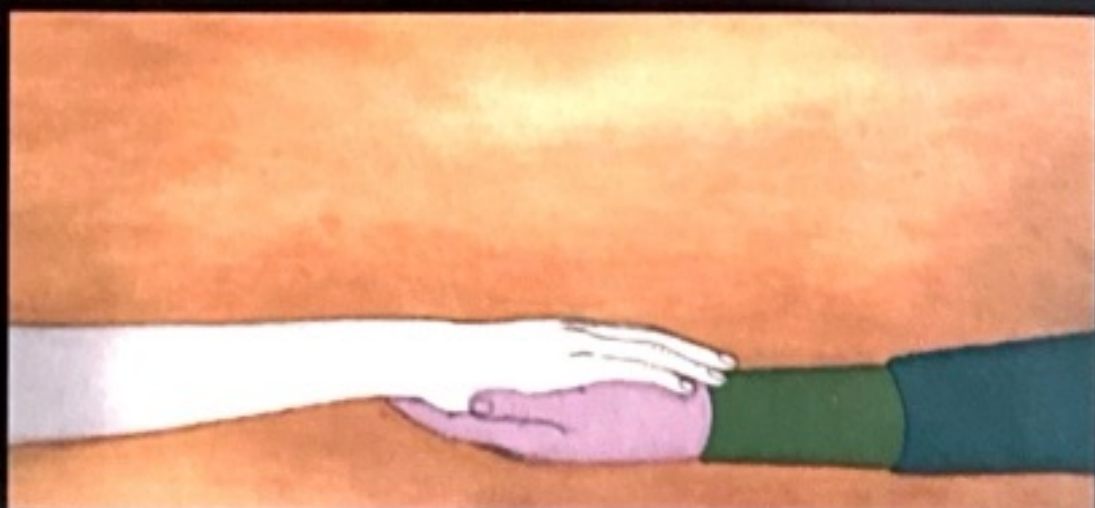
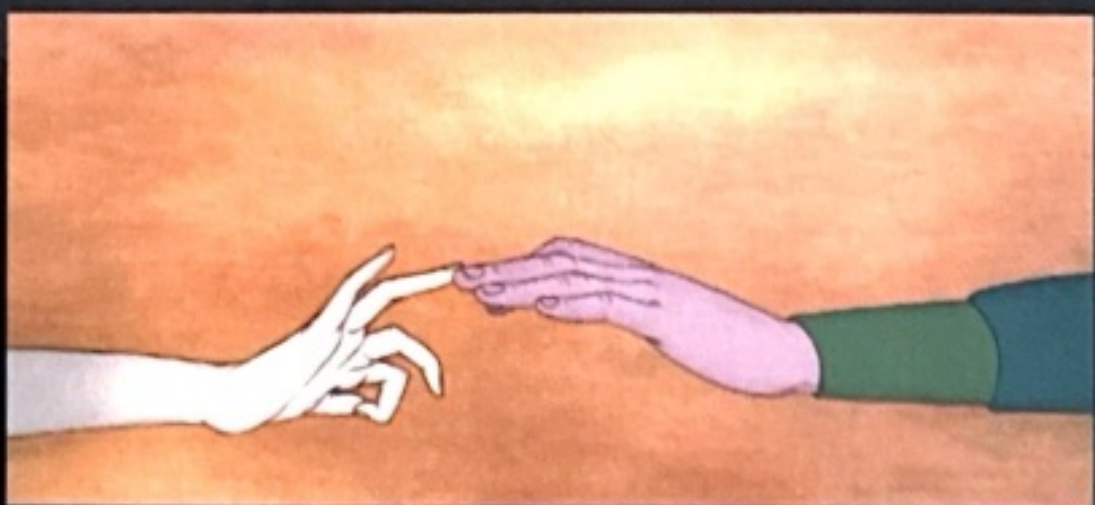
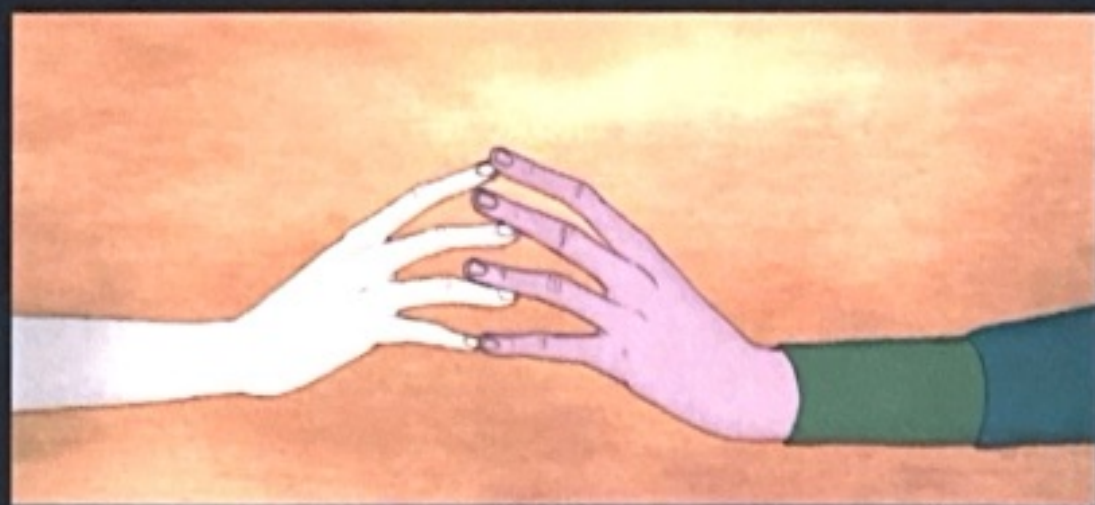


