



Miranda

Revue pluridisciplinaire du monde anglophone /
Multidisciplinary peer-reviewed journal on the English-
speaking world

8 | 2013

In Umbra Voluptatis : Shades, Shadows, and their
Felicities / Film Adaptations, New Interactions

Quand le cinéma ne suffit pas, la rotoscopie au service d'une adaptation cinématographique. A *Scanner Darkly* par Richard Linklater, d'après Philip K. Dick

Julien Achemchame



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/miranda/3344>

DOI : 10.4000/miranda.3344

ISSN : 2108-6559

Éditeur

Université Toulouse - Jean Jaurès

Référence électronique

Julien Achemchame, « Quand le cinéma ne suffit pas, la rotoscopie au service d'une adaptation cinématographique. A *Scanner Darkly* par Richard Linklater, d'après Philip K. Dick », *Miranda* [En ligne], 8 | 2013, mis en ligne le 28 juin 2013, consulté le 16 février 2021. URL : <http://journals.openedition.org/miranda/3344> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/miranda.3344>

Ce document a été généré automatiquement le 16 février 2021.



Miranda is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Quand le cinéma ne suffit pas, la rotoscopie au service d'une adaptation cinématographique. *A Scanner Darkly* par Richard Linklater, d'après Philip K. Dick

Julien Achemchame

- 1 Sorti en 2006, *A Scanner Darkly*, l'adaptation par le cinéaste Richard Linklater du roman éponyme de l'auteur de science-fiction Philip K. Dick, demeure une expérience cinématographique particulière. Utilisant à l'ère numérique le procédé ancien de la rotoscopie, qui consiste à se servir d'images filmées en prise de vue réelle pour donner à l'image d'animation un dynamisme singulier, l'adaptation de Linklater ouvre un territoire novateur au cinéma contemporain soumis, depuis quelques années déjà, à des mutations profondes (images numériques, haute définition, 3D...). Plus qu'un simple film d'animation au rendu réaliste, *A Scanner Darkly* demeure un projet cinématographique ambitieux et original, à l'esthétique novatrice proche du cinéma expérimental. Fortement conceptuelle, l'œuvre de Linklater met en lumière l'imbrication étroite d'une forme visuelle et des thèmes propres à l'univers de Philip K. Dick, tels la perte de l'identité ou le questionnement sur le réel.
- 2 Nous évoquerons, dans un premier temps, une courte rétrospective historique de l'invention technique du rotoscope, afin de la mettre en perspective avec l'utilisation contemporaine de Linklater. Ceci nous permettra ainsi d'analyser comment le choix du procédé, afin d'adapter l'univers futuriste, « psychédélique » et « schizophrène » de Philip K. Dick, permet au spectateur un nouveau rapport à l'image cinématographique, tout en offrant à celle-ci de nouvelles perspectives figurales. Par la technique de la rotoscopie, ancrant à la fois ses prises de vues dans le réel et utilisant le corps véritable d'acteurs connus, mais aussi par cette « retouche » picturale distordant le réel, le film propose à son spectateur une expérience singulière d'un monde de « S.F. » en décalage,

par l'image, avec notre expérience commune du cinématographe. En proposant quelques allers-retours entre le roman et l'œuvre adaptée, nous approfondirons enfin l'importance conceptuelle de la forme générale du film au service de ce fidèle travail d'adaptation.

1. Courte histoire de la rotoscopie : définition et usages

« [...] la rotoscopie a accompagné l'animation sur toute la durée de son histoire comme une sorte de double fantomatique. » (Hébert 45)

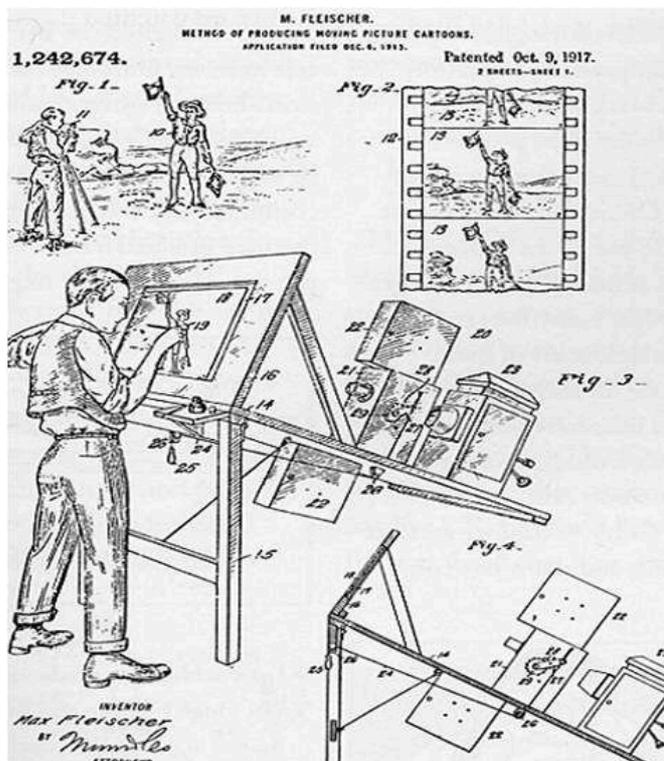
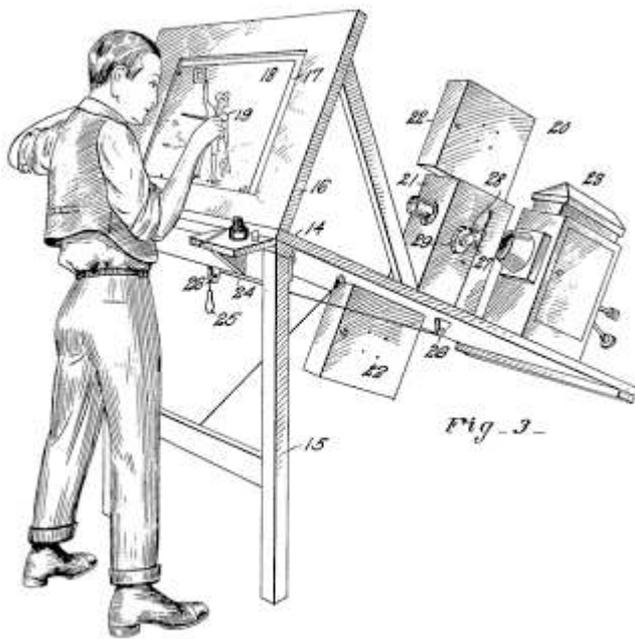
- 3 La rotoscopie est tout d'abord une technique cinématographique relativement simple qui consiste à prélever image par image les contours d'une figure (objet ou très souvent être humain) filmée en prise de vue réelle pour en retranscrire la forme et les mouvements sous la forme finale d'un film d'animation. Ce procédé permet ainsi de reproduire avec plus de réalisme la dynamique des mouvements des sujets filmés. Cette définition générale permet d'emblée de voir que la rotoscopie, paradoxale par principe, prend appui sur le réalisme de la reproduction synthétique du mouvement propre au cinématographe, tout en la mélangeant avec le dessin, vecteur principal du cinéma d'animation.

