

DISNEY, L'HOMME ET LES STUDIOS

(COLLOQUE DE CERISY)



Cahiers
robinson
n° 35 - 2014

Dick Tomasovic

Disney, Danse, Dessin Une conception chorégraphique de l'animation

Depuis quelque temps, un montage vidéo anonyme et clandestin circule sur la toile, tant sur les plateformes habituelles de visionnement en ligne que les forums, les blogs et les pages des amateurs des productions Disney. Sur les sites francophones, cette vidéo est sobrement intitulée *Ressemblances dans les films Disney*¹. On y voit, dans le désordre, une série de fragments issus des dessins animés *Robin Hood (Robin des Bois, Reitherman, 1973)*, *The Jungle Book (Le Livre de la Jungle, Reitherman, 1967)*, *The Aristocats (Les Aristochats, Reitherman, 1970)*, *Snow White and the Seven Dwarfs (Blanche-neige et les 7 nains, Hand, 1937)*, *The Great Mouse Detective (Basil détective Privé, Clements et Mattinson, 1986)*, *Cinderella (Cendrillon, Geronimi, Luske et Jackson, 1950)*, *The Sword in the Stone (Merlin l'Enchanteur, Reitherman, 1963)*, *101 Dalmatians (Les 101 Dalmatiens, Reitherman, 1961)* et *Beauty and the Beast (La Belle et la Bête, Trousdale et Wise, 1991)*. Bref, une grosse demi-douzaine de classiques de Disney, dont plusieurs ont été dirigés par le même réalisateur (Wolfgang Reitherman), mais qui confondent les époques et les styles.

Tous les extraits montrent des personnages qui dansent. L'habileté du montage, en passant d'un film à l'autre, consiste à révéler que les mêmes chorégraphies sont reproduites dans des œuvres différentes avec des personnages aux physionomies diverses. Le spectateur peut en retirer trois enseignements. Il est d'abord frappé par l'importance et la fréquence de moments de danse sur lesquels reposent de nombreuses scènes mémorables. Il remarque ensuite la très grande organisation et structuration des pas dansés (leur montage enchaîné semble faire ressortir leur statut quasi rituel dans les films de Disney – les moments chorégraphiques sont de petits climax célébrant généralement une étape importante du parcours initiatique du personnage principal). Enfin, il ne peut que valider la fameuse ressemblance évoquée dans le titre de la vidéo de scènes pourtant issues de différents films, ce qui constituerait en

¹ La vidéo est encore disponible à l'heure de l'écriture de ces lignes sur YouTube où elle comptabilise 1 700 000 vues. Dernière consultation : 14/08/2012.
<http://www.youtube.com/watch?v=hXIkUgG3h6c>.

quelque sorte l'objet du délit (certains sites Internet présentent cette vidéo sous le titre « Disney pris en flagrant délit »).

En vérité, cette reprise de chaînes de mouvements n'étonne réellement que le grand public et les béotiens de l'animation. Depuis la mise en place de l'industrialisation du dessin animé, soit pour le dire vite, depuis la création des studios Bray et à partir de la deuxième moitié des années 1910, les artisans du *cartoon* rentabilisent au maximum le dur labeur des animateurs et réutilisent en permanence des cycles d'animation, soit des séquences animées en tout ou en partie, dont des détails ou la structure même peuvent être réemployés. Ainsi, les « routines » dont on parle en animation numérique, et qui sont des modules de calcul établissant des effets, des trajectoires, des textures, qui sont rejoués et réadaptés de film en film et qui ont permis à l'animation en images de synthèse de gagner si rapidement en fluidité et complexité au cours des deux dernières décennies, sont une pratique en vérité aussi vieille que l'animation industrialisée elle-même. La firme Disney, comme tant d'autres, réutilise également des cycles d'animations. Ce petit montage fait donc jaillir une évidence oubliée. Par ailleurs, si l'on considère la culture propre aux animateurs, certaines de ces séquences doivent être comprises comme des hommages aux œuvres préexistantes.

Par contre, un autre aspect du travail disneyen souligné par cette vidéo mérite attention : la place du mouvement dansé dans ces longs-métrages classiques. Une partie essentielle de l'esthétique disneyenne se joue effectivement dans une certaine conception chorégraphique du corps qui permet d'unifier trois registres fondamentaux d'existence du personnage (que l'on devine très bien dans ce montage « pirate ») : son anthropomorphisation, sa *characterisation* (du terme anglo-saxon *character*), sa sympathie, ou disons plutôt sa capacité à créer l'empathie chez son spectateur. Quant à la réception générale du dessin animé, la danse permet encore son harmonisation, sa rythmicité et sa virtuosité.

