

FORMES CINÉMATOGRAPHIQUES

---

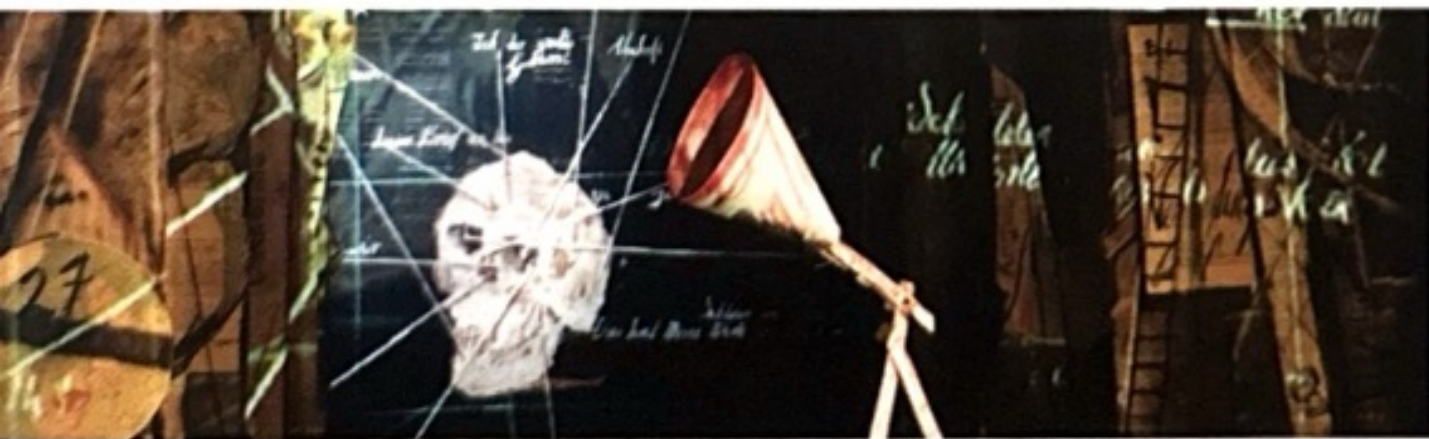
# DU NOIR DONT PROCÈDENT LES FIGURES

---

*sous la direction de*

---

Patrick Barrès  
et Sophie Lécole Solnychkine



PRESSES UNIVERSITAIRES DE STRASBOURG

# Le regard occulté

## Figures à l'encre noire dans les cartoons des années 1920 et 1930

*Dick Tomasovic\**

### Nuit d'encre

Le sympathique générique du cartoon *The Cuckoo Murder Case*<sup>1</sup>, durant lequel la petite grenouille Flip joue du piano, se termine par un fondu au noir profond tandis que les dernières notes musicales se font soudainement plus graves, rappelant une marche funéraire. Un noir d'encre envahit durablement l'écran. Plongé dans l'obscurité totale, le spectateur du dessin animé se raccroche au son martelant du tic-tac d'une pendule. Soudain, de manière stroboscopique, l'intérieur d'une demeure en piteux état se laisse deviner. Il faut quelques fractions de seconde pour comprendre le lieu et son éclairage, provenant de la foudre tombée à l'extérieur de la maison, illuminant de manière fulgurante le lieu à travers une fenêtre. Des bruits d'orage ainsi que l'animation de rideaux se soulevant au gré des vents de la tempête permettent de mieux saisir les conditions dans lesquelles cet espace dessiné est donné à voir. Ou plutôt à entrevoir, car le dessin animé se poursuit en alternant à toute vitesse cette pièce de séjour visiblement abandonnée et un écran totalement noir. C'est donc par intermittence que la scène d'introduction de ce cartoon est vue par le spectateur, l'obscurité la plus complète rythmant la découverte du dessin. Ce régime stroboscopique se poursuit en mettant en évidence une découpe

---

\* Université de Liège

1. Produit et dessiné par Ub Iwerks en 1930.

lumineuse à l'intérieur de la pièce, lumière provenant probablement, dans le cadre diégétique du lieu représenté, d'une porte ouverte en hors-champ derrière la position supposée et virtuelle de la caméra. L'ombre portée et redoutable d'une figure classique du cinéma fantastique apparaît alors dans ce cadre lumineux structuré par des croisillons : Nosferatu. Ce clin d'oeil au film de Murnau et aux éclairages pour le moins contrastés du cinéma expressionniste allemand laisse la place au faisceau lumineux d'une lampe torche. Les effets de stroboscope se sont arrêtés et c'est une pièce désormais plongée dans une semi-obscurité qu'explore ce rayon de lumière, dont on ne verra jamais la source ni le porteur. Après un gros plan sur la pendule et son coucou paresseux, un mur abîmé et recouvert de toiles d'araignée se donne au premier plan. L'ombre portée d'une main tenant un revolver se fait menaçante. Une des balles tirées touche, troue et abat le pauvre petit coucou de la pendule.

