

AU PAYS DES MERVEILLES DESSINÉES

Alice COMEDIES



Texte

DICK TOMASOVIC



Au début des années 1920, la mode est à la combinaison de scènes « live action » et de séquences d'animation. Walt Disney s'y essaye avec ses *Laugh-O-Grams*, mais c'est avec la série des *Alice Comedies* qu'il va connaître ses premiers véritables succès critiques et publics.

NON, TOUT N'A PAS commencé avec une souris. S'il faut identifier un premier personnage qui sert à la fois de carte de visite et de formation accélérée à la production de cartoons de Walt Disney, il faut évoquer le destin d'une petite fille à l'imaginaire débridé capable d'interagir avec des créatures dessinées. Entre 1923 et 1927, le personnage d'Alice sera la vedette d'une série de 56 courts-métrages (dont une quinzaine sont considérés comme perdus), à laquelle on a l'habitude d'ajouter ce que l'on pourrait rétrospectivement nommer aujourd'hui un pilote. Au printemps 1923, en grande difficulté financière avec sa première société de production (*Laugh-O-Gram Films*), Disney tente le tout pour le tout et lance un nouveau projet fou (ce schéma aura une certaine tendance à se répéter au long de sa carrière). Il quitte Kansas City, évite New York qui est pourtant à l'époque l'épicentre de l'industrie du cartoon et part s'installer à Los Angeles. Inspiré par le succès des frères Fleischer qui sont parvenus 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 (la série *OUT OF THE INKWELL*), Disney cherche à reproduire un tel type de dispositif autour d'un personnage

phare. Tout s'éclaire lorsqu'il a 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. Rassemblant ses derniers deniers, il produit *ALICE'S WONDERLAND*, un dessin animé parfaitement métadiégétique qui joue de la mise en abîme et dans lequel une petite fille visite un studio de cartoons. L'imagination de l'enfant, piquée au vif, la fait rêver d'un voyage à bord d'un petit train dans un monde animé : Cartoonland. Disney tient là une nouvelle formule et un nouveau personnage qu'il va développer et exploiter avec le soutien de la distributrice Margaret Winkler.

VERS CARTOONLAND

Le charme qui se dégage d'*ALICE'S WONDERLAND* tient beaucoup à la présence lumineuse de la petite Virginia Davis, seulement âgée de cinq ans, que Walt Disney repère immédiatement lors de son casting. Lorsque Winkler se laisse convaincre de l'intérêt de tirer une série de ce premier film, elle exige que Virginia Davis reprenne le rôle d'Alice, convaincue du potentiel de la jeune fille dont les irrésistibles airs malicieux et les petits gestes facétieux vont effectivement donner aux premiers épisodes un peu de sel. Car si Disney avait joliment écrit et animé le pilote (les animaux dessinés, offrant un accueil festif à la petite Alice à son arrivée à Cartoonland, sont irrésistibles), les premiers épisodes déçoivent quelque peu. En fait, Walt a beaucoup de mal à tenir la cadence effrénée de livraison des films. *ALICE'S DAY AT SEA* (achevé en décembre 1923) manque assez cruellement de rythme et les dessins témoignent dans leur facture d'un certain empressement. En janvier 1924, Disney termine *ALICE HUNTING IN AFRICA*, mais si le film est techniquement mieux maîtrisé que l'épisode précédent, il est refusé par Winkler qui le trouve trop dépourvu d'humour. Remanié à plusieurs reprises, le cartoon ne sortira finalement qu'en 1925 sous le titre *ALICE IN THE JUNGLE*. Disney comprend qu'il est incontestablement plus doué pour mener la barque que pour payer. Il étoffe son équipe, laisse tomber le dessin pour se consacrer à la

narration et parvient à convaincre Ub Iwerks de revenir travailler à ses côtés après l'échec de leur première entreprise. Les premiers *ALICE COMEDIES* sont autant de chapitres du grand roman d'apprentissage de Walt Disney, qui, sous les conseils de son distributeur, observe plus que jamais les productions de ses concurrents et en tire le meilleur. D'ailleurs, l'influence de la série *FÉLIX LE CHAT* de Pat Sullivan et Otto Messmer est manifeste, tant dans l'inventivité des gags que dans l'évolution du personnage du chat Julius, un personnage anthropomorphe animé, compagnon d'aventures d'Alice lorsqu'elle entre dans le monde animé. De ces premiers épisodes, Disney parvient toutefois à établir un canevas solide : le film commence en prises de vues réelles autour d'Alice jusqu'à ce qu'un événement insolite la précipite au pays du cartoon où de folles aventures l'attendent avant son rapatriement final dans notre réalité. Cela lui suffit pour concevoir une cinquantaine de courts-métrages amusants.

