

Université de Montréal

**Le cinéma d'animation : avènement d'une institution et
naissance d'une industrie**

par

Dominique Noujeim

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques

Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté à la Faculté des arts et des sciences

en vue de l'obtention du grade de Maîtrise

en études cinématographiques

Avril 2013

© Dominique Noujeim, 2013

Résumé

Les premiers comptes rendus de l'histoire du cinéma ont souvent considéré les premiers dessins animés, ou vues de dessins animés, comme des productions différentes des films en prise de vue réelle. Les dessins animés tirent en effet leurs sources d'inspiration d'une gamme relativement différente d'influences, dont les plus importantes sont la lanterne magique, les jouets optiques, la féerie, les récits en images et les *comics*. Le dessin animé n'en demeure pas moins fondamentalement cinématographique. Les vues de dessins animés de la décennie 1900 ne se distinguent ainsi guère des scènes à trucs sur le plan de la technique et du style. D'abord le fait de pionniers issus de l'illustration comique et du croquis vivant comme Émile Cohl, James Stuart Blackton et Winsor McCay, le dessin animé s'industrialise au cours de la décennie 1910 sous l'impulsion de créateurs venant du monde des *comics*, dont John Randolph Bray, Earl Hurd, Paul Terry et Max Fleisher. Le processus d'institutionnalisation par lequel le dessin animé en viendra à être considéré comme une catégorie de film à part entière dépend en grande partie de cette industrialisation. Les studios de dessins animés développent des techniques et pratiques managériales spécifiquement dédiées à la production à grande échelle de films d'animation. Le dessin animé se crée ainsi sa propre niche au sein d'une industrie cinématographique dont il dépend toutefois toujours entièrement. Ce phénomène d'*individuation* repose sur des formules narratives et des personnages récurrents conçus à partir de modèles issus des *comics* des années 1910.

Mots-clés : Dessin animé, vue de dessins animés, industrie, institution, films à trucs, *comics*, attraction, distribution, hégémonie.

Summary

This dissertation focuses on the institutionalization and industrialization of drawn animation. Animated cartoons are usually seen as being quite different from live action films. They were modelled on traditions found in the realm of magic lantern, optical toys, phantasmagoria and comics. Yet, cartoons were fundamentally filmic by nature. Technically and aesthetically, animated films were considered as a category of trick films. In the 1910s, after the pioneering work of Emile Cohl, James Stuart Blackton and Winsor McCay, who were also famous for their work as cartoonists and lightning sketch artists, the nascent industry of animated cartoons recruited talent from the comic strip and the illustration industries, including John Randolph Bray, Earl Hurd, Paul Terry and, later, Max Fleischer. The *institutionalization* of animated cartoons — that is, the process through which cartoons gained enough visibility so they could be legitimately considered a new category of films — is the result of their *industrialization*. Animated cartoons studios developed techniques and work management practices that were specific to their needs. While largely dependent on the moving picture industry, animated cartoons created their own niche. This phenomenon of *individuation* relied heavily on narrative formulas and recurring characters modelled after famous comics of the 1910s.

Mots-clés : Drawn animation, cartoon, industry, institution, trick film, comic strip, attractions, distribution, hegemony.

Table des matières

Liste des figures	iv
Remerciements	vi
Introduction	1
Chapitre 1. Institutionnalisation	12
La double naissance des médias	12
Attraction et trucionalité	14
Attraction et institution	23
La performance	26
Chapitre 2. Industrialisation	30
La « deuxième naissance »	30
La production artisanale.....	35
Le taylorisme dans l’animation.....	40
Des innovations technologiques	47
Chapitre 3. Forme et contenu du dessin animé	54
Presse illustrée	54
Personnages animés	57
Distribution	65
Humour et narration	68
Conclusion	72
Bibliographie	i

Liste des figures

Fig. 1 – Émile Cohl, « Distant Lens Enchantment to the Views », *Judy*, 12 février 1896.

Fig. 2 – Émile Cohl, « Ombres révélatrices », *La Caricature*, 28 janvier 1888.

Fig. 3 et 4 – Images tirées du film *Blanche Neige* (Fleischer, 1933).

Fig. 5 – Schéma de l’institutionnalisation du dessin animé.

Fig. 6 – Image tirée du film *How Animated Cartoons Are Made*, Wallace Carlson (Bray Studios, 1919).

Fig. 7 – Détail du brevet 1,107,193 de J. R. Bray (août 1914).

Fig. 8 et 9 – Images tirées du film *Felix the Cat Dines and Pines*, Otto Messmer (Pat Sullivan Studios, 1927).

Fig. 10 – Image tirée du film *Before and After* (Bray Studios, 1918).

Fig. 11 – Image tirée du film *Great Cheese Robbery* (IFS, 1921).

Fig. 12 – Image tirée du film *The Challenge*, Max Fleischer (Bray Studios, 1921).

Fig. 13 – *Films Daily*, Sunday, 11 mai 1924, p. 36.

À Philippe El-Hage

Remerciements

Je tiens à remercier toutes les personnes qui m'ont accompagnée pendant la rédaction de ce mémoire : mes amis, ma famille et spécialement Thomas Stathes pour son incroyable collection de *cartoons*, Philippe Andraos pour son soutien, Marcel Jean pour avoir été une source d'inspiration, Marco de Blois pour ses programmations toujours fascinantes à la Cinémathèque québécoise et mes chers collègues du GRAFICS, notamment Nicolas Dulac, Philippe Gauthier, Santiago Hidalgo, Lisa Pietrocatelli, Marnie Mariscalchi et Carolina Lucchesi Lavoie. Une pensée spéciale pour Albert Khayat qui m'a encouragée et m'a offert un cadre incroyable pour rédiger mon mémoire. Je remercie tout particulièrement André Gaudreault de m'avoir soutenue toutes ces années et, surtout, Pierre Chemartin et Louis Pelletier pour leur grande aide, leur dévouement et leurs précieux conseils.

Introduction

Le propos principal de cette étude est d'analyser les processus d'industrialisation et d'institutionnalisation du cinéma d'animation. Nous chercherons à comprendre la manière dont les « vues de dessins animés »¹ ont évolué et sont devenues, à travers ce double processus, des « dessins animés »; comment les branches artisanales et industrielles du dessin animé se sont formées et de quelle manière elles ont façonné la forme même du dessin animé². Nous étudierons donc les deux phénomènes à l'origine de ce changement, soit l'industrialisation et l'institutionnalisation, qui ont permis à cette nouvelle catégorie cinématographique – le dessin animé – de se développer et d'acquérir une légitimité sociale et culturelle. Notre corpus se limitera aux œuvres produites entre 1908 et 1937. En 1908, la première forme de ce qui deviendra le dessin animé est conçue par Émile Cohl : il s'agit de la vue de dessins animés intitulée *Fantasmagorie*; la date 1937 marque, quant à elle, l'émergence d'une autre forme de dessin animé avec *Blanche Neige et les sept nains* (*Snow White and the Seven Dwarfs*) de Walt Disney, qui est le premier long métrage d'animation.

L'émergence du dessin animé a lieu dans un contexte bien particulier, soit en pleine période d'industrialisation des films en prise de vue réelle. En 1908, Edison crée la Motion Picture Patents Company (MPPC, aussi connue sous le nom d'Edison Trust). La MPPC est un trust qui regroupe les plus grandes compagnies de production américaines comme la Biograph,

¹ L'expression « vues de dessins animés » n'est pas très commune dans les écrits sur l'histoire du dessin animé. Nous l'empruntons à Pierre Chemartin et à Philippe Gauthier (2010, p. 329).

² Cette recherche fait partie d'une réflexion entamée il y a quelques années au sein d'un laboratoire de recherche, le Groupe de recherche sur la formation et l'avènement des institutions cinématographique et scénique (GRAFICS). Au cours de ces années, j'ai eu l'occasion de débattre et de partager mes idées avec les doctorants du GRAFICS, notamment Pierre Chemartin, Louis Pelletier, Nicolas Dulac et Philippe Gauthier. Mes recherches ont été mises en pratique, avec Pierre Chemartin, lors de communications à Gorizia en Italie, à Cerisy en France et à Newcastle en Angleterre.

Vitagraph et Lubin mais aussi deux compagnies françaises, Pathé Frères et la Star Film, implantées aux États-Unis. L'objectif de la MPPC étant de contrôler le marché de la production cinématographique américaine, l'alliance signe un accord avec Eastman Kodak, le principal fournisseur de pellicule aux États-Unis, stipulant que Kodak ne peut vendre sa marchandise qu'aux membres de la MPPC. En un sens, le monopole que voulait créer la MPPC a favorisé l'industrialisation et l'institutionnalisation des films en prise de vue réelle : l'industrie du film doit désormais standardiser son équipement ainsi que le processus de fabrication du film, qui n'était pas parfaitement défini entre 1898 et 1908. En tant que membres d'une organisation, les compagnies pouvaient se mettre d'accord sur la direction à prendre en termes de production et de standardisation. Cette union – qui a diminué la compétition sans toutefois l'éliminer – a fait en sorte que l'industrie américaine du cinéma devienne plus grande et plus forte, même si la MPPC a décliné dès 1914; en comparaison, quelques années plus tôt aux États-Unis les producteurs travaillaient de manière autonome, les uns contre les autres.

Parallèlement à l'industrialisation des films en prise de vue réelle, une autre catégorie de films se développe. En août 1908, avec la sortie de *Fantasmagorie*, le public découvre pour la première fois le fameux personnage du fantoche d'Émile Cohl, dessiné et animé sur un tableau noir. À nos yeux, la conception de cette vue de dessins animés ne marque pas le début de l'Animation – avec un grand « A » – puisque plusieurs expérimentations visant à animer des objets ou des images avaient déjà été réalisées auparavant. Déjà au 19^e siècle, divers appareils et jouets optiques comme le phénakistiscope, le zootrope et la lanterne magique permettaient de créer l'illusion du mouvement avec des dessins. Plus tard, au sein de la nouvelle industrie des films à prise de vue réelle, plusieurs expérimentations ont été réalisées

avec des techniques diverses et variées, comme l'utilisation de marionnettes et d'objets. En Angleterre, Arthur Melbourne conçoit une des premières animations d'objets. Dans *Matches: An Appeal* (1899), il anime des allumettes. Quelques années plus tard, en 1907, James Stuart Blackton met en scène dans *The Haunted Hotel* des objets animés grâce au cinématographe par la technique de l'image par image et Segundo de Chomón en faisait de même en Espagne avec *El hotel eléctrico*. Méliès, lui, utilise un procédé qui fait penser à l'image par image lorsqu'il arrête la caméra, insère ou enlève un élément de la « scène », puis continue de tourner. Selon Crafton, il s'agit là d'un phénomène précédant la technique de l'image par image qui sera employée dans les films d'animation.

Bien que ces expérimentations aient précédé les premières vues de dessins animés, Émile Cohl est considéré, par de nombreux chercheurs, comme le « père du dessin animé » puisque *Fantasmagorie* expérimente pour la première fois l'animation de dessins photographiés à l'aide d'un appareil cinématographique. Aux États-Unis, certains artistes ont pratiqué l'animation à la manière de Cohl, c'est-à-dire de façon expérimentale et artisanale. Pensons à Winsor McCay qui a dessiné à la main des centaines d'images sur du papier opaque et à Blackton qui a photographié son tableau noir dans *Humorous Phases of Funny Faces* (1906). Or, dès l'émergence de l'institution cinématographique vers les années 1910-1914, le processus de fabrication des vues de dessins animés devient trop long pour satisfaire à la demande des exploitants de salle. Une nouvelle branche s'est alors créée : à côté de l'animation artisanale conçue par des artistes autonomes, la branche industrielle répond désormais aux besoins des salles de cinéma commerciales.

Notre analyse s'arrêtera en 1937, car il s'agit de la date de sortie en salles de *Blanche Neige et les sept nains* de Walt Disney, premier long métrage d'animation américain. Nous

pouvons avancer qu'à partir de ce film, un « deuxième volet » de l'institution du cinéma d'animation est mis en place : l'institution du long métrage d'animation. Nous distinguons ici, au sein de l'institution du cinéma d'animation, le court métrage du long métrage. Le dessin animé de court métrage s'institutionnalise avant le dessin animé de long métrage, c'est-à-dire à l'ouverture des premiers studios d'animation dans les années 1910. Avec la sortie de *Blanche Neige*, le long métrage d'animation devient désormais le divertissement principal d'une salle de cinéma; il est alors précédé de quelques films courts qui complètent le programme. Dominique Willoughby parle de nouvelle forme de cinéma graphique qui émerge avec le long métrage d'animation :

[Le cinéma graphique] s'est développé dans le contexte industriel américain hollywoodien, en intégrant d'une certaine façon la forme, ou le format, du long métrage de fiction en vues réelles et un système élaboré de cinéma graphique portant sur le jeu des acteurs animés, le décor et ses mouvements par rapport à la caméra, le son, créant une formule d'un nouveau type : un cinéma narratif graphique. Celui-ci va constituer un modèle et les méthodes pour les longs métrages en dessin animé (...) (Willoughby 2009, p. 191).

Le long métrage d'animation a, en effet, une forme distincte du court métrage d'animation. Ils ont un « modèle » – pour reprendre le terme de Willoughby – très différent l'un de l'autre. Par exemple, le court métrage d'animation des années 1920 est créé selon des normes qui privilégient la comédie de situation et le slapstick. Un long métrage comme *Blanche Neige* est conçu, narrativement, comme un long métrage de fiction, c'est-à-dire avec les mêmes structures dramatiques.