C'est le début d'une mystérieuse enquête policière pour Flip, appelé à la rescousse puisqu'il est dans cet épisode un représentant des forces de l'ordre affublé d'un *deerstalker*, la célèbre casquette en tweed associée pour l'éternité à la silhouette de Sherlock Holmes. Flip devra d'abord affronter de sombres et opaques nuages de tempête qui veulent ralentir sa course, puis le décor sinistre et les mouvements belliqueux de la demeure abandonnée qui ne souhaite pas se laisser approcher, inversant au passage spectaculairement les valeurs de l'image (Flip et la maison passent soudainement au noir et sont animés comme s'il s'agissait de silhouettes en ombres chinoises durant cette scène, les seuls éclats lumineux provenant des yeux de Flip et de la porte de la maison se transformant en bouche géante pour engloutir la grenouille détective avec un air machiavélique). Ensuite, parvenu à l'intérieur de cette maison macabre, Flip se disputera avec sa propre ombre récalcitrante et indisciplinée<sup>2</sup>, qu'il finira par enfermer dans un placard. L'arrivée de ses collègues de la police, loin d'apporter l'aide escomptée, plonge à nouveau la maison

---

2. Sur le traitement de l'ombre dans le cartoon des années 1930, voir CRAFTON Donald, *Shadow of a Mouse. Performance, Belief, and World-Making in Animation*, Berkeley, University of California Press, 2013, p. 183-192.

dans le noir complet. Une séquence est alors consacrée aux quatre officiers de police, ramenés parfois à de simples points lumineux avalés par l'obscurité, se débattant avec leurs lampes de poche et d'inquiétantes et mouvantes ombres de traces de pas. Un jeu complexe d'apparition et de disparition des créatures s'ensuit, soumis aux qualités absorbantes des ténèbres. Les tirs des armes des policiers, même lorsque la luminosité joue en leur faveur, finissent de troubler la visibilité puisqu'ils se trouvent dissimulés par un écran de fumée gris très occultant. De son côté, après quelques péripéties, Flip tombe dans une trappe. Sa chute crée un épais nuage de poussière qui obscurcit à nouveau l'écran. Le spectateur comme la grenouille sont à nouveau plongés dans un noir complet. Enfin, un repère dans cet écran noir : les yeux blancs de Flip viennent de s'ouvrir et structurent l'espace. Une porte s'ouvre au fond de l'image, dévoilant l'ombre portée de la silhouette lugubre et squelettique de ce qui semble être la Mort incarnée, armée de sa grande faux. Flip entre dans son bureau, retrouve momentanément la lumière et découvre qu'il est sur la liste des prochaines victimes de la Mort. La petite grenouille se met à courir à toutes pattes, mais sa fuite dans la profondeur d'un couloir le précipite dans les limbes de l'image inanimée : la grenouille passe une double porte qui ne mène vers aucune représentation. Elle n'a de choix que de plonger dans la grande nuit de cet espace obscur. Une dernière fois, un écran sombre, puis parfaitement noir, occupe tout l'espace, signifiant cette fois la fin du cartoon. Ce que l'écriture blanche et délicate d'un « The End » joliment calligraphié vient confirmer. On l'aura compris, point de spleen pour Flip puisque le ton du cartoon est bien évidemment amusant. Tout au long de sa carrière de dessinateur et réalisateur, Ub Iwerks s'est joyeusement emparé des thèmes, figures et motifs du cinéma fantastique pour nourrir ses cartoons humoristiques<sup>3</sup>. La mise en scène de l'obscurité relève d'abord ici d'un travail référentiel aux récits gothiques et d'épouvante, au cinéma fantastique et horrifique ainsi qu'à la nature fantasmagorique de l'appareil cinématographique (le dispositif

---

3. Une compilation VHS de ses dessins animés « halloweenesques » est d'ailleurs très populaire aux États-Unis : « *Things that go Bump in the Night* » (kino Video, 2000).

de la salle obscure, les apparitions lumineuses de silhouettes fantomatiques, l'archéologie des ombres chinoises...). Mais ne saisir que le référentiel serait oublier l'essentiel : pour l'animateur, le noir est une matière.

### **Broyer du noir**

En 2008 sortait sur les écrans de cinéma un film exploitant de manière assez ambitieuse les possibilités de l'animation en noir et blanc, thématiquement rapportées aux angoisses ancestrales de l'obscurité. *Peur(s) du noir* est un film collectif placé sous la direction artistique d'Étienne Robial et Philippe Balmossière, et réalisé par des dessinateurs aux styles aussi différents et singuliers que Blutch, Charles Burns, Marie Caillou, Pierre di Sciullo, Lorenzo Mattotti, ou Richard McGuire. Si le film est pensé comme une sorte de cauchemar dédaléen, l'animation et la gestion des traits noirs et des masses sombres ordonnent un univers d'inquiétude, convoquant, selon les moments, les registres du crépusculaire, du lugubre, du macabre, de l'insolite ou, plus largement, de l'anxiogène. Chacun des dessinateurs et des animateurs du film reformulait, de manière consciente ou non, les figures majeures du début de l'histoire du cinéma d'animation. Assumer une animation qui trouverait sa puissance imageante dans les infinis jeux graphiques du noir et du blanc, c'est inéluctablement redécouvrir les inventions majeures des pionniers du cartoon, de la fulgurance du trait blanc onirique et fantaisiste sur fond noir d'Émile Cohl<sup>4</sup> à la vertigineuse sophistication réaliste du trait noir sur fond blanc de Winsor McCay et des innombrables recherches expérimentales de leurs héritiers et successeurs. Très vite, à partir du moment où les premiers dispositifs de l'industrialisation du dessin animé se sont institués, le noir est apparu non seulement comme le produit du trait, mais aussi, de manière parfois assez complexe, comme une matière à animer, plus ou moins fluide ou pâteuse selon les expériences, articulée de manière métonymique ou métaphorique à la pratique même de l'animation (combien de récits des premiers temps ne se

