

Petite histoire du cinéma d'animation I Walt Disney

Piero Zanotto

Number 42, October 1965

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/51800ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (print)

1923-5100 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Zanotto, P. (1965). Petite histoire du cinéma d'animation I : Walt Disney. *Séquences*, (42), 56–64.



Walt

Disney

 Piero Zanotto

On a écrit de Walt Disney qu'il était le Ford du dessin animé. On veut souligner ainsi le caractère commercial de ses méthodes comparables à celles du travail à la

chaîne employées dans les usines d'automobiles. Dans les studios ensoleillés de la Walt Disney Productions, à Burbank, en Californie, le travail se ramifie en

plusieurs branches : dessin animé pour le cinéma et la télévision; documentaires sur la nature et ses merveilles ; reportages sur divers pays ; longs métrages avec des acteurs. L'engrenage est tel que, si Disney décidait à l'improviste de prendre sa retraite, la production pourrait continuer de longues années encore.

Un Esope moderne

Depuis longtemps déjà, le créateur de Mickey Mouse n'est que le superviseur et la marque de fabrique de tout ce que ses collaborateurs construisent à Burbank. Il a formé des équipes entières d'artistes qui dessinent à la... Disney.

Le dessinateur des années '20 est aujourd'hui un *producer* souriant, aux possibilités illimitées, qui applique des règles sévères et intangibles. Pour tous, depuis son frère Roy jusqu'au dernier des garçons de courses, il n'existe personne d'autre que "Walt". Il visite quotidiennement le Studio en entier. Dans les salles de sonorisation et de projection, il contrôle les dernières séquences tournées. Il participe aux réunions qui prévoient les créations et il passe en revue les *storyboards*, séries de dessins présentant les moments essentiels d'une histoire en train d'être réalisée.

C'est pourquoi, les films d'animation dont Disney ne serait pas l'au-

teur manqueraient de cet *humus* qui caractérise toute la filmographie de ce narrateur en images, considéré, à tort ou à raison, comme une sorte d'Esope moderne. La seule alternative possible est de choisir d'autres itinéraires.

La preuve en fut faite par Stephen Bosustow, collaborateur de Disney pour *Blanche-Neige*, *Bambi* et *Fantasia*. Quand, à la suite de difficultés syndicales, il fut congédié en 1941 avec treize de ses collègues, il dut, pour s'opposer à Disney, abolir tout ce qui rappelait le style O tout en courbes mobiles. Son personnage le plus célèbre est Mister Magoo, anti-héros très myope de mille aventures absurdes, dont la création se rattache à un surréalisme métaphysique d'inspiration très moderne.

De toute façon, Walt Disney reste le responsable de tout ce que sa firme met sur le marché. Il s'adresse surtout à un public de jeunes. On peut discuter de la valeur artistique de ses créations, mais sa connaissance de la psychologie des enfants et des adolescents — démontrée par chacune de ses initiatives, y compris Disneyland — est indéniable.

Aujourd'hui, la pression des modes et des styles nouveaux parallèlement au graphisme de la peinture moderne et à cet humour caustique teinté de surréalisme qui correspondent à la civilisation présen-

te bouleversée par la technique et souffrant d'une aridité spirituelle toujours plus évidente a relégué le dessin animé de Disney au second plan. Disney lui-même, dans une tentative pour s'adapter aux temps, produisit en 1953 et 1954 *Toot Whistle, Plunk and Boom* et *Melody*. Dans ces deux *cartoons*, le dessin était stylisé et l'auteur tentait de se rallier au nouveau courant. Mais il revint bientôt à la tradition "réaliste" qui, dans les années '30, grâce surtout à la création de personnages comme la souris Mickey et le canard Donald, lui avait gagné les sympathies de millions de spectateurs parlant les langues les plus diverses. C'est ainsi qu'il avait popularisé un genre que les pionniers, dans le sillage d'Emile Cohl, ne réussirent pas à prémunir contre une fantaisie abstraite difficilement accessible à des spectateurs sans préparation.