1.1. Les frères Max et Dave Fleischer, entre corps et imaginaire

- 4 Le rotoscope est apparu en réalité dès la fin du XIX^{ème} siècle mais a été breveté pour la première fois en 1915 par Max Fleischer.

Le rotoscope est [alors] une machine qui permet, par rétroprojection, de décalquer les mouvements de personnages réels pour les appliquer à des personnages de dessin animé. On copie l'image sur papier, ce qui donne évidemment une animation extrêmement fluide (puisque basée sur des mouvements réels), le décalage entre le dessin et la réalité créant un choc visuel. (Denis 28)
- 5 Le rotoscope des frères Fleischer utilisait ainsi une surface transparente sur laquelle étaient projetées à la suite les images du film qu'ils avaient tournées en prise de vue réelle. Le graphiste pouvait alors dessiner manuellement les contours des formes sur des calques, qui servaient ensuite de modèles aux dessins du futur film d'animation.

Illustration accompagnant le brevet de Max Fleischer déposée en 1915



- 6 Max Fleischer et son frère Dave eurent un succès important grâce à leur invention. Ils créèrent, dès 1919, la série *Out of the Inkwell*, mettant en scène le célèbre clown Koko. Les épisodes de cette série, dont le titre en français peut être traduit par « Sorti de l'encrier » fonctionne sur un schéma identique et répété : on voit une main, celle de Max Fleischer filmée en prise de vue réelle, qui plonge sa plume dans un encrier et se met à dessiner un personnage sur une feuille de papier, un clown. Ce dernier s'agite, fait quelques mouvements et décide rapidement d'embêter son créateur en s'échappant de sa page blanche pour venir dans le monde réel. Autrement dit, dès le début, la

rotoscopie permet, par son ontologie même, d'imbriquer inextricablement les mondes réel et fictionnel, tout en offrant un miroitement réflexif de l'un sur l'autre. L'imbrication de l'imaginaire et du réel fonctionne dans une contamination réciproque. La rotoscopie accentue ainsi « le contraste entre l'impression de réalité cinématique et les traitements graphiques singuliers non réalistes. » (Hébert 47) Le studio Fleischer, très rapidement mis en concurrence avec celui de Walt Disney, a mis en avant sa technique singulière : notamment dans l'adaptation du roman de Jonathan Swift, *Les Voyages de Gulliver* (Fleischer 1939). Le roman de Swift apparaît d'ailleurs comme un support idéal pour le procédé précédemment cité, surtout parce qu'il met en scène, à travers sa fiction, la confrontation de deux univers extrêmement éloignés : exemplairement, celui des Lilliputiens et des géants face à Lemuel Gulliver ; mais aussi parce qu'il évoque sous couvert d'« exotisme », à l'instar du genre de la science-fiction pour notre monde contemporain, la société en mutation du XVIII^{ème} siècle. La rotoscopie permet de mettre en avant un espace visuel réflexif, notamment sur le caractère analogique et indicial des images, car seul le personnage humain, Lemuel Gulliver, possède un modèle pris dans le réel. Cela entérine ainsi le contraste entre les êtres imaginaires rencontrés, dont les mouvements sont proprement « cartoonésques », et le représentant malgré lui d'une humanité soumise aux lois du « relativisme ». La technique construit littéralement la symbiose entre les prises de vue réelle et l'animation. Elle propose ainsi un inter-espace trouble de deux univers de représentation : l'un ayant ses racines dans le réel, l'autre émergeant d'un imaginaire. Et à cet égard, elle arpente un territoire proche de celui de la science-fiction, puisque cette dernière puise ses sources dans un état actuel de la science pour mieux imaginer le monde vraisemblable de demain. Richard Linklater, adaptant Philip K. Dick, saura s'en souvenir.

- 7 L'apparition de la rotoscopie en 1915 marque un jalon important de l'animation car, en liant dessins et réel, elle propose une profonde remise en cause de sa définition.