Sous la direction de
Jérôme Dutel

LIENS ENTRE FILMS ANIMÉS, BANDES DESSINÉES ET LIVRES ILLUSTRÉS



Cinémas
■■■■■■■■■■
d'animations

L'Harmattan

Le jeu du chat et de la souris Les aventures transmédias de *Felix The Cat* et *Mickey Mouse*, de l'écran à la page

Dick TOMASOVIC

Les débuts du dessin animé industriel américain reposent sur une véritable « *comic strip connection*⁶⁷ ». Nombre de productions se basent sur les succès rencontrés par les publications dans la presse de personnages de bandes dessinées telles *Mutt and Jeff* de Bud Fisher, *Krazy Kat* de George Herriman ou encore *The Katzenjammer Kids* de Rudolph Dirks. Ces adaptations entendent bien sûr profiter de la célébrité préexistante de ces personnages, reprennent des gags qui ont fait leurs preuves et utilisent le savoir-faire des dessinateurs de presse, la plupart des animateurs étant recrutés dans leur rang. Ce paradigme sera en partie modifié avec l'apparition de *Felix The Cat*, créé directement pour l'écran en 1919 par Otto Messmer (1892-1983) et Pat Sullivan (1887-1933), qui deviendra rapidement une véritable star du dessin animé. De nombreux historiens ont fait la lumière sur le contexte de création de ce personnage (soulignant le rôle fondamental de Messmer⁶⁸), sur son évolution, mais aussi sur son influence sur l'ensemble de la production animée, à commencer sur le jeune Walt Disney (1901-1966) qui, successivement, avec l'invention des personnages du chat Julius (pour les *Alice Comedies*), du lapin Oswald puis de Mickey Mouse, tentera de s'approcher au plus près de la formule gagnante des productions de Sullivan pour bientôt dépasser leur réussite.

Il se trouve qu'au plus fort de leur succès les studios Sullivan et Disney seront invités à faire le chemin inverse de la production du *cartoon* américain : transporter leur héros emblématique de l'écran animé vers le *comic strip* de presse. Félix est adapté en bande dessinée dès 1923, Mickey Mouse en 1929, et les deux personnages vont durablement s'installer dans le paysage de la presse et de l'édition internationale (on connaît en France le succès des albums Hachette consacrés au félin et celui, plus éclatant et pérenne encore, du fameux *Journal de Mickey*). Si quantité de scénaristes et de dessinateurs se sont succédé pour conter les récits feuilletonesques de ces personnages (et non des moindres, de Floyd Gottfredson à Joe Oriolo), il convient de remarquer que les premiers strips sont réalisés par leurs créateurs : c'est bien Messmer qui s'occupe (durablement) des strips de Félix tandis que Walt Disney et Ub Iwerks (1901-1971) sont derrière les premières parutions de Mickey. Mais comment ces créateurs de dessins animés, qui s'étaient affranchis de l'industrie du *comic strip*, ont-ils envisagé le travail séquentiel particulier de la bande

⁶⁷ Voir Denis Gifford, *American Animated Films : The Silent Era, 1897-1929*, McFarland & Company, Londres/Jefferson, 1990, p. XII.

⁶⁸ Voir John Canemaker, *The Twisted Tale of the World's Most Famous Cat*, New York, Toronto, Random House, 1991.

dessinée ? Comment ont-ils pu exprimer les atouts essentiels de leurs personnages (cette singularité de caractérisation et ce prodigieux sens kinesthésique) dans un tout autre régime visuel et narratif, reposant sur les notions de fixité et de synthèse ? Pour donner quelques premières ébauches de réponses à ces questions, il faut retourner aux œuvres et aux origines des croisements américains entre bande dessinée et cinéma d'animation.

1. Nemo et Gertie ou le mouvement déployé

Le cinéma et la bande dessinée, au cours de leur déjà longue histoire, ont été régulièrement rapprochés par leur fantasme commun de continuité (dialectiques de fixité et de défilement, de simultanéité et de successivité). Il est par ailleurs évident qu'ils ont connu un jeu complexe d'influences réciproques. Ces interactions remontent bien sûr aux naissances, pratiquement contemporaines, des deux pratiques (si *Les Amours de Monsieur Vieux-Bois* de Rodolphe Töpffer date de 1827, la bande dessinée connaît véritablement son essor autour de 1890⁶⁹, juste avant que Thomas Edison et les Frères Lumières tournent leurs premiers films). Il s'avère que, très vite, les strips deviennent de réelles mines pour les firmes de production, des sources d'intrigues correctement ficelées qui ont fait leurs preuves, et de personnages déjà installés et reconnus par le public. Plus encore que dans le cinéma en prise de vues réelles, c'est naturellement dans le film d'animation, au cours des années 1910 et 1920, que l'on semble assister assez radicalement à ce genre de démarche. Il faut ainsi citer, entre autres⁷⁰, les séries de Georges McManus (*The Newbyweds*, *Bringing up Father*), Rudolph Dirks (*Hans and Fritz*), Thomas E. Powers (*Cartoon Phables*), ou, bien sûr, Winsor McCay (né entre 1867 et 1871 et mort en 1934) qui est le premier à opérer le transfert de ses célèbres personnages de la page de papier à l'écran de projection, en 1911.

Dessinateur de talent et de grande popularité, caricaturiste, illustrateur d'actualités, McCay⁷¹ publie différentes séries dans d'importants quotidiens, dont, dès 1905, le fameux *Little Nemo in Slumberland*. En 1909, sans doute inspiré par les films d'Émile Cohl (1857-1938), McCay ambitionne d'adapter ses personnages en dessin animé⁷². Avec *Little Nemo* (1911), *How a Mosquito Operates* (1912) et *Gertie The Dinosaur* (1914), ses trois premiers films, le dessinateur se confronte à un nouvel espace de représentation. Chacune de ces œuvres est célébrée pour ses qualités graphiques : netteté du trait, fluidité des mouvements, sensation de pesanteur, notion de perspective, timing naturaliste, en concordance avec ses travaux antérieurs, comme si le film d'animation n'était alors qu'une prolongation naturelle des bandes

⁶⁹ Alain Rey, *Les Spectres de la bande*, Paris, Minuit, 1978, p. 31.