La relation entre le court et le long métrage d'animation peut être définie comme « hégémonique ». Prenons exemple sur le cinéma en prise de vue réelle : Louis Pelletier, dans

The Fellows Who Dress the Pictures : Montreal Film Exhibitors in the Days of Vertical Integration (1912-1952), analyse le concept de l'hégémonie du cinéma tel qu'il est décrit par Raymond Williams³. À partir de la moitié des années 1910, lorsque l'on parle d'un *film*, cela connote, dans l'esprit contemporain, un long métrage narratif, de fiction, tourné en prise de vue réelle (Pelletier 2012, p.13). Pourtant, les programmes continuent de présenter, en amont de l'attraction principale – soit le long métrage narratif de fiction –, les courts métrages comme les *newsreels*, les comédies, les films gouvernementaux et éducatifs. Bien que ces autres formats ne soient pas présentés en tête d'affiche dans les publicités de l'époque, ils restent essentiels au phénomène de l'hégémonie puisque, selon Williams, une pratique culturelle dominante ne peut grandir indépendamment des autres pratiques culturelles qui l'entourent. Louis Pelletier ajoute que « the strength of hegemonic phenomena consequently lies in their capacity, not to quash, but to incorporate the various subordinate practices, be they residual or emergent, alternative or oppositional, with which they must cohabitate » (Pelletier 2012, p.14). Ainsi, la pratique culturelle dominante – soit, ici, le long métrage de fiction – n'a pas pour but de faire disparaître les pratiques culturelles qui lui sont subordonnées; au contraire, les films éducatifs, les *cartoons* et autres films en supplément de programmes sont présentés dans le but de soutenir l'attraction principale. Ce phénomène d'hégémonie du long métrage de fiction fonctionne tout aussi bien avec l'animation : lorsque *Blanche Neige* sort en salle, le long métrage d'animation a *besoin* des autres pratiques culturelles qui lui sont subordonnées pour se définir et s'institutionnaliser. Le court métrage d'animation ne sera donc pas remplacé par le long métrage – qui a, par ailleurs, une structure narrative plus développée

³ Williams part du concept de l'hégémonie culturelle tel qu'il est décrit par le théoricien politique Antonio Gramsci.

que les courts. Au contraire, il servira toujours à combler les programmes et gardera sa propre structure.

En ce qui concerne nos délimitations géographiques, bien que notre étude se concentre sur les États-Unis, nous ne nous limiterons pas aux œuvres américaines. En effet, même si les phénomènes d'industrialisation et d'institutionnalisation du dessin animé se concentrent particulièrement aux États-Unis, certaines œuvres étrangères participent à la création de l'institution du dessin animé. Parmi ces œuvres, nous comptons des vues de dessins animés et même des films à trucs. Voilà pourquoi il nous semble fondamental d'aborder le travail de deux grands cinématographistes français dont l'essentiel des œuvres précède l'institutionnalisation et l'industrialisation du dessin animé : Émile Cohl et Georges Méliès. En ce qui concerne Cohl, plusieurs de ses vues de dessins animés ont été diffusées aux États-Unis, notamment sa première animation, *Fantasmagorie*, qui est projetée au public américain dès l'été 1908 sous le nom de *Metamorphosis*. Pour ce qui est de Méliès, ses films à trucs sont envoyés à New York dès 1903 par l'intermédiaire de la Star Film dirigée par Gaston Méliès, frère de Georges.

L'analyse des films à trucs est importante dans notre étude puisqu'elle permet de mieux comprendre l'institutionnalisation du dessin animé. Dans leur article "*Le dernier cri des dessins animés*" : *pérennité des attractions et nouveauté cinématographique*, Pierre Chemartin et Philippe Gauthier émettent l'hypothèse que les premières vues de dessins animés sont le résultat d'une évolution des films à trucs. La vue de dessins animés et le film à trucs seraient, tous deux, issus de la branche des « scènes à trucs », c'est-à-dire des vues qui sont constituées en grande majorité de trucs et qui privilégient – nous le verrons – l'attraction à la

narration. Si nous continuons la réflexion, il nous semble que les vues de dessins animés *partagent le même intérêt* que le film à trucs pour l'attraction. Rappelons que le cinéma des attractions, défini entre autres par Tom Gunning, est la pratique dominante du cinéma avant l'émergence de son institution dans les années 1910. Il s'agit d'un cinéma privilégiant la monstration et l'artifice à la narration. Nous nous demanderons alors de quelle manière cet intérêt pour l'attraction aurait pu avoir un impact sur la place de l'animation dans l'institution du cinéma. Alors que le cinéma s'institutionnalise dans les années 1910-1914, une partie des œuvres d'animation resterait en marge de cette institution et une autre partie, à l'inverse, se conformerait aux codes et aux conventions pour rentrer dans la « norme » de la nouvelle industrie du cinéma.

Pour bien entamer la réflexion sur le cinéma d'animation, il semble nécessaire d'établir la terminologie que nous utiliserons dans cette étude. Encore aujourd'hui, les chercheurs francophones n'ont pas réussi à se mettre d'accord sur les expressions employées entre animation, film d'animation, dessin animé, *cartoon*, et bien d'autres. Il existe toujours une ambiguïté autour de ces termes; ambiguïté que nous voulons clarifier pour ne pas nuire à la compréhension du texte. Plusieurs auteurs ont tenté de définir l'animation; en 1988, le théoricien du cinéma d'animation Giannalberto Bendazzi décrit l'animation comme suit :

En raison des nouvelles techniques (en particulier de l'informatique) et des difficultés philosophiques évidentes (sur le plan de l'esthétique et du langage il est impensable de parler d'un caractère spécifique du travail), on opta pour une définition « en négatif ». Le statut actuel affirme que l'on doit appeler animation tout ce qui ne constitue pas un enregistrement de la vue réelle ([1988] 1991, p. 12-3).

Selon Bendazzi, on peut comprendre l'animation par ce qu'elle *n'est pas*. Si un film *n'est pas* de prise de vue réelle, alors il est d'animation. Cette façon d'envisager les choses a certes des limites, mais elle a l'avantage de renouveler la définition de l'animation en fonction de l'époque et des nouvelles inventions. Aujourd'hui, plus de vingt ans après la citation de Bendazzi, les « nouvelles techniques » auxquelles il se réfère ont évolué et sont nettement plus nombreuses qu'avant. Par exemple, l'image de synthèse était, dans les années 1980, un phénomène tout à fait nouveau et les limites de l'informatique ne sont plus ce qu'elles étaient autrefois. Aujourd'hui, certains festivals d'animation comme l'Animafest à Zagreb et le Festival international du film d'animation d'Annecy se réfèrent à la définition de l'Association Internationale du Film d'Animation (ASIFA) qui est, comme celle de Bendazzi, une définition « en négatif » : « the Art of animation is the creation of moving images through the manipulation of all varieties of techniques apart from live action methods ». Ce qui importe ici est que nous portons une attention particulière sur le fait que l'animation est le résultat de la reproduction du mouvement, qu'il importe s'il s'agit d'animer du dessin, de la pâte à modeler ou autre, *tant qu'il ne s'agit pas de prise de vue réelle*. Nous partirons du principe que l'animation regroupe deux branches que nous distinguerons tout au long de ce mémoire : le dessin animé et le film d'animation. Ce dernier a, lui aussi, recours à la technique de l'image par image; toutefois, ce ne sont pas des dessins qu'il anime, mais toutes sortes d'objets, des poupées, du papier découpé et ainsi de suite. En comparaison, le dessin animé désigne une animation de dessins⁴ photographiés les uns à la suite des autres. En d'autres termes, le dessin animé est un film d'animation entièrement conçu à l'aide de dessins. Souvent, la frontière

⁴ Le support utilisé n'a pas grande importance dans ce cas-ci. Les dessins conçus sur du papier blanc, du cellulo ou un tableau noir font partie, dans notre définition, de la catégorie « dessin animé ».

reste floue entre film d'animation et dessin animé, puisque plusieurs œuvres d'animation utilisent une panoplie de méthodes diverses et mélangent animation de dessins et animation d'objets.

Nous évoquerons aussi à plusieurs reprises les « vues de dessins animés », qui sont les dessins animés que l'on pourrait appeler « des premiers temps » ou alors ce que les journaux américains de l'époque appelaient les *cartoons*. Tout comme les « vues animées » décrivent les vues en prise de vue réelle tournées avant l'institution du cinéma, les « vues de dessins animés » sont les dessins animés avant la formation de leur institution. Nous verrons dans les prochains chapitres que l'institutionnalisation étant dépendante du phénomène d'industrialisation, la naissance du dessin animé est due à l'industrialisation des vues de dessins animés. Dans *Cinéma et attraction : pour une nouvelle histoire du cinématographe*, André Gaudreault adopte une approche théorique du cinéma dit « des premiers temps » et, plus particulièrement, du cinéma de Georges Méliès qui ne fait pas partie d'un cinéma institutionnalisé. Il revient sur la définition qu'il a développée avec Tom Gunning en 1985 concernant le cinéma des attractions pour différencier ce qu'il appelle la « cinématographie-attraction » du « cinéma institution » – ou cinéma institutionnel. Nous emploierons également ces termes dans cette étude.

Dans le premier chapitre, nous aborderons l'institutionnalisation du dessin animé. Nous verrons que le dessin animé, avant d'être institutionnalisé, est passé à travers un processus similaire à celui de la « double naissance des médias », tel que décrit par André Gaudreault et Philippe Marion. La « première naissance » d'un média, définie comme un « maillage » entre plusieurs médias, correspond pour le dessin animé à la manière dont il a été un « mélange »

d'anciennes pratiques culturelles. En d'autres termes, avant la création de l'institution du dessin animé, la vue de dessins animés est un « mélange » d'anciennes pratiques culturelles comme le zootrope et le praxinoscope. Après tout, ces deux pratiques ont la même utilité : à l'aide de dispositifs différents, elles servent à montrer des dessins en mouvement. Mais la vue de dessins animés partage aussi un certain nombre de points communs avec cette catégorie filmique qu'est le film à trucs. Selon Wells, « before the formalism of the comic strip became an intrinsic part of animation, “animation” itself was still in the hands of the magicians. Chief in the development of “trick effects” in the emergent cinema was Georges Méliès » (1998, p.13). En effet, tout comme dans le film à trucs, la vue de dessins animés met davantage en scène l'attraction que la narration. En premier lieu, nous démontrerons ce point avec la comparaison entre le film à trucs *la Sirène* (1904) de Méliès et les vues de dessins animés de Cohl, comme *Fantasmagorie* (1908) et *Transfiguration* (Gaumont, 1909). Ces vues de dessins animés ne se déroulent pas selon une logique narrative, mais elles sont construites sur une succession d'attractions, comme des métamorphoses et des transformations. Nous verrons de quelle manière l'attraction est présente dans les vues de dessins animés et dans les films à trucs et en quoi elle permet de mieux comprendre le phénomène d'institutionnalisation du dessin animé. En deuxième lieu, nous verrons qu'avec l'institutionnalisation, le rôle s'inversera entre attraction et narration : le dessin animé institutionnalisé présentera moins d'attractions pour privilégier une structure à dominante narrative. Nous démontrerons cette hypothèse en analysant les courts métrages *Blanche Neige (Snow White)* des frères Fleischer et *Les trois petits cochons (Three Little Pigs)* de Walt Disney, tous deux réalisés en 1933.

Nous consacrerons le deuxième chapitre à la « deuxième naissance » du dessin animé, soit son industrialisation. Nous verrons, comment s'est effectué le passage entre la production

artisanale et la production industrielle. John Randolph Bray est un des premiers producteurs à mettre en œuvre une rationalisation du travail – qui provient notamment du taylorisme et de plusieurs autres études dans l’air du temps – pour réorganiser son studio et augmenter sa productivité et, par le fait même, créer une production industrielle. Dans cette atmosphère de changement, les innovations technologiques sont d’autant plus importantes qu’elles permettent à la nouvelle industrie de croître. Et, comme nous le verrons, la création d’une industrie mène tout droit à l’institutionnalisation du média.

Dans le dernier chapitre, nous verrons en quoi l’institutionnalisation et l’industrialisation ont modifié la forme et le contenu du dessin animé. D’une part, parce que les distributeurs exigeront des studios de fournir un produit clefs en main, selon une recette qui fonctionne auprès du public et qui vise à privilégier l’humour et le gag à la structure narrative; d’autre part, parce que l’industrie est composée, en grande partie, d’artistes provenant du milieu de la presse. Comme la plupart des dessinateurs et animateurs de l’époque viennent de l’univers de la bande dessinée et de la caricature, ce milieu aura une importance indéniable sur l’institutionnalisation du dessin animé; nous aborderons ainsi l’apport du milieu de la presse illustrée et de la caricature dans les vues de dessins animés et dans les dessins animés des années 1910 aux années 1930. Qui plus est, les caricaturistes/animateurs ont contribué à l’imagerie du dessin animé. En effet, la plupart des dessins animés, avant *Blanche-Neige et les Sept Nains*, mettaient en scène soit des personnages de bande dessinée ou de *comic strips*, tel Bobby Bumps, soit des personnages inventés de toutes pièces par les studios, comme Félix le Chat, dans le but de recréer le star-système américain. Nous verrons que, en inventant des nouvelles célébrités fictives, les studios tentent de se mettre sur un pied d’égalité avec le cinéma de fiction.

Chapitre 1. Institutionnalisation

La double naissance des médias

L'institutionnalisation du dessin animé est un phénomène complexe qui s'est développé en plusieurs étapes et sur plusieurs années. De nombreux facteurs sont entrés en jeu pour que la vue de dessins animés d'un Émile Cohl mène au dessin animé industrialisé et institutionnalisé d'un John Randolph Bray. Pour bien comprendre cette transition et la manière dont cette institution s'est mise en place, nous ferons un parallèle entre l'émergence du dessin animé et le modèle de la double naissance des médias développé par André Gaudreault et Philippe Marion.

Selon Gaudreault et Marion, un média ne « naît » pas de manière « autonome » – avec des codes et conventions bien déterminés; il évolue d'abord au sein de plusieurs médias et pratiques culturelles déjà établis avant de devenir un objet indépendant, soumis à ses propres lois. Pour prendre un exemple concret, la photographie n'est pas « née » « photographie » du jour au lendemain, et il en est de même pour la BD. L'héliographie inventée par Niépce en 1816 précède la photographie; elle est surtout utilisée, à l'époque de son invention, pour perpétuer ce que les autres pratiques picturales dominantes réalisaient. Autrement dit, avant d'acquérir sa légitimité propre, un média passe d'abord à travers une première naissance qui consiste en l'intégration de pratiques culturelles établies. Le cinéma, par exemple, avant d'obtenir son autonomie, assimile dans un premier temps les codes des autres médias comme les pratiques scéniques et photographiques : il n'est, à ce stade-ci, qu'une « forme d'expression ». Dans un deuxième temps – la deuxième naissance –, cette forme d'expression

qui deviendra le « média cinéma » se développe et acquiert une légitimité sociale. En d'autres termes, elle s'institutionnalise. La deuxième naissance d'un média consiste donc en l'émergence de son institution ou, comme le disent Gaudreault et Marion, en la « prise de conscience d'une autonomie expressive et d'une spécificité médiatique » (2000, p.33).