Plus que chez tout autre producteur de dessin animé (et la comparaison avec l'évolution de ses principaux rivaux, comme les Studios Fleischer, par exemple est absolument éclairante sur ce point¹), la danse apparaît chez Disney comme le fondement d'un système esthétique, très étudié, qui vise à la fois l'accomplissement du processus d'identification – tant au personnage qu'au récit (la kinesthésie chorégraphique renforçant la tension narrative) –, et la reconnaissance d'une haute qualité artistique, prétention chère à Walt Disney, on le sait.

¹ La danse est très présente dans le *cartoon* américain, dès ses origines. Voir Dick Tomasovic, « Les griffes du corps animé : Winsor McCay, de la bande dessinée au film d'animation », dans L. Quaresima et L. Vichi (ed.), *Le Cinéma et les autres arts - Actes du colloque Domitor*, Udine, Italie, 2001, p. 83-100.

Partant donc de la place essentielle de la danse dans les productions Disney, des premiers *cartoons* aux productions télévisées d'aujourd'hui (comme la série *Mickey Mouse Clubhouse – La Maison de Mickey*, série créée en 2006), cet article va donc s'efforcer de cerner quelques-uns des enjeux esthétiques cruciaux qui traversent les productions Disney.

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 *designs* des personnages, dans les références des décors, dans les registres d'animation et dans la mise en scène, il 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 des attentes du public et des institutions (au sens large).

Rétrospectivement, il semble que Disney ait construit son autorité et son esthétique en quelques grandes étapes, qui sont autant de projets d'œuvres, étapes qui ne se succèdent pas et ne se substituent pas les unes aux autres, mais se superposent et se prolongent : la reconnaissance d'un savoir-faire technique (c'est le défi des *Alice's Comedies* en 1923) ; la reconnaissance de l'inventivité cartoonnesque (c'est le défi d'*Oswald* en 1927) ; l'imposition d'une nouvelle norme esthétique (c'est le défi de *Mickey* en 1928) ; la reconnaissance d'une vision artistique (c'est le défi de *Snow White and the Seven Dwarfs*) ; la suggestion d'un discours réflexif et autarcique pérennisant l'image de marque Disney (c'est le défi de *Pinocchio*¹). 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 stratégie².

Frank Thomas et Ollie Johnston, deux animateurs vétérans des studios Disney, ont exposé, dans un ouvrage intitulé *on ne peut plus*

¹ Réalisé en 1940 par Sharpsteen, Luske, Ferguson, Hee, Jackson, Kinney et Roberts.

² Pour le détail de ces étapes et la question de la canonisation disneyenne, voir mon article, « Stratégies d'auto-canonisation : le cas Walt Disney », dans P. Bianchi, G. Bursi, S. Venturini (ed.), *Il canone cinematografico – The Film Canon*, Forum, Udine, Italie, 2011, p. 107-116.

D. TOMASOVIC

pertinemment *Disney Animation, The Illusion of Life*¹, richement illustré de dessins préparatoires et d'esquisses, également parsemé de conseils et de règles d'or, le dogme disneyen qui influence nettement l'idéologie générale de toute une partie du cinéma d'animation et du dessin animé en particulier, et qui peut être résumé en un seul axiome :

Au-delà du mouvement et du timing, dont la gestion parfaite est nécessaire à toute animation accomplie, il faut de surcroît que chaque dessin soit pénétré de vie.

Cette idée de vie au cœur du dessin, de crédibilité du personnage, de démonstration de son affect passe toujours par la danse. Chez Disney, le corps animé est un corps dansant.

Les premiers pas de deux d'Alice

Alice's Wonderland (ou *Alice in Wonderland*, ou aussi *in Cartoonland*) est une série produite entre 1923 et 1927 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-Gram*, 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'animateur². Disney développe donc l'idée de renverser ce concept de l'intrusion d'un personnage animé dans la réalité et 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). *Alice's Spooky Adventure* est le troisième film de la série des *Alice Comedies*. Le film s'ouvre en prises de vues réelles sur la petite Alice (alors interprétée par Virginia Davis) au milieu d'une partie de base-ball avec les enfants du quartier. À la suite de quelques péripéties, Alice se réveille dans un dessin, au milieu de Spooks City, la ville hantée de Cartoonland. Dans cet univers incongru où Alice retrouve son habituel compagnon d'aventure (le chat Julius, qui est une figurine totalement dessinée), l'impératif de la danse se fait très rapidement sentir. Des notes de musique dessinées virevoltent autour des deux comparses. La queue du chat se met à trembler et transmet ses mouvements oscillants au reste du corps. Ailleurs, un fantôme est au piano et fait danser ses collègues d'effroi. Mais Alice et Julius se prêtent aussi à la danse. En vérité, ils ne peuvent y résister. Il s'agit d'un charme (et puis que reste-t-il à faire sinon danser

¹ Frank Thomas et Ollie Johnston, *Disney Animation, The Illusion of Life*, New York, Abbeville Press, 1984.