⁷⁰ Voir Charles Solomon, *Les Pionniers du dessin animé américain*, Paris, Dreamland, 1996.

⁷¹ Pour une biographie complète et détaillée de l'artiste, voir John Canemaker, *Winsor McCay: His Life and Art*, New York, Abbeville Press, 1987.

⁷² Voir Donald Crafton, *Emile Cohl, Caricature, and Film*, New Jersey, Princeton University Press, 1991.

dessinées de l'auteur. McCay lui-même désigne d'ailleurs l'animation comme un territoire privilégié que les artistes de comic strip doivent s'approprier⁷³. Charles Solomon affirme d'ailleurs qu'il ne manque aux bandes dessinées que les intervalles pour devenir des films d'animation⁷⁴ et Donald Crafton procède au relevé détaillé des éléments qui figuraient déjà dans les planches de McCay, comme si l'animation était la suite logique de la bande dessinée⁷⁵. Ce serait toutefois rapidement ignorer la question du mouvement des formes dans un espace cinématographique (le champ, infiniment ouvert) dont les propriétés sont totalement différentes de celui de la page (la case et ses jeux de clôture) et oublier de considérer les révolutionnaires spécificités de l'invention animée. Comme on l'a montré par ailleurs⁷⁶, McCay, dans une vraie logique d'intermédialité, va passer par l'évocation d'une tierce pratique artistique, la danse, qui permettra à chacun de ses premiers personnages de tester l'espace autour d'eux, de s'approprier de nouvelles identités, de faire la démonstration de leur capacité à donner l'illusion de se mouvoir par eux-mêmes. C'est la danse qui rend possible, aux origines mêmes du genre, le passage du corps dessiné au corps animé et qui permet la conquête de l'écran et de l'espace cinématographique par la création graphique. Il est important de faire ce bref retour historique sur ces premières recherches exploratoires des possibilités de l'animation pour comprendre comment, un peu plus d'une décennie plus tard, des animateurs vont reproduire en quelque sorte le schéma inverse, et déconstruire leur entreprise cinématographique pour envisager l'adaptation de leur personnage en bande dessinée. Un chat et une souris seront ainsi les parfaits emblèmes pour évoquer les rapports complexes des chassés-croisés entre strips et *cartoons*.

2. *Felix the cat*, un éternel « *work in progress* »

Félix a connu le parcours inverse du schéma d'adaptation industrielle jusqu'ici détaillé puisque sa carrière dans la bande dessinée est postérieure à sa carrière animée (il est, semble-t-il, le premier du genre). Cela dit, ses créateurs, Sullivan et Messmer, venaient bien entendu de la bande dessinée⁷⁷. Sullivan a travaillé notamment sur le *Sambo and His Funny Nose* de William F. Marriner (1905-1913), dont il tire en 1915 une officieuse adaptation animée sous le titre de *Sammy Johnson*⁷⁸. Quant à Messmer, qui était la véritable cheville ouvrière derrière Félix (même si Sullivan signait toutes les productions de Félix, qu'elles soient destinées à la presse ou aux écrans), il prolongera la vie du chanceux félin en bande dessinée.

⁷³ Donald Crafton, *Before Mickey, The Animated Film (1898-1928)*, Chicago, University Press of Chicago, 1993, p. 122.

⁷⁴ Charles Solomon, *Les Pionniers du dessin animé américain*, p. 38

⁷⁵ Donald Crafton, *Emile Cohl, Caricature, and Film*, p. 89-134.

⁷⁶ Dick Tomasovic, « Les Greffes du corps animé : Winsor McCay, de la bande dessinée au film d'animation » in Quaresima Leonardo et Vichi Laura (dir.), *La Decima Musa/The Tenth Muse*, Udine, Forum, 2001, p. 83-100.

⁷⁷ John Canemaker, *Félix le chat*, Paris, Dreamland, 1994, p. 45-48.

⁷⁸ Donald Crafton, *Emile Cohl, Caricature, and Film*, p. 303.

Félix constitua un impressionnant phénomène transmédiatique, de la bande dessinée aux innombrables produits dérivés. Il est aussi le reflet de son époque : dans les années 1920, Félix représente le style de vie américain (et ses stéréotypes sexuels et ethniques), mais aussi un esprit, celui du jazz, avec une animation inattendue, des développements improvisés et des mélodies métamorphiques (la mode est alors au Charleston, une danse insouciante et frénétique que Félix interprète souvent). Ici, comme ailleurs, la danse est une pratique courante pour donner l'illusion de vie au personnage.

Si les conditions exactes de la naissance du personnage sont peu documentées et, de surcroît, disputées, une certitude peut être établie au sujet de sa première apparition à l'écran, en 1919, à l'occasion d'une séquence, par la suite rebaptisée *Feline Follies*, commandée par la Paramount pour son *Screen Magazine*. La personnalité du chat, son anthropomorphisme subtil, l'inventivité graphique de la mise en scène, l'écriture et la tonalité singulière du film comptent parmi les facteurs du succès immédiat du personnage qui sera baptisé dès sa troisième apparition à l'écran (*The Adventures of Felix*, 1919). Dès lors, Messmer n'aura de cesse de faire évoluer son personnage, avec la complicité d'animateurs comme Bill Nolan (qui passe par les studios de Sullivan entre 1922 et 1924 pour y raccourcir le museau du chat, estomper ses derniers traits anguleux et y imposer sa technique du « tuyau d'arrosage », privant le personnage d'articulations réalistes au profit d'une grande fluidité de mouvements⁷⁹). Le personnage est ainsi constitué d'une série de cercles qui facilitent la répétition ou la correction du dessin et lui attribue dans le même temps des rondeurs de plus en plus sympathiques. Félix n'aura jamais arrêté de changer d'apparence et chacun de ses dessins animés fait la preuve d'une perpétuelle recherche graphique animée.