Dans *Cinéma et attraction*, André Gaudreault décrit la première naissance du cinéma et parle de « maillage intermédial » pour définir le phénomène d'« absorption » de diverses pratiques culturelles :

Avant que le cinéma ne finisse par devenir un média relativement autonome, le cinématographe a non seulement subi les « influences » des autres médias ou espaces culturels qui étaient en vogue au tournant du vingtième siècle, mais il *fut* à la fois numéro de vaudeville, spectacle de lanterne magique, numéro de magie, spectacle de féerie ou numéro de café-concert. Au tournant du vingtième siècle, le maillage intermédial est si fécond dans le monde de la cinématographie qu'un très grand nombre de vues animées paient en quelque sorte un tribut aux autres médias ou espaces médiatiques, ne serait-ce que dans le sujet même qu'elles abordent (2008, p. 112-113).

En ce qui concerne le dessin animé, nous pouvons observer un phénomène relevant de la double naissance des médias. Les vues de dessins animés, avant l'émergence de leur institution dans les années 1910, étaient le résultat d'un « maillage intermédial », un mélange de plusieurs pratiques culturelles comme la lanterne magique, l'illustration de presse, le vaudeville et, nous le verrons, le film à trucs. Les premiers animateurs n'étaient-ils pas en grande partie issus de la presse ou du milieu du spectacle? Winsor McCay, par exemple, était avant tout un dessinateur de cartoons éditoriaux et de bande dessinée pour la presse; il vivait aussi de ses spectacles sur scène. Émile Cohl, lui, était caricaturiste avant d'entreprendre ses expérimentations avec le cinématographe. Ainsi, durant la période qui a précédé l'institutionnalisation du dessin animé, ce sont des artistes provenant de divers milieux

culturels qui ont développé le genre. Le retour aux origines du dessin animé nous permettra de comprendre quelle est la place de l'animation par rapport à l'institution du cinéma. D'abord, nous analyserons la « première naissance » du dessin animé, en insistant, dans ce chapitre, sur les liens de parenté qui existent entre l'animation et le film à trucs. Ensuite, nous tenterons de comprendre en quoi le lien entre les vues de dessins animés et les films à trucs est déterminant pour la « deuxième naissance » du dessin animé, soit l'émergence de son institution.

Attraction et trucalité

La « première naissance » du dessin animé, comme nous l'avons souligné, correspondrait à un « maillage » entre les pratiques dominantes qui utilisent le pictural, l'attraction et les trucs, comme la bande dessinée et le film à trucs. Avant d'analyser l'importance de la bande dessinée dans les processus d'industrialisation et d'institutionnalisation du dessin animé – nous les verrons en détail dans le chapitre trois –, nous nous concentrerons davantage dans ce chapitre sur le film à trucs. Il semble important de souligner qu'avant les années 1910, aux États-Unis, aucune expression n'existe pour définir les vues de dessins animés. Elles sont considérées, comme nous pouvons le remarquer dans la presse et les catalogues contemporains, comme des films à trucs avant même qu'un vocabulaire ne les définisse comme un genre à part entière. Les vues qui étaient définies comme *animated cartoons* ou *trick films* (films à trucs) partageaient la même section des catalogues américains jusqu'au début des années 1910. Prenons comme exemple un article de 1904 du Lubin catalogue, intitulé « The Animated Cartoon ». Il s'agit de la plus ancienne mention trouvée au cours de nos recherches de l'expression « animated cartoons ». Elle n'apparaît que dans le titre de l'article. Selon le catalogue de l'American Film Institute, elle se réfère au titre d'un film à trucs, et non d'une vue de dessins animés comme on pourrait le

croire. Cela prouve que l'expression préexistait au phénomène même du dessin animé. La vue est décrite comme telle :

Numerous pictures have been made of lightning sketch artists and kindred pictures, but this film is entirely different from any ever attempted. (...) It will puzzle you to figure out how this is done and you will be free to admit that this is the best picture of its kind you ever saw. There is nothing objectionable in it; you can show it anywhere (Lubin's Films Catalogue, juin 1904).

Les vues de dessins animés partagent ainsi plusieurs points communs avec les films à trucs. La première raison est que l'animation et le film à trucs ont recours à des techniques relativement similaires :

[L]'image par image est techniquement proche, dans l'esprit du moins, de l'arrêt pour substitution qui est employé dans les vues à escamotage pour les apparitions et les disparitions. Il systématise, en quelque sorte, cette pratique de l'arrêt caméra au niveau « photogrammatique ». Autrement dit, alors que le truc de la disparition résulte d'un arrêt pour substitution isolé dans la bande image, le truc de l'image par image résulte davantage d'une substitution en série, c'est-à-dire d'une répétition systématique d'arrêts pour substitution pratiqués sur toute la bande filmique, image après image. De ce point de vue, il paraît difficile de ne pas faire le rapprochement entre la scène à disparition, telle que pourrait la concevoir un Méliès ou un Chomôn, par exemple, et ce que nous avons appelé [...] le « dessin à transformations », comme pourrait le concevoir un Blackton (avec *Humorous Phases of Funny Faces*) ou un Cohl (avec *Fantasmagorie*) (Chemartin et Gauthier 2010, p. 333).

Le procédé de l'image par image employé dans l'animation rappelle l'arrêt pour substitution utilisé dans le film à trucs. La deuxième raison pour laquelle les vues de dessins animés et les films à trucs semblent avoir des points communs est parce que l'attraction est tout aussi présente dans les vues de dessins animés que dans les films à trucs. Pour Tom Gunning le cinéma des attractions est un cinéma exhibitionniste, basé sur la monstration, la magie et l'artifice ([1986] 2006, p. 382). La « monstration » est un concept défini par André Gaudreault

en 1983 dans sa thèse de doctorat *Récit scriptural, récit théâtral, récit filmique : prolégomènes à une théorie narratologique du cinéma*. Gaudreault distingue deux modes de communication d'un récit : la narration et la monstration. Alors que le récit scriptural fonctionne selon un régime « narratif », le récit théâtral communique d'après un régime « monstratif ». Le récit filmique utiliserait, lui, les deux modes de communication. Un film « montre », mais il peut aussi « narrer ». Le cinéma des attractions serait donc un cinéma basé sur le mode de la monstration, davantage que sur le mode de la narration. Il s'agit d'un cinéma dont la caractéristique principale est non pas la narration, bien qu'il puisse y en avoir, mais le spectacle même du film et de son visionnement. Le film à trucs, par exemple, est un enchaînement de trucs filmiques et profilmiques qui ont pour objectif de surprendre le public, de l'émerveiller et de le divertir. Selon Gunning, le cinéma des attractions est pratiqué jusqu'en 1906-1907, soit avant la « narrativisation » du cinéma – qui n'est autre que le début de son institutionnalisation ([1986] 2006, p. 385). Attraction et narration couvrent ainsi deux périodes de l'histoire du cinéma : alors que la narration domine dans le cinéma de l'institution – celui d'après 1910 –, l'attraction monstrative demeure centrale dans la cinématographie des premiers temps.

Selon André Gaudreault, le « cinéma », au sens où nous l'entendons aujourd'hui, apparaît tardivement, soit avec la constitution de son institution vers les années 1910-1914 et non pas, comme certains peuvent le croire, après l'invention du cinématographe en 1895 ou même du Kinetograph en 1890 (2008, p. 15). Avant les années 1910-1914, on devrait parler de « cinématographie » et non de cinéma, car la fabrication des vues n'était pas régie par des codes et conventions qui apparaîtront plus tard, avec l'institutionnalisation du cinéma. Les vues relevaient davantage d'un système « d'attractions monstratives », ce qui signifie que la

monstration filmique et l'attraction l'emportent sur le régime narratif de la vue (Gaudreault 2008, p.97). En d'autres termes, avant la naissance de l'institution cinématographique, l'attraction dominait les vues. Pour cette raison même, les vues datant d'avant 1910-1914 ne seraient pas du « cinéma » mais de la « cinématographie-attraction ». Ce n'est qu'une fois l'institution établie que la narration domine les vues et que l'on peut parler de « cinéma » (Gaudreault 2008, p. 18). Qu'en est-il alors de l'attraction dans les vues de dessins animés fabriquées avant 1914? Pouvons-nous dire, comme l'affirme Crafton, qu'elle était dominante par rapport à la narration comme elle l'était dans les films à trucs? Pour répondre à ces interrogations, nous nous penchons sur la définition de l'attraction proposée par Tom Gunning:

To summarize, the cinema of attractions directly solicits spectator attention, inciting visual curiosity, and supplying pleasure through an exciting spectacle – a unique event, whether fictional or documentary, that is of interest in itself. The attraction to be displayed may also be of a cinematic nature, such as the early close-ups just described, or trick films in which a cinematic manipulation (slow motion, reverse motion, substitution, multiple exposure) provides the film's novelty. Fictional situations tend to be restricted to gags, vaudeville numbers or recreations of shocking or curious incidents (executions, current events) ([1986] 2006, p. 384).

Cette description de l'attraction se réfère notamment aux films à trucs, mais fonctionne tout aussi bien pour les vues de dessins animés. Prenons comme exemple les films à trucs de Georges Méliès et les vues de dessins animés d'Émile Cohl. Les œuvres respectives de ces cinématographistes témoignent d'une certaine similitude au niveau du contenu « attractionnel », puisqu'elles se rangent toutes deux du côté de la « trucalité », qui est une forme d'attraction. Nous empruntons le terme « trucalité » à André Gaudreault, qui l'utilise pour définir l'œuvre de George Méliès :

C'est donc dire que les volontés narratives de Méliès sont en définitive tout à fait accessoires et que la clef de son œuvre se trouve ailleurs. La narrativité est pour lui un faire-valoir, un prétexte, et elle ne régit pas sa production cinématographique. Pas plus que la théâtralité qui demeure également secondaire dans son œuvre et ce, à maints égards. Si on nous permet un néologisme, nous pourrions parler de « trucalité », un seul concept apte, croyons-nous, à mieux « résumer » son œuvre (1984, p. 211).

La trucalité renvoie donc à un régime de monstration que l'on retrouve non seulement dans les films à trucs mais aussi dans certaines vues de dessins animés qui mettent en scène toutes sortes de métamorphoses et de transformations. L'auteur français Arthur Pougin propose une entrée consacrée aux trucs dans son *Dictionnaire historique et pittoresque du théâtre et des arts qui s'y rattachent* (1885). Il les décrit comme un procédé mécanique permettant « l'apparition, la disparition, la modification ou la transformation d'un individu ou d'un objet quelconque, sans que le spectateur, surpris par la rapidité de l'opération, puisse se rendre compte des moyens employés pour l'obtenir » (1885, p. 748). Il s'agit bien, selon lui, du propre même de la féerie, laquelle « repose sur un élément fantastique et merveilleux qu'il faut faire en sorte de rendre réel aux yeux du public » (1885, p. 748). Cela concerne bien sûr les spectacles de scène. Ces trucs sont effectués *in situ* durant le spectacle. Le réglage de la scène doit être parfait puisqu'il n'y a pas de repentir possible. Il faut bien garder à l'esprit les spécificités de la scène et les spécificités de l'écran. Le cinématographe dote la féerie et la fantasmagorie de nouveaux attributs, grâce aux procédés filmiques que sont l'arrêt pour substitution, l'image par image et la surimpression. Transformation et métamorphose, disparition et apparition sont les principaux effets utilisés dans les films de Méliès et de Cohl. Chez Méliès, la trucalité se traduit par l'emploi de procédés filmiques, qu'il obtient grâce à l'arrêt de caméra ou la manipulation de la pellicule, et profilmiques – ou trucs scéniques tels que les trappes du théâtre, ou encore l'utilisation de décors coulissants. À notre connaissance,

Méliès n'a pas vraiment utilisé l'image par image; toutefois, le truc filmique le plus souvent employé dans ses vues est l'arrêt pour substitution. Il s'agit là, d'une certaine manière, de la première forme d'image par image. Le résultat de ces expérimentations filmiques et profilmiques demeure la mise en œuvre de figures d'attraction que sont la métamorphose, la disparition et l'apparition. L'intérêt principal du film demeure la succession de trucages; la narration n'est pas entièrement délaissée, nous dit Tom Gunning, mais elle est diminuée au profit de l'attraction. Le récit fantastique de Méliès ne serait qu'une excuse pour servir l'attraction. Nous trouvons d'ailleurs ce même rapport entre l'attraction et la narration dans les vues de dessins animés. Georges Méliès explique lui-même son rapport au récit :

J'ai fait, pendant vingt ans, des films fantastiques de toutes sortes, et ma première préoccupation était, pour chaque film, de trouver : des trucs inédits, un gros effet principal et une apothéose finale. Après quoi, je cherchais quelle époque conviendrait le mieux pour costumer mes personnages (souvent même les costumes étaient nécessités par les trucs) et une fois tout cela bien établi, je m'occupais, en dernier, de dessiner les décors pour encadrer l'action suivant l'époque et les costumes choisis. Quant au scénario, à la "fable", au "conte" en lui-même, je l'établissais tout en dernier; et je puis, alors, affirmer que le scénario ainsi fait était *sans aucune importance*, puisque je n'avais pour but que de l'utiliser comme "prétexte à mise en scène", à trucs, ou à tableaux d'un joli effet (1932, p. 25).

Les transformations fantasmagoriques sont donc au cœur des scènes féériques de Méliès. *La Sirène* (1904) propose une suite d'attractions mises bout à bout sans véritable cohérence narrative. L'accumulation de trucs – notamment les transformations et métamorphoses – domine l'ensemble de la scène depuis l'ouverture jusqu'à l'apothéose finale. La narration est ici très clairement délaissée au profit de l'attraction : un prestidigitateur, qui n'est autre que Méliès, se transforme en pêcheur. Dans l'aquarium désormais transformé, une sirène se métamorphose en jeune femme. Finalement, le prestidigitateur se place à l'arrière-plan pour se

métamorphoser en dieu Neptune dominant un monde marin peuplé de naïades. L'attention est portée sur les trucs employés par Méliès; il transforme, métamorphose, fait apparaître et disparaître les éléments du décor et les personnages.