² Koko deviendra le héros de la série *Out of the Inkwell*.

pour comprendre cet univers-là ?). Outre le spectacle amusant qu'elle produit (la danse du music-hall est une tradition de l'entertainment américain), la chorégraphie qu'offrent Alice, Julius et les fantômes a pour fonction la fusion des régimes visuels : Julius est un « vrai » personnage, car il danse avec une « vraie » petite fille et Alice est bien intégrée au monde animé, car elle danse avec Julius et à l'instar des fantômes dessinés. Le partage d'expériences des personnages, leur pas de deux (qui est une danse de joie célébrant retrouvailles et nouvelles découvertes) supposent leur rapprochement, leur articulation, leur unisson et renforcent leur crédibilité.

Par la suite, les productions Disney s'essaieront fréquemment à ces formes hybrides (*Mary Poppins*¹ ou *Who Framed Roger Rabbit* ?), qui sont toujours l'occasion de s'étonner des performances techniques et qui continueront à faire accepter des régimes visuels hétérogènes dans un univers harmonieux et cohérent grâce aux scènes de danse.

Les danses extravagantes d'Oswald the Lucky Rabbit

Oswald the Lucky Rabbit (*Oswald le lapin chanceux*) 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). 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.

Oswald le lapin est le prototype du *cartoon* tel qu'il se fera par la suite chez Disney : composition des silhouettes des figurines à base de cercles, relative élasticité des formes (appréciée par S.M. Eisenstein et commentée sous l'idée de plasmaticité²), 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, 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, refus de la simple accumulation de gags au profit d'une intrigue plus linéaire.

Réalisé en 1927, *Oh Teacher* est le second dessin animé de la série, mais le personnage a déjà graphiquement évolué, depuis *Poor Papa* (l'esquisse de la série) et *Trolley Troubles* (le véritable premier *cartoon*

¹ Réalisé par R. Stevenson en 1964.

² S. M. Eisenstein, *Walt Disney*, Strasbourg, éd. Circé, 1991.

de la série) sortis des studios à peine quelques semaines plus tôt. Son corps apparaît de manière moins monolithique, son animation est plus « *squash and stretch* » (pour reprendre l'une des célèbres règles de l'animation disneyenne qui sera édictée quelques années plus tard et qui voudra que tout corps cartoonesque négocie sa part de réalisme avec une qualité caoutchouteuse). L'expression de son visage apparaît déjà plus subtile et annonce assez clairement l'efficacité et la sympathie expressive des traits de Mickey Mouse. Le film propose d'ailleurs un découpage qui fait la part belle aux plans rapprochés, pour mieux saisir le personnage, au contraire de *Trolley Bus*, qui est surtout un *cartoon* d'action conçu essentiellement en plans larges¹.

Oh Teacher commence donc par un plan rapproché sur Oswald à vélo dont les longues oreilles se mettent à danser. On le comprend rapidement, c'est le sentiment amoureux qui anime le lapin et bien vite, c'est tout son corps qui se met à gigoter et sautiller alors qu'il s'en va chercher sa dulcinée. Le reste du film retrouve la logique d'action propre à la série et s'attache à décrire la rivalité entre Oswald et une sorte de chat qui convoite également la jolie lapine (le *cartoon* est émaillé de quelques gags graphiques très réussis, notamment lorsque Oswald transforme les lettres du mot « HELP » apparues au-dessus de sa tête en un fidèle destrier).

Après la série *Alice*, le destin de la danse dans les productions Disney se dévoile un peu plus. Très clairement, la danse permet une présentation sympathique immédiate du personnage, qui obéit à un programme très précis : attirer l'attention du spectateur sur une figurine qui se veut divertissante, démontrer les qualités de plasmaticité de cette figurine promise dès lors à une animation extraordinaire, pointer dans le même temps la maîtrise technique du dessin animé, et, enfin, transformer la figurine en un personnage doté d'affects (Oswald n'est plus vraiment un lapin, il est avant tout joyeux, facétieux et amoureux).

Les danses d'Oswald contribueront bien entendu à son succès. Il suffit d'ailleurs de regarder les *cartoons* post-Disney d'Oswald, lorsque le personnage est repris par la Universal pour le confier à Walter Lantz pour comprendre que l'impact de cette figurine tient à sa nature dansante. Un *cartoon* comme *Kounty Fair* par exemple (1930) commence par rejouer le début de *Oh Teacher* (Oswald ne sautille plus sur son vélo, mais sur un curieux cheval) pour prolonger le plaisir chorégraphique (le lapin participe à un concours de danse et finit bien sûr par le remporter en compagnie de sa bien-aimée).

¹ Les plans subjectifs de la fin du *cartoon* et quelques inserts étonnants participent largement au rythme haletant du film.