C'est qu'historiquement, le cinéma d'animation s'est défini par le fait que le mouvement y était créé image par image. Or le recours aux prises de vue réelles, au *motion capture* ou à divers logiciels de calcul de mouvement vient mettre à mal cette définition. La sacro-sainte synthèse du mouvement [...] vole désormais en éclats sous les assauts des technologies numériques. (Jean 15)

- 8 La technique des Fleischer propose une image résolument composite qui semble être devenue la norme au sein de la production cinématographique et télévisuelle contemporaine, entrelaçant parfois les prises de vue réelle et les images de synthèse sans que le spectateur ne s'en rende compte. Ainsi, « la prolifération de l'image composite offre davantage qu'une occasion de redéfinir le cinéma d'animation : elle accélère la transformation de notre rapport aux images dynamisant les repères réalistes traditionnels. » (Jean 19) Les prises de vue réelle, parce qu'elles sont redessinées, sont abstraites d'un réel qui pourtant reste encore collé à l'image... et la donne donc à voir en tant qu'image. Mais cette dernière, en quoi témoigne-t-elle encore du réel ? Quelle est cette part de réel qui colle à l'image et que nous percevons ?

- 9 Nous pouvons dire, à l'instar de Pierre Hébert que :

L'idée de rotoscopie a occupé une position stratégique [dans l'histoire de l'animation] en ce sens qu'elle pose de façon aiguë et simultanée deux ordres de problèmes fondamentaux. C'est premièrement, le problème des rapports entre mouvement animé et mouvement réel et, deuxièmement, celui du rapport entre "cinéma de prise de vues réelles" et "cinéma d'animation". (Hébert 42)

- 10 Elle est, autrement dit, une sorte de point-limite conceptuel entre le cinéma traditionnel et ce que l'on nomme communément le cinéma d'animation. Elle lie les deux, qui, à son contact, comme contaminés, ne sont plus tout à fait eux-mêmes, sans toutefois être radicalement différents. Toute l'ambiguïté ontologique du procédé envers le réel se trouve révélée.
- 11 Ainsi, ce qui caractérise la rotoscopie par rapport à l'animation traditionnelle, c'est que contrairement à la deuxième, qui épure le mouvement de ses scories, imperfections, hésitations ou autres ratés, la première garde en elle toute l'impureté liée au mouvement, celui de l'humain ou des objets.
- A cet égard, la rotoscopie constitue une sorte de retour du refoulé, comme s'il y avait besoin, au sein du domaine de l'animation, de faire ressurgir son autre absolu, le mouvement réel, et, en outre, de le réaliser à l'aide de la technologie qui se trouve au pôle opposé du spectre cinématographique, le tournage de prises de vue réelle. (Hébert 46)
- 12 Historiquement, l'animation a permis la transfiguration du réel grâce à ses trucages techniques. Si les premiers opérateurs Lumière avaient capté objectivement le réel, le cinéma d'animation était né de cette volonté première de mettre à l'image un monde en mouvement totalement imaginaire. La rotoscopie apparaît pourtant immédiatement éloignée d'une telle ambition. Comme si par réaction, son but était plutôt de réinjecter une dose de réel dans un univers trop imaginaire. Il s'agit donc pour la technique d'entremêler imaginaire et réalité, jusqu'à confusion des deux. Sa présence aujourd'hui, à l'ère du numérique, et notamment dans le cas de *A Scanner Darkly*, l'œuvre qui nous intéresse, souligne l'originalité forte du procédé comme son actualité : elle offre en effet un espace de réflexion intéressant sur des images contemporaines au statut plus que trouble.

1.2. La rotoscopie à l'ère du numérique : le réel introuvable ?

- 13 La technique de la rotoscopie a bien changé aujourd'hui : nul besoin de redessiner par rétro-projection et sur des calques les images en prise de vue réelle. Il suffit désormais de numériser les images sur ordinateur et de les figurer à l'aide d'un logiciel adapté. Par son rapport particulier au réel, la rotoscopie est l'ancêtre du *motion capture* et peut aussi être mise en parallèle avec le « Machinema » et les avatars virtuels qui apparaissent depuis quelques temps comme les nouvelles voies innovantes de l'animation.
- Il est à noter que, même si tous ces processus s'appuient toujours sur des notions de réalisme et de naturalisme, leur vecteur principal est la déréalisation et l'entremêlement de l'apparence de réalité et de la fantaisie. En cela ils sont au cœur de la crise de crédibilité qui frappe aujourd'hui l'image photographique dans son ensemble et qui met en doute le caractère indicial qui, il y a peu de temps, lui était spontanément accordé. (Hébert 44)
- 14 La résurgence de la rotoscopie, en pleine crise de l'image et du rapport que cette dernière entretient avec le réel, apparaît ainsi comme symptomatique. La technique interroge le rapport plus profond de nos sociétés contemporaines avec les images et la façon dont elles entrent en relation avec le réel qu'elles transportent ou non avec (en) elles. En cela, nous sommes en plein cœur des thèmes dickiens.
- 15 C'est dans cette perspective que la rotoscopie, telle qu'utilisée par le cinéaste américain Richard Linklater, apparaît révélatrice. Le concept est simple et pourtant original : loin

de vouloir donner à l'image cinématographique un caractère objectif, et solidement ancré dans le réel, le cinéaste utilise la technique d'animation numérique pour commenter le réel dont les images sont pourtant issues, comme s'il cherchait à le donner à voir médiatisé, réinterprété par l'image elle-même.