---

4. Repris à James Stuart Blackton. Voir DENIS Sébastien, *Le cinéma d'animation*, Paris, Armand Colin, 2011, p. 52.

situent-ils pas dans un studio d'animation, combinant habilement prises de vue réelles et dessins animés<sup>5</sup>). Oscillant entre son effacement au profit de la représentation et son surgissement assumé pour s'inscrire pleinement dans un cinéma d'expériences plastiques<sup>6</sup>, l'encre noire, partout dans le cartoon américain, devient en elle-même un enjeu de narration ou de figuration.

Inondation, dissolution, liquéfaction, tous ces jeux d'encre de « liquéfaction » de la figurine et des formes de l'image se retrouvent dans la série des frères Fleischer<sup>7</sup> *Out of the Inkwell* (produite entre 1918 et 1929) où un petit clown s'échappe d'un encrier réel pour semer la zizanie sur une page de papier, puis dans le monde des « vues réelles », avant d'être, plus ou moins de force, renvoyé, retourné à l'encrier, selon l'une des figures aqueuses que l'on vient de décrire. Toute la puissance de la série tient dans ces deux moments, ces deux pôles absolus. D'une part, donc, la formation d'une figurine à partir d'une encre incroyablement noire, ce qui offre, pour reprendre les termes de Bachelard, une formidable rêverie de la matière : « L'encre, par ses forces d'alchimique teinture, par sa vie colorante, peut faire un univers, si seulement elle trouve son rêveur<sup>8</sup>. » Soumission à la volonté du noir liquide ; nostalgie du fer et de l'alun qui voulaient l'un et l'autre s'étendre, lutter, s'associer, revivre, proliférer, se bousculer, créer ; travail d'un monde minéral<sup>9</sup>. Alors qu'il décrit les travaux et les images de José Corti, les mots de Bachelard semblent avoir également été écrits pour détailler la poétique des célèbres dessins animés des Fleischer. « L'encre circule comme un sang noir et la plume ou le pinceau ou quelque instrument de sortilège, en rêvant, suivent la fibre, la pointe. Au sein

---

5. L'histoire du cinéma d'animation est marquée par ses hybridations. Voir MASSUET Jean-Baptiste, *Le dessin animé au pays du film. Quand l'animation graphique rencontre le cinéma en prises de vues réelles*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2017.

6. Pour reprendre le beau titre de Patrick Barrès. BARRÈS Patrick, *Le cinéma d'animation. Un cinéma d'expériences plastiques*, Paris, L'Harmattan, 2006.

7. Sur la vie et l'œuvre des Frères Fleischer, voir CABARGA Leslie, *The Fleischer Story*, New York, DaCapo Press, 1988.

8. BACHELARD Gaston, *Le droit de rêver*, Paris, Presses universitaires de France, 1970, p. 60.

9. *Ibid.*

de l'encre la pierre commence à germer<sup>10</sup>. » Koko se solidifie en effet lors des premières séquences, il se coagule, se renforce, se raffermi, se durcit jusqu'à devenir un caillou dans la chaussure de l'animateur... D'autre part, la destruction de la figurine, son retour pour cause de désagrément à la nature liquide de l'encre. Il s'agit toujours alors de la fin d'un trajet, organisé comme la fin d'un rêve doux : la forme retourne à la matière. On le voit bien, si l'encre tient du minerai et de la terre, elle relève également de l'eau et s'inscrit dans un grand cycle aqueux.

Tous les épisodes mettant en images Koko le clown sont ainsi structurés, mais le cartoon *Ko-Ko's Earth Control*, de 1928, est sans doute l'un des plus explicites. Dans une feuille pliée en deux, soigneusement refermée sur elle-même, on devine une tache d'encre. Lorsque la feuille est dépliée, la tache d'encre ne forme pas un dessin abstrait, une tache indéfinie, arrêtée ou dégoulinante, un étiolement d'encre comme on s'y attend, mais un petit clown qui s'anime et prend consistance peu à peu. L'intrigue se met en place : une menace extraterrestre pousse Koko à contacter tous les clowns animés du monde pour s'unir contre le péril venu d'ailleurs (en fait une sombre machination de Max Fleischer). Le film est ainsi consacré à un défilé de petits clowns affichant de manière saugrenue leur typicité nationale la plus stéréotypée (le clown écossais en kilt, etc.), et répétant surtout la scène primitive de leur conception (la sortie des encriers et la consolidation des figurines). Ils se rassemblent enfin tous vaillamment au pied d'un télescope et entreprennent de remonter sa lunette de l'intérieur pour rejoindre la planète Mars. Une fois qu'ils ont tous disparu à l'intérieur du conduit, la main de l'animateur le fait basculer vers un encrier. De la lunette sort alors un épais liquide noir qui va remplir rapidement le petit pot. La fin du film ne laisse pas de surprendre : l'appareil de vision s'est soudain transformé en une effroyable machine à broyer du toon, une « liquideuse » qui délaye les petites créatures dessinées, dissipe et dissout leur forme dans un magma noir, liquéfie leur corps via un simple mouvement de basculement, d'ondulation d'une machine à voir, qui inonde le récipient du précieux liquide. Il y a ainsi, dans la série *Out of the*

---

10. *Ibid.*, p. 61.