Ce que comprennent, avant la plupart de leurs concurrents, Disney et son équipe (dans laquelle on retrouve, entre autres, pour cet *Oswald* Ub Iwerks, Rollin Hamilton ou Friz Freleng), c'est que le plaisir du film d'animation figuratif repose sur trois éléments : la fantasmagorie (c'est-à-dire l'inventivité graphique permise par le processus de métamorphose des images), la caractérisation (soit la puissance sympathique d'un personnage artificiel) et la pure jouissance du mouvement (soit le principe de kinesthésie et le plaisir d'un spectateur à ressentir un mouvement par procuration). Avec *Oswald* (26 épisodes), Disney s'impose dans l'industrie du *cartoon* : les principes fondamentaux des années 20 sont présents et développés. Il restera simplement à domestiquer l'énergie humoristique sauvage des personnages et à conjoindre bande image et bande sonore pour optimiser l'effet animé. La réception des premiers épisodes de la série Mickey Mouse est à cet égard passionnante (*Steamboat Willie* est un *cartoon* qui fonctionne sur l'idée d'une jouissance sonore : chaque événement musical trouve sa source ou son écho visuel dans un élément dansant de l'image). Dès la fin des années 20, Disney peut revendiquer une marque de fabrique, tant d'un point de vue technique que figuratif et narratif. Ainsi, l'utilisation de la danse commence à avouer ses fins dans *Oswald* en permettant de conjuguer ces différents éléments. Il ne s'agit plus seulement d'un principe d'harmonisation des régimes visuels et d'attachement au personnage comme dans *Alice*, mais bien d'un élément central du processus d'animation.

Dès lors, la danse va tenir une place cruciale dans la pédagogie disneyenne, non seulement parce que les animateurs de la firme Disney devront bientôt, dans leur processus de formation, se confronter au dessin du mouvement dansé, mais aussi parce que certains films (ou certaines séquences) sont fondamentalement conçus comme des œuvres didactiques et démonstratives autour de l'idée de corps dessinés dansants.

L'étude de la danse des squelettes

C'est notamment le cas, très évident, de la fameuse *Skeleton Dance*, animée par Ub Iwerks en 1929, qui est le premier *cartoon* d'une nouvelle série, intitulée *Silly Symphonies*, basée sur l'idée d'un modelage des actions animées sur une partition musicale préexistante¹. Le film prend pour thème musical *La Marche des nains* de Grieg et se déroule dans un cimetière, par une nuit tourmentée. Un squelette sort de sa tombe et évolue dans le cimetière, il est bientôt rejoint par trois autres squelettes. Ils se mettent à gigoter tous les quatre ensemble en une curieuse, mais joyeuse danse. À l'instar de *Steamboat Willie* (1928), tous les objets

¹ Le rôle du musicien Carl Stalling est fondamental à cette époque dans l'évolution des studios Disney.

rencontrés servent à faire de la musique (un chat est utilisé comme violon), y compris les propres corps des principaux protagonistes du cartoon. Par rapport au statut de la figurine, les squelettes expérimentaux de cette première *Silly Symphony* insistent sur deux caractéristiques de ces corps inouïs que sont les figurines animées.

Premièrement, le film démontre l'importance des points d'articulation d'une figurine. Comme s'il s'agissait d'une leçon d'animation, Iwerks et Disney décident de mettre en dessins animés des squelettes pour cette première expérience de soumission totale du corps animé à la musique. Le film peut en effet se laisser regarder comme une série de fabuleuses planches anatomiques de la figurine en mouvement : l'élaboration et l'élévation du squelette (la sortie de la tombe, la position debout), puis sa mise en marche et en mouvements divers (la danse permettant d'envisager de nombreuses possibilités de gestes purement gratuits et d'assurer l'étude de la synchronisation entre figurine et musique), l'invention de nouvelles figures fantasmagoriques (les imbrications des squelettes les uns dans les autres, les élongations et métamorphoses des uns et des autres) et, enfin, la désarticulation des créatures. Ce film peut apparaître comme un exercice de style sur la maîtrise de la figurine ; il tient du modèle, du travail de référence.

Deuxièmement, si l'on veut bien continuer de penser ce film comme une étude, la *Skeleton Dance* met encore en évidence la nécessité de doter la figurine de qualités improbables, de propriétés saisissantes qui peuvent la caractériser suffisamment pour qu'elle puisse prétendre à une identité, une typicité suffisante qui permette au spectateur d'oublier son absence de corporalité.

La danse anthropomorphe de Blanche-Neige

Cet exercice est nécessaire à Disney pour envisager la suite de son travail et atteindre une nouvelle étape, qui sera celle de la consécration tant recherchée. Elle se cristallise dans *Snow White and the Seven Dwarfs* (sorti en 1937) et le passage de la forme courte à celle du long-métrage, permettant de quitter l'industrie de l'intermède cinématographique.

