

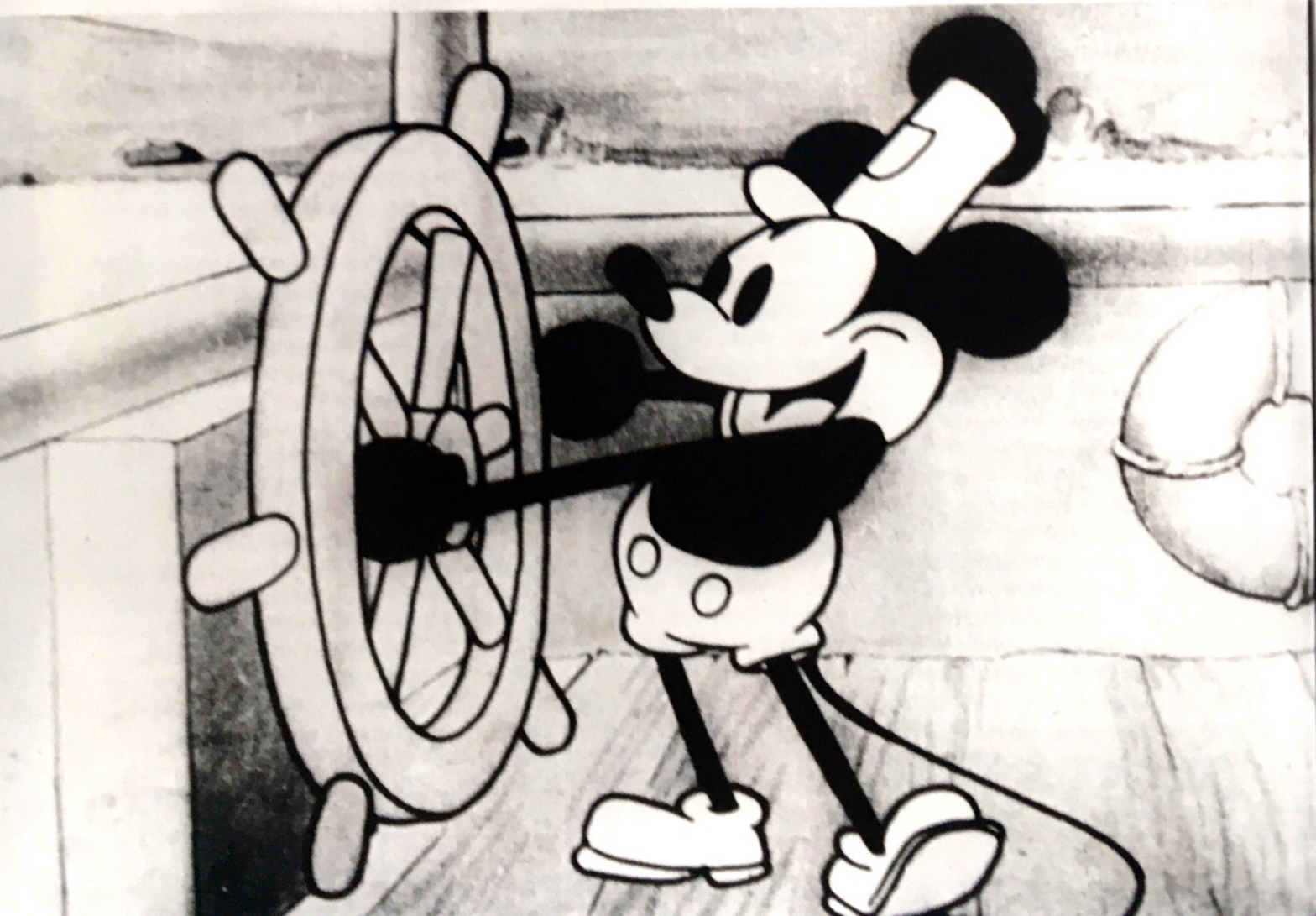
AUX SOURCES DU MYTHE

LA RÉVOLUTION MICKEY MOUSE



Texte

DICK TOMASOVIC



La souris la plus célèbre de l'univers ne doit pas son succès qu'à son irrésistible graphisme. Sa naissance se double d'une véritable révolution audiovisuelle dans l'industrie du cartoon américain.