*Inkwell*, une lourde insistance sur la matière de l'encre noire et, plus particulièrement, sur la figure de la tache d'encre, qui brouille la forme autant qu'elle invite à la lire, qui bloque le regard autant qu'elle l'excite, qui rend la figurine invisible pour mieux rendre visible sa capacité imageante.

### Jets d'encre

La tache d'encre se trouve aussi mise en scène de manière sidérante dans un épisode de la série de cartoons intitulée « Un-natural History », dirigé par Walter Lantz pour les studios Bray en 1925 : *The Leopard's Spots*<sup>11</sup>. Le film mélange également prises de vues réelles et dessins animés<sup>12</sup>. Un jeune homme entreprend d'inventer une histoire pour expliquer l'origine des taches du léopard à un petit garçon facétieux. Le dessin animé prend le relais et montre un petit singe éclabousser, à l'aide d'une noix de coco jetée dans une flaque d'encre, de dignes gorilles élégamment habillés. Le singe tente de salir ensuite une panthère dont le pelage est absolument immaculé, mais la noix de coco la touche à la tête. Une course-poursuite est entamée, le petit singe fuyant le courroux du félin. Pour le distancer, le chimpanzé, armé d'un seau rempli d'encre, lui jette à la gueule de grandes rasades du liquide noir qui souille inévitablement le pelage de l'animal. Quittant soudainement le champ animé, un plan fascinant montre de dos les acteurs contempler la page blanche, toujours animée par la course-poursuite des deux animaux qui ne tardent pas à sortir de l'image. Entrés dans le champ de la prise de vues réelle, le chimpanzé et le léopard sont à présent en train de ravager le salon sous les yeux ébahis des comédiens. Le singe se réfugie derrière un meuble et continue à projeter des jets d'encre à tout va pour faire reculer le fauve. Suit un plan particulièrement intrigant : face à la caméra, les trois personnages font mine d'éviter les

---

11. Pour une analyse plus détaillée de la scène et une lecture renvoyant à une esthétique générale du cinéma d'animation, lire TOMASOVIC Dick, *Le corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation*, Pertuis, Rouge Profond, 2006, p. 90-91.

12. La série, dans son ensemble, recourt à cette hybridation, faisant s'opposer généralement des enfants comédiens à des animaux dessinés dans le style des fameuses *Aesop's Fables* de Paul Terry, produites avec succès dès 1921.



profusions violentes d'encre : les jets sont en effet dessinés et leurs éclaboussures se répandent sur l'image. Mais si les espaces se superposent, ils ne sont pas encore contigus, comme si l'animation restait à la surface de l'image photographique et ne parvenait à la pénétrer réellement. En plan serré, le jeune homme, puis le petit garçon sont comme touchés au visage : celui-ci est entièrement couvert d'une tache noire, toujours animée, qui prend la forme d'un grimage laissant apparaître les yeux et la bouche, avant de glisser le long de leur corps. Le singe fuit par la fenêtre, toujours suivi par le léopard. Les personnages se précipitent aux carreaux, observent les animaux poursuivre leur travail de contamination en dehors même du studio (on les voit troubler l'ordre d'une rue photographiée) puis se retournent vers la caméra : leur visage, tout autant que les murs du salon et leurs vêtements sont couverts de taches sombres. La souillure (de véritables taches) a totalement pénétré le champ de la prise de vues réelle. Et le jeune homme de conclure que c'est ainsi que le léopard a attrapé ses taches. Noir final. C'est ainsi aussi, faudrait-il ajouter, que les personnages ont attrapé leurs taches. L'animation a noirci l'image, finissant par la noyer et la parasiter, l'occulter et l'imprégner pour la métamorphoser.

De tels exemples, aussi inventifs qu'éblouissants, peuvent être trouvés dans nombre de cartoons de l'époque, des studios Van Beuren à ceux de Pat Sullivan (la création, l'inventivité graphique et le succès de la célèbre série *Felix The Cat*<sup>13</sup> doivent énormément à la conception du personnage, tout en encre noire pour éviter les dessins de contour et mieux jouer des surfaces encrées pour gagner en fluidité de mouvement<sup>14</sup> et en capacité de métamorphose<sup>15</sup>), jusqu'aux héritiers de la Warner (la fameuse séquence de *Duck Amuck* de

---

13. Dirigée par Otto Messmer entre 1919 et 1929. Sur la création et la popularité de cette série, lire CANEMAKER John, *Félix le chat. La folle histoire du chat le plus célèbre au monde*, Paris, Dreamland, 1995.

14. SOLOMON Charles, *Les pionniers du dessin animé américain*, Paris, Dreamland, 1996, p. 66.

15. La relative élasticité de ses formes et son univers animiste fera école, entre autres, chez Disney dont Sergueï M. Eisenstein appréciera l'esthétique et qu'il commentera sous l'idée de plasmaticité. Lire EISENSTEIN Sergueï, *Walt Disney*, Strasbourg, Circé, 1991 [1941].

Chuck Jones<sup>16</sup>, réalisé en 1953, dans laquelle Daffy Duck se débat avec la matière noire des bords du cadre de l'image projetée, tombant et se resserrant sur lui pour prendre la forme d'un fondu en iris clôturant le cartoon contre la volonté de son personnage vedette).