Un peu de biographie

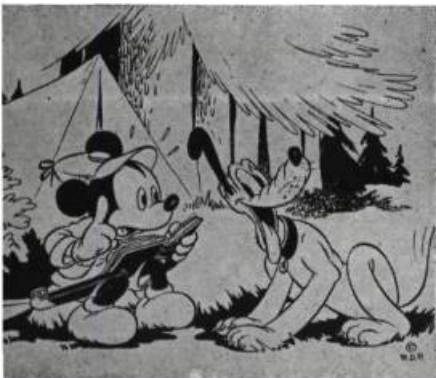
Quand Walt décida de se consacrer à la production de films dessinés, la première guerre mondiale était terminée depuis peu. Né à Chicago, le 5 décembre 1901, d'un père immigré d'Irlande, et enregistré sous l'état civil de Walt Elias Disney, il montra, dès l'enfance, des aptitudes pour le dessin en barbouillant les murs de petites figures d'animaux. Sa famille, plus tard fixée

au Kansas, était en piteuse posture économique. Il tâta un peu de tous les métiers, fut tour à tour facteur, vendeur de cacahuètes et camelot. Enfin, après diverses tentatives, il réussit à se faire agréer comme *cartoonist* dans un petit studio de publicité. Son premier film animé fut réalisé pour une fabrique de chocolat. Le succès l'encouragea (avec l'aide de Roy, le frère fidèle) à se consacrer à une activité créatrice pour son propre compte.

Ces débuts sont plutôt mal connus des biographes de Disney. Ils préférèrent commencer le récit de sa carrière de dessinateur à une époque de production déjà active. Voici, avec quel laconisme, Bob Thomas en parle dans le volume officiel de la Walt Disney Productions, *L'Art du dessin animé*: "En 1925, Walt Disney, venant de Kansas City, arriva à Hollywood pour fonder le premier studio de dessins animés. Confiant à son frère Roy la partie commerciale de l'entreprise, il commença à produire une série intitulée *Alice in Cartoonland* qui mettait en scène un héroïne vivante dans un décor de dessins animés. La vente eut un bon succès. Walt commença une autre série qui avait pour protagoniste le lapin Oswald. En 1928, il produisit le premier dessin animé sonore dans lequel apparaissait un nouveau personnage, la souris Mickey."

Mickey Mouse

Thomas oublie de nous dire qu'à l'origine le personnage portait deux noms différents : Mortimer et Mickey. Le lapin Oswald, protagoniste d'une série complète de films muets, avait été dérobé à Disney dans une chicane de contrat par la firme new-yorkaise pour laquelle il travaillait. Il lui fallait donc inventer un nouveau personnage qu'il pourrait op-



poser à la popularité du chat Félix de Pat Sullivan. Et ce personnage s'éleva à la dignité d'un type, grâce à la collaboration d'Ub Iwerks. On l'appela d'abord Mortimer. Mais alors que Disney commençait à lui arrondir davantage le museau et lui assurait un rôle toujours plus sympathique tout en lui embourgeoisant les traits jusqu'à le faire ressembler à l'Américain moyen, hon-

nête et optimiste. On le rebaptisa Mickey.

"Alter ego de Douglas Fairbanks, Mickey représenta l'opportunisme dynamique du *New Deal*", écrit Robert Benayoun. (1) En réalité, Disney humanisait en même temps une véritable escadre d'animaux variés (chevaux, oiseaux, mouches, chiens, éléphants, etc.) qui appartiennent à un faune de son invention. Il reflétait, avec un succès international extraordinaire, les sentiments et les aspirations de l'homme de la rue. Il arriva pour les *cartoons* disneyens ce qui s'était produit avec la comédie animée par la présence de *Charlot*. Tandis que, dans les films dessinés par d'autres auteurs (le pionnier Cohl, Ub Iwerks, Pat Sullivan, Max Fleischer), les créatures d'encre de chine étaient purement et simplement au service de *gags*, les actions de Mickey et compagnie, en cela semblables aux comédies en deux bobines du temps de Sennett, unissaient à la dimension fantastique des intentions satiriques.

