

# il canone cinematografico the film canon

a cura di/*edited by*  
Pietro Bianchi  
Giulio Bursi  
Simone Venturini

FilmForum/2010

Dipartimento  
di Storia e Tutela  
dei Beni Culturali  
DAMS/Gorizia  
Università  
degli Studi di Udine

Forum



## Stratégies d'auto-canonisation: le cas Walt Disney

Au-delà de la notion, riche, complexe et mouvante de *canon*, cet article souhaite s'attacher aux processus de canonisation, eux-mêmes multiples et problématiques, et, plus particulièrement, à une notion quelque peu singulière qui n'est autre que l'*auto-canonisation*. Il faut entendre par là ces situations, relativement extraordinaires, d'artistes ou parfois de producteurs qui, au moment même de la conception d'une œuvre, pensent non seulement en termes d'ambition esthétique et de réussite commerciale, mais aussi en termes d'imposition de paradigme. Il s'agit pour ces visionnaires de comprendre au mieux leur position, leur place dans l'histoire des images, avec la prétention, tout de même peu commune, de vouloir bouleverser cette histoire, d'y créer une rupture telle que leur œuvre pourrait devenir un nouveau modèle de films, un nouveau point de référence, un nouvel archétype, voire une nouvelle norme, soit autant de notions que l'on peut voir généralement rassemblées sous le terme de «*canon*».

Ces personnalités n'ont pas simplement travaillé à leur propre légende et à la médiatisation de leur travail; elles ont tenté, avec plus ou moins de succès, d'imposer une œuvre comme nouvel étalon de la production cinématographique. Chacun trouvera quelques exemples dans sa cinéphilie personnelle: peut-être Charles Chaplin, Orson Welles, ou encore, beaucoup plus récemment, James Cameron, qui s'y est beaucoup employé autour de son dernier film, *Avatar* (2009), soutenu par une très grande partie de l'industrie hollywoodienne, mais sans le succès institutionnel escompté (son échec face à l'Académie des Oscars).

Le cas de figure auquel cet article est consacré est peut-être le cas le plus singulier et le plus manifeste de ce type d'ambition. Il s'agit d'un artiste et d'un producteur d'exception qui réussit si bien à faire reconnaître ses films comme des œuvres majeures, tant par le public que par les institutions, qu'il parvint pratiquement à réduire tout un type de production cinématographique à son simple nom: Walt Disney.<sup>1</sup>

Il était une fois Walt Disney

Récemment, en 2006, une importante exposition intitulée *Il était une fois Walt Disney. Aux sources de l'art des Studios Disney*, montée d'abord au Grand Palais, à Paris, par la Réunion des musées nationaux, puis montrée ensuite, en 2007, au Musée des Beaux-arts de Montréal, finissait de consacrer le célèbre producteur. Le commissariat de l'exposition était assuré par Bruno Girveau (responsable des collections de l'École nationale des Beaux-arts de Paris), aidé par Guy Cogeval (directeur du Musée des Beaux-arts de Montréal), Dominique Païni (théoricien des arts visuels, programmeur, conservateur et commissaire d'exposition) et Pierre Lambert (présenté comme historien du cinéma, mais surtout connu comme un ancien attaché de presse de Walt Disney France, auteur de grands livres illustrés sur les plus fameux films de la firme<sup>2</sup> et, très probablement, garant de la «bonne tenue» de l'exposition aux yeux de la compagnie Disney).

Le premier panneau de cette exposition débute par une question «Walt Disney au musée?», qui est aussi la première phrase du catalogue, qui fait mine d'interroger le public:

*Comment expliquer en effet l'entrée de Walt Disney et de la cohorte de ses personnages, de Mickey à Mougli, dans un grand palais où depuis quarante ans ont été célébrés des maîtres incontestés, Nicolas Poussin, Édouard Manet ou Pablo Picasso?*

Le visiteur comprend vite que l'exposition tout entière va s'efforcer de répondre à la question et de légitimer la présence de Disney dans le glorieux espace muséal. Et c'est précisément ce qui a fait de cette exposition un événement un peu manqué, puisqu'il se borne à répéter infatigablement deux arguments, fragiles, au visiteur. Le premier consiste à décréter que Disney mérite d'être au musée parce qu'il s'est inspiré de références picturales européennes prestigieuses (c'est la première partie de l'exposition). Le second argument justifie la présence de Disney au musée dans la mesure où les images sorties de ses studios ont marqué le XX<sup>e</sup> siècle et inspiré de nombreux artistes (c'est la seconde partie de l'exposition, consacrée au emploi de figures disneyennes – Mickey et Donald surtout – dans le pop art et l'art contemporain, d'Andy Warhol à Christian Boltanski). Disney apparaît en conséquence comme un roi du divertissement populaire cinématographique (et plus largement médiatique) dont les références culturelles et les inventions visuelles lui permettent de se hisser au rang des plus grands artistes de l'histoire de l'art occidental.