## Travail au noir

Mais de tous les animateurs des années 1920 et 1930, Ub Iwerks apparaît peut-être comme celui qui a le plus régulièrement et le plus ingénieusement travaillé la figure de l'occultation, totale ou partielle, de l'écran par son noircissement (voiles, caches, écrans de fumée, masses opaques, jeux de polarisation, éclipses formelles, jeux de lumière et d'obscurité, etc.). Iwerks tient bien entendu une place très importante dans l'histoire du cinéma d'animation<sup>17</sup> puisqu'il fut le principal partenaire de Walt Disney et l'homme derrière les premiers grands succès de ce qui deviendra la plus grande firme de dessins animés au monde<sup>18</sup>. On doit ainsi à Ub Iwerks, en dehors des nombreuses inventions techniques qu'il mettra sur pied<sup>19</sup> (il finira sa carrière au département des effets spéciaux de Disney) l'invention du dispositif savant des *Alice Comedies*<sup>20</sup> (1923-1927), ou la définition des premiers remarquables graphismes<sup>21</sup> d'*Oswald the Lucky Rabbit* (créé en 1927) et de *Mickey Mouse* (1928).

16. Qui débuta sa carrière dans les studios d'Ub Iwerks.

17. Même si ses propres créations furent parfois sous-estimées, entre autres par MALTIN Leonard, *Of Mice and Magic. A History of American Animated Cartoons*, New York, Plume Books, 1987, p. 190-192.

18. Pour un premier aperçu non définitif de la vie et l'œuvre d'Ub Iwerks, voir, entre autres IWERKS Leslie, KENWORTHY John, *The Hand Behind the Mouse*, New York, Disney Editions, 2001 ; RYAN Jeff, *How Ub Iwerks Became Forgotten, and Walt Disney Became Uncle Walt*, New York, Post Hill Press, 2018 ; DON IWERKS, *Walt Disney's Ultimate Inventor: The Genius of Ub Iwerks*, New York, Disney Editions, 2019.

19. Dont une version de la caméra multiplane. Voir TELOTTE J. P., *Animating Space. From Mickey to Wall-E*, Lexington, University Press of Kentucky, 2010, p. 113-129.

20. Lire KAUFMAN J. B., « Wonderland revisited », *Griffithiana*, n° 65, 1999, p. 141-149.

21. Le fameux « rope-like » design. Voir WELLS Paul, *Animation and America*, Édimbourg, Edinburgh University Press, 2002, p. 21-22.

---

Si certains moments de transitions entre les séquences en prise de vues réelle et celles animées dans les *Alice Comedies* recourent déjà à des jeux de fondus au noir<sup>22</sup> ou des moments d'assombrissements de l'image (sous le prétexte de l'étourdissement notamment), et si le chat de la série, Julius, est calqué sur l'animation tout en encre liquide de Felix, c'est à partir de la série *Oswald the Lucky Rabbit*<sup>23</sup> que les expériences d'occultation de l'image et, en définitive, du regard du spectateur, sont utilisées de manière fréquente, voire insistante. *Trolley Troubles*, le premier cartoon de la série réalisé en 1927 et dans lequel Oswald pilote de manière calamiteuse un trolleybus, utilise, comme de nombreux dessins animés de l'époque, l'iris pour suggérer le focus, en lieu et place d'un gros plan, sur un personnage, une action ou une attitude. Mais, dans la manière dont Iwerks fait de cette figure une récurrence et joue de l'équilibre entre les masses de noir et blanc à l'intérieur de l'iris pour faire mieux ressortir le cache noir qui entoure l'action des personnages, se trame un vrai rapport à la matière mi-liquide, mi-charbonneuse de cette obscurité englobante. Iwerks s'amuse visiblement de ce geste de rétrécissement de l'image qui en provoque paradoxalement le surgissement. Le cache n'est pas qu'une convention, il prend un rôle dynamique, participant à l'animation générale de l'image en occultant une partie du regard du spectateur pour mieux le faire circuler à l'intérieur des détails mouvants de l'image. Par ailleurs, de subtiles apparitions de masses obscures défilant sur les côtés de l'image (lignes d'horizon, herbes folles au premier plan, petites collines structurant l'espace...) donnent une impression de vitesse au véhicule incontrôlable. Pour éviter la monotonie de déplacement latéral, Iwerks, à plusieurs reprises, place virtuellement la caméra sur les rails, laissant le trolleybus foncer sur le spectateur. Le véhicule ne devient plus alors qu'une masse noire surgissante,

---

22. Sur le fondu comme opération de défiguration de l'image, et plus généralement sur la « figuralité noire », lire LESUISSE Anne-Françoise, *Du film noir au noir. Traces figurales dans le cinéma classique hollywoodien*, Bruxelles, De Boeck, 2002, p. 140-141.