Émile Cohl, lui, concevait ses animations comme des films à trucs. Il indique d'ailleurs en 1925 : « À côté du cinématographe ordinaire montrant la vie dans ses multiples manifestations, on put voir, presque aussitôt, le cinématographe truqué, ou mieux, à trucs. Les dessins animés forment une variété de cette catégorie » (2007 [1925] p. 307). De même que chez Méliès, dans les vues de dessins animés de Cohl la bande est intégralement conçue autour d'attractions et de trucs qui effacent la clôture narrative. *Le Binetoscope* (1910) présente une suite ininterrompue de transformations. Les figures s'enchaînent en donnant lieu par association d'idées à une consécution de gags visuels. L'ensemble de la vue donne une impression d'incohérence, un sentiment d'hétérogénéité (hétérogénéité des moyens employés), mais l'enchaînement proprement dit est relativement cohérent. Il s'agit d'une cohérence poétique, métaphorique et non pas narrative. Dans *Fantasmagorie*, la trame narrative est absente; le récit se déroule comme une suite de calembours visuels et de transformations délirantes. Comme nous l'avons vu précédemment, avant de pouvoir parler d'institutionnalisation du dessin animé, les vues de dessins animés absorbaient les pratiques culturelles dominantes et « avoisinantes ». Cohl, avant d'être « animateur », était caricaturiste et illustrateur. Il n'est donc pas étonnant qu'il ait fait de la « caricature vivante » dans ses premières vues de dessins animés (cette utilisation des anciennes pratiques culturelles est, rappelons-le, déterminante pour la « première naissance » du dessin animé. Ces trucs ont des équivalents graphiques dans la lanterne magique et dans les jouets optiques. La boucle phénakistiscopique consiste souvent en la transformation continue d'une forme. Cohl, qui a

réalisé de nombreux rébus, jeux et autres gags visuels, s'est également passionné pour les transformations graphiques. Il a en effet réalisé un certain nombre de saynètes où les formes se modifient progressivement pour en constituer d'autres, et cela bien avant qu'il ne travaille à l'aide du cinématographe. Cohl a notamment réalisé toute une série de dessins à transformations pour la revue britannique *Judy* [fig. 1].

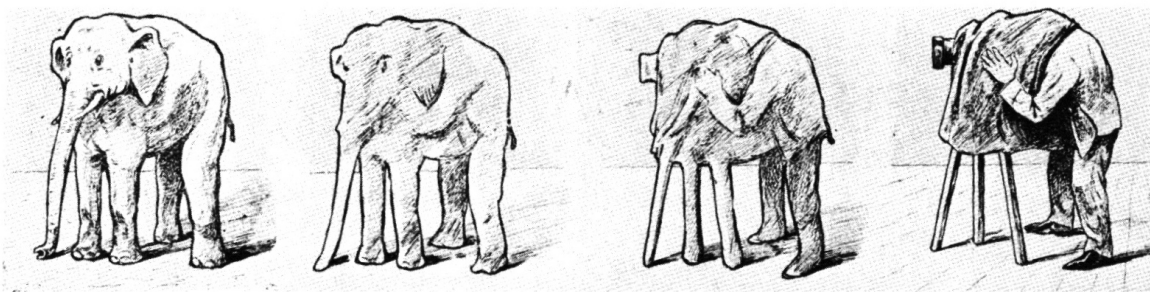
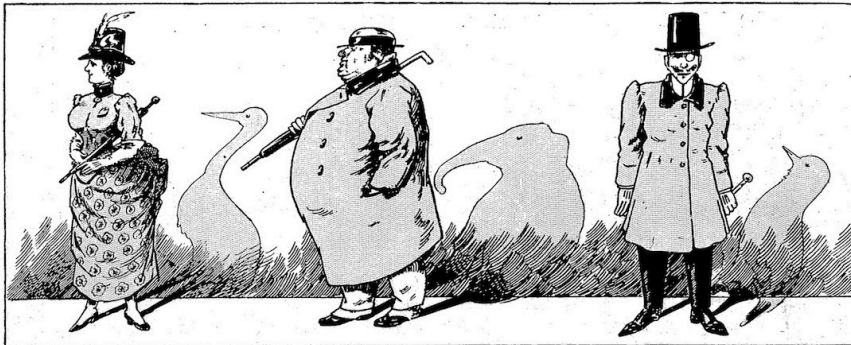


Fig. 1 – Émile Cohl, « Distant Lens Enchantment to the Views », *Judy*, 12 février 1896.

Il a également conçu d'autres saynètes où les gags visuels reposaient sur l'utilisation d'ombres et sur des jeux de mots. « Les Ombres révélatrices », publiées dans *La Caricature* en 1888, représentent une série de quidams accompagnés de textes satiriques [fig. 2]. Chaque personnage est lié à une ombre aux formes suggestives et caricaturales. Par exemple, un éléphant désigne un ancien professeur de gymnastique, une grue représente une danseuse et une pie symbolise un journaliste.

OMBRES RÉVÉLATRICES, — par Emile COHL



Mademoiselle X**, artiste (?) au théâtre des Folies Batignolaises.

Ancien professeur de gymnastique dans les lycées de jeunes filles. A encore des prétentions à la légèreté.

Hector, celui que vous connaissez bien. Chroniquier dans quelques feuilles de chou. Réputation d'esprit (p. 17).



Ancien brossier du capitaine. Faut pas qu'on le regarde de travers, sinon...

Mon aimable propriétaire, ne demande qu'à être en bons termes avec tous ses locataires.

Membre de la société d'encouragement à l'élevation de l'âme. Demeure place Saint-Sulpice.



Les défenseurs de la veuve et de l'orphelin. Un peu aussi des sociétés financières. Très répandus dans la politique.

Apprenti ou camelot, ouvreur de portières et manifestant.

L'aimable concierge de mon aimable propriétaire. Refuse absolument mes cent sous au jour de l'an... parce qu'elle veut dix francs.

EMILE COHL.

Fig. 2 - Émile Cohl, « Ombres révélatrices », *La Caricature*, 28 janvier 1888.

Au cinématographe, Cohl reste fidèle à la caricature et au typage. Seulement cette fois-ci, le cinématographe et l'image par image lui permettent de faire la « caricature animée », suivant le procédé de métamorphose ou, comme Cohl l'expliquait, du « dessin se transformant sur lui-même ». Dans ces vues de dessins animés, comme dans *Transfiguration* (Gaumont, 1909), il

ne s'agit plus de transformation au sens théâtral du terme, mais plutôt d'altération d'objets et de dessins qui donne lieu à une série de mutations et de métamorphoses. L'effet est destiné à produire une métaphore poétique, des associations d'idées ou des calembours visuels. En 1920, l'artiste définit ces films comme ceci :

Les dessins animés font partie des bandes de cinéma constituées au moyen de trucs. Là, dans ce domaine, dans ce coin modeste des truqueurs, nous sommes bien loin des études psychologiques, des sombres drames, des lénifiantes comédies ou des comiques plus ou moins déridants qui constituent le fond de l'art cinématographique. Ces bandes, quand on les voit, c'est un souffle – un rien – c'est un court moment, quelques minutes d'attention que l'on arrache aux populations assoiffées de péripéties mystérieuses de New York ou d'ailleurs, de mains masquées, de gants dentelés, de dents sanglantes, de chevauchées diaboliques et de chutes dans le gouffre de l'éternité... ou de l'incompréhensible! (2007 [1920], p. 301-305)

Pour Cohl, le dessin animé utilise donc la trucalité, au même titre que les films à trucs. Cette trucalité provient, elle-même, des œuvres de prestidigitation, des saynètes magiques, de la fantasmagorie et de la féerie. Les commentateurs de l'époque, comme Félix Fénéon, ont largement souligné la machinerie et les artifices déployés lors de soirées consacrées au théâtre d'ombres au cours des spectacles des Incohérents. Méliès et Cohl, agissant au titre de prestidigitateur ou d'humoriste, ne font que prolonger, par le biais du cinématographe, la trucalité propre aux séries culturelles dans lesquelles ils ont d'abord évolué.

Attraction et institution

L'attraction dominante dans les vues de dessins animés et les films à trucs reste présente quelques années après l'industrialisation et l'institutionnalisation du dessin animé. L'univers fantastique des films de Georges Méliès se trouve à la fois transformé, modernisé et

renouvelé dans l'œuvre de bien des cinéastes, dont très certainement les producteurs et cinéastes d'animation Max et Dave Fleischer. Ces derniers, actifs surtout entre 1918 et 1943 aux États-Unis, ont créé des univers fantastiques que l'on retrouve notamment dans leur adaptation de Blanche Neige en 1933. Ici aussi, l'attraction – telle qu'on la trouvait chez un Méliès ou un Cohl – l'emporte sur la narration : que ce soit les univers extravagants, la transformation ou le gag, ils demeurent centraux au sein de leurs films. *Blanche Neige (Snow White)* illustre bien l'ensemble de la production du studio des frères Fleischer. *Blanche Neige* non seulement montre le désir des Fleischer d'intégrer le dessin animé à la grande industrie cinématographique, mais aussi exhibe des ressemblances frappantes avec la production des films à trucs de Méliès.

Blanche Neige possède une signature visuelle et une manière de traiter la narration très différente de ce que faisait Disney à la même époque. Prenons l'exemple des *Trois Petits Cochons (Three Little Pigs)*, réalisé en 1933 dans les studios Disney. On retrouve bien des facteurs communs entre *Les Trois Petits Cochons* et *Blanche Neige* : tous deux adaptent un conte traditionnel et basent leurs dialogues sur des chansons, mais la narration est traitée de manière très différente. Alors que Disney donne une personnalité distincte aux trois cochons et construit sa narration autour d'une trame dramatique calquée sur un modèle hollywoodien établi par l'institution du cinéma, les Fleischer demeurent davantage, tout en restant au sein de l'industrie, dans la lignée des films d'attraction de Georges Méliès. Car *Blanche Neige* affiche le désir de contextualiser le conte selon le style de la maison en utilisant les personnages du studio. Contrairement au *Blanche-Neige* de Disney en 1937, la version de 1933 met en scène Betty Boop dans le rôle de la princesse, ainsi que Koko le Clown et Bimbo le chien comme gardes de la reine et bourreaux de Blanche-Neige [fig. 3, 4].



Fig. 3 et 4 – Images tirées du film *Blanche Neige* (Fleischer, 1933).

Les premières minutes de *Blanche Neige* établissent les grandes lignes du récit (Blanche-Neige rend visite à la reine qui, rapidement, ordonne l'exécution de la princesse). Dès la deuxième moitié du film, l'attraction prend le dessus sur la narration : la musique de Cab Calloway rythme les gestes et métamorphoses de Koko le Clown, qui devient squelette. L'histoire cède ainsi la place à une danse macabre aux formes hallucinatoires qui nous font indubitablement penser aux analogies visuelles d'Émile Cohl et aux transformations et métamorphoses de Georges Méliès. Blanche-Neige, qui avait le rôle central au début du film, passe rapidement au second plan du récit : allongée dans le cercueil de glace, elle est transportée par les sept nains vers un lieu inconnu. Les personnages – que ce soit Blanche-Neige, la sorcière, Koko, le chien ou les nains – ne font donc que servir la réelle attraction du film : la musique et les métamorphoses.

À la manière d'un film à trucs de Méliès, le dessin animé des Frères Fleischer privilégie l'attraction à la narration. La structure de *Blanche Neige* – si nous pouvons parler de structure – est relativement similaire à celle de *Cendrillon* de Méliès (1899), qui installe d'abord le récit et les personnages avant de laisser libre cours à l'attraction. Le film ouvre sur

Cendrillon, en haillons dans sa chambre, qui désire se rendre au bal; sa marraine apparaît et transforme les objets qui accompagneront la future princesse chez le prince charmant; une fois Cendrillon arrivée au Palais-Royal, le récit laisse place aux métamorphoses, apparitions et disparitions d'horloges, de diables ou de personnages incongrus ne faisant guère avancer la narration. À l'inverse des frères Fleischer, Disney privilégie la narration à l'attraction : dans l'adaptation des *Trois Petits Cochons* de 1933, ce sont les images qui servent l'histoire et non l'inverse. Le récit est raconté sans toutefois glisser vers des transformations visuelles hallucinatoires qui ne servent pas au déroulement et à la compréhension du récit original.

La performance

Mise à part la trucalité inhérente aux films à trucs et aux vues de dessins animés, l'attraction peut se traduire par la volonté de briser le « quatrième mur ». Il s'agit là d'un autre point commun entre ces deux catégories filmiques qui aura des conséquences sur l'institutionnalisation du dessin animé. Le quatrième mur est un concept avant tout théâtral que Patrice Pavis définit comme ceci :

Dans le théâtre illusionniste, le spectateur est invité à assister à une action qui se déroule indépendamment de lui et qu'il ne perçoit que parce que la cloison séparant le milieu scénique du monde extérieur a été abattue, et que le public est convié à observer en voyeur les personnages de la scène. Ceux-ci se comportent sans tenir compte de la salle, comme s'ils étaient protégés par un quatrième mur (1980, p. 315).

Au théâtre, le quatrième mur est donc cette division invisible entre la scène et le spectateur. Il permettrait donc au spectateur d'adhérer complètement à l'histoire et de s'identifier plus facilement aux personnages. Au cinéma, le quatrième mur est aussi cette cloison transparente qui sépare le milieu fictif (la diégèse) des spectateurs. Briser le mur reviendrait donc à éveiller

le spectateur en lui montrant l'artifice de la fiction; le spectateur se rend compte qu'il est en train de regarder une fiction. Il y a, en effet, dans les films à trucs et les vues de dessins animés, un désir de montrer le truc en train de se réaliser, soit par l'intermédiaire d'un personnage – et par le regard à la caméra –, soit par la présence de l'auteur.