*Disney était pourtant sans l'avouer tout à fait fasciné par la culture et les artistes, parfois les plus radicaux. Disney était éminemment curieux et, dès qu'il en trouvait le temps, il voyageait, lisait, se remplissait de toutes les images et de tous les mots qu'il pouvait saisir, particulièrement dans la culture européenne. Mais il considérait cette culture avec inoïtablement, parfois avec un certain cynisme, comme on le fait d'un matériau de travail que l'on peut façonner, distordre, mélanger. Disney était d'abord américain, avec ce que cela comporte d'irritant pour un Européen: énergie et optimisme, aplomb et désinvolture.<sup>4</sup>*

Bref, non sans la convocation d'un certain nombre de clichés, Disney et ses œuvres se trouvent canonisés par une exposition qui se donne pour ambition d'expliquer les raisons mêmes de cette canonisation. C'est évidemment d'abord quelque peu naïf.

D'abord parce que ces arguments sont loin d'être neufs, et qu'ils sont peut-être même usés jusqu'à la corde. Le cinéma d'animation était en effet entré comme sujet d'étude dans les universités en France avec de semblables arguments. La thèse de doctorat de Marie Thérèse Ponceat, généralement considérée comme le premier document de référence universitaire en France sur le cinéma d'animation, publiée en 1952 avec une préface du philosophe esthéticien Étienne Souriau, entreprenait, par l'évocation la figure de Disney, d'intégrer le cinéma d'animation au système des Beaux-arts défini par Souriau.<sup>3</sup> Cette thèse se prolongeait par une étude

comparative des illustrations du Moyen Âge et des dessins animés.<sup>6</sup> Disney trouvait donc déjà sa crédibilité artistique dans ses références aux images de la vieille Europe.

Par ailleurs, maintenir en permanence un discours de va-et-vient entre «low arts» et «high arts» est la politique de communication favorite de la maison Disney. Il s'agit de rappeler inlassablement et conjointement le mépris de Disney pour tout rapport intellectuel à sa production (voir la citation fréquente de cette prétendue phrase-testament de Disney: «J'ai toujours fait le même cauchemar: je rêve que l'un de mes films échoue dans un cinéma d'art et d'essais»<sup>7</sup> et, dans le même temps, rappeler son exigence savante et ses collaborations ou ses amitiés pour des artistes de premier plan (Dali, Eisenstein, Fishinger, etc.).

À bien la considérer, il apparaît que cette exposition montre avant tout qu'il n'y a en vérité aucun besoin de canoniser Disney, qui s'est lui-même auto-canonisé y a bien longtemps, en suivant une stratégie, savamment élaborée semble-t-il, afin de faire régner son nom et ses productions, sans partage et sans équivalence, sur le champ du cinéma d'animation.

Très vite préoccupé par la manière dont il était perçu dans le champ artistique, Walt Disney, en reprenant l'idéologie de l'animateur-artiste que Winsor McCay avait contribué à forger dès le début des années dix, a tenté de faire reconnaître ses œuvres comme des dessins animés extraordinaires, au sens où ils devaient s'imposer comme des films de référence, connus et admirés de tous. Dans l'écriture même du scénario, dans les dessins des personnages, dans les références des décors, dans les registres d'animation et dans la mise en scène, Disney a placé intentionnellement des éléments de rhétorique qui permettront à un discours de canonisation de s'instaurer quasi immédiatement au moment de la sortie des films. Cela témoigne bien entendu d'une très grande intelligence de Disney des attentes du public et des institutions (au sens large).

Rétrospectivement, il semble que Disney ait construit son autorité en cinq étapes, qui sont autant de projets d'œuvres (films ou de séries animées). Il s'agit d'un classement didactique bien entendu, où les étapes ne se succèdent pas et ne se substituent pas les unes aux autres, mais se superposent et se prolongent. Ces cinq étapes sont les suivantes: la reconnaissance d'un savoir-faire technique (c'est le défi des *Alice's comedies*);<sup>8</sup> la reconnaissance de l'inventivité *cartoonesque* (c'est le défi d'*Oswald*);<sup>9</sup> l'imposition d'une nouvelle norme esthétique (c'est le défi de Mickey);<sup>10</sup> la reconnaissance d'une vision artistique (c'est le défi de *Blanche-Neige*);<sup>11</sup> la suggestion d'un discours réflexif et autarcique prévenant l'image de marque Disney (c'est le défi de *Pinocchio*).<sup>12</sup> Selon cette perspective, il apparaît clairement que *Fantasia* (1940) fut à la fois le point culminant de la stratégie et son point de limite, au vu de son relatif échec, une sorte de climax entérinant la stratégie.