- 16 Alors que le cinéma contemporain utilise majoritairement l'animation par l'intermédiaire de trucages censés accroître le réalisme de l'image (les effets spéciaux visuels se doivent d'être réalistes ou vraisemblables) même dans des films qui ne seraient pas des films de genre, il nous semble que pour Richard Linklater, il s'agit au contraire de redonner à l'image cinématographique rotoscopée une dimension surréaliste, imaginaire, hors du réel, comme si cette dernière était enveloppée dans une image, à la manière du personnage de Fred (Keanu Reeves), policier infiltré de la brigade des stupéfiants et dealer, enveloppé lui-même, pour la sécurité de sa mission schizophrénique, dans une image mouvante : le fameux « scramble suit » ou complet brouillé, en français. Nous sommes alors résolument dans l'univers dickien où les apparences (systématiquement trompeuses) du réel, à force de troubles identitaires et de solipsisme, permettent une réflexion sur son ontologie. Par la rotoscopie, le film travaille la malléabilité du réel et de l'image, le lien entre les deux étant désormais distendu, problématique. A l'inverse d'une esthétique infographique actuelle d'une partie du cinéma d'animation contemporain qui peut sembler parfois bien trop artificielle, la rotoscopie permet alors de faire sourdre la complexité du réel par-delà les images. Dans ce double mouvement, apparemment contradictoire voire schizophrénique, la rotoscopie selon Linklater nous apparaît comme un espace audacieux et original pour le cinématographe, dans le sens où il témoigne d'une véritable transformation de la « réalité » cinématographique, comme du rapport désormais problématique du spectateur avec les images.

2. A Scanner Darkly : Adaptation rotoscopée entre cinéma et animation

2.1. La rotoscopie, une schizophrénie assumée de l'œuvre

- 17 La rotoscopie n'apparaît pas dans l'œuvre de Richard Linklater avec *A Scanner Darkly*. En effet, le jeune cinéaste américain avait déjà utilisé le procédé pour son long-métrage *Waking Life* (2001), sorte de fable philosophique sur l'ontologie de la vie enchâssant rêves et états de veille jusqu'à confusion totale des deux. A cette occasion, Linklater utilisa le logiciel *Rotoshop* créé par son ami Bob Sabiston, originaire d'ailleurs de la même ville : Austin, Texas. Ce logiciel, mélange de *Rotoscope* et de *Photoshop*, permet donc de retoucher numériquement les images filmées en leur donnant l'aspect graphique de dessins. Il repose précisément sur deux techniques : l'interpolation des images qui permet la fluidité des mouvements (et évite au graphiste de dessiner les scènes intermédiaires entre deux scènes-clés) et le *freezing* qui consiste à figer les arrière-plans (et permet donc de ne pas avoir à redessiner le même fond vingt-quatre fois pour chaque seconde de film.)

L'ordinateur extrapolait la moitié des 24 images/seconde à partir de 12 images peintes, ce qui accentuait l'effet autoréflexif du film, sa stylisation. Pour *A Scanner Darkly*, le procédé est le même mais avec un travail beaucoup plus poussé sur l'animation, et qui a pris un temps fou ! Les animateurs ont dessiné les 24 images, donc du point de vue de l'effet de réel on va plus loin, et surtout, on prend le

contre-pied d'une représentation visuelle futuriste, cliché de la science-fiction.
(Linklater 27)

- 18 On voit ici clairement énoncée l'ambition artistique doublement autoréflexive du cinéaste : à la fois rendre à l'image animée un fort « effet de réel » tout en proposant au spectateur un univers de science-fiction original, renouvelé. Il faut avoir à l'esprit la somme de travail considérable fournie par les dessinateurs ayant travaillé sur le projet car en effet, près de 500 heures furent nécessaires par minute d'animation et la post-production dura près de 18 mois. C'est dire si l'esthétique rotoscopée de l'œuvre est au cœur du projet cinématographique de Linklater, qu'elle n'est pas un simple ornement cosmétique destiné à distinguer la singularité du produit au sein de la production hollywoodienne.
- 19 La technique de la rotoscopie cherche bien finalement à réactualiser, tout en le médiatisant, le rapport du spectateur à l'image cinématographique : celle issue du réel tout autant que celle liée à l'univers traditionnel de la science-fiction. Elle permet de représenter cette image, comme en lien avec un monde nouveau, ou plus précisément autre, vu au travers d'un filtre déformant (ou peut-être « à travers un miroir, obscurément » pour reprendre les termes de Fred citant la première épître aux Corinthiens de Saint-Paul qui figure dans le roman de Philip K. Dick et qui donne à l'œuvre originelle son titre.) Le traitement numérique appliqué aux images issues du réel est ici différent de la technique du *motion capture* (grâce à laquelle le mouvement réel d'un comédien est modélisé en direct par ordinateur et qui privilégie un rendu en trois dimensions.) Linklater opte pour une technique plus rudimentaire, aplatissant les images au lieu de leur donner du volume, ces dernières figurant seulement en deux dimensions dans les prises de vue réelle. Le traitement de l'image du film dévoile un univers aux apparences miroitantes qui se singularise par sa *superficialité* revendiquée. La perspective apparaît par moments volontairement mise à mal par la rotoscopie, comme si les êtres et les objets paraissaient se détacher péniblement d'un arrière-plan uni et aplati. Cela est particulièrement visible lors des nombreux plans de travelling par exemple. Cet écrasement de la profondeur, tout en engluant les personnages dans un monde réel inatteignable, brise la convention perspectiviste classique à laquelle le spectateur est confortablement habitué. Personnages et spectateurs partagent alors une troublante expérience commune de désorientation spatiale.
- 20 Là où l'animation, par son étymologie, est en lien avec l'animisme, cette faculté par laquelle les objets inertes peuvent tout à coup s'animer (pensons à la fabuleuse chorégraphie des balais dans *Fantasia* de Walt Disney), la rotoscopie, en transfigurant les prises de vue réelle en animation propose, elle, un processus de réification du vivant et particulièrement de l'être humain. Chez Linklater, les êtres deviennent des objets, des esquisses, ce ne sont plus que des humains se débattant sous leur carapace de formes figurales (là encore, l'image du « scramble suit » peut être convoquée). Ils sont et offrent aux spectateurs des images d'images, ou mieux, des images se sachant images. Cette réification de l'humain développée par la technique sert intelligemment l'œuvre littéraire de Philip K. Dick dont les personnages, *addicts* en voie de déchéance à cause de la fameuse drogue *Substance M*, errent, entre psychose et schizophrénie, hallucinations et solipsisme, aux confins d'un réel qui est là, qui affleure, mais qu'il est impossible d'atteindre. Les personnages à la perception altérée offrent alors au spectateur une expérience troublante durant laquelle se confondent la chose (l'image première issue du réel) et la représentation de cette chose (son traitement rotoscopique.) Cette confusion ressentie par les personnages s'appuie sur la technique

