

COTUTELLE DE THÈSE ENTRE



UNIVERSITÉ LIBRE DE BRUXELLES
FACULTÉ DE PHILOSOPHIE ET LETTRES



ET



LA FIGURINE CISANTHROPE

Humanité liminale et contagion affective dans le cinéma d'animation

Stéphane COLLIGNON

Thèse présentée en vue de l'obtention du grade
académique de Docteur en information et
communication

Sous la direction conjointe de
Madame la professeure Muriel ANDRIN (ULB)
et de
Monsieur le professeur Dick TOMASOVIC (ULg)

Thèse réalisée grâce au soutien de :
Belgian American Education Foundation
Fonds David et Alice Van Buuren

Année académique 2014 - 2015

Remerciements

L'écriture d'une thèse de doctorat est finalement assez proche de la réalisation d'un film. Entre l'idée de départ et l'aboutissement d'un projet, un travail de longue haleine est nécessaire et bien des écueils doivent être évités. Et tout comme un film, si l'on en attribue la paternité à un réalisateur, une thèse ne pourrait exister sans l'apport et le soutien de nombreuses personnes. Alors voici le générique, forcément incomplet, de celle-ci.

- Muriel Andrin et Dick Tomasovic pour avoir cru en moi et m'avoir laissé la liberté dont j'avais besoin pour mener à bien ce projet.

- Dan McLaughlin, Celia Mercer et tous les enseignants et étudiants de l'atelier d'animation de UCLA pour m'avoir accueilli en leur sein. Pour m'avoir permis de partager mes idées, de les mesurer au processus pratique de création d'un film, pour leurs commentaires et les nouvelles pistes qu'ils ont pu me suggérer.

- Victoria Meng pour m'avoir tant aidé lors de ma venue à Los Angeles, pour m'avoir permis d'assister aux cours et conférences organisées à USC et m'avoir présenté divers membres de la SAS.

- Maureen Furniss, et tous les membres de la SAS pour leurs retours positifs et encourageants sur mes recherches, pour m'avoir permis de présenter celles-ci lors de diverses conférences, de même que Felicity Blastland et les organisateurs des Swansea Animation Days.

- Gilbert Debusscher pour m'avoir encouragé à suivre cette voie, à partir aux États-Unis et m'avoir aidé à obtenir les financements pour ce séjour à l'étranger, ainsi qu'Isabelle Meuret pour ses conseils pratiques.

- La BAEF et le Fonds David et Alice Van Buuren pour leur soutien financier.

- Mes parents pour leurs encouragements et leur soutien financier durant mes études.

- Ma compagne pour son soutien moral et ses relectures, tous mes relecteurs et les autres personnes qui m'ont aidé d'une manière ou d'une autre et que j'oublie...

Table des matières

Remerciements.....	3
1. Introduction.....	11
1.1. Question d'étude.....	12
1.1.1. Émotion, empathie et contagion affective.....	14
1.1.1.1. Définitions de l'émotion.....	17
1.1.1.2. Émotion au cinéma.....	23
1.1.1.3. Identification, empathie et contagion affective.....	28
1.1.2. Personnage et figurine, introduction de l'idée de figurine cisanthrope.....	39
1.1.3. Figurine animée et contagion affective.....	44
1.1.4. Réalisme perçu, crédibilité et vérisimilarité.....	48
1.1.4.1. Réalisme perçu.....	50
1.1.4.2. Crédibilité et figurine vérisimilaire.....	56
1.1.5. La question d'étude reformulée.....	60
1.2. Définition du corpus.....	63
1.2.1. Distinguer art cinétique et cinéma.....	66
1.2.2. Le choix du dessin animé américain sur cellulose.....	68
1.2.3. La fin de l'âge d'or, et du corpus.....	71
1.3. Méthodologie.....	72
1.3.1. Premières productions de studios et connexions avec le cartoon imprimé.....	75
1.3.2. Les forces spécifiques d'un design caricatural.....	76
1.3.3. Quatre études de cas pour explorer le concept de figurine cisanthrope.....	76
1.4. Remarques.....	79
1.4.1. Remarques sur les films visionnés.....	79