Cette entreprise de transfiguration du champ cinématographique de l'animation repose sur trois axes de travail : l'affirmation d'une culture des images et des histoires (Disney entend légitimer son entreprise en référant à la culture européenne qui lui semble incontestable¹),

¹ Voir l'article de synthèse de Robin Allan, « Les sources européennes de Disney » dans Bruno Girveau (sous la direction de), *Il était une fois Walt Disney*, Réunion des musées nationaux, Paris, 2006, ainsi que son ouvrage somme, *Walt Disney and Europe : European Influence on the animated feature films of Walt Disney*, Londres, John Libbey & Co, 1999.

l'inscription du travail animé dans la logique des beaux-arts (l'importance de Don Graham de la Chouinard School¹), et l'intégration des codes du « cinéma naturel » (éclairage, mise en scène, montage, les longs-métrages voulaient s'imposer davantage dans la cour cinématographique que dans celle de la fantasmagorie que Disney allait bientôt renier un peu plus chaque jour).

Les premières séries animées qu'étaient *Alice's Wonderland*, *Oswald*, *Mickey Mouse*, ou les *Silly Symphonies* révélaient l'héritage de Winsor McCay à travers le recours permanent aux scènes dansées, tant pour donner, selon une expression chère à la firme, l'illusion de la vie aux personnages que pour définir une nouvelle esthétique du dessin animé. En effet, qu'il s'agisse d'expérimenter de nouvelles technologies ou de tester de nouveaux ressorts narratifs, la danse permettait d'aplanir les difficultés inédites, d'explorer de nouvelles qualités d'animation et de sensibiliser le public aux aspects novateurs du travail des animateurs.

Ainsi, lorsque Walt Disney compose son chef-d'œuvre *Blanche-Neige et les sept nains*, un premier long-métrage extrêmement ambitieux tant du point de vue de la logique de production (l'espoir d'obtenir le soutien des exploitants de salles et d'atteindre un nouveau public pour le cinéma d'animation) que sur le plan artistique (Technicolor, soin des décors et des intervalles pour obtenir une parfaite fluidité, psychologisation des personnages, intrigue plus adulte et complexe), la danse tient bien entendu un rôle crucial.

Il s'agit notamment de distinguer sans opposer deux régimes d'animation. Le premier est celui de *Blanche-Neige* et des personnages d'adultes (le Prince, le serviteur, la reine) dont la finesse des traits et la sophistication des mouvements impressionnent, résultant d'un minutieux travail d'observation des animateurs sous l'égide de Disney imposant une nouvelle définition du réalisme en animation. Le second est celui des nains, extravagants, cocasses et grotesques, drolatiques, fantaisistes et enfantins, issus de la tradition du *cartoon* américain, avec laquelle Disney, dans un insoluble complexe d'infériorité, souhaite vainement rompre pour imposer une vision hautement artistique de son art. Une scène en particulier s'avère passionnante de ce point de vue : *Blanche-Neige*, réfugiée au fin fond de la forêt, fait la joyeuse et pittoresque connaissance des nains, qui célèbrent leur belle visiteuse par une soirée de danse et de musique. Chacun y va d'abord de son couplet narrant une intrigue abracadabrante, puis Prof invite la princesse à danser. À sa suite, les autres nains se trémoussent de manière loufoque. Leurs pas,

¹ Voir à ce sujet Charles Solomon, « La formation des artistes Disney : Don Graham et la Chouinard Art School », dans Bruno Girveau (dir.), *Il était une fois Walt Disney*, op. cit., p. 84, et Richard Neupert, « Dessin, couleur et nu : la formation selon Walt Disney », dans *Cinémathèque*, n° 4, automne 1993, p. 7.

saugrenus, sont très élastiques et donnent à l'ensemble du corps une impression de flexibilité proche du caoutchouc et d'une souplesse dynamique (la fameuse règle du « squash and stretch » de Disney). En revanche, pour les déplacements et la gestuelle de Blanche-Neige, les animateurs ne s'en sont nullement remis à leur propre fantaisie et ont pris pour modèle la véritable et gracieuse danseuse Marge Champion, alors débutante. De cette confrontation dansée, Blanche-Neige n'en sort que plus humaine, plus délicate et plus sophistiquée, surtout lorsque Simplet grimpe sur les épaules d'Atchoum et qu'ils essaient tant bien que mal d'imiter un partenaire à la hauteur de la princesse. Mais le nain éternue, la chute est grotesque, et, après ce moment de récréation, Blanche-Neige passe aux choses sérieuses en racontant le mélodrame de sa vie.