d'animation pour mieux atteindre la perception du spectateur et lui proposer, à travers le vertige d'une adaptation littéraire fidèle et novatrice, un monde imaginaire soutenu par le réel.

- 21 Plus encore, il faut avoir à l'esprit que le film originel, c'est-à-dire celui tourné en prise de vue réelle, est littéralement « refait » une deuxième fois (par le traitement numérique). Autrement dit, « dans la fabrication, cela équivaut à faire deux films. » (Linklater 27) Il y a deux films à l'intérieur du film de Linklater qui possèdent eux-mêmes leurs propres potentiels de virtualités : il y a ainsi celui filmé au caméscope numérique, captant la performance des acteurs, et celui *refabriqué* (ou réinterprété) sur ordinateur. Il faudrait même ajouter un troisième ensemble aux deux précédents : celui du spectateur, qui, le temps de la projection, peut osciller sans cesse entre ces deux pôles opposés et coexistants.

Or, un film d'animation réalisé de cette manière, ça paraît presque réel, mais l'autre partie de votre cerveau sait que c'est peint. C'est cette contradiction permanente, cette gymnastique du cerveau qui m'intéressait. (Linklater 27)

- 22 Le cinéaste énonce ici clairement l'ambition schizophrénique de l'œuvre et son projet d'associer étroitement forme visuelle générale de l'œuvre et intrigue. La rotoscopie permet de rendre visible au spectateur la schizophrénie du personnage principal Fred/Bob Arctor/Bruce, policier infiltré, dealer et drogué, chargé d'enquêter sur lui-même et qui, au bout de sa folie et de son addiction, terminera sans personnalité propre, infiltré sans le savoir. Ainsi, *A Scanner Darkly* n'est pas un énième film sur la schizophrénie mais littéralement et visuellement un film schizophrénique. Et c'est en cela qu'il respecte profondément le roman et les obsessions de Philip K. Dick.

- 23 L'auteur de science-fiction a en effet défini la schizophrénie dans un article intitulé « La schizophrénie et le Livre des Changements. » Elle caractérise pour lui un sujet qui « a fui l'univers réel pour en gagner un imaginaire. » (Dick 1996, 27)

Le schizophrène a tout *maintenant*, qu'il le veuille ou non ; toute la bobine du film lui est tombée dessus, alors que nous voyons défiler celui-ci image par image. Ainsi pour lui la causalité n'existe-t-elle pas. [...]. Telle une personne sous L.S.D., le schizophrène est plongé dans un éternel maintenant. [...]. Aussi l'univers du schizophrène est-il, pour faire une nouvelle sous-estimation, assez vaste. Beaucoup trop vaste. Le nôtre, comme la dose mesurée de dentifrice biquotidien, est contrôlé et fini ; nous nous disons que nous sommes en position de le manœuvrer, pour être plus précis. (Dick 1996, 27-28)

- 24 Le schizophrène « est impuissant, passif, au lieu de faire les choses, il les subit. La réalité lui arrive — une sorte d'accident de voiture perpétuel, qui continue et continue encore, sans répit. » (Dick 1996, 32) Cette définition bien sentie, tout en montrant l'appétence de l'auteur pour les images, notamment cinématographiques, aborde le rapport à l'imaginaire et au temps du sujet schizophrène, sans véritablement aborder la notion de la perte de repères identitaires. Comme si l'identité n'était qu'une propriété secondaire du rapport schizophrénique au réel et donc à l'espace-temps. Il est d'ailleurs intéressant de noter que dans ce même article, Philip K. Dick se définit comme un schizophrène partiel (Dick 1996, 38), c'est-à-dire qu'il est dans un état de schizophrénie paradoxale, car conscient et pouvant être contrôlé.

- 25 Pourtant, dans le roman *A Scanner Darkly/Substance Mort*, le personnage principal Fred/Bob Arctor, *alter ego* dickien, se questionne ouvertement sur son identité :

Bob Arctor se répéta la question. *Combien y a-t-il de Robert Arctor ?* Dingue. Au moins deux, à vue de nez. Le nommé Fred, qui se prépare à espionner le nommé Bob.