1.4.2. Remarques sur l'analyse de films d'animation.....	80
1.4.3. Remarques sur les conventions d'écriture.....	84
1.4.4. Remarques sur les illustrations.....	85
2. Du cartoon imprimé au cartoon animé, émergence et évolution des figurines animées.....	86
2.1. Les premières productions de studio.....	87
2.2. Le cartoon imprimé, une des origines de l'animation.....	104
2.2.1. Dessin animé - cartoon animé - caricature animée.....	109
2.2.1.1. Les premiers animateurs formés à l'école de la caricature.....	110
2.2.2. La caricature.....	113
2.2.2.1. Développement de la caricature.....	115
2.2.2.2. Les caractéristiques plastiques de la caricature.....	123
2.3. Naissance et évolution de l'esthétique animée, de la caricature animée au dessin animé	132
2.3.1. Une caricature animée, les premiers films.....	133
2.4. Autonomie esthétique de l'animation.....	138
2.4.1. Koko le clown et la rotoscopie.....	139
2.4.1.1. Mouvement, geste, performance.....	151
2.4.1.2. Mouvement vraisemblable et performance crédible.....	153
2.4.2. Felix the Cat, un nouveau type de figurine.....	159
2.4.3. Disney et l'avènement du Rubber Hose.....	163
2.4.4. Le cartoon animé, une caricature en mouvement.....	170
3. Efficacité de la caricature.....	172
3.1. Intelligibilité, réalisme perçu et contagion affective.....	175
3.2. Capacité accrue à susciter la contagion affective.....	178

3.3. La force de la simplification.....	181
3.4. Efficacité du cartoon animé.....	186
4. Étude de cas, vers une figurine humaine efficace.....	192
4.1. Évolution de la figurine humaine dans les Silly Symphonies.....	193
4.2. Les 12 principes de l'animation disneyenne.....	237
4.3. Proposition du concept de figurine cisanthrope.....	241
4.3.1. Théorisation du concept de figurine cisanthrope.....	245
4.3.1.1. La Uncanny Valley.....	249
4.3.1.2. Redéfinir la Uncanny Valley en fonction de la figurine cisanthrope.....	253
5. Étude de cas, les figurines non humaines.....	257
5.1. Anthropomorphisation : tentative de définition.....	260
5.2. Des grenouilles et des hommes.....	262
5.2.1. Le caractère naturel des figurines anthropomorphes.....	278
5.2.2. Évaluation des différentes anthropomorphisations de Flip.....	285
5.2.3. Fonctionnement des projections anthropomorphiques.....	288
5.2.4. Catégories d'étude pour figurines non humaines anthropomorphisées.....	294
5.3. Ils marchent ! Ils parlent !.....	299
5.4. Humains mais pas trop... approfondissement du concept de figurine cisanthrope.....	310
6. Étude de cas, confirmation du concept de figurine cisanthrope dans Pinocchio.....	312
7. Étude de cas, animation sélective et performance cisanthrope.....	330
7.1. L'animation limitée.....	331
7.2. Réévaluation du concept d'animation limitée.....	341
7.3. La performance cisanthrope.....	350
8. Étude de cas, les figurines cisanthropes face à la capture de mouvement.....	355

8.1. Capture de mouvement améliorée.....	358
8.2. Confirmation du concept de figurine cisanthrope.....	362
9. Conclusion.....	366
9.1. Méthodologie et premières constatations.....	367
9.2. Élaboration du concept de figurine cisanthrope.....	368
9.3. La figurine cisanthrope comme moteur de la contagion affective.....	370
10. Bibliographie.....	372
10.1. Dictionnaires généraux.....	372
10.2. Ouvrages et articles spécialisés.....	372
10.3. Notes de cours, conférences, correspondance, etc.....	384
10.4. Sites internet.....	385
10.5. Autres sources.....	386
11. Filmographie.....	387
11.1. Remarques.....	387
11.2. Liste des films.....	388
12. Index des illustrations.....	394
13. Annexes.....	401
13.1. Ligne du temps.....	401
13.2. Mémo envoyé par Disney à Don Graham.....	404
13.3. Brevet du rotoscope.....	412