La « performance », telle que nous l'entendons ici, implique que l'artiste se représente en train de réaliser son œuvre. Cette technique « d'attraction » est très présente autant chez Méliès que chez Cohl. Dans *Fantasmagorie*, la main de Cohl efface et dessine les personnages à l'écran; dans *Le Binetoscope* (1910), c'est un clown qui, par un regard à la caméra, s'adresse aux spectateurs. Méliès, lui, intervient souvent en personne devant la caméra. À ce moment, la performance est associée à un tour de force qui est souligné avec nonchalance par le prestidigitateur agissant à la fois en tant qu'auteur de vues et qu'auteur de tours. Déguisé en magicien ou en prestidigitateur, Méliès pratique le tour de magie ou l'illusion devant le spectateur, témoin du spectacle. Considérons *Le Menuet Lilliputien* (1905) où un magicien, aidé de son assistant, transforme des cartes en personnages et où les personnages se transforment de nouveau en cartes.

Les regards du personnage entrent dans la réalité du spectateur. L'adresse au public et la prise à partie du spectateur, que plusieurs chercheurs identifient comme relevant du café-conc et du music-hall, établissent un sentiment de connivence. L'espace fixe de la scène opère selon un modèle théâtral, où la salle et la scène ne sont séparées que par une frontière conventionnelle. Dans la dernière partie de la *Sirène* lorsque le protagoniste sort de son rôle de maître de cérémonie, la connivence qui s'est établie entre le prestidigitateur et le spectateur au début de la vue est en quelque sorte rompue.

Le film à trucs et la vue de dessins animés ont en commun cette volonté de représenter l'artiste en train de réaliser son œuvre. James Stuart Blackton, par exemple, se met en scène dans *Humorous Phases of Funny Faces* (1906). Cette pratique est issue des *Lighthouse Sketches*, ou « dessin express ». Méliès a probablement mis en place ce genre de numéros sur les planches du Robert-Houdin. La vue intitulée *Le Dessinateur express* met en œuvre une série de vues à dessins malheureusement disparus. Ils montraient vraisemblablement Méliès en train de représenter des personnages célèbres comme Adolphe Thiers, Chamberlain, la reine Victoria et le chancelier Bismarck. Sur ce modèle de performance, les animateurs, cette autre catégorie de magiciens, se montrent avec ostentation devant la caméra. Ils s'adressent directement aux spectateurs ébahis et créent, animent et dialoguent avec leurs propres créations. Cette pratique est popularisée au cinématographe par Blackton et par Winsor McCay. Cohl, dans un article de 1920, parle de ces procédés en ces termes :

On obtient un effet très curieux, dans une bande de dessins animés, en entremêlant des artistes vivants du cinématographe ordinaire avec des personnages dessinés. Nous revenons, avec ces fantaisies amusantes, aux anciennes bandes à trucs. Par exemple, nous verrons une grosse main armée d'un crayon ou d'un fusain, tracer sur un mur blanc une silhouette de clown. Le dessin achevé, le clown s'anima peu à peu, et il sautera par terre du mur ou la main vient de le crayonner. Le truc bien amené est très curieux et assez mystérieux (2007 [1925], p. 311-312).

Le fait de briser le « quatrième mur » reste populaire dans les films d'animation et autres dessins animés dans les décennies qui suivront. Les films de la série *Out of the Inkwell* des frères Fleischer en sont de bons exemples. Le récit de ces films tourne, la plupart du temps, autour du personnage animé, Koko le Clown, qui sort de son encrier et entre dans l'univers bien réel de son créateur, dans le studio d'animation. Dans *The Challenge* (1922), par exemple, Max Fleischer dialogue avec Koko le Clown et devient témoin d'une scène de

combat entre lui et d'autres personnages sur un ring. Avec l'émergence de l'institution du dessin animé, il ne sera plus question de briser le « quatrième mur » : pour s'assurer de vendre leurs dessins animés aux distributeurs, les studios respectent de plus en plus les codes établis par l'institution du cinéma à prise de vue réelle qui prône désormais la « transparence » dans la trame narrative. Et cette transparence sera d'autant plus évidente dans les longs métrages de dessin animé comme *Blanche Neige*.

Chapitre 2. Industrialisation

Si le maillage intermédial contribue à l'émergence du dessin animé dans un premier temps, ou une « première naissance », l'institutionnalisation et l'industrialisation, deux procédés différents et pourtant bien complémentaires, constituent la suite logique de la création d'un média. Denis Simard définit le phénomène d'institutionnalisation en ces termes:

L'une des fonctions essentielles de l'institution est de rendre familière et problématique toute réalité sociale. Ce processus institutionnel peut être décrit en trois opérations principales, soit la stabilisation, la spécification et la légitimation de la réalité sociale, opérations qui ont toutes pour fonction de structurer et de contrôler cette réalité. On dira ainsi que l'institution est le résultat de ces trois opérations, et que l'institutionnalisation constitue le processus à travers lequel s'effectuent ces opérations (1999, p. 44).

La définition de l'institutionnalisation décrite ci-dessus s'applique tout aussi bien à l'animation qu'au cinéma. En d'autres termes, le dessin animé est passé à travers un processus de stabilisation, de spécification et, pour finir, de légitimation de la réalité sociale, trois étapes que nous développerons tout au long de ce chapitre.

La « deuxième naissance »

Les vues de dessins animés conservaient, en pleine période d'institutionnalisation, une esthétique de l'attraction devenue « désuète » depuis la disparition des films à trucs. Nous l'avons vu au cours du chapitre précédent, la première naissance du dessin animé correspond à son lien de parenté avec les films à trucs et avec les autres pratiques culturelles comme les *comics* et les *lightning sketches*. La deuxième naissance du dessin animé, ou son industrialisation – qui consiste en sa stabilisation et sa spécification – précède donc son

institutionnalisation (qui n'est autre que sa quête de légitimité vis-à-vis des autres médias et du public). C'est le producteur John Randolph Bray qui initie l'industrie de l'animation à partir de la première moitié des années 1910. À partir de la création de son studio d'animation en 1914, le contenu même du dessin animé change ainsi que la chaîne de fabrication : elle passe d'un mode artisanal – un artiste travaillant seul, comme un McCay ou un Cohl – à un mode industriel – soit le travail à la chaîne, comme le pratique Bray.

L'animation a une place très particulière au sein de l'institution du cinéma. Selon Pierre Chemartin et Philippe Gauthier, les premières vues de dessins animés sont techniquement et institutionnellement dépendantes du cinéma. Ralph Stephenson, au contraire, distingue la « catégorie animation » de la « catégorie cinéma à prise de vue réelle ». Selon lui, l'évolution du dessin animé s'est produite de manière tout à fait indépendante de l'évolution du cinéma, et ce n'est qu'une question de hasard si leurs institutions se sont formées plus ou moins en même temps : « Animated films are usually considered a branch of the “live” cinema. But the connection between the two is rather a matter of historical accident than any necessary identity of structure » (1967, p. 7). Les deux positionnements ne se contredisent pas; nous pouvons même affirmer qu'ils sont, d'une certaine façon, complémentaires. Toutefois, envisager l'histoire du cinéma à la manière de Stephenson implique de contester le lien de parenté entre l'évolution du film à trucs – qui appartiendrait à la catégorie prise de vue réelle – et l'émergence du dessin animé. Or, comme nous l'avons démontré plus tôt, l'analyse du fond et de la forme des premières vues de dessins animés laisse croire à une analogie évidente avec les films à trucs.

Le film à trucs et la vue de dessins animés font partie de la « cinématographie-attraction », telle que décrite par André Gaudreault, et leur pérennité se trouve menacée dès la

fondation d'une institution cinématographique. Pourtant, même si le film à trucs sera de moins en moins distribué, les autres genres de films courts continueront d'alimenter le programme des salles. À partir des années 1910, nous pouvons parler de l'hégémonie de l'institution du cinéma narratif de long métrage, qui fera en sorte que les autres formes de cinéma deviendront ses adjuvants. En d'autres termes, les films qui font office de suppléments de programmes sont, eux aussi, institutionnalisés, mais de manière différente que le seront plus tard les longs métrages. Cette façon d'envisager les choses selon une hégémonie du long métrage implique que les films courts comme les dessins animés, les *newsreels* ou les films éducatifs sont nécessaires pour l'institutionnalisation du long métrage. Selon Raymond Williams, une pratique culturelle dominante a besoin des pratiques culturelles qui lui sont subordonnées. Le phénomène hégémonique (c'est-à-dire le long métrage de fiction) peut avoir besoin des phénomènes marginalisés (comme les cartoons, les *newsreels*, les courts métrages comiques, les films gouvernementaux, etc.), notamment pour équilibrer les programmes et introduire certains éléments locaux et éducatifs. Ce faisant, les productions marginales aident à faire taire les critiques du cinéma et donc à faciliter la commercialisation des longs métrages de fiction. Ainsi, le long métrage n'entre pas en compétition avec le court métrage; au contraire, ils coexistent et s'utilisent l'un l'autre pour se promouvoir. Par ailleurs, pendant plusieurs décennies – jusque dans les 1960, voire 1970 – la programmation des salles aux États-Unis sera constituée de l'attraction principale – le long métrage de fiction – précédée par les films courts en supplément de programme. Certains des dessins animés diffusés dans ces salles se démarqueront des autres :

By the early 1920, the American animation industry was relatively well established. Despite the fact that animation was largely dismissed as “filler items” on a theatre program, a number of series began to set themselves apart,

the most significant being the “Felix the Cat” and “Out of the Inkwell” films produced by Pat Sullivan and Max Fleischer, respectively. Both series were produced under contract with the most successful animation distributor at that time, Margaret Winkler (Furniss [1998] 2007, p.108).

Bien que la distribution du long métrage de fiction n’interdise pas la production du court métrage, l’émergence d’une nouvelle institution du long métrage a des conséquences considérables sur les autres « genres » qui utilisent le cinématographe – comme le film d’art, le film à trucs et la vue de dessins animés. Car la constitution de l’institution a pour conséquences de définir le cinéma selon des normes établies et de le figer dans un moule qui ne correspondra en aucun cas à ces « autres catégories ». Ces dernières seront enclines à modifier leur structure propre afin d’entrer dans le moule de l’institution – une grande partie de ces changements est due à la demande des distributeurs qui veulent, de plus en plus, respecter certaines normes dans la programmation des salles. Après les années 1910, le film à trucs est de moins en moins mis de l’avant dans les programmes. Il en a été autrement pour l’animation, qui s’est, si l’on peut dire, divisée en deux catégories : la première, *l’animation artisanale*, a gardé son côté *film d’auteur* sans se plier aux exigences de l’institution et en gardant son indépendance vis-à-vis du système de distribution et d’exploitation; le film d’animation entre dans cette catégorie avec les films de Cohl ou, plus tard, de Jiří Trnka. La deuxième catégorie, que l’on nommera *animation industrielle*, s’est développée avec les premiers studios américains des années 1913-1914. Une nouvelle industrie s’est ainsi créée pour répondre aux demandes des distributeurs et des exploitants de salles. Des normes sont mises en place tant au niveau de la forme que du contenu: il s’agit du dessin animé, tel que le pratiquent John Randolph Bray, Max et Dave Fleischer ou encore plus tard Walter Lantz. Cette deuxième catégorie s’est industrialisée, mais aussi institutionnalisée.

Comme nous l'avons vu plus tôt, l'animation a perpétué une esthétique de l'attraction qui dominait la cinématographie des premiers temps. Toutefois, avec l'institutionnalisation du cinéma, le dessin animé – branche « industrialisée » de l'animation – se spécifie tant dans sa forme que dans son contenu, si bien qu'il est désormais possible de l'identifier comme un genre cinématographique. La fabrication même du dessin animé s'est standardisée et le contenu garde une cohérence notamment grâce à l'utilisation de certaines figures comme la métamorphose et la transformation, qui étaient aussi bien utilisées dans les films à trucs. Le critique Homer Croy décrit, dès 1918, la chaîne de fabrication d'un dessin animé :

At first it was looked on by the manufacturers as a novelty which would soon run its course, but soon it was seen that the animated cartoon had a *field of its own*. Audiences delighted in the whimsicalities possible to the picture cartoon (1918, p. 310).

Croy fait ici référence à la création des premiers studios aux États-Unis; un phénomène fondamental dans l'histoire de l'animation, puisque c'est à partir de ce moment que le dessin animé deviendra « une catégorie à part entière » (*a field of its own*). Au moment de l'écriture de ces lignes, le studio Bray était à son apogée, tandis que le studio des frères Fleischer n'était pas encore créé. En quatre ans seulement, soit depuis la création du premier studio, des changements considérables ont eu lieu au niveau des techniques d'animation et de la chaîne de fabrication; ce sont ces changements, d'ailleurs, qui ont contribué aux processus de spécification et de légitimation du dessin animé. Donald Crafton va dans le même sens en indiquant que « During the first years of World War I the animated cartoon was transformed from a rare novelty item on occasional programs to an important new branch of the film industry » (1990, p. 170).

La production artisanale

Ces deux modes de fabrication – artisanale et industrielle – illustrent la dichotomie qui s'est établie au sein des œuvres d'animation, dont les conséquences d'un point de vue formel et historique sont considérables. Car les vues de dessins animés ont évolué d'une part au sein du cinéma institutionnel, et d'autre part en marge de celui-ci. Des animateurs comme Émile Cohl ou Winsor McCay s'identifient davantage à des artistes. Ils se désintéressent à la production de masse et, de cette manière, se différencient des studios. Ils continueront de créer, après 1914, des films d'animation seuls ou avec l'aide de quelque assistant, sans se plier aux nouveaux modes de production et de distribution de l'industrie. Avant l'émergence de l'industrie cinématographique, les vues de Cohl représentaient, si l'on peut dire, une *curiosité* parmi d'autres. Aucune norme n'était établie et rien, à part du point de vue formel, ne distinguait une scène à transformations d'un film à trucs. Les exploitants de salle montaient alors les programmes en fonction de la singularité de chaque vue et de l'agencement entre elles; ce qui importait, c'était le divertissement du public. Avec l'institution du cinéma, des normes sont instaurées et toute forme de production « artisanale », comme pouvait l'être celle de Cohl, était soudainement considérée comme *marginale*. À l'inverse, Bray tente de créer un produit *différent* de l'industrie du cinéma (il s'agit d'animation), tout en restant dans la *normalité* de l'industrie. En d'autres termes, il transpose et adapte les codes et conventions de l'industrie à prise de vue réelle dans ses animations. Autour des années 1910-1914, les studios d'animation doivent augmenter leur productivité afin de répondre à la demande grandissante des distributeurs et exploitants de salle. Pour ce faire, ils modifient leurs modes de fabrication et standardisent leur produit. On constate depuis ces changements que les nouvelles

animations conçues par Bray et par les autres studios se distinguent de plus en plus des films à trucs sur le plan formel et artistique, notamment par le développement de la narration.