Même type. Voire. Fred est-il vraiment le même que Bob ? Quelqu'un le sait-il ? Moi je le saurais, j'imagine, puisque je suis la seule personne au monde à savoir que Fred est Bob Arctor. *Mais qui suis-je ? Lequel des deux ?* (Dick 1978, 142)

26 Ou encore dans celui-ci :

Bordel, songeait-il, le jour où Barris nous a refilé ses cachets au bord de la route — son esprit se mit à tourbillonner, pris dans un double voyage, puis son cerveau se fendit en deux par le milieu et il se retrouva dans la salle de bains de l'appartement, un gobelet d'eau à la main. Il se rinçait la bouche et tentait de réfléchir. En fin de compte, Arctor, c'est moi. (Dick 1978, 244-245)

- 27 L'identité pose problème en tant qu'elle ne peut être définie avec certitude. Elle n'est pas un repère stable. Elle est mouvante, paradoxale. Il faut noter l'image de ce « cerveau fendu en deux par le milieu » utilisée par Philip K. Dick qui anticipe le diagnostic fait par les deux médecins chargés d'évaluer la santé mentale de Fred vers la fin du roman (Dick 1978, 304). Dans ce passage, Fred, en « complet brouillé », est en train de visionner les vidéos de surveillance tournées chez Bob Arctor et se retrouve soumis à un entremêlement de réalités, passant d'un espace-temps à l'autre par l'entremise de son esprit dissocié. Car là où l'identité vacille, c'est le réel tout autant que l'espace-temps qui vacillent.

2.2. Un territoire pictural protéiforme, hybride comme un lieu de rencontre

- 28 Philip K. Dick se sert de son expérience de « schizophrène partiel » pour nourrir son œuvre romanesque, et cela est particulièrement visible dans *A Scanner Darkly*. D'autant plus, si l'on en croit la post-face du livre, que l'écrivain s'est inspiré de la réalité et de personnes de son entourage pour donner vie à ses personnages. Il va même, dans un ultime geste schizophrénique, jusqu'à s'auto-dédicacer le livre : « À Phil, lésion pancréatique permanente » (Dick 1978, 396). Philip K. Dick puise dans le réel le matériau nécessaire à son récit de science-fiction : il transforme ainsi la réalité, ce qu'il en connaît, en œuvre littéraire appartenant à un genre littéraire codifié. Richard Linklater, *mutatis mutandis*, fait une opération similaire de transformation autant du matériau littéraire en ouvrage filmique, que de la réalité cinématographique (autrement dit la prise de vue réelle) en cinéma d'animation. Dans les deux œuvres, la réalité est là et elle demeure pourtant comme inaccessible au regard. Nous la voyons sous une couche d'images dessinées, ou au travers d'un récit à la narration codifiée, projetant lecteur ou spectateur dans l'imaginaire d'un monde étrangement familier, pouvant faire affleurer, à tout instant, le réel dans toute son horreur. De ce point de vue, le genre de la science-fiction déploie un univers éminemment réflexif car prenant fortement ses racines dans la réalité pour mieux s'en éloigner... dévoilant les virtualités de notre monde futur contenu en germe dans notre monde contemporain.
- 29 De la même façon, le film de Richard Linklater apparaît, autant dans ses conditions de production que dans le choix de ses interprètes, dans l'entre-deux. Tout comme *A Scanner Darkly* semble coincé entre le cinéma traditionnel et le cinéma d'animation, l'œuvre oscille entre cinéma indépendant et cinéma hollywoodien (le film est ainsi produit par Warner Independent Pictures — WIP, filiale estampillée « indépendant » de la major Warner Bros.) : évoquant un univers de contre-culture (la culture hippie...) au sein d'un système de culture industrialisé et globalisé. Le choix des acteurs fonctionne aussi selon ce dispositif d'oscillation : Keanu Reeves qui interprète Fred/Bob Arctor a

joué dans *My Own Private Idaho* (1991) de Gus Van Sant ou la trilogie *Matrix* (1999-2003) des frères Wachowski. Wynona Ryder qui incarne le rôle de Donna Hawthorne, est l'héroïne d'*Edward aux mains d'argent* (1993) de Tim Burton mais joue également dans *Star Trek* (2010) de J.J. Abrams. Robert Downey Jr. qui joue le rôle de James Barris était présent dans *Short Cuts* (1993) de Robert Altman mais aussi dans *Iron Man* (2006) de Jon Favreau et *Sherlock Holmes* (2009) de Guy Ritchie. Woody Harrelson, quant lui, l'interprète de Ernie Luckman a joué aussi bien dans *Tueurs-nés* (1994) d'Oliver Stone que dans *Larry Flint* (1996) de Milos Forman et dans *2012* (2010) de Roland Emmerich. Chacun des acteurs oscille entre marge et *mainstream* et apporte à l'œuvre de Linklater cette dualité qui s'inscrit sur leurs corps et leurs visages, comme dans la mémoire du spectateur.

3. Images d'un monde, monde fait d'images

3.1. La quête impossible du réel à travers l'image

- 30 Il est un passage du roman de Philip K. Dick qui nous semble symptomatique du rapport que les images entretiennent avec le réel : celui montrant Fred, spectateur stupéfait, face aux images de vidéosurveillance qui montrent la « transformation » du visage de Connie en celui de Donna Hawthorne. Fred, confronté à cette scorie de l'image semble perplexe, d'autant plus que Bob Arctor, sur (ou « dans ») les images semble troublé lui aussi par sa propre vision : il voit comme Fred cette métamorphose

Puis, à mesure que Fred concentrait son attention, les traits durs de Connie se brouillèrent, s'adoucirent, devinrent ceux de Donna Hawthorne.

Il coupa de nouveau la projection. Restait pensif un moment. Je n'y comprends rien. C'est comme — quel est le nom de ce truc ? Comme un fondu enchaîné ! Un procédé de cinéma. Merde, qu'est-ce que ça veut dire ? Ils préparent déjà un montage pour la télé, ou quoi ? Il y a un metteur en scène, des effets spéciaux ? [...]

Arctor resta un long moment à contempler la fille endormie — à contempler Donna. Quand le visage de Connie reparut à la surface, Arctor parut se détendre et finit par se rendormir. Mais son sommeil était agité.