La deuxième partie des années 1920 est sans doute la période la plus faste de la série puisque les chefs-d'œuvre semblent s'accumuler entre 1925 et 1928. Ces années sont suivies d'un douloureux déclin (les studios ratent le tournant du sonore, Sullivan sombre dans la maladie puis décède en 1933 et d'inextricables problèmes de droits signent l'irréversible disparition de Félix des écrans). Messmer quitte donc le monde de l'animation mais poursuit ses activités en bandes dessinées ; il s'y consacrera jusque dans les années 1950 (Messmer travaille sur les bandes dessinées pour les journaux du dimanche jusqu'en 1943 puis pour les comics de Dell Publishing jusqu'en 1954) avant de laisser la franchise à son collaborateur Joe Oriolo. Félix connaît alors une nouvelle jeunesse et un regain de popularité (de nouveaux dessins animés seront produits en 1959 par Oriolo lui-même, mais pour la télévision cette fois⁸⁰).

Messmer, qui était capable d'une production hebdomadaire hors norme, avait entamé la carrière de Félix dans la bande dessinée dès 1923. L'auteur propose

⁷⁹ Michael Barrier, *Hollywood Cartoons : American Animation in Its Golden Age*, Oxford, Oxford University Press, 2003, p. 31-32.

⁸⁰ Jeff Lenburg, *The Encyclopedia of Animated Cartoons*, New York, Checkmark Books, 1998, p. 414.

d'abord une version strip hebdomadaire publiée par un journal britannique, *The Daily Sketch*, à partir du mois d'août 1923. Quelques semaines plus tard, après d'âpres négociations entre Sullivan et les syndicats de presse américains, *The Boston American* place en page du dimanche les dessins de Messmer. Ces publications seront ensuite diffusées dans de très nombreux journaux. À partir de 1927, des strips quotidiens font leur apparition. Pour tenir le rythme, Messmer est aidé par un précieux animateur des studios Sullivan, Jack Bogle⁸¹. Le format hebdomadaire sera définitivement abandonné à l'orée des années 1930 tandis que des histoires courtes seront développées pour les comics de Dell Publishing.

Que peut-on observer dans cette production foisonnante ? D'abord, Messmer ne perd rien de son inventivité farfelue, tant les péripéties sont toutes plus absurdes et grotesques les unes que les autres. Félix garde les forces de son personnage à l'écran : il est le roi du pantomime, son visage et ses postures sont très expressives, il semble penser, ressentir et être doté d'une personnalité étoffée, ce qui a été très souvent avancé comme un argument majeur pour expliquer son triomphe, se démarquant ainsi des purs corps d'action de la concurrence (Koko le clown des studios Fleischer par exemple).

Le découpage se révèle cependant très classique (bandeaux et gaufriers très normés), mais le dessin fait montre d'énergie et réussit à sauvegarder une suggestion permanente du mouvement. À proprement parler, la série dessinée ne fait pas d'adaptation des films animés même si un strip comme *Felix Dines and Pines*, paru en 1931 et tiré du célèbre *cartoon* du même nom réalisé en 1927, reprend de manière très précise les éléments de décor comme l'arbre mort ou les buildings tordus sur eux-mêmes. À bien y regarder, les strips font référence aux films en exploitant autrement certains des gags célèbres ou en déclinant un motif de l'intrigue par ailleurs connue.

L'une des premières planches (quatre bandes de trois vignettes) publiées au mois d'août 1923 montre Félix proposer ses services de chasseur de souris, mais il est très mal reçu par le propriétaire de la maison qui le fiche dehors à grands coups de pied au postérieur. Reprenant ses esprits, Félix maudit l'homme au crâne dégarni et promet de se venger. Il vole un gros morceau de fromage à un vendeur ambulancier, attire avec cette nourriture odorante les souris des champs et entraîne le cortège de rongeurs dans la maison dont il s'était fait chasser. D'un air machiavélique, il assiste à l'invasion de la colonie de souris. La dernière case montre l'homme implorer à genoux Félix de venir s'installer chez lui pour le reste de sa vie. Ce type de gag est assez commun dans l'industrie du *cartoon* de l'époque et en particulier dans les *Félix* dont on reconnaît sans peine le schéma du gag vindicatif. La situation est parfaitement découpée : le premier bandeau montre Felix se faire chasser de la maison, le deuxième le voit voler le fromage, le troisième le suit avec les souris, le quatrième l'observe contempler le résultat du désastre annoncé et profiter de sa vengeance. Cette grande structuration de la narration étonne un peu lorsqu'on la

⁸¹ Jay P. Telotte, « Felix in -and out of- Space », in Barry Keith Grant et Scott Henderson, *Comics and Pop Culture. Adaptation from Panel to Frame*, Austin, University of Texas Press, 2019, p. 177.

compare au schéma très libre, qui paraît semi-improvisé, des récits quelque peu surréalistes des *cartoons*. Par ailleurs, bien qu'à peine esquissés, les éléments de décor (architecture, roulotte du personnage ambulant, perspective et création des avant et arrière-plans) surprennent aussi par le côté très installé, rectiligne et réaliste par rapport aux lignes généralement mouvantes et flottantes des films qui donnent un charme inégalé au monde en perpétuel mouvement de Félix. Enfin, un autre élément déconcerte : les bavardages du chat. Si les premiers *cartoons* laissaient apparaître quelques phylactères, à l'instar de la production animée des années 1910, Félix perd bien vite la faculté de la parole pour développer ses talents de mime. La bande dessinée en fait un être curieusement bavard. Plus largement, on sent que ces planches se conforment totalement aux formats de la bande dessinée de l'époque (ainsi, par exemple, l'échelle des plans ne varie pratiquement pas).