La danse opère ici une distinction entre les figurines de Disney pour signaler un nouveau fantasme de réalisme animé. Disney ne cachera aucunement que les gestes de Blanche-Neige étaient dessinés d'après les mouvements d'une jeune danseuse. Les petits films où l'on voit Marge Champion ont d'ailleurs été souvent dévoilés par la firme tout en précisant qu'ils ne servaient que de référence aux dessinateurs. Voici ce que raconte Marge Champion, en 2009, de son travail pour Blanche-Neige avec les animateurs :

Ils me montraient des story-boards, et je devais m'imaginer courir dans une forêt, avec des draps et des cordes qui pendaient du plafond pour la matérialiser, et je courais jusqu'à la petite maison des nains. [...] Les gens chez Disney me montraient ce qu'ils voulaient voir, et parfois ils voulaient le voir d'un angle différent, donc je devais recommencer encore et encore, pour qu'ils puissent bouger l'unique caméra autour de la scène. J'ai vraiment inventé la plupart des mouvements, tout est de moi, et tout ce que vous voyez Blanche-Neige faire, je l'ai certainement répété maintes et maintes fois¹.

Marge Champion travailla encore sur *Pinocchio* (où elle « interpréta » la Fée bleue) et sur *Fantasia* (principalement la ballerine hippopotame dans la séquence de la *Danse des Heures*²). C'est le début de ce que l'on pourrait appeler l'ère de la danseuse dans les studios Disney. En effet, désormais, les principaux personnages des longs-métrages seront systématiquement basés sur un travail perfectionniste d'étude de silhouettes en mouvement.

Pour Disney, le fantasme absolu de l'harmonie, de la grâce et de la beauté se concrétise dans le corps de la ballerine. Il s'agit ni plus ni moins que d'un canon de beauté classique, de référence européenne, aux

¹ Cité par Jérémie Noyer, *Entretiens avec un empire. Rencontres avec les artistes Disney*, Vol. 1, Coll. « Cinémas d'animations », L'Harmattan, 2010, p. 14-15.

² D'après Champion elle-même. Voir Jérémie Noyer, *Entretiens avec un empire. op. cit.*, vol. 1, p. 16.

antipodes de l'important mouvement artistique porté par les pionnières de la danse moderne américaine. Longtemps chez Disney la féminité ne pourra exister que sous les traits d'une jeune princesse mutine et danseuse¹, un schéma déjà étrangement figé et obsolète, mais véritable assurance pour Disney d'une reconnaissance culturelle bourgeoise². Les images de danse d'Hélène Stanley pour le tournage de *Sleeping Beauty (La Belle au bois dormant, Clyde Geronimi, 1959)*, qui posa aussi pour *Cinderella* et *101 Dalmatians* sont bien connues. Et les jeunes danseuses ou danseurs continuent encore aujourd'hui à servir de modèles chez Disney. Plus dernièrement, Sherri Stoner, ballerine rompue à la danse classique, prêtait ses formes et les traits de son doux visage aux crayons des dessinateurs d'Ariel, *The Little Mermaid (La Petite Sirène, Clements et Musker, 1989)* et de la Belle de *Beauty and the Beast*. Moins conventionnel, Mark Keali'i Ho'omalulu, danseur et chorégraphe de Hula (une danse hawaïenne) sert de modèle au Stitch de *Lilo & Stitch (DeBlois et Sanders, 2006)* tandis que Stephanie Renz (sous le nom de Stephanie Davis) était danseuse de référence pour *Tangled (Raiponce, Greno et Howard, 2010)*.

La danse, qui fut donc pour Disney, comme pour son modèle Winsor McCay, d'abord un laboratoire d'expériences permettant de mettre en valeur les nombreuses potentialités du *cartoon*, finit par devenir un modèle quelque peu dogmatique figeant l'idéologie disneyenne.

La logique est ainsi poussée à son comble dans *Pinocchio (1940)*, dans lequel le fantasme du maître 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 ; Geppetto 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 jolie allégorie et une mise en abyme de l'entreprise disneyenne, mais aussi un manifeste programmatique (Disney, faut-il le rappeler, se consacra beaucoup par la suite aux films en prises de vues réelles et aux animatroniques de ses parcs d'attractions).

Chaque film de Disney doit désormais conforter sa norme et annoncer au public un nouveau film d'exception, obéissant aux exigences idéologiques et esthétiques de Disney. *Pinocchio*, qui suit *Snow White*

¹ On lira avec intérêt le descriptif qu'en fait Elisabeth Bell, « Somatexts at the Disney Shop. Constructing the Pentimentos of Women's Animated Bodies », dans Bell, Haas & Sells, (ed.), *From Mouse to Mermaid*, Bloomington, Indiana University Press, 1995, p. 107-124.