Autant pour l'explication technique, se dit Fred. Plus question d'impression ni d'interférence. Arctor l'a vue aussi. Il s'est réveillé, l'a vue, est resté à l'observer, puis a laissé tomber. (Dick 1978, 251-253)

- 31 Où se cache le réel ? Comment les images supposément objectives d'une caméra peuvent-elles s'altérer de la sorte ? Fred, à l'intérieur de son « complet brouillé », est-il victime d'une hallucination commune avec Bob Arctor, sorte de réminiscence de son autre personnalité ? En tout cas, nous pouvons voir ici que l'image et le réel ne forment qu'un. Non pas que l'image rende compte du réel de manière objective (que penser alors de cette métamorphose d'identité subite de la femme ?), mais plutôt que le monde est la représentation elle-même, le monde réel est une image, un reflet. Les personnages ne peuvent accéder au réel et transmettent cette expérience impossible au spectateur. Fred/Robert Arctor, malgré la supposée omniscience que doivent lui transmettre les dispositifs vidéo de surveillance comme sa place d'infiltré dans la peau de l'homme qu'il est censé surveiller, ne peut atteindre pleinement la réalité. Voyant la chose et son image, l'envers et l'endroit, selon qu'il est Fred ou Robert, il semble que le personnage soit pourtant capable de tout voir, de saisir la réalité en entier... or, il ne peut tout voir car l'image est déconnectée du réel, filtré par un état de conscience altéré (par la drogue ou la maladie mentale.)

- 32 On note dans ce passage une référence explicite au « fondu enchaîné » du cinématographe et Linklater, dans son film, met en image ce *morphing* appelé par le texte de Philip K. Dick. Mettant le spectateur dans une position objectivement omnisciente grâce à la forte plongée surplombante (qui pourrait rappeler l'œil invisible de la caméra de surveillance), le passage adapté dans l'œuvre de Linklater prolonge le trouble de la dépersonnalisation éprouvée par Fred/Bob : nous voyons l'image impossible par notre propre regard. De plus, la référence aux trucages de cinéma légitime l'artificialité des images et leur propension à la manipulation, comme à la tromperie.

3.2. La quête impossible de l'image à travers le cinématographe

- 33 Là où l'adaptation rotoscopée de Richard Linklater devient particulièrement pertinente c'est lorsqu'elle médiatise, par l'image, le questionnement des personnages. Ainsi, voici un exemple de monologue intérieur de Bob Arctor, que l'on retrouve quasiment mot pour mot à la soixante-douzième minute du film de Linklater :

Que peut voir une caméra ? Que voit-elle vraiment ? Voit-elle dans la tête ? Plonge-t-elle son regard jusqu'au cœur ? Voit-elle clairement ou obscurément en moi — en nous -, la caméra passive à infrarouge ancien modèle, et la caméra holographique nouveau modèle ? J'espère qu'elles voient clairement, parce que, ces temps-ci, moi je n'y vois plus en moi. Je ne vois que du brouillard. Brouillard à l'extérieur ; brouillard à l'intérieur. Pour le salut de chacun, j'espère que les caméras ont meilleure vue. Car si la caméra ne voit qu'obscurément, comme j'y vois moi-même, nous sommes tous maudits, maudits comme nous n'avons jamais cessé de l'être, et nous mourrons ainsi, en sachant peu et sachant mal le peu que nous savons. (Dick 1978, 268)

- 34 La référence à la caméra (d'ailleurs invisible dans le roman et dans le film) apparaît comme une réflexion profonde sur cette impossibilité de décentrement du regard, qui pourrait substituer à notre vision humaine, partielle et partiale des choses, un regard mécaniquement objectif. Pour Fred/Bob, perdu dans le « brouillard » d'une vision déformée, il n'y a d'espoir qu'en cette objectivité de l'œil de la caméra, comme si les images pouvaient exister idéalement, sans le regard que l'on pose toujours sur elles. La caméra de Linklater, entre présence et absence, notamment parce qu'elle ne cesse de tourner autour de Fred/Bob lors de ce passage, comme pour mieux signaler sa présence insaisissable, ou encore entre prise de vue réelle et animation, entérine cette impossibilité de distinction entre l'objectif et le subjectif : les images « objectives » de la caméra, définitivement et littéralement mouvantes, ayant été retouchées par l'œil et la main de dessinateurs.
- 35 Le titre de l'œuvre, hérité d'une parole de Saint-Paul, approfondit le lien de soi à soi-même, par la médiation de l'image, notamment par l'entremise du miroir ou de la caméra et que l'on retrouve à plusieurs reprises dans l'œuvre de Linklater :
- 36 — En un miroir, obscurément, dit Fred. Un miroir assombri. Une caméra obscure. Et par miroir, Saint-Paul n'entendait pas un objet de verre étamé — ça n'existait pas, à son époque — mais une surface métallique polie, celle d'un plateau par exemple, dans laquelle il pouvait contempler son reflet. [...]. Pas un télescope ou un dispositif à lentille, qui ne créent aucune inversion, mais simplement l'image inverse de son visage aperçue dans un miroir— étirée à travers l'infini, comme ils disent. Pas à travers un miroir, mais réfléchi par un miroir. Et ce reflet qui te revient : c'est toi, c'est ton visage

et pourtant ça ne l'est pas. Ils n'avaient pas de caméras en ce temps-là, et personne ne pouvait se voir autrement qu'à l'envers. (Dick 1978, 305)