Les daily strips sont peut-être plus intéressants dans la mesure où ils cherchent une voie médiane entre bande dessinée et animation. Il faut aussi préciser qu'ils sont plus tardifs et reflètent sans doute mieux l'inventivité des *cartoons* de la seconde partie des années 1920. Ces petites bandes dessinées (quelques cases déroulées sur un mode horizontal) reprennent pour titre les courts métrages à succès de Félix (*Pedigreey*, *Romeow* ou *Daze and Knights* datant tous trois de 1927, par exemple) et font allusion à leur récit sans en reproduire exactement la conduite. Il s'agit de variations sur le même thème, décomposées en dizaines d'épisodes astucieusement nommés *reel* (bobines). L'épisode 3 de *Roameo* (1927) montre Félix et sa petite amie écouter la musique sortant d'un phonographe. Félix est enchanté par la douce voix qui sort du pavillon et qui est dessinée sous la forme de notes de musique rondes et joyeuses. « *Ah ! That voice ! That melodious voice !* », s'extasie le félin. Une longue case rectangulaire voit ensuite Félix être emporté par les notes de musique, littéralement puisque celles-ci, se donnant la main, le soulèvent et le font voler au-dessus des toits des maisons tandis que la pauvre petite chatte l'implore depuis sa fenêtre de rester auprès d'elle. On voit bien à quel point la bande dessinée permet à ses auteurs de mettre en scène le son, comme une revanche probable sur les contraintes des *cartoons*, faisant parler les personnages et soutenir l'intrigue par l'évocation de la musique. Mais on reconnaît surtout l'énergie dansante du personnage, Félix adoptant des postures particulièrement dynamiques lors de son envolée. De multiples traits viennent souligner son mouvement et l'ensemble de la construction du strip, en jouant du rythme des cases d'intertitres et en ne faisant constituer la deuxième bande horizontale que d'un seul dessin panoramique (Félix volant au-dessus des toits), offre une forme de cinématographisation des éléments tout en jouant pleinement des possibilités de l'art séquentiel.

Dans le *reel* 3 du strip *Whys and Other Whys* (publié en 1928 et tiré du film éponyme sorti sur les écrans quelques mois plus tôt), la scène d'ivresse de Félix est jouée en cinq cases. La première reproduit fidèlement une séquence du film : Félix, vu de dos, titube sur une route qui se perd dans l'horizon nocturne du fond de

l'image. Un serpent en pointillé au sol synthétise les aléas de sa marche hésitante. La deuxième case le voit hilare de profil tandis qu'à l'arrière-plan une rue est composée d'immeubles totalement gondolés, évoquant parfaitement les ondulations dansantes des maisons qui, dans le *cartoon*, exprimaient la subjectivité et l'ivresse du personnage. La troisième case, plus verticale, estompe le décor au profit d'une série de petits cercles annonçant son hallucination : Félix, dans la case suivante, aperçoit ainsi un éléphant volant au-dessus de lui (le strip est en noir et blanc, mais une indication fort commode dans l'image précise que le pachyderme est rose). Ce *delirium tremens* est moqué par Félix lui-même dans une petite case imbriquée à la fin du strip où, reprenant une de ses célèbres postures de crise de rire (la tête penchée en arrière, le corps courbé et la gueule grande ouverte), le chat s'amuse de la situation. Quelques épisodes plus tard (*reel* 25), il explique maladroitement à une chatte peu commode, armée d'un traditionnel rouleau à pâtisserie, que le cheveu blond retrouvé sur son épaule résulte en fait d'un combat homérique avec un lion. La mise en image est assez originale puisque la première case, qui montre Félix vaincre un lion gigantesque, est en fait une immense bulle dont la source provient du dessin suivant (la tête de Félix narrant cette histoire). Accusé d'être un menteur invétéré, il est battu par sa compagne. La dernière case nous montre Félix, en piteux état (œil au beurre noir, bras en écharpe, pansements sur l'ensemble du corps), nous jurer, assis au sol, qu'il ne mentira plus jamais. Le corps de Félix prend alors l'ensemble de la case et le changement d'échelle est troublant. Une indication précise qu'il s'agit de la fin du strip. On comprend sans peine que ce gros plan soudain sur le chat imite en quelque sorte l'iris final du film qui isolait le personnage de la situation. Se trouve ici rejoué le fameux aparté si propre au *cartoon*. Et, de fait, la comparaison avec le *cartoon* révèle que les audaces d'échelle de plan du strip (la taille du lion, l'apparition finale de Félix) reproduisent très exactement celles du dessin animé.

Ces quelques exemples montrent bien que le personnage de Félix, tant à l'écran que dans les pages de journaux, a toujours été un terrain de recherche et que la bande dessinée prolonge la démarche créatrice sans pour autant se poser comme un réel nouveau territoire d'innovations. Les strips journaliers, moins formatés à première vue, semblent profiter des hardiesses des *cartoons*, Messmer s'adonnant moins à une adaptation des intrigues des films qu'à une déclinaison de leurs motifs et figures, capables de rappeler l'inventivité graphique animée originale.