D'ailleurs, Walt Disney, on le sait, se détacha progressivement de la production de ses longs métrages animés dès lors que la reconnaissance qu'il avait cherchée, supposant l'imposition hégémonique de sa vision de l'animation et le déclin de ses adversaires, fut avérée. Disney, qui contrôla jusqu'au moindre détail des cinq premiers longs métrages animés (*Blanche-Neige*, *Pinocchio*, *Fantasia*, *Bambi*<sup>13</sup> et *Cendrillon*),<sup>14</sup> supervisa de manière de plus en plus lointaine les films suivants, jusqu'à se rendre, d'après certains témoignages, complètement indisponible dès le début des années cinquante (soit durant la préparation de la *Belle et le chocard*;<sup>15</sup> sorti en 1952). Disney se passionna alors pour le projet de Disneyland et la production de documentaires et d'émissions de télévision, sans doute certain d'avoir préalablement et durablement imposé ses propres normes dont il n'a plus à se soucier.

*Alice's Comedies ou la maîtrise technique*

*Alice's Wonderland* (ou *Alice in Wonderland*, ou aussi *in Cartoonland*) est une série produite entre 1923 et 1927 (60 épisodes) dont le succès est sans doute dû à celui qui sera un fidèle collaborateur de Walt Disney, Ub

Iwerks, grand technicien expérimentateur. Au début des années vingt, la mode est au film hybride, à la combinaison des scènes de «live-action» et des scènes d'animation. Walt Disney s'y essaye avec ses différents *Laugh-O-Grams*, mais ce sont surtout les frères Fleischer qui retiennent l'attention, parvenant à imposer, dès 1916, la figure du petit clown Koko qui abandonne son écran de papier pour se risquer dans le monde réel qui entoure la table de l'animateur.<sup>16</sup> Disney développe donc l'idée de renverser ce concept de l'intrusion d'un personnage animé dans la réalité et se propose d'injecter une personne humaine dans un univers animé, prenant ainsi le contrepied de la concurrence en la battant sur son propre terrain (le mélange d'images en prises de vue réelles et animées). La manière précise avec laquelle Disney a composé ses images mélangées reste toujours aujourd'hui partiellement inconnue; on peut dire toutefois qu'il s'agit d'un procédé de double exposition de la pellicule (les scènes de «live-action» étant tournées après les scènes animées)<sup>17</sup> dont le pouvoir d'émouvement a pour but de surpasser les images des frères Fleischer. Si, dans leur série, *Out of the Inkwell*, c'est la table à dessin qui sert de portail entre les deux univers (Koko descend de la page, comme s'il s'agissait d'une scène), dans les *Alice's Comedies*, c'est le personnage central, une actrice qui tend vers la figurine, qui sert de charnière.<sup>18</sup>

Par la suite, les productions Disney s'essayeront fréquemment à ces formes hybrides (*Mary Poppins*<sup>19</sup> ou *Who Framed Roger Rabbit*<sup>20</sup> en sont de célèbres exemples), qui sont toujours l'occasion de s'étonner des performances techniques. Mais il importe de bien comprendre que dès la fin des années dix, les principales recherches de Disney sont consacrées à la maîtrise technique du dessin d'animation, étudiant pour y parvenir de fond en comble l'ouvrage d'Edwin George Lutz,<sup>21</sup> les travaux du photographe d'Edward Maybridge sur la locomotion, ou les films d'Émile Reynaud, de James Stuart Blackton et de Winsor McCay. Il s'agit donc avec *Alice* de réussir non seulement cette phase d'assimilation des procédés, mais d'en faire une démonstration éclatante. Disney restera ensuite toute sa vie préoccupé par l'innovation technologique, faisant notamment de la série *Silly Symphonies* le lieu de très nombreuses expérimentations (les cartoons de cette série servaient, entre autres, de banc d'essai pour l'application du technicolor ou de la caméra multiplaine).<sup>22</sup>

#### Oswald ou l'extravagance du cartoon

*Oswald the Lucky Rabbit* est apparu pour la première fois sur les écrans de cinéma en septembre 1927. Il préfigure de quelques semaines la naissance de Mickey Mouse (qui aura pour mission de le remplacer puisque Disney perd les droits d'exploitation d'Oswald).<sup>23</sup> Ub Iwerks et Walt Disney inventent cette fois une formule de personnages et de situations capables de rivaliser avec le cartoon inventif qui domine les années '20, *Felix the Cat* d'Otto Messmer et Pat Sullivan. Il est d'ailleurs un temps envisagé de faire de Julius, le chat d'Alice, le personnage phare de ce cartoon, mais Universal, qui distribuait à cette époque les cartoons de Disney, leur demande d'inventer un nouveau personnage, peut-être pour éviter cette confrontation directe.<sup>24</sup>