En réponse à la demande grandissante des distributeurs et exploitants de salle on voit apparaître aux États-Unis des studios d'animation qui mettent en place des systèmes pour fabriquer plus rapidement et en plus grande quantité. À côté de cela, nous verrons que les artisans de l'animation comme Cohl qui désirent continuer de travailler à leur façon, c'est-à-dire de manière artisanale, se voient tout de même contraints de travailler pour l'industrie, s'ils veulent vendre leurs vues dans les salles. En France, l'industrie du cinéma ne prend pas la même ampleur que celle qui se développe aux États-Unis à partir de la deuxième moitié des années 1910. Jusqu'en 1907, la France est le premier pays producteur de films en prise de vue réelle; après la Première Guerre mondiale, ce sont les États-Unis qui bénéficient de ce titre. L'industrie se développe sur le sol américain et il devient plus rentable pour la France d'acheter les films déjà produits par les Américains plutôt que de financer des productions locales. Le dessin animé ne fait pas figure d'exception : tout comme le cinéma à prise de vue réelle, le dessin animé n'est pas industrialisé en France de la même manière qu'il l'est aux États-Unis. C'est la raison pour laquelle on ne peut parler d'une réelle industrie du dessin animé en France dans les années 1910-1920. Certains artistes français ont d'ailleurs profité de l'émergence d'une industrie cinématographique américaine pour déménager aux États-Unis et tenter d'y faire carrière. C'est le cas d'Émile Cohl qui, en 1912, travaille pour la compagnie Éclair aux États-Unis. Même si Cohl se considère comme un indépendant et refuse de céder aux normes de l'industrie, il travaillera quand même au service des grandes compagnies tout au long de sa carrière, puisqu'elles étaient les seules à pouvoir lui procurer une certaine stabilité financière. Il a d'abord travaillé pour Gaumont entre 1907 et 1910, pour Pathé

ensuite, puis chez Éclipse jusqu'à l'été 1912. Il termine chez Éclair entre 1912 et 1914, où il réalise la série des « Newlyweds » adaptée du *comics* de George McManus. Un an après son installation à Fort Lee chez Éclair, les studios d'animation américains sont fondés : en 1913 celui de Raoul Barré, en 1914 celui de Bray, et en 1915 celui de William Randolph Hearst (International Film Service). Cohl décrit plus tard l'organisation du travail au sein de ces studios :

En Amérique, l'esprit des dessinateurs et la compréhension du public favorisaient mieux que chez nous la diffusion des dessins animés. Et puis le cartoonist a l'esprit libre, il a un réconfortant contrat avec une compagnie de production, il crée ou utilise un type populaire, fournit les idées, le scénario et quelques dessins, puis une équipe de 6, 8 ou 10 dessinateurs se répartissent le travail en s'inspirant de ses modèles et de ses directives. Les différentes parties de l'histoire sont ainsi réalisées simultanément. De leur côté, les opérateurs photographient les dessins au fur et à mesure qu'ils sortent des mains des exécutants. L'auteur conserve sa sérénité et son honneur, il est toujours dans de bonnes dispositions pour travailler. Les bandes américaines réalisées de cette façon demandent de 8 à 10 jours d'ouvrage. Elles coûtent de 30 à 50,000 francs, mais elles passent dans tous les pays du monde (1930, p.14).

Même en travaillant seul, Cohl est dépendant financièrement de l'industrie du cinéma. Ainsi Léon Gaumont lui demandait de produire en France six films par semaine. Tout comme Bray, mais de manière plus artisanale, Cohl expérimente de nouvelles technologies et toutes sortes de « raccourcis » qui lui permettent de réaliser ses films plus rapidement. Chez Gaumont, il met en place le dispositif du « banc-titre ». Il s'agit d'une installation en bois qui permet de stabiliser les dessins pour bien les filmer, tout en réglant l'éclairage.

Cohl expérimente aussi les techniques qu'il utilise : par exemple, il remplace le dessin par du papier découpé lorsqu'il veut faire bouger ses formes. Il peut ainsi décomposer son personnage en découpant ses membres – les bras, les jambes, la tête, etc. – qu'il fait bouger

plus facilement au lieu de les redessiner. Il est d'ailleurs intéressant de noter que cette technique de papier découpé est toujours d'actualité aujourd'hui, sauf qu'il s'agit d'un découpage numérique. Les studios d'animation préparent des « pantins », c'est-à-dire des personnages dont chaque articulation peut bouger. Une fois le pantin construit, le personnage est prêt à être animé. C'est ce que les studios appellent du *cut out animation*. Un autre « raccourci » utilisé par Cohl est l'insertion de scènes à prise de vue réelle. Ainsi, dans *Les Joyeux microbes* (Gaumont, 1909), il y a une alternance entre le personnage qui regarde dans le microscope et les animations qui représentent les microbes. On trouve aussi pareille combinaison de prise de vue réelle et d'animation dans *Transfiguration* (Gaumont, 1909). Au coin d'une rue, un homme propose aux passants de jeter un œil à l'intérieur d'une grande installation. Il propose au premier passant de voir son épouse. C'est ensuite que sont montrées les scènes d'animation – des scènes subjectives qui illustrent ce que voit le personnage : l'épouse, dessinée, passe à travers maintes transformations et métamorphoses; elle devient une pie, une mégère, une girouette, etc.

Contrairement à Émile Cohl, Winsor McCay a toujours pratiqué aux États-Unis. Avant d'expérimenter la vue de dessins animés, il était connu pour ses dessins qu'il exécutait devant son public dans les spectacles de vaudeville et pour ses publications dans les journaux. Les deux planches les plus connues sont *Dream of a Rarebit Fiend*, publiée à ses débuts dans le *New York Evening Telegram* en 1904 et *Little Nemo in Slumberland*, publiée chaque dimanche dans le *New York Herald* à partir du 15 octobre 1905. Ses premières vues de dessins animés sont conçues entre 1911 et 1914 et correspondent à des adaptations de ses *comics* : sa première vue de dessins animés est *Little Nemo* en 1911 et sa deuxième est la transposition d'une planche de *Dreams of a Rarebit Fiend* dans la vue intitulée *The Story of a mosquito* en

1912 (aussi connue sous le titre de *How a Mosquito Operates*). À la différence de Cohl, dont les films sont en majorité une suite de figures en transformation et en métamorphose, McCay semble accorder la priorité à une trame narrative claire, même si ses vues peuvent sembler irrationnelles (Wells 1998, p. 15). *The Story of a Mosquito* met en scène un moustique qui pique à maintes reprises un homme endormi. L'homme, dont le visage est dessiné en gros plan, ne se réveille jamais. Chaque piqûre fait grossir le moustique à vue d'œil. La vue se termine sur le moustique qui, devenu trop gros, explose. Cependant, McCay met beaucoup de temps à concevoir une vue de dessins animés aux yeux de l'industrie du film.

[His cartoons] consisted of a sequence of roughly 5,000 drawings made on eight-by-ten inch sheets of semi-translucent rice paper. Every phase of his operation had to be performed manually. After each drawing was completed, and a serial number applied to it, marks for keeping it in register with the other drawings were placed on the upper right and left corners. To facilitate handling and the photographing of the drawings, mounting them on slightly larger pieces of light cardboard became the next step. The left side and bottom of these mounts were cut at an absolutely ninety-degree angle, and the register marks printed on them had to correspond exactly with the location of the register marks on the tissue drawings, which marks had to be placed precisely over those on the cardboard. After each sequence of action had been processed up to the mounting stage, it had to be checked for smoothness of action in some way. McCay managed this chore very neatly by building a box-like contraption about twenty-four by twelve inches wide and roughly twenty inches high, open at the top. He ran a shaft from the center of one of the large sides to the same position on the other large side. On this shaft between the sides, he placed a large spool-like hub into which lateral slits had been cut about one fourth an inch apart. The sequence of drawings to be checked were inserted into those slits and tightened in place. One end of the axle protruded through one side of the box, and on it was attached a crank for revolving the hub and drawings. Part of this apparatus was a brass rod that ... caught the cards momentarily, creating an intermittent action, simulating the gear used for that purpose on all cameras and projectors, which created the illusion of figures in action (Fitzsimmons 1984, p. 31-32).

Dès le début des années 1910, les salles changeaient leur programmation chaque semaine; le dessin animé était un produit idéal pour varier ces programmes. Or, pour que le dessin animé

soit distribué, il fallait être capable de produire plus rapidement. La méthode de McCay prenait trop de temps et coûtait trop cher pour répondre à ces besoins de distribution. Ce sera John Randolph Bray qui tentera, en premier, de livrer la marchandise (Callahan 1988, p. 224).

Le taylorisme dans l'animation

Les moyens employés par Cohl pour économiser du temps sont utilisés dans l'industrie à plus grande échelle. Ils sont décrits dans les premiers ouvrages de l'époque dédiés à la technique de l'animation. E.G. Lutz, dans son ouvrage *Animated Cartoons: How They are Made. Their Origin and Development*, explique en 1920 l'importance de la réutilisation des dessins et des scénarios pour rentabiliser la production :

When it is considered that there are in a half reel (five hundred feet, the customary length for a comic subject) exactly eight thousand pictures, with every one-theoretically- different, it seems like an appalling job to make that number of separate drawings for such a half-reel. But an artist doesn't make anywhere near as many drawings as that for a reel of this length, and of all the talents required by any one going into this branch of art, none is so important as that of the skill to plan the work so that the lowest possible number of drawings need to be made for any particular scenario (1998 [1920], p. 58).

La distinction entre l'approche industrielle et l'approche artisanale existe depuis l'émergence de l'industrie du dessin animé aux États-Unis notamment par John Randolph Bray. Pour rentabiliser sa production, Bray organise son studio en s'inspirant de l'« organisation scientifique du travail », une théorie contemporaine en vogue à l'époque. Plus connue sous le nom de taylorisme, cette théorie a eu un impact significatif sur l'industrie américaine – et même sur l'industrie du monde entier – depuis sa conception dans les années 1880 par Frederick Winslow Taylor. Elle consiste en une nouvelle méthode de travail ayant pour but d'aider les entreprises à produire plus rapidement et en grande quantité, tout en réorganisant

leur structure; elle devient particulièrement influente à partir de la publication du livre de Taylor *The Principles of Scientific Management*, en 1911. Le taylorisme ne concerne pas seulement la mise en place d'un système de travail à la chaîne, mais comprend aussi une restructuration interne de l'entreprise et de nouvelles manières de penser et de concevoir le travail au sein de l'équipe. Il s'agit d'une façon d'agencer sa société selon l'organisation et la discipline, deux termes essentiels dans la pensée de Taylor. Plus particulièrement, l'organisation du travail comprend deux dimensions : la verticale et l'horizontale. La dimension verticale sépare les concepteurs – ceux qui conçoivent les idées – des exécutants – ceux qui fabriquent le projet imaginé par les concepteurs. Une division donc entre ceux qui pensent le produit et ceux qui le confectionnent. La dimension horizontale est la parcellisation du travail entre les employés exécutants. L'organisation est efficace lorsque cette division est pensée intelligemment pour que chaque tâche soit simple à effectuer. De nombreuses entreprises adhèrent à cette nouvelle méthode de travail, y compris le constructeur automobile Ford qui crée un mode de développement – le fordisme – basé sur les principes du taylorisme. Il va sans dire que le dessin animé, de par son long processus de fabrication et ses tâches répétitives, se prête bien à cette nouvelle méthode de travail proposée par Taylor.

En 1914, Bray Studios Incorporated est le premier studio d'animation fondé après celui de Raoul Barré aux États-Unis. Néanmoins, Bray a eu un impact plus significatif que Barré sur l'émergence de l'industrie, notamment en voulant rentabiliser sa production. Comme nous l'avons vu plus tôt, les premières vues de dessins animés – de James Stuart Blackton, Émile Cohl ou Winsor McCay – étaient conçues par un artisan seul ou avec l'aide d'un assistant. Cela impliquait que chaque dessin soit tracé à la main. L'industrialisation du dessin animé se traduit par la transition entre la production artisanale et la production de masse. Et le premier

studio à avoir introduit ce concept de production industrielle dans l'animation est John Randolph Bray. Selon Donald Crafton, Bray peut être vu comme le « Taylor de l'animation », qui a divisé son studio horizontalement et verticalement, c'est-à-dire en séparant les dirigeants des travailleurs. Quel est le lien entre l'industrie montée de toutes pièces par Bray et l'institutionnalisation du dessin animé? Bien que l'industrialisation et l'institutionnalisation soient deux phénomènes distincts, pouvant être étudiés séparément, il semble tout de même qu'ils soient intrinsèquement liés, comme le montre le schéma ci-dessous [fig. 5]. En effet, l'industrialisation est un processus crucial à la constitution de l'animation comme institution culturelle. Dans les théories du taylorisme, il est spécifié que la transition d'un statut artisanal à un statut de production à la chaîne implique un changement dans l'organisation du travail au sein de l'entreprise. Pour que l'entreprise soit rentable et plus efficace, le produit doit être standardisé.