SUR LE SEUIL

ALICE'S SPOOKY ADVENTURE (*LA MAISON HANTÉE*) est le troisième film de la série et lui donne un tour décisif. Tourné en 1924, le film est écrit et réalisé par Walt Disney, avec son frère Roy Disney à la caméra et une équipe solide d'animateurs désormais entièrement responsable du dessin. Les trucages impressionnent et seront encore améliorés par le très ingénieux Ub Iwerks. Le procédé d'incrustation de la fillette par double exposition de la pellicule (les scènes en prises de vues réelles étant tournées après les scènes animées ❶) est sidérant de réussite. Cette fois, les gags pleuvent, mais sont surtout intégrés dans un récit au plus long cours qui deviendra bien vite la force de Disney.

Le film s'ouvre sur la petite Alice au milieu d'une partie de base-ball avec les enfants du quartier. Elle est dans la position du lanceur face à un garçon imposant à la batte. Alice, loin d'être

❶ Sur les aspects techniques et historiques précis de la série, voir Russell Merritt & J.B. Kaufman, *Walt in Wonderland: The Silent Films of Walt Disney*, Johns Hopkins University Press, 1993.



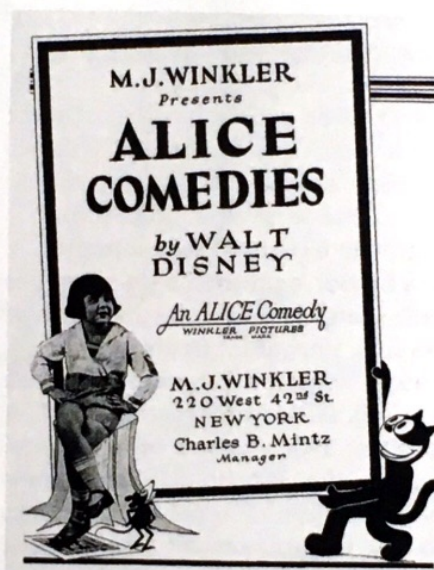
La petite Virginia Davis dans *ALICE'S SPOOKY ADVENTURE* de Walt Disney.

impressionnée, prépare longuement son coup. Lorsque la balle quitte enfin sa main, c'est une tache noire et ronde qui traverse l'image pour venir s'arrêter net devant le batteur, puis tourner autour de lui comme une mouche qu'il chasse dans le vide. Il finit par la toucher et le projectile brise la vitre d'une maison abandonnée. Les enfants hésitent à y pénétrer, car on dit la demeure hantée. Ainsi, dès les premières images du film, pourtant anodines, l'étrangeté s'est immiscée subrepticement. L'animation s'est glissée dans la main d'Alice, a perturbé le jeu des enfants et s'en est allée rejoindre un espace interdit, étranger. Seule la petite Alice trouve le courage d'entrer dans le logis en ruine à la recherche de la balle. Son prénom ô combien référentiel (la balle animée fait office de lapin qu'il faut suivre dans sa tanière) l'y prédestine. Dès qu'elle entre dans la maison, des événements bizarres se produisent. D'abord, une boîte en carton sort d'un placard et se déplace toute seule avant de laisser s'en échapper un petit chat, de manière à faire douter Alice autant que le spectateur de ce qu'ils viennent de voir : y a-t-il eu oui ou non animation ? Mais Alice n'a pas le temps de s'interroger davantage : elle trébuche et tombe en avant. Un drap de lit chute sur elle et l'aveugle tout en la transformant en petit fantôme titubant. Elle s'effondre bientôt dans le couloir et perd connaissance.