LES SPECTATEURS qui associent l'univers de Walt Disney en général, et celui de Mickey Mouse en particulier, à la gentillesse et la bienveillance sont parfois étonnés des accents de férocité et de malignité qu'ils découvrent dans les comportements de la petite souris à ses débuts. Les premiers cartoons de la série MICKEY MOUSE¹⁹²⁸ montrent en effet le personnage sous un jour assez différent de l'image de mascotte joufflue et attendrissante que la firme lui a imposée progressivement au long des années 1930 et 1940. Les traits sont plus anguleux, l'énergie du personnage frise l'hyperactivité, ses attitudes sont très largement insolentes, sa conduite envers Minnie manque pour le moins de galanterie et, pour couronner le tout, le rongeur s'adonne volontiers à la moquerie cruelle. Si ce type de personnage et d'humour est de bon aloi en 1928, il faut aussi rappeler que cette nouvelle star en puissance du cartoon américain a été créée dans un contexte particulier d'amertume et de hargne. Alors qu'il pensait signer un nouvel accord très avantageux avec le producteur et distributeur Charles B. Mintz pour prolonger le succès de la série OSWALD LE LAPIN CHANCEUX¹⁹²⁷, Walt Disney voit ses rêves et sa jeune société s'effondrer. Mintz veut réduire ses coûts de production et menace de lui confisquer le personnage (qui, à la suite d'une négligence juridique, n'appartient effectivement pas à Walt à l'époque) ainsi qu'une partie de son équipe s'il ne se soumet pas. Disney résistera et Mintz exécutera ses menaces. Privé brutalement de ses

ressources, il quitte les négociations new-yorkaises en mars 1928 pour rentrer à Los Angeles. La légende dit qu'il créa la souris dans le train du retour, mais, comme de nombreux historiens du cinéma d'animation l'ont souligné, la réalité est un peu plus complexe que cela et la souris est née des efforts conjoints de Walt et de ses loyaux animateurs Ub Iwerks et Les Clark. Il leur revient d'établir rapidement un nouveau personnage capable de concurrencer leur cher Oswald, désormais passé à l'ennemi. Dans le fond, peu importe les modalités précises de l'invention de la souris, d'une part car chez Disney mieux qu'ailleurs, on sait que seule la légende mérite d'être imprimée, et d'autre part parce que le véritable génie de l'invention de Mickey Mouse réside finalement moins dans son premier design graphique ou dans les premières ébauches de son caractère que dans les phénoménales attractions de la mise en scène qui émaillent ses trois premiers films, PLANE CRAZY, THE GALLOPIN' GAUCHO (MICKEY GAUCHO) et STEAMBOAT WILLIE.

PLANE CRAZY, LE RÊVE D'ASCENSION

Mickey connaît sa première projection en mai de l'année 1928 dans un film, PLANE CRAZY (Walt Disney & Ub Iwerks), qui accompagne explicitement les exploits de Charles Lindbergh et profite de l'engouement médiatique autour du pionnier américain de l'aviation (l'une des premières images de Mickey le montre lisant un manuel de pilotage, admirant une photographie de «Lindy» et se recoiffant à la manière du téméraire aviateur, cf. page suivante). Le même mois, celui que l'on surnomme «l'aigle solitaire» traverse l'Atlantique et rejoint Paris depuis New York en un peu plus de 33 heures de vol continu. D'emblée, Disney adosse son nouveau personnage à une nouvelle gloire héroïque, un pionnier qui révolutionna par son audacieuse aventure l'aéronautique internationale comme il espère déjà peut-être que Mickey bouleversera l'industrie du cartoon, qui, bien que connaissant un essor majeur depuis le début des années 1920, continue d'être un véritable laboratoire d'expériences (comme en témoignent

les films des frères Fleischer ou ceux de Messmer et Sullivan). Si l'esthétique du cartoon est globalement constituée, elle n'est pas encore stabilisée, et l'imposition progressive d'une nouvelle norme sera largement le fait des studios Disney et de la série MICKEY MOUSE.