² « The Language of Ballet, and its coed conventions for spectatorship of "high" art, are embedded in the Bodies of young Disney Women ». Elisabeth Bell, *art. cit.*, p. 111.

and the Seven Dwarfs, finit d'entériner l'impératif. 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 et la légitimation artistique par les références européennes picturales et cinématographiques. Mais, surtout, ce long-métrage est celui dans lequel l'idéologie fantasmatique du « life-like »¹ disneyen va pleinement s'exprimer.

Trois scènes de danse structurent le film *Pinocchio*. La première se situe au tout début de l'histoire, lorsque Geppetto termine de peindre sa marionnette et la baptise. Pour exprimer sa joie et présenter le nouveau venu à ses fidèles compagnons, le chat Figaro et le poisson Cléo, il ordonne une petite danse à sa marionnette sur un air de boîte à musique. Geppetto anime la danse et ne cache rien de l'ensecrètement de la marionnette à fils ressemblant à un petit garçon. La danse met en évidence la relation qui unit marionnettiste et marionnette, manipulateur et manipulé. La scène fait aussi référence au *Little Nemo* de McCay puisque Pinocchio, montré selon le point de vue du poisson à travers la vitre déformante de l'aquarium, connaît d'importantes variations de formes, s'écrase et s'étire exactement comme Nemo et ses compères dans le premier *cartoon* de l'histoire du cinéma d'animation américain. Cette scène de danse se donne à voir comme une naissance et à lire comme la reconduite d'une scène originelle, véritablement primitive.

Le second moment de danse se déroule dans le théâtre de marionnettes de l'horrible Stromboli. Pinocchio s'y voit contraint d'effectuer un numéro de danse mettant en évidence sa fantastique qualité, l'absence de fil, qu'il chante d'ailleurs à tue-tête (« I've got no strings »). Face aux poupées françaises, allemandes et russes qui l'accompagnent, Pinocchio est paradoxalement merveilleux (le public l'acclame, il n'est pas une marionnette comme les autres) et risible (il danse trop vite ou trop lentement, en fait trop ou pas assez, additionne les maladresses, et finit par décrocher un morceau de planche de la scène avec son nez lors du grand final). Pinocchio a beau chanter son affranchissement, sa gestuelle lui échappe encore largement et il est loin d'avoir la maîtrise de lui-même qu'il prétend posséder.

Enfin, la dernière scène de danse clôture pratiquement le film. Échappés de la monstrueuse baleine, Geppetto, Pinocchio, Figaro et Cléo retrouvent leur foyer, mais le petit pantin reste tragiquement inanimé et son père pleure son décès. Soudain, celui qui fut une marionnette se

¹ Norman M. Klein, *Seven Minutes: The Life and Death of the American Animated Cartoon*, London / New York, Verso, 1993, p. 139.

relève, interpelle son créateur qui constate que non seulement Pinocchio est vivant, mais qu'il a cette fois, grâce à la visite de la fée, l'apparence complète d'un petit garçon. La première scène de danse était une naissance, cette dernière sera celle d'une résurrection. Geppetto veut célébrer l'événement : il déclenche toutes ses pendules et boîtes à musique et improvise quelques pas dansés avec Pinocchio qui réagit désormais en parfait partenaire. La scène est très courte. Elle n'a pas besoin d'être longue pour montrer que Pinocchio a enfin acquis une substance d'âme, un génie sensible, une essentialité propre à l'humanité (la fameuse conscience que tente de lui inculquer Jiminy Cricket tout au long du film). Ces qualités se marquent par la modification de la texture de sa surface (les reflets orangés et rosés de la peau), la perte de son nez de bois, de ses notables points d'articulation et la modification de l'épaisseur de son cou. En apprenant progressivement à obtenir la maîtrise de ses gestes, à ordonner sa cadence, à pratiquer une suite gestuelle cohérente, Pinocchio fait l'expérience très précieuse de la kinesthésie¹. Ces différentes séquences dansées le rapprochent progressivement de l'humanité. Pour Disney, d'un point de vue qui deviendra vite idéologique, comme le montrera quelques mois plus tard le très ambitieux et pompier *Fantasia*, c'est en dansant que Pinocchio, Blanche-Neige et tous les autres peuvent revendiquer en même temps qu'un enviable statut artistique une part noble d'humanité.

L'apothéose de Fantasia

D'après certaines archives du studio², le développement de la séquence *Nutcracker Suite* (composée à partir de la musique du ballet *Casse-Noisette* de Tchaïkovski) de *Fantasia*, ce projet³ pour le moins ambitieux sorti sur les écrans en 1940, fut particulièrement laborieux en raison de la multiplicité des tonalités et des univers présentés (le changement de saisons est le thème principal de la séquence). La difficulté fut de trouver un style global permettant d'exprimer cette diversité tout en sauvegardant l'idée d'un monde intime et secret.