3. Mickey Mouse, l'obsession du mouvement

Lorsque Disney et Iwerks se lancent dans la production de *cartoons* entièrement dessinés avec la série *Oswald The Lucky Rabbit* (1927) puis, quelques mois plus tard, après la perte des droits du personnage, avec la série *Mickey Mouse*, ils ne peuvent bien sûr ignorer les qualités de *Felix the Cat*, qui constitue un évident modèle de réussite. Disney identifie dans les *cartoons* de Félix au moins deux éléments fondamentaux qu'il reprend à son compte et auxquels il donne ses propres

intonations : la caractérisation du personnage et sa grande malléabilité cinétique. *Plane Crazy*, qui sort sur les écrans américains en mai 1928, est le premier film mettant en scène Mickey, diffusé d'abord sans bande sonore particulière, avant d'être rappelé dans les studios Disney pour être synchronisé après l'immense succès remporté par le *cartoon* musical *Steamboat Willie* (sorti en novembre 1928) qui a bouleversé l'industrie du *cartoon*. *Plane Crazy*, *Gallop in' Gaucho* (août 1928) et *Steamboat Willie* ont été très amplement commentés, mais le plus souvent au sujet de leur sonorisation, qui aurait eu pour conséquence non seulement d'avoir créé un nouveau standard industriel, mais aussi de consommer la rupture avec les possibilités expérimentales du *cartoon* muet et sa capacité essentielle à s'abstraire, détourner ou dissoudre les conventions de la représentation réaliste⁸². De manière générale, les commentaires omettent les inventions visuelles qui s'y jouent ; pourtant, ces *cartoons* font preuve de grandes avancées en matière de construction de l'espace.

Dans *Plane Crazy*, on découvre un certain Mickey Mouse qui, inspiré par Charles Lindbergh, se présente comme un téméraire pionnier de l'aviation. Tout le film est placé sous l'idée d'une certaine conquête spatiale : Mickey lit d'ailleurs, au début du *cartoon*, un livre judicieusement intitulé *How to Fly*. Il s'agit d'échapper à la ferme (le fameux décor rustique classique du *cartoon*) pour s'envoler vers de nouveaux horizons. La démonstration est assez évidente : *Plane Crazy* conjugue parfaitement les dimensions scéniques et graphiques de l'espace animé : d'une part, le film compte son lot d'images-attractions, de points de vue subjectifs saugrenus (le gag, potache⁸³, de la vache et de ses pis, le décollage assez hasardeux qui évite de justesse différents poteaux sur la route, ou encore la scène de crash final). D'autre part, lorsqu'il s'agit de revenir à une latéralité dramatique simple (Mickey poursuivant l'avion, ou Mickey et Minnie assis dans l'avion), 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 (ce que Crafton nomme l'« *atmospheric perspective*⁸⁴ »), bref autant d'indices renseignant la position des éléments les uns par rapport aux autres et ouvrant à une perception quasi stéréoscopique, comme le fait remarquer Telotte⁸⁵.

Plane Crazy et ses suites sont des films travaillés par le désir de créer des sensations de spatialisation de l'action et des personnages, au point même de jouer avec le risque de la désorientation spatiale (la scène du décollage de l'avion). L'idée est de charger l'espace de qualités propres et autonomes. L'espace apparaît comme une série d'obstacles que le personnage 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

⁸² Esther Leslie, *Hollywood Flatlands. Animation, critical theory and the avant-garde*, New York, Verso, 2004, p.149.

⁸³ Voire éjaculatoire selon Hervé Joubert-Laurencin, « Feu Walt Disney, première vie d'un pompier américain (1921-1939) », in *Cinéma-thèque* n° 15, printemps 1999, p. 48.

⁸⁴ Donald Crafton, *Shadow of a Mouse*, Berkeley, University of California Press, 2013, p. 179.

⁸⁵ Jay P. Telotte, *Animating Space, from Mickey to Wall-E*, Lexington, University Press of Kentucky, p. 61-78, 2010.

nombreux « *into-the-camera-shot*⁸⁶ », ces effets de projection ou de rapprochement très rapides d'un motif vers l'avant ou l'arrière du plan.

Il est intéressant de comparer ces courts métrages au meilleur de la production de l'époque et, en particulier, à la série de *Felix the Cat*. Si on regarde attentivement *Woos Whoopee* (1928) ou *Whys is Whys*, des *cartoons* dans lesquels Félix peine à rentrer chez lui après une soirée bien arrosée, on est frappé de constater à quel point le décor fonctionne en sympathie avec les personnages, ondulant à leur rythme, manifestant un univers en symbiose totale et affirmant une forme de solidarité graphique et rythmique. De manière très moderne, la série repose sur un certain art de la symbiose et de la métamorphose⁸⁷.

L'expérience que proposent les studios Disney au même moment est en fait relativement différente puisqu'elle s'efforce surtout d'insuffler une conscience stéréoscopique⁸⁸ et dramatique de l'univers animé. L'espace est ici à conquérir, à maîtriser, à traverser, à appréhender, non sans difficulté. Les studios Disney travaillent avec soin les décors des arrière-plans, développent de manière assez complexe les structures paysagères, œuvrent à une forme de mise en volumes des situations, ouvrant la voie à une conception feuilletée de l'espace, qui explosera quelques années plus tard avec l'invention de la caméra multiplane et la mise en place de la fameuse esthétique de l'illusion de la vie (le *life-like*) tentant de restituer, entre autres, une impression naturelle de parallaxe et d'un monde en trois dimensions.

Il se trouve que c'est précisément ce film, *Plane Crazy*, et ce motif (la conquête de l'espace par l'aviation et le mouvement) qui est au centre de la première adaptation de Mickey en bande dessinée. En vérité, l'intérêt de Disney pour la bande dessinée date de plusieurs années avant la création de la souris. Disney avait déjà proposé des vignettes humoristiques au journal de son lycée puis avait créé sa propre bande dessinée vers 1920 (*Mr. George's Wife*) sans toutefois réussir à intéresser un périodique⁸⁹. C'est à la faveur d'une demande du président du King Features Syndicate, en juillet 1929, d'envisager une bande dessinée pour ses journaux (Mickey étant ce qu'il a vu de plus drôle au cinéma, précise le courrier⁹⁰) que Walt s'empresse d'écrire le scénario. Il laisse bien sûr le dessin à Iwerks, le vrai génie graphique des studios et le cocréateur de Mickey. La production est un peu chaotique, les deux hommes étant très accaparés par les productions animées. Cependant, l'attente est forte et une grande campagne de publicité commence dans les journaux, annonçant l'arrivée dans leurs pages de Mickey, en réutilisant notamment les illustrations issues des cartons d'ouverture du *cartoon* et en promettant une nouvelle familiarité avec le personnage : « *Mickey Mouse. You've seen him in the « talkies » - now you can see him every day* » clame la promotion pour la presse quotidienne, dont le *New York Mirror* qui

⁸⁶ Philippe Alain-Michaud, « Ante coitum animal hilare » in *Cinémathèque*, n° 15, printemps 1999, p. 68.