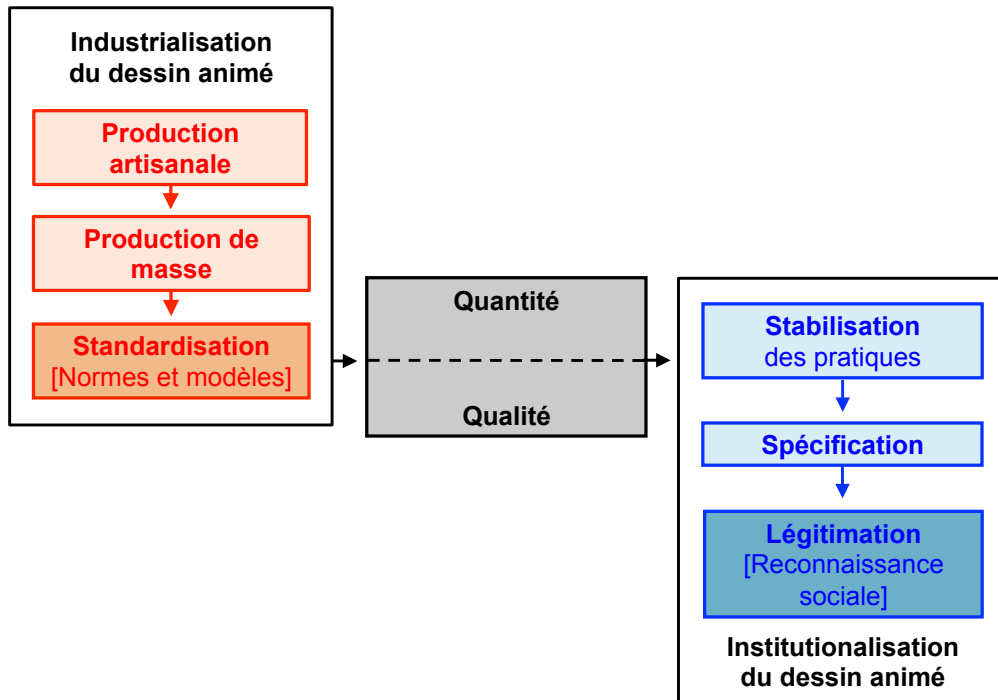


Fig. 5 – Schéma de l’institutionnalisation du dessin animé.

Bray a mis en œuvre un système interne qui permet de proposer des produits similaires et standardisés. Les dessins du studio se ressemblent : les personnages sont réutilisés au sein d’une même série ou alors les différents personnages possèdent les mêmes traits; la trame narrative est similaire à ce qu’on trouve dans les *comics* de l’époque. Le personnage de Bobby Bumps, par exemple, appartenant aux studios Bray, est un garnement qui ne cesse de faire des bêtises. Ce personnage est typique des jeunes garçons dessinés que l’on retrouve dans la presse illustrée – pensons aux Katzenjammer Kids ou à Buster Brown.

Selon Taylor, ce n’est qu’une fois le produit standardisé – c’est-à-dire une fois que les normes spécifiques au produit sont établies – que l’entreprise accroît sa productivité et

améliore sa qualité. Comme nous pouvons le voir dans la figure 1, au final, l'entreprise gagne en visibilité puisque le public reconnaît rapidement son produit. Le studio d'animation aura réussi à atteindre ces objectifs lorsqu'un spectateur devinera, dans une salle de cinéma, qu'il est en train de regarder un film de tel ou tel studio. D'autant plus qu'il choisira peut-être même son programme en fonction des films présentés, puisqu'il aura été habitué aux personnages du studio, à une certaine qualité de produit et à un certain type de récit. En d'autres termes, on cherche à fidéliser le spectateur aux produits du studio. Comme le public s'habitue à consommer le même produit (puisque'il est standardisé), il y a légitimation du produit, car il est intégré et assimilé par le consommateur. Ce n'est qu'une fois cette reconnaissance sociale acquise que l'institution voit le jour. En d'autres termes, une fois que le public aura reconnu le dessin animé comme faisant partie des pratiques culturelles existantes – au même titre que le cinéma, le théâtre ou l'opéra – alors il fera partie de l'institution « dessin animé ». Selon Denis Simard, nous l'avons vu, les institutions culturelles sont le reflet d'une réalité sociale. Cela implique qu'il faudrait considérer la production et la réception d'une œuvre cinématographique comme faisant partie du même continuum. C'est donc à travers ces processus de stabilisation, de spécification et de légitimation que nous parlons d'institutionnalisation. Et ces trois phases sont révélées à travers le processus d'industrialisation.

Dans *Principles of Scientific Management*, Taylor explique qu'une entreprise peut améliorer son efficacité en respectant les trois points suivant : 1) en augmentant sa productivité et en diminuant les pertes; 2) en standardisant ses produits; et 3) en divisant le travail entre les employés. Bray respecte ces trois principes de base : il a organisé son studio selon une structure pyramidale, de manière à ce que chaque département soit une entité à part

entière comprenant le président en haut de l'échelle – Bray – les artistes-animateurs puis, tout en bas, les employés qui effectuent un travail de petite main; l'équipe étant chapeauté par un responsable du département. Walter Lantz, qui sera reconnu quelques années plus tard pour son célèbre personnage Woody Woodpecker, relate son expérience dans le studio Bray. Il entame sa carrière d'animateur dans les années 1910, lorsqu'il est embauché par Bray. Dans un entretien mené par Merritt Crawford, Walter Lantz explique comment concevoir des scènes qui combinent acteurs réels et des éléments animés (ce qu'il appelle *combination scenes*). Ses descriptions illustrent bien le grand nombre d'employés mis à contribution pour réaliser un seul film :

As soon as he finishes his rough pencil sketch, the animator turns it over to his assistant, together with the still photograph of the accompanying action. [...] From the assistant's hands the « cel » goes to another artist, who fills in and finishes the details of the figure traced upon it. Then it is sent to the « opaquer » who blocks in the back of the figure on the reverse side of the celluloid, so that the background in the photograph will not show through the cartoon in the finished film. It is then ready for its final appearance before the camera. Multiply this operation by sixteen – the number of frames in a foot of film – for every foot of film desired and you will have some idea of the work involved (1986 [c. 1925], s.p.).

Cinq postes sont ici évoqués par Lantz, dont l'animateur, l'assistant animateur et celui qui photographie les dessins. Ce processus de fabrication d'un dessin animé est d'autant plus long qu'il est difficile d'en faire une industrie profitable. Dans « How Animated Cartoons Are Made » (1919) [fig.05], nous pouvons imaginer cette division du travail au sein même du studio Bray. Réalisé par Wallace Carlson, ce film est unique, car il a une visée à la fois éducative – il s'agit d'un *making of* d'un dessin animé – et promotionnelle – on fait l'éloge du studio. Wallace Carlson nous montre, avec une touche d'humour, les différentes étapes de fabrication d'un dessin animé, en passant par l'écriture, la validation du grand patron Bray

jusqu'à la projection du film. Il insiste sur la complexité du procédé et ajoute que les animateurs effectuent un travail très méticuleux. Il s'agit d'un *docu-fiction*, c'est-à-dire que, d'un côté, le film a pour objectif d'expliquer, comme un documentaire, le processus de fabrication d'un dessin animé au sein d'un studio; et d'un autre côté, on sent une mise en scène. L'aspect fictif de la mise en scène a pour effet de faire rire le public : le personnage principal (l'animateur) joue seul devant la caméra et fait lui-même chacune des étapes de fabrication d'un dessin animé. On ne voit à aucun moment les autres intervenants : comme si Carlson travaillait seul au studio. La mise en scène est également apparente dans la vue d'ensemble que nous avons du studio : il semble que les outils de travail – les technologies – ne sont pas tous montrés à la caméra. Ce détail nous semble intéressant à soulever, vu l'importance que portait Bray aux innovations technologiques et au dépôt de brevets. Peut-être préférerait-il rester discret sur ses méthodes de fabrication qu'il considérait comme la clef du succès de son studio.

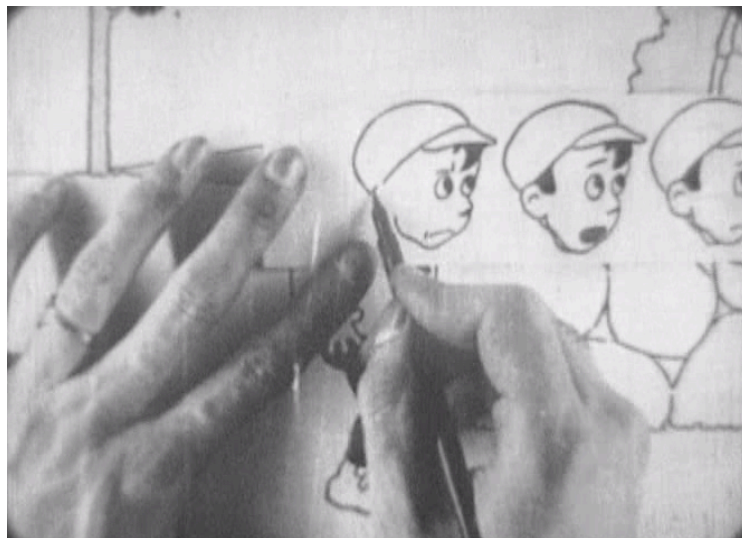


Fig. 6 – Image tirée du film *How Animated Cartoons Are Made*, Wallace Carlson (Bray Studios, 1919).

Des innovations technologiques

Dès l'émergence des premiers studios d'animation, les innovations technologiques ont eu une importance considérable dans le développement de l'industrie du dessin animé. Elles devaient permettre à un plus grand nombre de personnes de travailler plus rapidement et plus efficacement. Au début du 20^e siècle, une véritable course aux brevets a lieu aux États-Unis. Pour Bray, améliorer l'efficacité de son studio n'est pas sa seule priorité : il veut également obtenir l'exclusivité de la production de dessin animé. Aussi démesuré que cela puisse sembler, Bray voulait posséder les droits de toute la production de dessins animés tout comme Edison voulait obtenir, quelques années plus tôt, les droits sur le cinéma du monde entier. Pour atteindre son objectif, Bray a breveté quelques méthodes de fabrication qui ont permis d'économiser du temps. Bray va ainsi développer les bases de l'industrie de l'animation autant sur le plan technologique – entre autres le cellulo qui sera repris par les grands studios – que sur les méthodes de travail. Mais avant cela, en 1913, Raoul Barré avait déjà breveté un système de perforation qui visait à stabiliser les feuilles de dessin sur une planche à l'aide d'une règle de manière à ce qu'elles soient parfaitement disposées les unes au-dessus des autres. Cette superposition aide l'animateur à dessiner les images exactement au même endroit, sur les feuilles de papier. Ancien caricaturiste au journal *La Presse* de Montréal, Barré ouvre un studio d'animation à New York en 1913. La technique des perforations aura un impact certain sur la qualité du mouvement : elle permettra d'enlever l'effet de sautilllements. En effet, chaque élément d'animation doit être dessiné sur une feuille différente. Or, il est difficile de recréer le même dessin au même endroit sur la feuille. Une fois les dessins photographiés, le mouvement engendré a un effet de sautilllement puisque les images ne se superposent pas exactement. L'invention de Raoul Barré consiste à développer un système qui

bloquera la feuille au moment du dessin. La feuille blanche est posée sur une barre de repérage (ou *peg bar*) qui possède cinq points d'ancrage. Toutes les feuilles seront ainsi attachées sur cette barre. À côté de cette découverte, Barré développe le *slash system* qui consiste à isoler la partie immobile du dessin de la partie à animer, pour ne redessiner que les éléments mouvants. Se rapprochant de l'invention du *cellulo*, cette technique en est pourtant bien différente puisque le support utilisé est opaque (il s'agit ici de feuilles de papier).

Rapidement après les inventions de Barré, Bray dépose, dès la fondation de son studio en 1914, son premier brevet afin que tous les studios qui désirent utiliser ses techniques lui versent une certaine somme de droits d'utilisation. Le premier brevet déposé par Bray propose d'imprimer plusieurs copies des éléments non animés sur un papier transparent [fig.6].

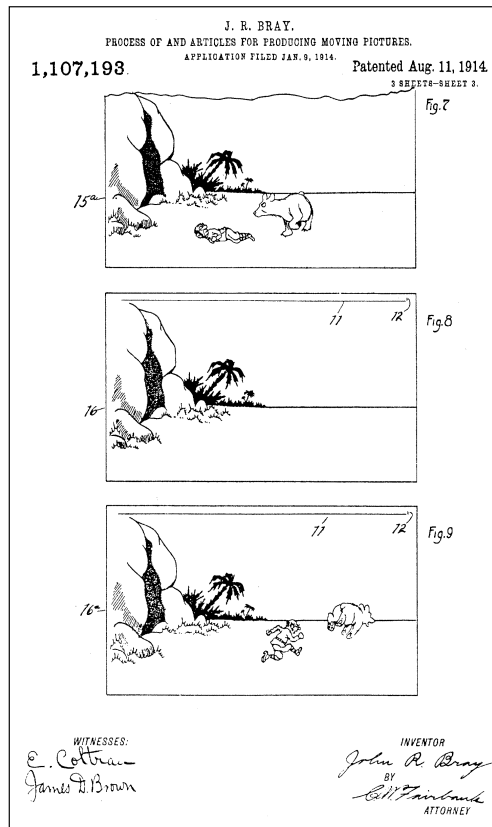


Fig. 7 – Détail du brevet 1,107,193 de J. R. Bray (août 1914).

Cette invention se rapproche du celluloïd. Dans le texte qui accompagne le brevet, on peut clairement voir les intentions de Bray de faciliter le travail et d'économiser du temps :

The main portion of my invention resides in the steps which I have invented to facilitate the rapid and inexpensive production of a large number of pictures of a series, all of the pictures for one scene showing the same setting or background in whole or in part and successive pictures showing the same movable object in slightly different positions in successive pictures. [...] This requires the making of hundreds or even thousands of pictures to be photographed. The reducing to a minimum of the labor and cost involved in the making of these pictures or drawings is an important result secured by my invention (Bray 1914, s.p.).

Le papier transparent sert ici non seulement à éviter de redessiner plusieurs fois les éléments immobiles, mais il sert aussi à mieux positionner les objets et les personnages à animer par rapport aux autres dessins (Smith 1980, p. 5).