*Oswald le lapin* est le prototype du cartoon tel qu'il se fera par la suite à la Disney: composition des silhouettes des figurines à base de cercles, relative élasticité des formes (appréciée par Eisenstein et commentée sous l'idée de plasmaticité),<sup>25</sup> comique de situation basé sur le caractère du personnage, gestion permanente des mouvements et du timing de manière à ce que, selon le dogme disneyen en train de s'élaborer, le dessin soit pénétré de vie,<sup>26</sup> expressivité importante du visage des protagonistes (qui aboutira bientôt à penser les personnages comme des acteurs de cinéma et non comme des formes dessinées), anthropomorphisme animalier qui tend à se généraliser, intrigues malicieuses, aimables, et, la plupart du temps, champêtres, rétus du cartoon comme simple accumulation de gags au profit d'une intrigue plus linéaire.

Bref, avec *Oswald* (26 épisodes), Disney s'impose dans l'industrie du cartoon: rythme, inventivité,

«characterisation» des personnages... Les principes fondamentaux des cartoons des années '20 sont présents et développés. Il restera simplement à domestiquer l'énergie humoristique sauvage des personnages. Ainsi Mickey, d'abord agressif comme Oswald, optera rapidement pour une plus grande douceur au fil des cartoons. À présent, Disney peut revendiquer une marque de fabrique, tant d'un point de vue technique que figuratif et narratif. Le stade suivant est donc tout naturellement de prendre l'ascendant sur le reste de la production en apportant un supplément qui le distingue absolument de la concurrence. La réception des premiers épisodes de la série Mickey Mouse est à cet égard passionnante.

#### Mickey Mouse ou l'écriture du mythe

En mars 1928, Disney, en fin de contrat avec la Universal, réalisa secrètement *Plane Crazy*, puis, dans la foulée, *Gallopin Gaucho*, qui ne remportèrent qu'un maigre succès et n'intéressèrent pas les distributeurs. Pour le troisième épisode, le célèbre *Steamboat Willie*, Iwerks et Disney s'inspirèrent du tout récent succès de Buster Keaton,<sup>27</sup> avec l'idée de proposer le premier cartoon sonorisé. La sonorisation et la réception même de ce dessin animé ont été épiques et maintes fois racontées. Face au succès fulgurant de ce cartoon, qui allait fixer irrémédiablement semble-t-il les normes de la synchronisation entre bande sonore et bande visuelle (l'utilisation abondante du figurisme, que l'on nommera par la suite du «mickey mouising»), Disney comprend l'enjeu historique du moment, retire immédiatement de l'affiche les deux premiers épisodes de la série (qu'il ressortira par la suite sonorisés) et tente de faire passer, non sans succès, *Steamboat Willie* comme la première apparition de Mickey Mouse à l'écran. Disney relit sa propre histoire, travaille au mythe de Mickey et commence à écrire sa propre légende. Il faut rappeler par ailleurs le lien très spécial qui unit Disney à Mickey, puisque c'est lui qui assurera durant vingt ans la voix de la souris et qui ordonnera sa présence dans le dessin animé *Fantasia* (envers et contre toute logique et du personnage), persuadé que ce film sera immédiatement reçu comme un film canon du cinéma d'animation et du cinéma musical.<sup>28</sup>

Comme l'écrit Giannalberto Bendazzi, Disney ne déclenche aucunement une révolution technique, mais bien une révolution de produire: un style animé va désormais s'imposer comme la norme, et tout ce qui n'en relève pas sera considéré comme la marge.

*Pendant longtemps Disney fut le seul paramètre existant. Non seulement il vainquit la concurrence, mais il l'effaça. Dans la conscience des spectateurs, il fut accepté comme l'unique modèle possible de l'animation. Dessin animé et dessin disneyen ne firent qu'un. Lui-même, et sans doute pour de légitimes raisons d'image, confirma cette idée jusqu'à déclarer et théorisa le cinéma d'animation comme s'il n'avait jamais existé et ne pouvait exister dans une autre forme que celle qu'il avait modelée.*<sup>29</sup>

#### Blanche-Neige ou l'application de la norme

La quatrième étape, cruciale, est celle de la concrétisation de la consécration tant recherchée. Elle se cristallise bien sûr dans *Blanche-Neige et les 7 nains* et le passage de la forme courte à celle du long métrage, permettant à Disney de quitter l'industrie de l'intermède cinématographique. Cette entreprise de transfiguration du champ cinématographique de l'animation repose sur trois axes de travail.