⁸⁷ Patricia Vettel Tom, « Felix the Cat as Modern Trickster » in *American Art*, Spring, 1996, vol. X, n° 1, p. 64-87.

⁸⁸ Jay P. Telotte, *Animating Space*, p. 70.

⁸⁹ Daniel Kothenschulte, J. B. Kaufman et David Gerstein, *Walt Disney's Mickey Mouse*, Cologne, Taschen, 2020, p. 121-122.

⁹⁰ *Idem* p. 123.

espère faire de Mickey le grand succès de 1930. C'est finalement dans les pages du *Oakland Post-Equiner*, le 13 janvier 1930, que Mickey débute ses aventures, bien vite reprises par ailleurs⁹¹. La première série de strips (une soixantaine de bandes horizontales) s'intitule *Lost on a Desert Island* et doit prendre la forme d'une grande histoire. Mais Disney, scénariste à la fois inexpérimenté et sans doute peu disponible, construit une intrigue de voyage peu développée qui sert surtout de prétexte à une série de gags. L'auteur perd d'ailleurs en route la cohérence du projet (Mickey se retrouve sur une île lointaine et hostile après un accident d'avion, échappe à mille dangers et revient tout naturellement à pied dans sa ferme d'origine⁹²). Le point de départ du récit, on l'a dit, n'est autre que *Plane Crazy*. Comme dans le *cartoon*, la première case montre Mickey lire *How to fly* et se rêver en Lindbergh. Si le film d'animation renvoyait au littéraire, l'objet-livre renvoie ici à son tour au *cartoon*. Mickey décide de construire un avion et les situations comiques qui en découlent sont des citations évidentes du dessin animé (l'utilisation du teckel comme élastique pour faire tourner l'hélice, l'avion incontrôlable qui met la ferme sens dessus dessous, le vol mouvementé avec Minnie qui finit par tomber et utilise sa culotte comme parachute). C'est à partir du neuvième strip que l'histoire s'éloigne du *cartoon* original, Mickey affrontant seul sur son avion une terrible tempête qui le fait échouer sur une île dangereuse et mystérieuse. Gag après gag, Disney va recycler des situations provenant de la série animée *Mickey Mouse* (notamment *Jungle Rhythm* sorti sur les écrans quelques mois plus tôt, en novembre 1929) mais aussi du reste de sa filmographie, des dernières *Sillys Symphonies* (*Hell's Bells*, novembre 1929) aux films antérieurs de la série des *Oswald* (*Africa before Dark* de 1928) ou même des *Alice Comedies* (*Alice Cans the Cannibals* de 1925). Mais certains gags du strip seront à leur tour recyclés en animation, comme la poursuite avec le lion et le crocodile dans *The Castaway*, sorti sur les écrans en 1931 et conçu dans la foulée de la bande dessinée⁹³.

Comme dans le cas de *Felix the Cat*, il ne s'agit donc pas d'adaptation au sens strict du terme, mais bien de variations, de clin d'œil, de citations de l'œuvre connue par ailleurs sur les écrans, comme un travail complémentaire ou quelque peu spéculaire. Dans les deux cas, l'idée conductrice est celle d'une déclinaison des ambiances, des intrigues et des motifs. Et comme c'était le cas dans les strips de Félix, Mickey se montre extrêmement bavard, commentant en permanence, pour lui-même et le spectateur, à travers de nombreux phylactères, les situations qu'il est en train de vivre (or, les *cartoons* sonorisés de l'époque sont bien plus musicaux que parlant).

Du point de vue graphique, Iwerks, soutenu par l'encrage de Win Smith, offre une vision dynamique de la souris, non tant dans l'assemblage des cases et des espaces, pour le moins classique, mais bien dans les postures de Mickey. Il est vrai

⁹¹ David Gerstein, « Les Débuts du strip », in Floyd Gottfredson, *Mickey Mouse*, vol. 1, Paris, Glénat, 2017, p. 229.

⁹² Les éditeurs italiens, embarrassés par cette incohérence, feront d'ailleurs combler les lacunes du scénario par deux strips de Giorgio Scudellari. Voir Floyd Gottfredson, *Mickey Mouse*, p. 254.

⁹³ *Idem* p. 253.

que la plupart des gags reposent sur les ressorts du *slapstick* (la souris étant régulièrement poursuivie par les habitants en furie de l'île : lion, ours, singes, tribu de cannibales...), mais, même au-delà de ces fuites burlesques, il est rare que Mickey ne soit pas dessiné dans une position très énergique (exclamations, surprises, sautilllements, bondissements, chutes, etc.). Le corps de Mickey y apparaît comme un corps bavard mais aussi et surtout comme un corps surexcité, en tension permanente. Quelques bandes sont d'ailleurs entièrement basées sur la recherche d'un effet cinétique, comme le strip 27 où Mickey, occupé à pêcher, attrape avec son hameçon l'arrière de sa culotte et, en projetant la canne à pêche devant lui, fait culbuter son corps qui tombe brutalement à l'eau. L'enchaînement des strips 34 à 36 est remarquable (poursuivi par les cannibales, Mickey est suspendu à une falaise, puis s'échappe en canoë, avant de lancer une noix de coco sur des adversaires qu'il fait exploser comme des quilles dans un jeu de bowling), tout comme celui des strips 41 et 42 (dans le premier, très cinématique, Mickey est pris dans une course effrénée avec un tigre et lui lance un boomerang occasionnant les chutes circulaires des deux personnages, tandis que le strip suivant s'appuie pleinement sur les possibilités de répétition des images propres à l'art séquentiel, montrant un Mickey étonnamment statique qui attend patiemment sous un arbre qu'un œuf provenant d'un nid lui tombe entre les mains, pour être finalement recouvert du contenu d'un œuf gigantesque à la dernière case). Le strip 43, étonnante rupture dans l'histoire, montre Mickey souffrir d'une rage dentaire et attacher une lourde pierre à la molaire qui le fait souffrir. Il lance le rocher autour d'une branche pour provoquer un arrachage brusque. Mais la dent tient si bien à la gencive que c'est tout le corps de la souris qui est projeté dans les airs. Ce dernier strip combine ainsi le jeu d'attente et de suspension du strip précédent à un stupéfiant effet cinétique.