Le premier surgissement de la souris à l'écran ne crée cependant pas de sidération particulière. Le public, habitué aux cartoons de FÉLIX LE CHAT (Otto Messmer & Pat Sullivan) ou d'Oswald le lapin, ne peut être surpris de cette souris qui arbore le même type de formes rondes, fluides et élastiques. La ménagerie du dessin animé de l'époque accumule ce type de personnages fantasques. Deux différences distinguent pourtant immédiatement Mickey de son prédécesseur Oswald : le port d'une culotte plus travaillée (les deux boutons qui installent un écho de cercles visuels supplémentaire dans le schéma corporel du personnage et permettent de l'identifier au premier coup d'œil) et, bien entendu, cette fabuleuse paire d'oreilles. Autant celles d'Oswald étaient longilignes, mouvantes et expressives, autant celles-ci sont rondes, statiques et invariantes, quel que soit l'angle selon lequel le visage de la souris est dessiné, ce qui constitue une fantastique astuce graphique tant d'un point de vue iconique qu'économique.

Mais le grand changement de paradigme est ailleurs : dans la conception et dans l'invention d'un nouvel espace de représentation qui passe par la conquête de la profondeur de l'image. Si, comme le remarque Esther Leslie dans son ouvrage *Hollywood Flatlands* ❶, la modernité du dessin animé s'exprime un temps par la revendication de son régime bidimensionnel, proprement tabulaire, faisant du traitement de la latéralité, des mouvements de translation et de la métamorphose graphique les principales qualités du cartoon, dans la lignée fantasmagorique des premiers dessins animés d'Émile Cohl, Disney, malgré cet attachement aux avant-gardes dont il a souvent voulu témoigner,

❶ Esther Leslie, *Hollywood Flatlands: Animation, Critical Theory and the Avant-Garde*, Verso, 2004.

← Avec STEAMBOAT WILLIE (1928), Disney expérimente avec succès la synchronisation sonore.



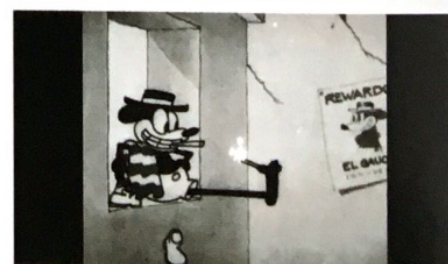
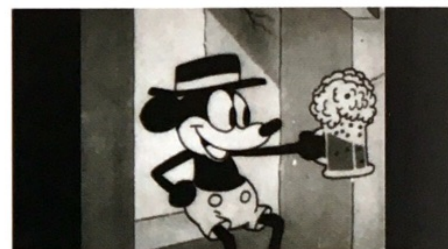
revendique une tout autre modernité. Il met en place un espace tridimensionnel dans lequel s'exprime l'action des personnages, tournant ainsi le dos à une tradition graphique importante qui tend à séparer les créations de l'espace et de l'action alors qu'elles semblaient préalablement indissociables. Jusqu'à la fin des années 1920, l'action animée faisait – autant qu'elle l'était – l'espace animé. Cette simplicité graphique du cartoon des premiers temps, du cartoon typographique comme on le nomme parfois, c'est-à-dire ce cartoon inspiré par les dessins des journaux et dont on peut comparer le fonctionnement à un idéogramme, a sans doute pour l'un de ses traits définitoires cette conjonction, cette agrégation, voire cette confusion du motif, de l'action et de l'espace. Disney va bouleverser la norme dans ce domaine, comme tant d'autres, et faire d'un espace, qui reste animé, le réceptacle dynamique de l'action animée.

PLANE CRAZY est ainsi placé sous l'idée d'une certaine conquête spatiale. Il s'agit d'ailleurs très concrètement pour Mickey d'échapper à la ferme (le fameux décor rustique et classique du cartoon) pour s'envoler vers de nouveaux horizons. Le court-métrage s'efforce dès lors de conjuguer les dimensions scéniques et graphiques de l'espace animé. D'une part, PLANE CRAZY comporte son lot d'images-attractions et de points de vue subjectifs assez saugrenus : la caméra colle aux corps des personnages jusqu'à obscurcir l'ensemble de l'image, ose des gros plans totalement grotesques sur les pis d'une vache ou se met à vaciller en s'installant dans le cockpit de l'avion de Mickey au décollage hasardeux, manquant de justesse de heurter un certain nombre d'obstacles, ou encore à tourner de manière vertigineuse lors d'un impressionnant piqué final. D'autre part, lorsqu'il s'agit de revenir à une latéralité dramatique simple (Mickey et Minnie assis dans l'avion, par exemple), la mise en scène met en évidence des paramètres de situation spatiale, comme des jeux d'ombres et de lumières, des fausses perspectives, des flous atmosphériques, avec un travail remarquable sur les nuages à l'arrière-plan, bref autant d'indices renseignant la position des éléments les uns par rapport aux autres et ouvrant à une perception quasi stéréoscopique de ce cartoon d'action (qui verra tout de même Mickey se crasher après avoir tenté d'arracher de force un baiser à la pauvre Minnie qui préfère sauter en plein vol, utilisant sa culotte comme parachute...). PLANE CRAZY explore un nouveau pan possible du langage visuel propre au cartoon.