23. Elle-même très inspirée du Felix The Cat d'Otto Messmer. CRAFTON Donald, *Before Mickey. The Animated Film, 1898-1928*, Chicago/Londres, University of Chicago Press, 1993, p. 292.

recouvrant brièvement, et de manière spectaculaire, le regard du spectateur, un temps fugace plongé dans le noir. Par la suite, la caméra est comme embarquée dans le véhicule et positionnée juste derrière le sommet du corps du lapin conducteur. Son dos, ses mains et ses oreilles apparaissent alors en contre-jour et créent une découpe dans l'image. La silhouette noire structure le plan en occultant une partie centrale de l'image. La profondeur de champ est cachée par la silhouette du personnage faisant tache au premier plan. Mais bientôt, le véhicule approche d'un tunnel. C'est alors à une figure inversée de l'iris que le spectateur assiste : un cercle noir se met à grandir rapidement face au regard du spectateur et finit par l'engouffrer totalement, comme si l'encre se répandait sur le dessin au point de le couvrir. Figure d'engloutissement, d'inondation et de recouvrement tout à la fois dont la conséquence est que le regard est soudainement privé de tout objet. Puis un cercle lumineux apparaît au centre de l'image et se gonfle, représentant le bout du tunnel et le retour de l'image animée. Pas moins d'une demi-douzaine de tunnels vont ainsi se succéder, plaçant le spectateur dans un pur régime sensoriel basé sur l'alternance de l'obscurité totale et le retour du dessin lumineux. Une expérience de véritable attraction, remarquable et si forte qu'elle ne peut que se terminer par son interruption violente : une dernière séquence montre le trolleybus fou sortir des rails et chuter d'une montagne pour s'abîmer dans une rivière au bas d'un ravin. Iwerks, qui a souvent vu son travail rapproché de certaines avant-gardes<sup>24</sup>, propose avec cette dernière séquence une véritable expérience cinétique (comment ne pas penser à une translation en animation des sensations du cinéma pur de Chomette, par exemple, avec son *Jeux des reflets et de la vitesse*, tourné deux ans plus tôt, en 1925).

---

24. Plus largement, sur les rapports entre cartoons, avant-garde et modernité, lire LESLIE Esther, *Hollywood Flatlands. Animation, Critical Theory and The Avant-garde*, Londres/New York, Verso, 2002.

## Noir bouché

Lorsque, pour de sombres raisons de droits mal négociés<sup>25</sup>, il faudra abandonner Oswald et créer un nouveau héros nommé Mickey Mouse, Iwerks reprendra la même formule : un corps de *toon* doté de grandes oreilles noires (rondes cette fois-ci, démarquant très fort la silhouette du décor, comme une découpe en ombre chinoise) et de nombreuses expériences sur la représentation d'un espace tridimensionnel. *Plane Crazy* et ses suites *Gallop in Gaucho* et *Steamboat Willie*<sup>26</sup>, sont des films travaillés en profondeur par le désir de créer des sensations de spatialisation de l'action et des personnages dans l'espace, au point même de jouer avec le risque de la désorientation spatiale. Comme dans *Trolley Troubles* qui avait une approche assez radicale de la question, l'espace n'est qu'une série d'obstacles que le personnage, la figurine, affronte tout en renforçant la crédibilité de son univers diégétique. Cela passe par la suggestion d'un déploiement des volumes et l'abandon progressif de mouvements purement latéraux au profit d'une construction en diagonale, voire en profondeur frontale comme en témoignent les nombreux « into-the-camera-shot », comme les appelle Philippe-Alain Michaud<sup>27</sup>, ces effets de projection ou de rapprochement rapides d'un motif, vers l'avant ou l'arrière du plan, qui viennent soudainement obstruer ou libérer la vue. La première scène du film est ainsi inoubliable : les indications du générique du carton noir introductif s'effacent pour laisser un écran totalement obscur. Soudain, une luminosité apparaît aux bords latéraux du cadre. L'écran noir est désormais une masse opaque qui rétrécit laissant apparaître autour d'elle des animaux de ferme au travail. Surtout, ce cache noir se met à onduler et à ressembler à la croupe d'un bovin. Le regard du spectateur était donc complètement occulté par le postérieur d'une vache. La scène se répétera plusieurs fois par la suite

---

25. PENZ François, THOMAS Maureen, *Architectures of Illusion. From Motion Pictures to Navigable Interactive Environments*, Bristol, Intellect Books, 2003, p. 25.

26. Ces trois premiers cartoons de la série Mickey Mouse datent de 1928.

27. MICHAUD Philippe-Alain, « Ante coitum animal hilare – Oswald the lucky rabbit (1927-1928) », *Cinémathèque*, n° 15, 1999, p. 68.

lorsque le point de vue sera embarqué dans l'avion fou qui peine à décoller, poursuivant involontairement une vache en caméra subjective et entrant en collision avec son postérieur de manière à occulter le champ de vision avant d'obscurcir tout l'écran. Plus tard, dans les cieux, l'avion fonce droit sur le spectateur et la bouche hurlante et grande ouverte de Minnie, qui, comme dans le célèbre film de James Williamson, *The Big Swallow* (1901), semble engouffrer le spectateur. Le trou noir de sa bouche grandit jusqu'à faire disparaître tout élément périphérique visible et finit, littéralement, de faire le noir. Le crash final de l'avion dans un arbre, à nouveau en caméra subjective, fait tournoyer et surgir une tache noire (l'arbre vu d'en haut) jusqu'à ce que l'obscurité gagne l'ensemble de l'image. Enfin, Mickey, rattrapé à la tête par un fer à cheval qu'il a préalablement lancé, se trouve étourdi. Les petites étoiles noires autour de sa tête se mettent à tourner et à grandir jusqu'à occuper la totalité du cadre et plonger une dernière fois le spectateur dans l'obscurité.