Iwerks n'aura malheureusement pas l'occasion de poursuivre ses explorations du comic strip. « *Lost on a Desert Island* » compte parmi ses derniers travaux pour la firme puisqu'il quitte Disney fin janvier 1930 pour créer ses propres studios d'animation. La série est alors confiée à Floyd Gottfredson (1905-1986), un animateur fraîchement engagé par les studios, qui emmènera, dès le deuxième comic strip, devenu légendaire et intitulé *Mickey Mouse in Death Valley* (mai 1930), la souris vers des aventures épiques durant plus de quatre décennies. Les bandes dessinées de Gottfredson, d'une grande inventivité, donneront à Mickey une personnalité enfin stable (l'optimisme juvénile, l'enthousiasme ingénu et le courage déterminé du personnage sont ainsi des apports du scénariste-dessinateur) dont profiteront à leur tour les *cartoons* postérieurs.

4. Un espace désanimé ?

L'un des paramètres les plus troublants et les plus intéressants des *cartoons* de Félix le chat ou de Mickey la souris réside dans la manière dont les animateurs conçoivent un espace animé qui, tout en entrant en interaction avec la figurine, se donne aussi comme la projection de la conscience du personnage. À la modernité plastique du « *flatland* », pour reprendre le terme d'Esther Leslie⁹⁴, les studios Disney, mais aussi ceux de Sullivan à travers le travail de modulation graphique de Messmer, préfèrent une autre modernité qu'il n'est pas simple de qualifier, mais qui trouve peut-être sa source d'inspiration dans l'urbanistique. C'est ce que semble penser Jay P. Telotte lorsqu'il emprunte la notion de « *warped space*⁹⁵ » (qu'il est difficile de traduire simplement en français ; un espace voilé, faussé, tronqué, pourrait-on tenter) à l'architecte et urbaniste Anthony Vidler, né en 1941. Cette conception de l'espace, qui serait la clef de l'architecture telle qu'elle est pensée à l'époque moderne, serait en fait le résultat d'une projection psychologique : l'espace, tel qu'il serait pensé à partir du début du siècle passé, ne serait en effet plus simplement un contenant mais le produit d'une projection subjective, profondément lié aux préoccupations et inquiétudes du début du siècle. Il y aurait donc peut-être quelque chose de *warped* dans les différentes dynamiques spatiales ici envisagées, plus surréalistes pour Messmer et plus stéréoscopiques pour Disney, dans lesquelles s'exprimerait un certain nombre d'appréhensions de l'époque. Sans suivre forcément cette hypothèse, il semble cependant que l'analyse du *cartoon* de la fin des années 1920, croisée à celle du strip de la même période, permet de constater comment s'échafaudent bien les principes d'une conciliation dynamique entre espace narratif, espace scénique et espace graphique.

Cette grande inventivité et interrogation des formes et du média semble plus timorée dans les bandes dessinées que ces mêmes auteurs ont concrétisées à partir du succès de leur célèbre production audiovisuelle. On pourrait parler d'un effet de soustraction des problématiques spatiales et architecturales ou profit d'une mise à l'avant-plan des actions des personnages, Félix et Mickey prenant généralement toute la place disponible de la case, par leur suggestion de mouvement, par leurs actes fantasques, mais aussi par leur prise de parole, incarnée par l'importance des phylactères. Contrairement aux *cartoons* dont ils sont issus, qui prolongeaient les travaux séminaux de McCay et où ils apparaissent comme des agents mouvants donnant à ressentir des espaces, leur version de papier n'est consacrée qu'à leur propre gloire. La bande dessinée ne semble pas être un territoire d'exploration et d'innovation de premier plan pour ces auteurs si créatifs dans le monde du *cartoon* (bien que certaines figures d'intermédialités originales doivent être remarquées). Il s'agit plutôt d'un lieu d'exploitation des qualités de leurs personnages célèbres où

⁹⁴ Esther Leslie, *Hollywood Flatland*.

⁹⁵ Jay P. Telotte, *Animating Space*, p. 47. Pour l'emprunt à Anthony Vidler, voir *Warped Space. Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture*, Cambridge, MIT Press, 2000.

nombre de motifs, figuratifs ou narratifs, renvoient toujours aux œuvres d'origine. Plus développés que de simples produits dérivés (qui ne sont que des fétiches tirés de l'œuvre originale), ils sont des produits *déclinés* (qui renvoient de manière spéculaire, et parfois déformante, les reflets des dessins animés d'origine).

Cette période et ce corpus très spécifique, ce moment charnière à plus d'un titre, invitent bien entendu à une analyse croisée des principes esthétiques du *cartoon* animé et du comic strip bien plus large que ce qui n'a été qu'esquissé dans ces lignes, afin de mesurer plus justement l'inventivité de leurs propositions intermédiaires. Il faudrait aussi mieux appréhender les forces agissantes qui circulent entre ces pratiques et qui régénèrent sans cesse, depuis leur naissance, les médias, à la fois si proches et si lointains, de l'animation et de la bande dessinée et qui n'ont cessé, eux aussi, de jouer au chat et à la souris.