CORPS-CHARNIÈRE

Alice se réveille dans un dessin, au milieu d'une rue remplie de maisonnettes. À côté d'elle, un panneau lui indique qu'elle est à Spooks City, la ville hantée... Le panneau se transforme d'ailleurs bien vite en fantôme et des revenants apparaissent derrière les fenêtres, dans les portes et les cheminées. Les maisonnettes prennent un visage humain, semblent en colère puis effrayées : leurs lignes se mettent à se troubler, puis à trembler rapidement, comme prises de frissons. Les lettres du mot « *help* » viennent tanguer à ses côtés. Elles sont émises par un petit fantôme qui demande à Alice d'ôter le drap qui le recouvre : le petit fantôme n'est autre que Julius, le chat, compagnon habituel des escapades d'Alice à

Cartoonland. Des notes de musique dessinées virevoltent autour des deux comparses. Ailleurs, un fantôme est au piano et fait danser ses collègues d'effroi. Mais Alice et Julius se prêtent aussi à la danse. Ils sont repérés par les fantômes qui se lancent à leur poursuite. Julius se sert de sa queue comme d'une batte de base-ball pour neutraliser ses poursuivants. Alice réfléchit et fait apparaître un point d'interrogation au-dessus de sa tête auquel elle donne la forme d'une matraque pour assommer une bonne dizaine de fantômes. Julius est ébloui par Alice et la remercie de l'avoir sauvé en lui léchant le bras. Des images se fondent, annonçant la fin d'un rêve... Retour à la maison abandonnée et aux images en prises de vues réelles. Le petit chat de tout



à l'heure réveille Alice en lui léchant les doigts. Alice se redresse, trouve la balle de base-ball et sort de la maison, mais elle est interpellée par un agent de police. Un dernier plan montre la petite fille derrière les barreaux en tenue de bagnard, le boulet au pied. Le film marque les esprits parce qu'il rend explicite l'architecture hybride et singulière de la série à ses débuts. ALICE'S SPOOKY ADVENTURE place en son personnage central, Alice elle-même, l'articulation entre le monde animé et celui du « cinéma naturel ». Dans la série des Fleischer 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,

héritage probable du vaudeville, ou sort éventuellement de l'encrier, mais c'est toujours un objet directement associé au dessin animé qui sert de porte. Dans le cas présent, c'est le personnage central, une actrice qui tend vers la figurine, qui sert de charnière (son degré de transformation trouve un écho dans l'état de son compagnon, qui est en quelque sorte un double explicite de sa nature variante : le chat réel d'un côté, Julius le chat animé de l'autre). L'animation traverse Alice pour entrer dans la prise de vues réelles (la balle du début, le point d'interrogation de la fin) et elle-même peut traverser la frontière pour introduire son propre corps dans le film d'animation. Cependant, cette étrange capacité la condamne à l'exclusion, à n'exister que comme une figure d'intrusion. Dans le « monde réel », elle peine à s'intégrer au groupe des garçons, elle pénètre un territoire interdit, elle est arrêtée par la police et finit en prison. Dans le monde animé, elle effraie les maisonnettes hantées et elle provoque le courroux des fantômes qui la poursuivent hargneusement. D'une certaine manière, dans la mesure où elle est une frontière mouvante et inquiétante, elle ne peut trouver sa place nulle part. L'hybridité du film se trouve tout entière concentrée dans Alice, corps-charnière.

Le principe se modifiera peu à peu avec le remplacement de Virginia Davis (à la suite d'un désaccord financier avec la famille de la comédienne) par d'autres jeunes actrices, dont Margie Gay et Lois Hardwick. Le personnage d'Alice, peut-être incarné avec moins de pétulance, sera bientôt relégué au second rôle tandis que le chat Julius s'imposera de plus en plus à l'écran, au point que les séquences en prises de vues réelles perdront de leur intérêt et seront progressivement réduites jusqu'à disparaître. Lassé du dispositif hybride, Walt fera bientôt monter en scène les pures créatures de cartoon que sont Oswald le lapin chanceux et Mickey Mouse. Si les films hybrides auront droit bien plus tard à une autre chance (LES TROIS CABALLEROS en 1944, MARY POPPINS en 1964, PETER ET ELLIOTT LE DRAGON en 1977, etc.), en 1927, Disney ne demande qu'à s'enfoncer plus encore dans Cartoonland. *