Né avec le cinéma sonore en 1928, Mickey Mouse a été durant plus d'une décennie le symbole *tout court* du dessin animé et sa popularité dépassa celle des personnages vivants les plus connus.

(1) *Le dessin animé après Walt Disney*, J. J. Pauvert, Paris 1961.

— "Expulsé de la Yougoslavie pour conspiration contre un trône (dans une de ses comédies), prohibé dans l'Allemagne de Hitler parce qu'il était accompagné d'une armée d'animaux coiffés du casque prussien — ce qui fut considéré comme une allusion à l'armée nazie — il ne put être tenu éloigné bien longtemps même de ces pays". (2)

Il continua à s'adapter psychologiquement et esthétiquement : confirmation de l'actualité de cette souris au musée si mobile. Bien que Disney ait toujours nié des intentions sociales lorsqu'il caricaturait l'optimisme, le seul fait qu'il ait eu une si large audience suffit à démontrer que le grain de sel avec lequel Mickey affrontait les situations réelles les plus diverses et les plus imprévues donnait lieu à une identification inconsciente de la part des spectateurs de tous les continents. Par contre, cette actualité est recherchée dans les *cartoons* de Mickey et les Américains furent heureux de la trouver dans une des bandes les mieux réussies des "symphonies loufoques" : *The Three Little Pigs* (1933).

Les Symphonies loufoques

Encouragé et aidé par sa femme, ex-dessinatrice, Disney, dans le but

(2) Lewis Jacobs, *The Rise of the American Film*, Harcourt, Brace and Company, New York 1939.

de trouver sa veine propre de création dégagée de tout ce qui venait d'être fait par les autres *cartoonists*, imagina, en 1929, la série des *Silly Symphonies*. Il ne s'agissait pas d'une formule de cristallisation, mais d'une série de films aux trouvailles abasourdissantes, toujours avec de nouveaux personnages, ajoutés aux anciens sous le dénominateur commun de la musique et de la couleur.

Déjà le premier film sonorisé de Mickey, *Steamboat Willie* (1928), synchronisé après d'innombrables et fatigantes expériences, (Disney et ses collaborateurs travaillaient à l'aveuglette, inventaient à peu près tout et tiraient des effets comiques de leurs erreurs mêmes) laissait deviner quelle richesse et quel élargissement du champ du spectacle apportait au dessin animé la combinaison musique-couleur. La fantaisie que Disney réclamait de ses collaborateurs, en nombre toujours grandissant, devait aboutir à l'absurde absolu et côtoyer parfois la folie pure tout en s'accompagnant toujours cependant d'un dessin figuratif solidement lié à des motifs "réalistes". Tout devait évoquer chez les spectateurs un rappel inconscient du monde de tous les jours. Ainsi seulement, l'hilarité née du *gag* pourrait obtenir l'effet désiré. Il serait possible alors de les faire saisir et goûter même par les enfants.



Donald Duck

C'est durant la réalisation d'une "symphonie loufoque" (*The Old Mill*, 1937) qu'apparut l'exigence de donner l'autonomie et la tridimensionalité aux personnages. En conséquence, la première caméra "multiplane" fut construite dans les studios Disney. Bien que rudimentaire, cette caméra permettait de rendre le jeu de la perspective et de donner aux actions animées l'apparence de la réalité. Disney a déclaré: "Ce fut une chance que la période de notre plus grande expansion tombât entre les années '30 et '40, durant la crise économique. Nous pûmes ainsi attirer et retenir près de nous des talents qui, en d'autres temps, auraient cherché ail-

leurs un travail rémunérateur. Les jeunes d'aujourd'hui se découragent parce que pour devenir "animateur", il faut beaucoup de temps et de sacrifices. Un grand nombre ne peuvent aller jusqu'au bout". Considérant que les films dessinés nécessitent des années avant d'être à point (cela est vrai surtout des longs métrages et entraîne des frais énormes), on comprend que l'équipe artistique engagée par Disney ait dû se contenter de salaires relativement peu élevés.