Une fois de plus, la solution fut trouvée dans la danse. Art Babbit, l'animateur responsable de cette section du film et personnalité phare des

¹ Pour plus de détails sur la place de la kinesthésie dans *Pinocchio* et dans le cinéma d'animation, voir mon ouvrage, *Kino-Tanz, l'art chorégraphique du cinéma*, Paris, PUF, 2009, p. 97-108.

² Rapporté par Leonard Maltin, *Of Mice and Magic* (revisited edition), New York, Plume, 1987, p. 61.

³ Développé par Disney avec, entre autres, la collaboration du légendaire chef d'orchestre Leopold Stokowski et du célèbre critique Deems Taylor.

studios Disney¹, s'attela à la tâche en prenant pour référence différents mouvements de silhouette. Il étudia Curly Howard (des *Three Stooges*) pour la séquence des champignons dansants et fit venir d'autres danseurs en plateau (dont un danseur arabe pour la séquence des poissons à voiles). Le sketch *Nutcracker* apparaît comme une synthèse assez complète des différents éléments pointés jusqu'ici : détermination d'un univers, transition facilitée entre les régimes visuels, harmonisation de l'ensemble, étude du mouvement des corps, ancrage d'un affect et d'une personnalité aux figurines, etc. Le début de la séquence est d'ailleurs remarquable en passant par la danse de valeurs gracieuses à des valeurs grotesques (le passage des fées aux champignons). *Fantasia* pousse à son comble, soit à une forme de kitsch pompier, le fantasme de synchronisation et de synesthésie, mais aussi de don de vie et de psychologisation des objets, animaux, végétaux et autres figurines (voir la séquence *Meet the Soundtrack* où la piste optique est dessinée et fait l'objet d'une étude de caractère en fonction de l'instrument qui est joué).

On le voit bien, chaque production Disney offre une réflexion sur la reproduction du mouvement, trouvant dans les figures dansées les solutions au problème de l'animation du corps². Dans l'esthétique disneyenne, qui est extrêmement normée – ou qui l'était du moins jusqu'à l'arrivée de John Lasseter et de la firme Pixar dont les principes poétiques sont en grande partie ceux de la rupture³ –, animer, c'est faire danser.

Le dessin animé, chez Disney plus que dans tout autre studio d'animation, est pensé comme un art second du mouvement dont le premier référent reste indubitablement la danse.

(Université de Liège)

¹ Pour le plaisir de l'anecdote, rappelons qu'il avait animé la mauvaise reine de *Blanche-Neige et les sept nains* et, à la sortie du film, épousé Marge Champion.

² On rêve d'ailleurs d'une étude précise des discours internes à la firme notamment dans les processus de formation des animateurs, de la première période de l'influence de la Chouinard School (fondée en 1921) à la CalArts (California Institute of the Arts), créée par Disney au début des années 60 (à partir d'un idéal d'art total assez wagnérien) et d'où sortent encore la plupart des animateurs travaillant aujourd'hui chez Disney. L'intérêt serait de confronter ces discours à de nombreux principes d'écritures du mouvement dans l'espace en chorégraphie.

³ L'étude du corpus Pixar semble révéler que le corps référent n'est plus celui du danseur, mais celui du pantomime. Les questions d'animation informatique, de calcul de trajectoire, de surface, de dimension et de texture, ont invité les animateurs des images de synthèse à s'éloigner de la question chorégraphique pour se concentrer sur celle de l'expressivité immédiate, et donc la pantomime. Voir mon article, « Logiques de la translation. Corps-mouvement et objets-personnages dans les films des studios Pixar », dans *Vertigo, Revue semestrielle d'Esthétique et d'Histoire du Cinéma*, n°42, « Apesanteurs », mars 2012, p. 66-74.

DISNEY, L'HOMME ET LES STUDIOS (COLLOQUE DE CERISY)

Par ses dessins animés comme par les diverses activités de la firme à laquelle il a donné son nom, Walt Disney occupe une place singulière parmi les créateurs de fictions destinées à la jeunesse. Le colloque qui s'est tenu à Cerisy-la-Salle du 16 au 23 août 2011 se proposait d'érudier son travail en tant que créateur, d'en discerner les lignes de force, les ambitions et les motivations, autant que de se pencher sur l'industrie du divertissement qui exploite son héritage.

Les études réunies dans ce volume mettent en avant la dimension profondément artistique de l'une des œuvres du XX^e siècle les plus singulières, les plus inventives et les plus présentes dans la culture actuelle des jeunes.

Les Cahiers Robinson explorent, sans s'y limiter ni s'y enfermer, le domaine de la littérature de jeunesse, des lectures, des récits et des activités de l'enfant.

Imagination et Savoir sont considérés dans une perspective ouverte aux questions historiques, sociales, esthétiques.

À paraître :

Le livre de poche comme bibliothèque de la jeunesse

L'enfance et l'énigme du mal



9 782848 321967