Le premier axe est celui de l'affirmation d'une culture des images et des histoires. Disney entend légitimer son entreprise en référant à la culture européenne qui lui semble incontestable. Aidé et conseillé par ses artistes,

Disney, dès le début des années trente, commence à acquérir des livres de référence. Au moment où il se lance dans la production de *Blanche-Neige* (en 1934), adapté du célèbre conte allemand des frères Grimm, il multiplie les achats d'ouvrages pour constituer une bibliothèque, un véritable trésor documentaire à destination de ses équipes artistiques.

Durant l'été 1935, il effectue un séjour en Europe et rapporte près de 350 livres évoquant les travaux de célèbres illustrateurs comme Arthur Rackham, Gustave Doré et Honoré Daumier (deux sources majeures d'inspiration des artistes Disney), Benjamin Rabier, Ludwig Richter, Wilhelm Busch, ou Heinrich Kley (l'un des artistes préférés de Disney).<sup>30</sup> La bibliothèque continua d'être très régulièrement alimentée dans toutes les disciplines (littérature, histoire de l'art, architecture, science et technique, livres pour enfants), et joua un rôle central dans l'esthétique Disney.<sup>31</sup> De la même manière, Disney s'intéressa à la littérature classique européenne afin d'y trouver des intrigues pour ses films (en 1943, il dressa une liste de tous les chefs-d'œuvre qui pourraient faire l'objet d'une adaptation: la Bible, *Cendrillon*, *Robin des Bois*, *Robinson Crusoe*, *Le Roman de Renart*, *Ivanhoé*, *Le Songe d'une nuit d'été*, *L'Olympe*, *La Divine Comédie*, *L'Île mystérieuse* de Jules Verne ou encore *Le Barbier de Séville*).<sup>32</sup> Les sources ne sont pas cachées, mais toujours au contraire bien revendiquées, comme l'indiquent les premiers plans des films, ces fameux livres anciens, à la reliure lourde, dorée et prestigieuse, qu'il faut ouvrir pour entrer dans la fiction ou les designs soignés et nostalgiques des villages et châteaux relevant d'une Europe moyenâgeuse et néo-gothique fantasmée. Le programme des adaptations aime d'ailleurs à se dévoiler: dans l'un des premiers plans de *Pinocchio*, le livre qui va bientôt s'ouvrir trouve pour compagnons d'étagère les ouvrages relatant les aventures de *Peter Pan* ou *Alice*, comme si leur statut de futurs classiques de l'animation Disney était déjà prémédité. Il faut encore ajouter que Disney engagea expressément de nombreux artistes européens, dont les plus célèbres sont le Suédois Gustaf Tenggren, le Hongrois Ferdinand Horvath, les Allemands Wolfgang Reitherman et Albert Hurter, ou encore le New-Yorkais d'origine ukrainienne Vladimir Tytla, qui tous jouèrent un rôle important dans l'élaboration de *Blanche-Neige*. Ce travail d'identification des sources a bien sûr déjà été mené en profondeur par Robin Allan.<sup>33</sup>

Le deuxième axe consiste en l'inscription du travail animé dans la logique des beaux-arts. Dès le début des années trente, à la demande de Disney, et sous son contrôle,<sup>34</sup> Don Graham, professeur au prestigieux Chouinard Art Institute (une école d'art californienne), ainsi que d'autres artistes professeurs éminents<sup>35</sup> propose leur enseignement aux animateurs de Disney sur l'anatomie humaine et animale, l'harmonie des couleurs, l'analyse de l'action ou encore le jeu de l'acteur. Graham renforça et systématisa considérablement le style Disney dans le sens d'un réalisme croissant. Ses connaissances en sciences physiques transparaissent dans son insistance pour obtenir des dessins présentant des indications de poids, de mouvement et d'espace. Graham exigeait des matrices équilibrant espace, mouvement et volumes, pour permettre la perception par le spectateur d'un espace narratif dramatique qui n'existe pas naturellement sur un écran en deux dimensions.<sup>36</sup>

Les dessins animés de Walt Disney devaient donc sembler les plus réels possible (gravité, perspective, volumes) et renvoyer directement à la vie («de life-like») était un terme légitime à en croire Norman M. Klein.<sup>37</sup> C'est pourquoi les animateurs, en plus des cours dispensés selon le modèle de Graham, étaient amenés à étudier l'art vivant du «cinéma naturel».

