : le nombre étonnant des films qu'il réalise au cours des trois premières années, la diversité des techniques d'animation comme du contenu des films et, bien évidemment, l'attrait qui s'en dégage, l'attestent avec vie et énergie.

Le Mobilier fidèle, 1910

Animation d'objets, visiblement inspirée par *L'Hôtel hanté* de James Stuart Blackton. Les meubles dérobés à un pauvre bougre ruiné se révoltent chez leur nouveau propriétaire.





Dessins animés au trait étonnants et imprévisibles, à commencer par son premier film, l'immortel Fantasmagorie; films plaisants en animation d'objets, comme Les Allumettes animées; films d'animation « magiques », comme Le Mobilier fidèle, où des objets matériels s'animent au sein de la réalité; et les mélanges et combinaisons de ces divers procédés avec la prise de vues réelles... En à peine trois ans, Cohl fait un tour complet des possibles en matière d'idées de représentation formelle en animation. Pour en revenir nous-mêmes aux fondements premiers de la création animée, nous avons l'habitude de revoir les films de Norman McLaren, mais en réalité, et c'est une très grande surprise, Cohl s'était déjà confronté à la quasi-totalité des procédés en question.



À GAUCHE

Un drame chez les Fantoches, 1908

Fantoche prépare un assassinat.

Émile Cohl ignorait que Fantoche deviendrait un jour le nom d'une revue japonaise consacrée

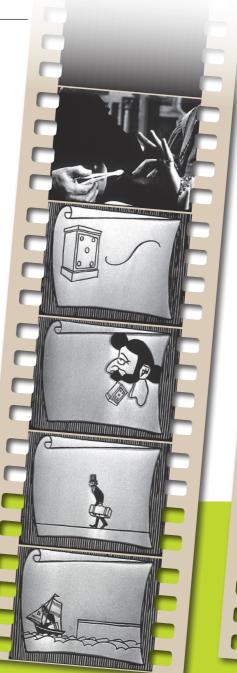
au cinéma d'animation.

métam(



À DROITE Le Cheveu délateur, 1911

Un bourgeois fait analyser par un mage le cheveu qu'il a prélevé sur la tête du prétendant de sa fille. Les visions du mage deviennent pour Cohl prétexte à un superbe morceau d'animation. Ce n'est pas tout. Non seulement Cohl s'est attaqué, avec Un drame chez les Fantoches, au premier drame de l'intériorité humaine en dessin animé au trait, mais il a aussi construit dans Le Cheveu délateur un voyage du personnage principal, sacoche en main, en une succession continue, concevable uniquement en animation au trait et d'une réussite vraiment remarquable, de passages enchaînés d'une scène à l'autre, de son départ en bateau à son incarcération. Mais ses travaux les plus nombreux sont des films d'animation au trait où les objets décrits changent sans cesse de forme et d'apparence, comme sous le coup d'un enchantement de la « métamorphose » incessante, d'une chose à une autre, et presque à l'infini. Chez lui, la métamorphose répond moins à des associations d'idées d'ordre psychologique qu'à un mouvement propre des lignes et des tracés, et comme telle décrit un cours absolument imprévisible. Et cela vient certainement du fait que Cohl avait trouvé une joie créatrice fondamentale, moins dans le





)rphose

plaisir du jeu des personnages ou la narration d'un récit que dans le processus même du dessin d'animation en solitaire, concentré dans l'isolement à donner forme à ses dessins sur le papier, image par image. Au spectacle de ses films, transparaît de manière incessante l'exultation qu'il n'aura pas manqué d'éprouver à leur réalisation.

Aujourd'hui, avec l'évolution des ordinateurs personnels, l'animation est entrée dans une nouvelle étape de son histoire. Cela n'a rien à voir avec la vogue de l'infographie 3D. Avec cet outil si pratique qu'est l'ordinateur, les jeunes

gens sont de plus en plus nombreux à se livrer en solitaire, retranchés dans leur chambre, au fastidieux travail de réaliser des films d'animation personnels. Il est fort possible que naissent au sein de cette production des films qui nous surprennent tous. Et loin, loin en tête dans cette voie, il y a Émile Cohl.

J'ai rencontré pour la première fois Pierre Courtet, le petit-fils d'Émile Cohl, à l'occasion de ma première venue au festival « Nouvelles images du Japon » organisé à Paris par le Forum des images, en décembre 1999. Durant mon séjour, il déclara avoir quelque chose à me montrer, et m'invita à lui rendre visite. Ce que je découvris chez lui, c'est une reproduction de la *Tapisserie de Bayeux* par Émile Cohl, en une quantité de dessins impressionnante. Le tracé des lignes en était net et assuré, et les dessins étaient mis en couleur à l'aquarelle. Que comptait donc en faire Cohl ? Pierre Courtet déclara n'avoir strictement aucune information sur le sujet. Ne sachant presque rien d'Émile Cohl, je le quittais ce jour-là sans avoir pu lui poser de véritable question, et avec au cœur la surprise de cette découverte.

Extrait de La Tapisserie de Bayeux

Fragment de la reconstitution par Émile Cohl à l'échelle un demi de la célèbre tapisserie de la reine Mathilde.

Il fut question, à la fin de sa vie, d'en tirer un film d'animation.