Dans la première des *Silly Symphonies*, la célèbre *Skeleton Dance* (1929), Iwerks fait encore preuve d'une inventivité de tous les instants, notamment dans sa gestion de l'obscurité au service d'un macabre loufoque. Ce n'est plus ici le corps d'une vache en gros plan qui occulte l'espace de représentation, mais un hibou, qui apparaît ensuite dans un jeu raffiné de contre-jour et de silhouettes en ombres chinoises, comme par ailleurs un chien et deux chats. L'un des squelettes dansants lancera bientôt sa tête dans le corps du hibou, dont les plumes noires se disperseront pour recouvrir un instant tout le cadre avant de se dissiper. Infini jeu de recouvrement et de découverte, de disparition et de réapparition, occultant un temps la scène animée pour mieux remobiliser le regard du spectateur et l'émerveiller d'un graphisme en mouvement.

Lorsqu'il quitte Disney au début des années 1930 pour fonder son propre studio d'animation, qui livrera de nombreux cartoons de haute qualité, Ub Iwerks crée une nouvelle série consacrée à une petite grenouille, dont les dessins et les aventures se situent dans la parfaite continuité de son travail préalable. Il est toutefois intéressant de remarquer que le premier épisode de la série, *Fiddlesticks* (1930), sorte de galop d'essai montrant surtout le

personnage principal (au physique encore très amphibien<sup>28</sup>) s'adonner aux joies de la musique et de la danse, est proposé en couleurs, selon le procédé de Technicolor bichrome, de manière pionnière<sup>29</sup>. Mais cette prouesse ne semble pas convaincre la production et Flip se déclinera en noir et blanc dès le cartoon suivant, permettant à Iwerks de perpétuer ses recherches graphiques et de faire de la série *Flip the Frog*, entre 1930 et 1933, un lieu récurrent d'expérimentation sur l'utilisation des surfaces d'encre noire<sup>30</sup>. Il serait bien trop fastidieux de proposer le relevé de toutes les différentes figures du noir ici mises en œuvre. Mais une rapide typologie peut être esquissée en guise de première conclusion. Outre une stratégie industrielle évidente (le passage au noir permet d'économiser de précieuses secondes d'animation), trois logiques, qui sont aussi trois gestes, peuvent être pointées. Apparues dans les cartoons précédemment commentés, elles se systématisent dans la production de *Flip the Frog*.

### Obscurcir, tacher, opacifier

Le premier geste est celui de l'obscurcissement, à des fins de troubles de la perception, mais aussi d'inquiétude, usant de références culturelles (littéraires et picturales). *The Cuckoo Murder Case*, décrit au début de cet article, l'a montré explicitement : Iwerks fait le noir pour convoquer, bien que sur un mode humoristique, ses puissances d'épouvante. Dans la filmographie de *Flip the Frog*, le cartoon *Spooks* (1931) exploite de manière tout aussi emblématique les valeurs macabres de l'obscurité. Égarée dans la nuit orageuse, la petite grenouille se réfugie dans une demeure inquiétante. Le film recycle nombre de motifs de *The Cuckoo Murder Case* : entrée dans la fiction en mode stroboscopique grâce aux éclairs d'un terrible orage, silhouette massive et obscure d'une maison hantée animée, surgissement lugubre de l'ombre de Nosferatu, passage au noir complet de certains lieux de la maison, longs fondus au noir menaçants,

---

28. Son anthropomorphisation s'étalera sur quelques épisodes.

29. La couleur ne sera utilisée que deux ans plus tard chez Disney.

30. Iwerks reprendra ses recherches sur la couleur à partir de 1934 avec les cartoons de la série *Comicolor* qui profite des avancées du procédé Cinecolor.

disparition du corps de la grenouille dans une pièce noire et mystérieuse où de rares et fugaces éléments lumineux (les yeux de Flip, des petites étoiles projetées dans tous les sens, des restitutions d'impact sous forme d'éclaboussures...) témoignent d'un combat mené contre un dangereux squelette. On retrouve en fait le catalogue des tensions phénoménales, pour reprendre les mots de Michel Guiomar dans son ouvrage *Principes d'une esthétique de la mort*<sup>31</sup>, qui installent un climat préalable de mort : le « Contre-jour » (l'être d'ombre, cerné dans la lumière, provoque une masse négative associable au mortuaire), le « Contre-nuit » (irruption de corps éclairés au sein de l'ombre et autres principes de lumière déchirant l'ombre impliquant l'idée d'une lutte contre la Mort), et le « Clair-obscur » (jeux de réciprocité entre les forces de la lumière et de l'obscurité polarisés vers le mortuaire).