Cette imitation des codes du cinéma classique constitue bien entendu le troisième axe de travail. Éclairage, mise en scène, montage... Les longs-métrages de Disney voulaient s'imposer davantage dans la cour cinématographique que dans celle de la fantasmagorie, que Disney reniait un peu plus chaque jour. L'hyperréalisme pratiqué par Disney faisait appel à une série de règles d'or et de codes précis,<sup>38</sup> dont la principale exige que la conception de l'action et du contexte du dessin animé corresponde en tout point au contexte et à l'action tels qu'ils seraient conçus dans un film de «cinéma naturel» représentant la réalité. Durant la préparation de *Blanche-Neige et les Sept Nains*, les dessinateurs visionnaient péle-mêle des films de Chaplin,

Fritz Lang, Friedrich W. Murnau, Paul Leni ou George Cukor,<sup>39</sup> puisque son *Roméo et Juliette*, sorti sur les écrans en 1936, fut donné pour modèle par Disney à ses amateurs. Par ailleurs, Disney avait suggéré les acteurs Douglas Fairbanks et Janet Gaynor comme modèles du Prince et de Blanche-Neige.<sup>40</sup> Enfin, la force mélodramatique de l'intrigue avait elle aussi pour référence le cinéma dramatique et en aucun cas l'horizon du cartoon.

L'immense succès du film (au point d'être souvent considéré à tort par le grand public comme le premier long métrage animé) entraîna la reconnaissance institutionnelle. Le film fut récompensé par l'Oscar de la meilleure musique, mais aussi par un Oscar d'honneur spécifique, remis à Walt Disney pour son travail extraordinaire sur le cinéma d'animation.<sup>41</sup> Ce n'est donc pas le film, le réalisateur ou le producteur qui fut récompensé, mais, dans un amalgame très profitable, Disney lui-même pour son travail de transformation de la norme du cinéma d'animation.<sup>42</sup>

Afin d'entériner lui-même la reconnaissance de son œuvre, Walt Disney avait organisé une exposition des dessins de *Blanche-Neige* (intitulée le *Pays des nains*) dès les séances d'avant-première du film au Carthay Circle Theater. Cette première exposition de son travail aurait été vue par 100 000 visiteurs.<sup>43</sup> Par la suite, le Whitney Museum of American Art, le Museum of Modern Art de New York, ou le County Museum of Art de Los Angeles montreraient ses dessins. En août 1938, Disney passera un accord avec la galerie Courvoisier de San Francisco pour la mise en vente à un certain nombre de musées et de collectionneurs des milliers de celluloses et des centaines de dessins d'animation.

#### Pinocchio ou l'art du manifeste

Enfin, la cinquième et dernière étape de ce travail de reconnaissance est celle de l'intégration de ce discours même dans les œuvres. En effet, chaque film de Disney devra désormais conforter cette norme et annoncer au public un nouveau film d'exception, obéissant aux exigences idéologiques et esthétiques de Disney.

De ce point de vue, il est remarquable que *Pinocchio* succède à *Blanche-Neige*. On y retrouve bien entendu, de manière encore plus développée, les différents arguments déjà cités: la maîtrise technique (en particulier des effets spéciaux, des lumières et des profondeurs dans les décors), la maîtrise du récit et du rythme en particulier (dans l'animation des personnages, mais aussi dans l'alternance des moments humoristiques et mélodramatiques), la normalisation esthétique du «life-like», la légitimation artistique par les références européennes (surtout allemande et italienne),<sup>44</sup> picturales et cinématographiques.<sup>45</sup>

Mais surtout ce long métrage est celui dans lequel l'idéologie fantasmagorique de Disney va pleinement s'exprimer puisqu'il s'agit de transformer un objet, une figurine, une petite marionnette, en un véritable petit garçon (soit passer de l'illusion de la vie à la vraie vie par un coup de baguette magique, Gepetto s'affichant comme la figure double de Disney et la baguette magique de la fée se laissant lire comme la métaphore du coup de crayon du dessinateur). Ainsi, *Pinocchio* est en quelque sorte non seulement une jolte allégorie et une mise en abyme de l'entreprise disneyenne, mais aussi un manifeste programmatique, puisque Disney se consacra beaucoup par la suite aux films en prises de vue réelles et aux animatroniques de ses parcs d'attractions.

Plus que toute autre, une scène est emblématique de ce discours. Pinocchio, dans le théâtre de marionnettes de l'horrible Stromboli, effectue un numéro de danse mettant en évidence ses fantastiques qualités face à d'autres marionnettes. Il y chante à tue-tête sa différence:

*I've got no strings /  
So I have fun /  
I'm not tied up to anyone /*



*They've got strings /  
But you can see /  
There are no strings on me.*

Désormais, les personnages de Disney chantent leurs propres louanges. Voilà donc une série d'éléments, rhétoriques, poétiques, et sociologiques, qui à mon sens, plaident en faveur de cette thèse d'une véritable stratégie d'auto-canonisation de ses films et de ses conceptions par Disney. Cependant, les studios Disney, surtout après la mort de Walt, ont parfois souffert de la canonisation de ses premiers films qui pouvait se retourner contre de nouvelles productions (l'échec de *Taram et Le chandron magique*,<sup>46</sup> par exemple, jugé comme un «disney raté», car n'affichant pas les bonnes et traditionnelles valeurs esthétiques et thématiques de la maison de production). Dernièrement, ce discours s'est fait encore très présent, dans la critique journalistique généraliste, qui a toujours adhéré avec beaucoup d'enthousiasme aux dogmes disneyens, puisque lors de la sortie, il y a quelque temps, de *La Princesse et la grenouille* produit par John Lasseter<sup>47</sup> (qui était précédemment à la tête de la firme Pixar spécialisée en images de synthèse), il était possible de lire un peu partout et avec une belle unanimité le même argument de critique du film: enfin un vrai Disney!<sup>48</sup>

## Notes

- <sup>1</sup> Il n'est d'ailleurs pas rare qu'en Belgique et en France, on entende encore parler de «petits mickeys» pour dire des dessins animés.
- <sup>2</sup> Pierre Lambert, *Pinocchio*, Démons et Merveilles, Paris 1995; Pierre Lambert, *Mickey*, Démons et Merveilles, Paris 1998; Pierre Lambert, *Blanche-Neige*, Démons et Merveilles, Paris 2000; Pierre Lambert et Bruno Girveau, *Walt Disney, L'âge d'or*, Démons et Merveilles, Paris 2006.
- <sup>3</sup> Bruno Girveau, *Walt Disney au mariage?*, dans Bruno Girveau (sous la direction de), *Il était une fois Walt Disney*, Éditions de la Réunion des musées nationaux, Paris 2006, p. 16.
- <sup>4</sup> *Idem*, p. 33.
- <sup>5</sup> Marie-Thérèse Poncet, *Esthétique du dessin animé*, Librairie Nizet, Paris 1952.
- <sup>6</sup> Marie-Thérèse Poncet, *Étude comparative des illustrations du Moyen Âge et des dessins animés*, A.-G. Nizet, Paris 1952.
- <sup>7</sup> Cité par Maurice Bessy, *Walt Disney*, Collection Cinéma d'aujourd'hui, Seghers, Paris 1970, p. 66. Rappelé par Bruno Girveau dans le catalogue de l'exposition. Bruno Girveau, *Au-delà du miroir: littérature et cinéma chez Walt Disney*, dans Bruno Girveau (sous la direction de), *Il était une fois Walt Disney*, cit., p. 205.
- <sup>8</sup> Le premier épisode date de 1923.
- <sup>9</sup> Le premier épisode date de 1927.
- <sup>10</sup> Créé en 1928.
- <sup>11</sup> Sorti sur les écrans en 1937.
- <sup>12</sup> Réalisé en 1940.
- <sup>13</sup> Réalisé en 1942.
- <sup>14</sup> Sorti sur les écrans en 1950.
- <sup>15</sup> Rapporté, entre autres, par Pierre Lambert, *Walt Disney. Démontage du dessin animé*, dans Bruno Girveau (sous la direction de), *Il était une fois Walt Disney*, cit., p. 76.