THE GALLOPIN' GAUCHO, LE CORPS EN SCÈNE

Débarquée sur les écrans une première fois en août 1928, la deuxième aventure de Mickey Mouse, THE GALLOPIN' GAUCHO (Walt Disney & Ub Iwerks), conquiert un tout autre territoire spatial. Le cartoon est un clin d'œil parodique au film de F. Richard Jones, LE GAUCHO, sorti en 1927 avec la star Douglas Fairbanks dont la souris se plait à imiter les postures de baroudeur et les sourires séducteurs (il faut

voir le héros fanfaronner lorsqu'il allume une cigarette en convoitant une Minnie danseuse de tango sur talons hauts). Après un épique galop à dos d'autruche, Mickey fait une entrée spectaculaire par la fenêtre d'une auberge. L'établissement devient le décor principal de la première partie du film avant une poursuite endiablée qui se termine à nouveau en intérieur (où Mickey pénètre encore par la fenêtre). Les deux temps forts du film, qui sont deux corps-à-corps, se déroulent dans ces espaces confinés : le premier est une danse torride entre Mickey et Minnie, le second est un affrontement à l'épée entre Mickey et Pat Hibulaire, dont c'est la première apparition officielle (après quelques esquisses de présence dans les séries précédentes de Disney). Si le cartoon fait la part belle aux mouvements latéralisés (la danse, la poursuite, le duel), il travaille aussi très précisément à l'incrustation des personnages dans des décors tridimensionnalisés. C'est



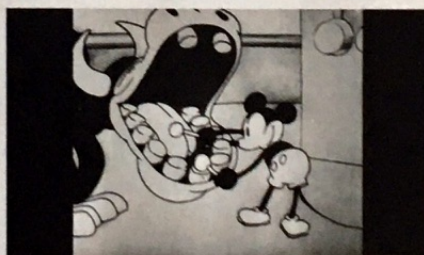
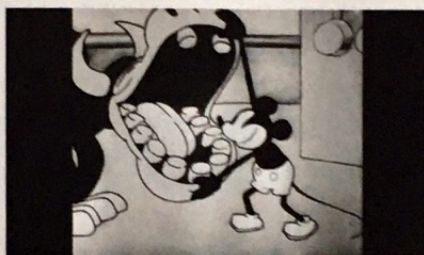
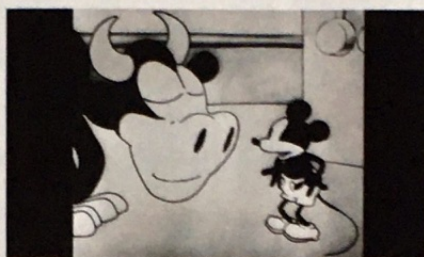
un véritable travail de scénographie qui joue, notamment, sur les échelles de plans, les rapports de taille entre personnages et les contrastes entre avant-plan et arrière-plan dans l'optique, déjà, de faire ressembler la mise en place de l'action du cartoon à la mise en scène d'un film en prises de vues réelles. La dimension dramatique est manifestement théâtralisée dans cette optique.

Aussi discret soit-il, l'espace se charge de qualités propres et autonomes, et, comme dans *PLANE CRAZY*, parfois même menaçantes pour l'intégrité du personnage. Cette présentation d'un espace à vivre sous forme d'obstacles renforce la crédibilité de l'univers diégétique de Mickey Mouse. Il est intéressant de comparer ces courts-métrages au meilleur de la production de l'époque et, en particulier, à la série *FÉLIX LE CHAT*. Si l'on regarde attentivement *WOOS WHOOPEE* par exemple, un cartoon également réalisé en 1928, dans lequel Félix peine à rentrer chez lui après une soirée bien arrosée, on ne peut être que frappé de constater à quel point le décor fonctionne en sympathie avec les personnages (les buildings dansants!), manifestant un univers en symbiose totale, où une forme de solidarité graphique et rythmique s'exprime à chaque instant, témoignant d'une forme de matérialisme (tout est graphisme, tout est encre, tout est dessin, tout est animation, de la même pâte, semble dire le film). Loin de cette conception, *THE GALLOPIN' GAUCHO*, misant toute sa force d'attraction sur les échanges amoureux ou belliqueux entre ses personnages, participe à la suggestion d'un tout autre déploiement des volumes que l'on qualifiera plus tard de réaliste en comparaison avec les univers de la concurrence. Ce sont les prémices du fameux « *life-like* » disneyen.