Un des plus fidèles collaborateurs de Disney a été et continue d'être (surtout pour ce qu'il est convenu d'appeler les "effets spéciaux") Ub Iwerks. Avec lui, le dessinateur ca-

lifornien a donné vie à la faune qui sert d'environnement aux actions de Mickey, de son chien Pluto, de son ami Goofy, cabot imbecile humanisé, ganté et cravaté et, entre bien d'autres, de Donald Duck au caractère colérique, aigri, neurasthénique qui, en peu de temps, supplanta l'ami Mickey, parce que, dans ses réactions furibondes, il reflétait les exaspérations de l'homme de la rue.

A l'insu de Disney, les implications morales et éthiques de ses *cartoons* devenaient même parfois trop évidentes.

Les trois petits Cochons

Une des *Silly Symphonies* les mieux réussies, *Les trois petits Cochons*, réaffirma cette actualité de Disney. Elle sortit en 1933, à l'époque de la crise économique. Depuis peu, Roosevelt avait incité les Américains à coopérer afin que l'état de dépression soit surmonté grâce à l'aide de tous sur un front commun. Le film racontait l'histoire de trois petits cochons convoités par les désirs d'un loup famélique. Le plus sage d'entre eux réussissait à construire, pierre sur pierre, une maison, rempart invulnérable et protection sûre contre tout péril extérieur. La chansonnette *leitmotiv* de l'aventure: "Qui a peur du méchant loup?" devint en peu de temps très po-

pulaire, non seulement chez les jeunes, mais aussi chez les adultes, parce qu'elle s'était haussée à une signification d'optimisme et de confiance en un avenir plus serein.

Créateur d'un attirail technique aux ressources illimitées, Disney a toujours réussi à puiser dans sa fantaisie enthousiaste (quelquefois avec trop de complaisance et en viciant sa source d'inspiration) et à obtenir des effets d'une efficacité psychologique indubitable. "Le vrai comique à l'écran est visuel", a-t-il toujours affirmé. Il ajoute encore. "Les passions humaines illustrées par des animaux sont d'un effet certain." Et la couleur joue toujours en cela un rôle de premier plan. Quand, par exemple, dans *Les trois petits Cochons*, le loup devient bleu et puis violet, en s'épuisant à souffler contre la maison de briques, nous constatons que les effets chromatiques éclairent le spectateur sur la portée "réaliste" d'une situation qui frôle le "suspense".

Ce changement de pigmentation révèle concrètement l'état d'âme du "méchant" dans son envie et son impuissance. Ainsi en est-il dans un des courts métrages ayant pour protagoniste cette quintessence de la race canine, Pluto. Nous assistons à une opération de sauvetage par un gros Saint-Bernard dans les glaciers de haute monta-

gne. Pluto est bleuâtre et rigide de froid. Au fur et à mesure qu'il avale l'eau-de-vie apportée par le quadrupède ami, son corps retrouve la mobilité et les couleurs de la vie. Les métamorphoses de la couleur s'accompagnent d'une partition musicale et d'un bruitage dont le rôle est de provoquer chez le spectateur des réactions émotives précises.

La fantaisie est au service de la réalité chez ce fabuliste accusé, à tort le plus souvent, de se répéter, de ressasser de vieux sujets, en un mot d'être tari. Comme si tous les artistes (voyez par exemple Chaplin) ne cessaient de reparcourir des itinéraires déjà connus, en montrant chaque fois des aspects encore inédits. Le cinéma est grandement redevable à Disney. Sans lui, un Bostow, si différent, n'aurait pu trouver des points d'appui solides pour ses propres créations définies justement comme antidisneyennes. Si Disney n'existait pas, les "conformistes" du dessin animé seraient seuls en lice sans autre mesure qu'eux-mêmes.