- <sup>16</sup> Koko deviendra le héros de la série *Out of the Inkwell*.
- <sup>17</sup> Voir les spéculations de Russell Merritt et J.B. Kaufman, *Walt in Wonderland. The Silent Films of Walt Disney*, Le Giornale del Cinema Muto/La Cineteca del Friuli, Genova 1993, p. 64.
- <sup>18</sup> Voir mon commentaire d'*Alice's Spooky Adventure* dans Dick Tomasovic, *Le Corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation*, Rouge Profond, Pertuis 2006, pp. 126-129.
- <sup>19</sup> Sorti en 1964.
- <sup>20</sup> Sorti en 1988.
- <sup>21</sup> Edwin George Lutz, *Animated Cartoons*, Charles Scribner's Sons, New York 1920.
- <sup>22</sup> Invention par Bill Garity en 1933 et démontrant toutes ses possibilités dans *The Old Mill* (Wilfred Jackson, 1937), en préparation de la sortie de *Blanche-Neige*.
- <sup>23</sup> Que la firme ne retrouvera qu'en 2006. Walter Lantz succédera un temps à Disney à la destinée d'Oswald.
- <sup>24</sup> Par ailleurs, *Felix the Cat* est lui-même construit sur un autre félin animé: *Krazy Kat*, d'après les dessins de George Herriman.
- <sup>25</sup> Sergei M. Eisenstein, *Walt Disney*, éd. Circé, Strasbourg 1991.
- <sup>26</sup> Voir Frank Thomas, Ollie Johnston, *Disney Animation. The Illusion of Life*, Abbeville Press, New York 1984.
- <sup>27</sup> *Steamboat Bill Jr.* (1928).
- <sup>28</sup> Entre la série *Mickey et Fantasia*, c'est bien entendu dans la série des *Silly Symphonies*, menée en collaboration avec le musicien Carl Stalling que les liens entre musique et animation seront particulièrement interrogés.
- <sup>29</sup> Ginnaberto Bendazzi, *Cartoons, le cinéma d'animation 1892-1992*, Ed. Liana Levi, Paris 1991, p. 114.
- <sup>30</sup> Selon Lella Smith, *Les Collections et les missions de l'ARL*, dans Bruno Girveau (sous la direction de), *Il était une fois Walt Disney*, cit., p. 56.
- <sup>31</sup> Bruno Girveau, *Au-delà du miroir: littérature et cinéma chez Walt Disney*, dans Bruno Girveau (sous la direction de), *Il était une fois Walt Disney*, cit., p. 174.
- <sup>32</sup> *Idem*, pp. 179-180.
- <sup>33</sup> Robin Allan, *Walt Disney and Europe*, Indiana University Press, Bloomington 1999.
- <sup>34</sup> Le 23 décembre 1995, Disney envoia à Don Graham une notice de huit pages à la dactylographie serrée, dans laquelle il exprimait clairement de quelle manière il envisageait le programme de formation des animateurs». Charles Solomon, *La Formation des artistes Disney: Don Graham et la Chouinard Art School*, dans Bruno Girveau (sous la direction de), *Il était une fois Walt Disney*, cit., p. 84.
- <sup>35</sup> A l'instar de Frank Lloyd Wright.
- <sup>36</sup> Richard Neupert, «Dessin, couleur et nu: la formation selon Walt Disney», dans *Cinémathèque*, n° 4, p. 7.
- <sup>37</sup> Norman M. Klein, *Seven Minutes. The Life and Death of the American Animated Cartoon*, Ed. Verso, Londres-New York 1993 (rééd. 1998), p. 139.
- <sup>38</sup> Voir Paul Wells, *Understanding Animation*, Routledge, Londres-New York 1998, pp. 25-26.
- <sup>39</sup> Bruno Girveau, *Au-delà du miroir: littérature et cinéma chez Walt Disney*, dans Bruno Girveau (sous la direction de), *Il était une fois Walt Disney*, cit., p. 182.
- <sup>40</sup> D'après Pierre Lambert, *Blanche-Neige*, Éditions de la Martinière, Paris 2009, p. 18.
- <sup>41</sup> Il repart à ce titre un trophée singulier: un Oscar accompagné de sept autres plus petits.

<sup>42</sup> «Disney's Honorary was for *Snow White and the Seven Dwarfs*, recognized as a significant screen innovation which has charmed millions and pioneered a great new entertainment field for the motion picture cartoon». <http://www.oscars.org/awards/academyawards/about/awards/honorary.html>, dernier accès le 3 juin 2010.

<sup>43</sup> Chiffre avancé par Lella Smith dans Pierre Lambert, *Blanche-Neige*, cit., p. 9.

<sup>44</sup> «Pinocchio est un jeune Américain en costume bavarois et son personnage est inspiré des dessins de pitres de la commedia dell'arte exécutés par Attilio Mussino (1878-1954) pour illustrer le livre de Collodi» Robin Allan, *Les Sources européennes de Disney*, dans Bruno Girveau (sous la direction de), *Il était une fois Walt Disney*, cit., p. 146.

<sup>45</sup> Les œuvres de Friedrich W. Murnau et Max Reinhardt étaient bien connues de Disney semble-t-il. *Idem*, p. 188.

<sup>46</sup> *The Black Cauldron* de Berman et Rich, 1985.

<sup>47</sup> Réalisé par Ron Clements et John Musker en 2009.

<sup>48</sup> Tous les discours critiques se sont en effet focalisés sur le retour à une forme de classicisme disneyen opéré par ce film, renouant avec l'âge d'or de Disney. Voir par exemple les critiques de Helen O'Hara pour *Empire Magazine*, Amy Biancolli pour *San Francisco Chronicle*, Betsy Sharkey pour *Los Angeles Times*, Kirk Honeycutt pour *Hollywood Reporter*, Robert Ebert pour *Chicago Sun-Time*, Claudia Puig pour *USA Today*, Barbara Théate pour *Le Journal du dimanche*, Gaël Gohen pour *Première*, Xavier Leherpeur pour *Studio Ciné Live* et *l'Express*, Philippe Manche, Nicolas Crousse, Fabienne Bradfer et D. Sifers pour *Le Soir*, etc.