- 37 Entre l'image photographique ou cinématographique et le reflet d'une surface (ici, pleine d'aspérités), une même réflexion sur l'image et la connaissance de soi et du monde apparaît. Réfléchissant le monde en son double, ces médiateurs permettent aussi à l'homme de se dédoubler. Ce dernier, créant lui aussi des images (que ce soient des images palpables faites par des techniques ou des images impalpables créées par l'intermédiaire de drogues altérant la perception), semble être entré dans une réflexion sans fin de son image et de son être, dont l'étape finale demeure, selon Philip K. Dick, la perte totale d'identité.
- 38 L'œuvre rotoscopée de Linklater, parce qu'elle brouille tous les repères traditionnels entre cinéma en prise de vue réelle et animation, marge et *mainstream*, offre au roman le plus personnel de Philip K. Dick une forme audio-visuelle élaborée et accomplie. Comme le personnage de Fred, dont les deux hémisphères cérébraux sont entrés en conflit, à cause de la drogue et de son métier, le spectateur du film demeure incapable de dissocier forme et fond de l'œuvre cinématographique, son « réel » provisoire, le temps de la projection. *A Scanner Darkly*, œuvre ambitieuse et novatrice, apparaît finalement comme une réflexion troublante autant sur les thèmes de Philip K. Dick que sur les images cinématographiques actuelles, soumises à de nombreuses mutations.

BIBLIOGRAPHIE

Bouchard, Dominic. « A Scanner Darkly : rotoscopie sous influence. » *Séquences : La revue de cinéma* : n° 245, (2006) : 37.

Denis, Sébastien. *Le cinéma d'animation*. Paris : Armand Colin, 2007.

Dick, Philip K. « La schizophrénie et le Livre des Changements. » Mars 1965. In *Souvenir*. Paris : Denoël, 1996. 25-39.

---. *Substance Mort*. 1977, R. Louit trans. Paris : Denoël, 1978.

Hébert, Pierre. « Les Trois âges de la rotoscopie. » In *Quand le cinéma d'animation rencontre le vivant*. Ed. Marcel Jean. Montréal : CICA centre international du cinéma d'animation, 2006.

Jean, Marcel. « L'image composite. Une histoire de mutation. » In *Quand le cinéma d'animation rencontre le vivant*. Ed. Marcel Jean. Montréal : CICA centre international du cinéma d'animation, 2006.

Lequeret, Élisabeth. « Ciné-Parano. » *Les Cahiers du cinéma* : n° 615 (septembre 2006) : 26-27.

Linklater, Richard. « Entretien. Richard Linklater : 'En quoi la SF est devenue réelle'. » *Les Cahiers du cinéma* n° 615 (septembre 2006) : 27.

Niogret, Hubert. « A Scanner Darkly. » *Positif* : n° 545-546 (juillet-août 2006) : 82.

Zucchi, Jérémy. « A Scanner Darkly (Richard Linklater, 2006) : comment adapter Philip K. Dick ? », 22/07/2010. 01/06/2011, <http://jeremy-zucchi.over-blog.com/article-a-scanner-darkly-richard-linklater-2006-comment-adapter-philip-k-dick-54023943.html>.

---. « Substance Mort (Philip K. Dick, 1977) : cinéma, rêve de résurrection », 22/04/2012. 01/06/2011, <http://www.jeremy-zucchi.com/article-substance-mort-philip-k-dick-1977-le-cinema-reve-de-resurrection-54024733.html>.

2012, dir, Roland Emerich, Columbia Pictures, 2010.

A Scanner Darkly, dir, Richard Linklater, Warner Independent Pictures, 2006.

Edward Scissorhands, dir, Tim Burton, Twentieth Century Fox, 1993.

Fantasia, Dir, Walt Disney Pictures, 1940.

Gulliver's Travels, Dir, Dave Fleischer, Fleischer Studios, 1939.

Iron Man, Dir, Jon Favreau, Paramount Pictures, 2006.

Larry Flint, Dir, Milos Forman, Columbia Pictures Corporation, 1996.

Matrix, Dir, Andy et Larry Wachowski, Warner Bros, Pictures, 1999.

My Own Private Idaho, Dir Gus Van Sant, New Line Cinema, 1991.

Natural Born Killers, Dir, Oliver Stone, Warner Bros, Pictures 1994.

Out of the Inkwell, Dir, Max Fleischer, J,R, Bray Studios, 1919.

Sherlock Holmes, Dir, Ritchie, Warner Bros, Pictures, 2009.

Short Cuts, Dir, Robert Altman, Fine Line Features, 1993.

Star Trek, Dir, JJ Abrams, Paramount Pictures, 2010.

Waking Life, Dir, Richard Linklater, Fox Searchlight Picture, 2001.

RÉSUMÉS

A Scanner Darkly (2006), l'adaptation du roman de science-fiction de Philip K. Dick par le cinéaste américain Richard Linklater demeure une expérience cinématographique singulière dans le cinéma contemporain. Grâce à une utilisation numérique du procédé ancien de la rotoscopie, l'œuvre cinématographique de Linklater arpente un territoire novateur tout en développant une esthétique conceptuelle radicale et presque expérimentale, permettant d'associer étroitement forme et fond.

A Scanner Darkly (2006), American filmmaker Richard Linklater's adaptation of Philip K. Dick's science-fiction novel, remains a unique cinematic experience in contemporary cinema. Linklater's film breaks new ground thanks to the use of the digital rotoscoping process, which enables him to conceptualise and develop a new radical, almost experimental aesthetics that closely associates form and substance.

INDEX

Mots-clés : rotoscopie, adaptation cinématographique

Keywords : rotoscoping, film adaptation

AUTEURS

JULIEN ACHEMCHAME

Université Paul Valéry, Montpellier III, laboratoire RIRRA21
chargé d'enseignement
julien.achemchane@univ-montp3.fr