Blanche-Neige et les sept nains

Il était logique que, se décidant à donner vie pour la première fois dans l'histoire du cinéma à des longs métrages dessinés, Disney puisât dans le monde de la fable afin d'y trouver les éléments et la matière appropriés à ses moyens d'expression et à son style. On peut considérer *Les trois petits Cochons* comme le prélude au premier conte d'envergure emprunté à l'oeuvre des frères Jacob et Wilhelm Grimm: *Snow White and the Seven Dwarfs*, (Blanche-Neige et les sept nains) 1938. Ce n'est pas une transcription fidèle, du reste impossible, de l'oeuvre originale. Tout en travaillant sur un terrain exploré et connu, Disney communique à l'histoire de la petite princesse, victime d'une reine cruelle au pouvoir magique et sauvée in extremis par l'amour du Prince charmant, sa vision propre du monde qui rappelle encore les *Silly Symphonies*.

Il n'insiste pas délibérément sur les protagonistes humains, mais il invente, avec une délicieuse faune,

Blanche-Neige
et les
sept nains,
de
Walt
Disney



sept caractères différents pour les nains qui forment un chœur débordant de joie. Aux petits animaux et aux sept homoncules, changés en gnomes bons et généreux, sont confiés les *gags* qui se déroulent dans une atmosphère de sympathie et de poésie. C'est à eux que revient le succès du film, si éclatant en chaque pays qu'il découragea pour longtemps la concurrence. Et Disney s'en souviendra plus tard quand il réalisera les contes de Perrault : *Cinderella* (Cendrillon), 1949, et *Sleeping Beauty* (La Belle au Bois Dormant), 1959. Les souriceaux, antagonistes du chat Lucifer dans le premier aussi bien que les trois petites fées du deuxième sont des variations sur le thème des sept nains.

Avec *Blanche-Neige*, l'emploi de la caméra "multiplane" commence à donner des résultats positifs. Les figures animées se meuvent avec aisance dans le champ. Le jeu de la perspective est sans aucun doute visualisé selon les règles de l'art réaliste. Pourtant c'est seulement quand la "multiplane" passe de la verticale à l'horizontale que l'illusion en perspective de la structure architecturale et la variété des plans des paysages naturels avec les clairs-obscurs en couleurs savamment dosés atteignent des effets optiques très voisins de la perfection. L'oeil est comblé par une impression complète du relief à trois dimensions.

En même temps que le "style O", est mise en vigueur cette autre règle fondamentale: le recours continu à un modèle vivant pour l'animation de chaque figure humaine ou animale, en demeurant le plus fidèle possible à la réalité. Méthode que Disney avait faite sienne dès les débuts par une intuition créatrice profonde avec la préoccupation de rencontrer la faveur, non pas d'une élite d'initiés, mais d'un public hétérogène toujours plus nombreux.

Nous devons rapporter à cette préoccupation les tentatives d'évolution de Disney après *Blanche-Neige*. Il n'est pas étonnant qu'il ait plus ou moins atteint ses objectifs. Nous ne pensons pas surtout au *Pinocchio* réalisé en 1939-40 et tiré du chef-d'oeuvre de Collodi dont le point de vue plus que l'interprétation graphico-somatique est faible; moins encore aux agréables et touchantes créations de l'éléphantin Dumbo et du faon Bambi, mais plutôt au retour en grand style du monde des *Silly Symphonies* avec *Fantasia* et ces films — il y en a toute une série — qui présentent des dessins animés en compagnie d'acteurs vivants.

(suite au prochain numéro)

(Tous droits réservés
Rivista del cinematografo
et Séquences)