STEAMBOAT WILLIE, AU-DELÀ DU SON

Aussi savoureux, audacieux et prometteurs soient-ils, les deux premiers épisodes de la série *MICKEY MOUSE* peinent à convaincre les distributeurs et à trouver leur public. *STEAMBOAT WILLIE* (Walt Disney & Ub Iwerks), sorti en novembre 1928, changera pour toujours la donne, bouleversant

tous les codes esthétiques du cartoon et installant à jamais les studios Disney au firmament de l'industrie animée. Impressionné par le succès du *CHANTEUR DE JAZZ* (Alan Crosland), qui crée un incroyable engouement depuis sa sortie sur les écrans en octobre 1927, Walt Disney veut tenter la synchronisation sonore de son nouveau court-métrage. Si, contrairement à la croyance populaire, *STEAMBOAT WILLIE* n'est pas le premier cartoon sonore de l'histoire du cinéma (Paul Terry, quelques semaines plus tôt, en septembre 1928, intègre une bande sonore à *DINNER TIME*, un épisode de la série *AESOP'S FILM FABLES*), le film



obtient immédiatement les louanges des critiques et l'adhésion d'un très large public qui signifiera le début de la mickeymania. Fort de cette réception, Disney fera aussitôt sonoriser *PLANE CRAZY* et *THE GALLOPIN' GAUCHO* qui ressortiront dans la foulée, comprenant que la légende de Mickey doit s'écrire à partir de ce point de rupture et de basculement du cinéma d'animation muet vers le dessin animé sonore.

Nouvelle allusion à un film célèbre (*STEAMBOAT BILL, JR.* [CADET D'EAU DOUCE] de Buster Keaton, distribué depuis mai 1928), le cartoon est pensé

d'emblée comme une ode à la synchronisation audiovisuelle. Aidé par le musicien Carl Stalling et les animateurs Ub Iwerks et Wilfred Jackson, Disney développe un récit qui permet à Mickey d'interagir avec un univers où chaque action peut produire un son, relativement insolite, et où leur habile combinaison produit une irrésistible musicalité. Ainsi, Mickey, aux traits par ailleurs déjà beaucoup plus ronds et à la voix aiguë doublée par Walt Disney lui-même, transforme une chèvre en orgue de barbarie, fait de la cornemuse en compressant le corps d'un canard et joue du xylophone sur les dents d'une vache. Son allégresse est des plus communicatives.

Les recherches sur les points de synchronisation audiovisuels et l'incroyable et jouissive inventivité de la bande sonore ont été à juste titre souvent commentées. Mais il importe aussi de remarquer que le film bénéficie des explorations des deux premiers cartoons de la série. Visuellement, le film offre une synthèse harmonieuse des recherches sur les variations de points de vue de *PLANE CRAZY* et la force scénographique de *THE GALLOPIN' GAUCHO*. L'abandon progressif de mouvements purement latéraux au profit d'une construction en diagonale, voire en profondeur, comme en témoignent de nombreux et saisissants effets de projection ou de rapprochement rapides d'un motif, vers l'avant ou l'arrière du plan (la saisissante séquence de l'embarcation de Minnie), ainsi que le soin apporté aux décors et aux *backgrounds*, œuvrent à une forme de tridimensionnalisation des situations. Ainsi, les trois premiers cartoons de Mickey sont des films mus par le désir de créer des sensations de spatiation de l'action et des personnages, ce qui constitue un moment charnière crucial dans l'histoire des formes et des idées du dessin animé. Par la suite, à l'exception de quelques cartoons notables (*LA FANFARE* en 1935), la série de Mickey ne sera plus le haut lieu de la recherche technique et formelle (qui deviendra par contre l'enjeu de nombreuses *SILLY SYMPHONIES*¹⁹²⁹⁻¹⁹³⁹), mais restera pour toujours le symbole de l'éclatante réussite – et revanche – des studios Disney. ✪