Le deuxième geste est celui du tachage. Il est une des modalités du régime attractionnel<sup>32</sup> qui régit la mise en scène des cartoons, rappelant le lien historique et esthétique qu'ils entretiennent avec le vaudeville<sup>33</sup> (la permanence de l'adresse au spectateur). On l'a vu, les moments de projections frontales d'éclaboussures ou de masses noires visant l'emplacement du public ne manquent pas chez Ub Iwerks et dans la série *Flip the Frog*. Recyclant un gag de *The Village Specialist* (1931), *Techno Cracked* (1933) offre de longs moments de projection de motifs noirs vers le spectateur jusqu'à recouvrir l'image. Pour ne pas devoir tondre la pelouse du jardin, Flip construit un robot (« *a mechanical man*») qui, telle la créature de Frankenstein, échappe bien vite à son contrôle. La créature s'attaque à la pelouse avec tant de puissance que l'herbe coupée et rejetée par la tondeuse envahit l'écran comme si de grands jets d'encre étaient projetés partout

---

31. GUIOMAR Michel, *Principes d'une esthétique de la mort*, Paris, José Corti, 1993 [1967], p. 76-79.

32. Sur la notion d'attraction, voir, entre autres, GAUDREAU André, *Cinéma et attraction. Pour une nouvelle histoire du cinématographe*, Paris, CNRS Éditions, 2008 ; STRAUVEN Wanda (dir.), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2006.

33. Le dessin animé, faut-il le rappeler, est né sur les scènes de vaudeville avec les *lightning sketches*. Voir CRAFTON Donald, *Before Mickey*, op. cit., p. 48.



autour de la figurine, y compris vers la position du spectateur. Fou de rage, Flip finit par jeter la tondeuse dans le ciel, vers l'astre lunaire qui se moquait de son infortune. Sous la force de l'impact, la Lune éclate en une myriade d'étoiles et la nuit la plus profonde s'étale sur l'image, prolongée par un fondu au noir final. Le noir est ici attentatoire et stimule à l'évidence une lecture haptique du cartoon, appelant à la perception quasi tactile de la matière liquide de l'encre noire<sup>34</sup>.

Enfin, le troisième geste est celui de l'opacification. Les brumes et les nuages de *Stormy Seas* (1932) qui menacent le bateau de Flip en se gonflant et se noircissant jusqu'à devenir des obstacles physiques, barrant le chemin de la grenouille matelot et bloquant le regard du spectateur, ou encore l'incroyable monstre de fumée que Flip pompier peine à combattre dans *Fire Fire* (1932), sont des nuages d'encre qui se solidifient jusqu'à obstruer le champ de vision. Précisément, dans *Fire Fire*, un incendie fait rage. L'immeuble en feu libère de grandes flammes qui éclairent la nuit, mais aussi de grands nuages de fumée translucides qui se densifient à mesure que Flip tente de les maîtriser avec sa lance à incendie. Contraint d'entrer dans l'immeuble pour sauver ses occupants, Flip tombe nez à nez avec un monstre de fumée dont la noirceur lui apporte une telle tangibilité que, d'une part, le héros n'a d'autre choix que de lui tirer dessus à l'arme à feu pour le vaincre, et, d'autre part, qu'il entrave le champ de vision en cachant, derrière sa masse opaque, le décor d'un couloir. Vaincu par balle, il deviendra translucide et finira par se dissiper, libérant la vision du spectateur comme celle de Flip qui peut partir à la rescousse des victimes. Souvent, dans les cartoons d'Iwerks, le regard est ainsi conduit pour être amené à buter. La matière visuelle l'empêche de jouir momentanément du décor ou de l'animation et, sans que l'on puisse convoquer ici la notion du pan commentée par Didi-Huberman<sup>35</sup>, il y a assurément, par le jeu de l'opacification des

---

34. Sur la notion d'hapticit  et du toucher par le voir, lire DELEUZE Gilles, *Francis Bacon. Logique de la sensation*, Paris,  ditions de la Diff rence, 1981, p. 99.

35. Sur la notion de pan, lire, entre autres, DIDI-HUBERMAN Georges, *Devant l'image. Questions pos es aux fins d'une histoire de l'art*, Paris, Les  ditions de Minuit, « Critique », 1990 ; DIDI-HUBERMAN Georges, *La peinture incarn e*, Paris, Les  ditions de Minuit, « Critique », 1985.

formes, l'apparition d'une présence matérielle de l'encre séchée et solidifiée qui fragilise très passagèrement l'unité de représentation mimétique du cartoon, au risque de la défiguration ou de l'illisibilité de l'image animée.

Ainsi, pour Max et Dave Fleischer, Pat Sullivan et Otto Messmer, Walter Lantz et bien sûr Ub Iwerks, qui est probablement, parmi des dizaines d'autres dessinateurs et animateurs du cartoon industrialisé des années 1920 et 1930, celui qui a le plus régulièrement systématisé les réflexions, les expérimentations et les procédés autour des possibilités et des potentialités du noir dans le dessin animé, l'image est le lieu du jeu avec le regard du spectateur. Comprenant que le cinéma d'animation, par sa nature et son dispositif, exhibe en permanence son artificialité, ces animateurs mettent en scène et en évidence la matérialité même du trait et de l'encre dont il naît. Ce cinéma, dont les corps et les décors émergent « hors de l'encrier », inventent d'innombrables figures du noir et du noircissement, rapidement regroupées ici sous les logiques très diversifiées de l'obscurité, de la tache projetée et de l'opacité, pour sans cesse renouveler l'émerveillement du spectateur face à la fantasmagorie animée. L'intention essentielle est peut-être tout simplement là : confronter le spectateur à la matière plastique, le plonger dans le noir, obstruer son regard pour lui faire revivre encore et encore, dans ces premières années d'un dessin animé devenu industrie, la surprise de la figurine insolite en mouvement. Alors, le regard incessamment occulté redevient le regard perpétuellement enchanté.