La technique qui révolutionne l'industrie de l'animation est le *celluloïd*, brevetée par Earl Hurd en 1915. En permettant d'économiser du temps, le *celluloïd* permet à l'animation d'intégrer les codes de l'industrie du cinéma et de s'institutionnaliser. Car, selon Callahan, l'utilisation de cette nouvelle technique d'animation va contribuer à renforcer une division du travail au sein du studio; ce modèle de travail, qui sera mis à l'œuvre d'abord dans le studio Bray, sera copié par les autres studios américains : « this approach soon led the animated film to a marginal and highly conventionalized position within the motion picture industry » (1988, p.223). Callahan ajoute ensuite que « the use of cels in the production of cartoons resulted in a standardization of production methods, representational modes, and distribution practices » (1988, p.226). Les « cels » sont des feuilles transparentes d'acétate de cellulose sur lesquelles on dessine les personnages ou les décors à animer; le décor est dessiné une fois pour toutes sur une feuille opaque. On superpose ensuite les *celluloïds* par-dessus le décor et on photographie le tout, image par image. La transparence de l'acétate est particulièrement intéressante puisqu'il est désormais possible de séparer le dessin en plusieurs couches. Cette superposition de dessins permet de créer des effets de perspectives qui étaient inconcevables sur une seule feuille en deux dimensions. Bray, voyant le potentiel économique et artistique de cette innovation fait de Earl Hurd son partenaire et forme en 1915 la Bray-Hurd Company. En utilisant le brevet du *celluloïd* et les autres inventions du studio, Bray pouvait désormais produire des dessins animés en masse afin de satisfaire à la demande toujours grandissante des distributeurs et, par conséquent, intégrer l'industrie du cinéma.

En 1915, une autre technique sera brevetée par Max Fleischer : la rotoscopie. Ce n'est qu'après le dépôt de leur brevet que Max et Dave travailleront pour Bray et utiliseront leur invention pour animer le personnage de Koko dans la série « Out of the Inkwell ». Le rotoscope est un appareil qui permet de calquer des images captées en prise de vue réelle afin de les recréer sur papier. L'image filmée est projetée sur un miroir à l'aide d'un projecteur; à son tour, le miroir reflète l'image sur une table où se tient le dessinateur. Cette invention permet non seulement une économie de travail, mais aussi la création d'un mouvement plus fluide et réaliste.

Toutes ces innovations ont sans aucun doute eu des conséquences sur le contenu et la forme même des dessins animés, car la standardisation du produit a un impact sur le visuel, mais aussi sur le contenu narratif. En effet, les studios utilisent de plus en plus les mêmes personnages dans une série, comme Bobby Bumps, Koko ou le Colonel Heeza Liar et les histoires sont « recyclées » ou alors la trame narrative est similaire. Par exemple, la série des Bobby Bumps met souvent en scène les bêtises du garçon et sa façon de trouver une ruse pour tromper les adultes. Dans *Bobby Gets a Substitute* (1916), Bobby doit faire ses exercices de piano, selon les ordres de son père. Pour avoir l'après-midi tranquille, Bobby demande à son chien Fido de jouer à sa place. Le père, le dos tourné au piano, ne se rend compte de rien et pense même que son fils s'est amélioré. Cette structure narrative se retrouve aussi dans *Bobby Bumps in Before and After* (1918), où Bobby essaie de vendre à son père une fausse lotion pour faire pousser les cheveux. Lorsque son père constate la tromperie, Bobby Bumps se fait punir par une bonne fessée. Ces deux exemples témoignent d'une économie dans le contenu du dessin animé – les histoires sont quelque peu similaires –, mais aussi dans la réutilisation des dessins. En effet, dans plusieurs plans, il n'y a qu'un seul personnage qui bouge et le reste

du décor est immobile. Ou alors, on utilise plusieurs fois la même animation : par exemple, dans *Bobby Gets a Substitute*, lorsque Fido joue au piano, un chat rend visite; tous deux se disputent sur le piano. La querelle est, en réalité, une même séquence animée et montrée en boucle, pour économiser du temps. La technique de réutilisation des dessins n'est pas seulement employée dans le but de produire un dessin animé plus rapidement, mais elle aide aussi à construire un univers fictif et cohérent autour des personnages. Comme le souligne Crafton :

With industrialized techniques, series production was not simply made feasible; it became economically mandatory, and this affected the structure of the image. Specifically, generalized backgrounds were designed for reuse in several films. (...) This not only resulted in great economy, but eventually helped to articulate a vocabulary of gestures which would contribute to the definition the character's personality. Equally important, these repeated gestures and compositions implied film-to-film consistency and encouraged the spectator to place the character in his fictive universe. Thus, when we think of Koko or Felix, we invariably associate them with the idiosyncratic visual environments we have come to recognize by viewing more and more of their films (Crafton 1982, p. 272).

Il n'est donc pas étonnant que les studios de l'époque utilisent désormais des personnages récurrents dans les séries d'animation; ce choix a d'ailleurs été pris notamment grâce aux innovations technologiques qui ont permis de faciliter et d'accélérer la conception d'un dessin animé. Dans cette atmosphère où se livre une course à la rentabilité, Walt Disney estime que les inventions permettent aux studios de surpasser leurs limites et de faire parler d'eux. En 1923, la compagnie Laugh-O-Gram cesse ses activités; Disney part sur de nouvelles bases et fonde la Walt Disney Productions. En 1929, un an après la création des « Mickey Mouse series », il crée la série « Silly Symphonies » dans laquelle il se permet d'expérimenter les inventions techniques et technologiques du studio : dans *Flowers and Trees* (1932), le studio

Disney utilise la couleur avec Technicolor et dans *The Old Mill* (1937) la caméra multiplane – qui permet de donner une profondeur au dessin animé – est testée.

Chapitre 3. Forme et contenu du dessin animé

Les phénomènes d'industrialisation et d'institutionnalisation ont, d'une certaine manière, contribué à façonner la forme et le contenu du dessin animé. Dans le premier chapitre, nous avons vu la manière dont les vues de dessins animés ont été « imprégnées » de certaines pratiques culturelles comme les films à trucs. Nous évaluerons, dans ce troisième chapitre, deux phénomènes qui ont apporté une contribution majeure à la forme et au contenu du dessin animé : premièrement, nous analyserons l'apport de cette autre pratique culturelle qu'est la presse illustrée sur le dessin animé; et deuxièmement, nous étudierons la manière dont le système de distribution de l'époque a pu avoir un impact sur la conception même du dessin animé. En outre, il sera question d'étudier la place des humoristes et des distributeurs au sein de l'industrialisation du dessin animé.

Presse illustrée

L'embauche d'artistes provenant d'autres pratiques culturelles est un phénomène qui a indéniablement façonné le dessin animé. En effet, la jeune industrie est principalement composée de dessinateurs et de caricaturistes issus du milieu de la presse. Comme la fabrication de dessins animés relevait d'une nouveauté, les studios voulaient recruter des talents spécialisés dans le dessin. Bray lui-même était dessinateur avant de se lancer dans l'animation. Cette recherche de talents pour combler un nouveau métier de dessinateur explique la raison pour laquelle un grand nombre d'humoristes et de caricaturistes ont travaillé pour Bray, y compris Earl Hurd, J. D. Leventhal et Walter Lantz.

Certaines bandes humoristiques ont très rapidement fait l'objet d'adaptation en prise de vue réelle. Mentionnons par exemple, la série *Happy Hooligan* de Frederick Burr Opper, a d'abord été produite par la Vitagraph en 1899, puis par Edison; les bandes de *Foxy Grandpa* de Carl E. Schultze et des *Katzenjammer Kids* de Rudolph Dirks ont été produites par la Biograph (Crafton 1982, p. 37-40). En 1906, Porter fait l'adaptation de la série *Dream of a Rarebit Fiend de Winsor McCay*; en 1911, la Nestor Company adapte la série *Mutt and Jeff*, créée par Bud Fisher quelques années plus tôt. N'oublions pas non plus les adaptations de la série de George McManus, *Their Only Child*, par Émile Cohl venu spécialement aux États-Unis en 1913 pour poursuivre sa carrière d'animateur. En dessin animé, les premières adaptations de *comics* datent de 1911, assez tardivement comparativement aux adaptations en prise de vue réelle. Selon Crafton, la raison de ce « retard » en animation est simplement due au manque d'intérêt de la part des producteurs :

The early producers were just not all that interested in comic-strip graphics. They viewed the strips only as a mine of story material and ready-made characters with appeal for the same huge middle-class audience for which film producers were competing. There was a strong demand for comic subjects in the period before the classic Sennett and Chaplin films, and these adaptations provided a quick and cheap source (1982, p. 44).

Jusqu'en 1917, de nombreux dessins animés étaient des adaptations de *comics*. La série *The Newlyweds*, adaptée du *comics* de George McManus, est produite par Éclair et animée par Émile Cohl en 1913; *Krazy Kat* de George Herriman et *Katzenjammer Kids* de Rudolph Dirks sont adaptés en dessin animé dans les studios Bray; et le *comics* « Mutt and Jeff » est animé chez Raoul Barré et Charles Bowers (Wells 1998, p.17). Les adaptations de *comics* en dessin animé existent, certes, mais elles ne sont pas assez nombreuses pour pouvoir dire qu'elles ont « défini », à proprement parler, l'industrie de l'animation. En d'autres termes, l'apport des

illustrations et des *comics* dans l'industrialisation du dessin animé ne se mesure pas tant dans les adaptations cinématographiques que dans la récupération de certains thèmes présents dans les *comics* et dans l'utilisation de personnages récurrents. Cet emprunt aux *comics* est possible – et même logique – puisque la plupart des artisans qui travaillaient dans les studios provenaient du milieu de la presse illustrée.

Le marché du *comics* commence à saturer dès les années 1910-1912 : les talents sont nombreux et la compétition est féroce. Les illustrateurs et cartoonistes trouvent souvent du travail dans l'animation, un domaine en pleine expansion et encore inexploré. Les premiers animateurs sont ainsi des caricaturistes ou des artistes provenant du milieu de la presse illustrée, qui ont parfois déjà créé leurs propres bandes. À titre d'exemple, Paul Terry a été dessinateur avant de faire son entrée en animation. Il a dessiné notamment pour le *San Francisco Call* et le *New York Press* aux États-Unis. Il est à l'origine de la création de Farmer Al Falfa, un des personnages-clés du studio Bray dans les années 1920. Il crée son propre studio à partir de 1921 en engageant d'autres artistes issus du milieu de la presse. Une autre personnalité qui a fortement contribué à la fondation de l'industrie du dessin animé est Pat Sullivan. D'origine australienne, Sullivan a été illustrateur à Sydney, à Londres et à New York. Il a ensuite découvert l'animation en travaillant pour Barré puis pour Bray; en 1916, il fonde son propre studio, le Pat Sullivan Cartoons où il conçoit son premier dessin animé qui n'est autre que l'adaptation d'un *comics* de William F. Marriner, *Sambo and His Funny Noises*, mettant en scène un petit garçon noir. Nous pourrions aussi énumérer bien d'autres animateurs qui étaient, à l'origine, des dessinateurs et caricaturistes comme Earl Hurd, Milton Gross, F. M. Follett, Bill Nolan, Sam Lloyd et Leighton Budd. Tous ces dessinateurs, illustrateurs et caricaturistes ont créé, dessiné et animé dans les premiers studios d'animation

aux États-Unis. Il n'est donc pas étonnant de voir que les thèmes de la nouvelle industrie du dessin animé soient similaires aux thèmes des *comics*. Après les artistes indépendants comme Émile Cohl et Winsor McCay, les personnalités qui ont fondé l'industrie du dessin animé, comme John Randolph Bray, les frères Fleischer et Paul Terry, reprennent certains thèmes exposés dans les *comic strips* américains du début du 20^e siècle.

Personnages animés

Dès la deuxième moitié des années 1910, les studios d'animation créent des personnages récurrents stéréotypés qui, souvent, sont inspirés de ce que l'on peut retrouver dans les *comics* de l'époque. La création de ces personnages permettait de travailler plus vite et plus efficacement entre autres parce qu'ils permettaient aux studios de *recycler* des images, c'est-à-dire de réutiliser, par exemple, les mêmes personnages au lieu d'en inventer d'autres à chaque fois. On peut avancer que la création de personnages animés a aidé, en un sens, le dessin animé à s'industrialiser :

Chronologically, the tendency of the period was toward a diminishing number of codes and forms until, by the late twenties, there was a much more rigorously and coherently defined genre than existed elsewhere in the live-action cinema. In particular, the emergence and refinement of the form called the continuity character series and the transformation of the protagonist's function mark a change in the basic metaphor of animation (Crafton 1982, p.259).

Trois grandes figures des *comic strips* – correspondant à trois genres de personnages différents – se retrouvent dans les premiers dessins animés industrialisés : l'animal anthropomorphisé, le garnement et l'idiot maladroit (Blackbeard et Williams dans Chemartin et Dulac 2010, p.123). Le premier thème de l'animal anthropomorphique est déjà présent dans le vaudeville. À partir de 1906, Winsor McCay faisait des spectacles mettant en scène Gertie,

un dinosaure dessiné. McCay montait sur scène et se comportait comme un magicien qui faisait vivre sa créature devant ses spectateurs. L'adaptation du spectacle en vue animée, *Gertie le dinosaure*, date de 1914; le dinosaure écoute, parle et interagit avec son maître. Ce qui rend l'invention de Gertie si importante dans l'histoire de l'animation est le fait que le personnage ne soit pas une simple représentation graphique, mais bien une personnalité avec des traits de caractère définis : Gertie est taquine, intelligente et sensible. Les caractéristiques anthropomorphiques du dinosaure se retrouveront dans plusieurs personnages animés : Krazy Kat est un chat, Oswald un lapin et Mickey une souris; Paul Terry, dans ses *Aesop's Fables*, met en scènes plusieurs animaux (chats, chiens, souris, etc.) et Betty Boop est, à l'origine, un chien. D'ailleurs, plusieurs personnages principaux humains possèdent, comme acolyte, un chien : Bobby Bumps et Dreamy Dud font leurs bêtises à l'aide de leur chien Fido et Wag, et Koko le Clown apparaît souvent avec son chien Fitz. Il faudra cependant attendre les années 1920 pour qu'un animal devienne à lui seul la vedette principale de sa série : Félix le Chat. Créé par Otto Messmer dans le studio de Pat Sullivan en 1919, Félix est magouilleur et trouve toutes sortes de combines pour arriver à ses fins. Il réfléchit et marche comme un humain; parfois, une bulle apparaît au-dessus de lui pour communiquer avec le spectateur. Cette utilisation des phylactères à l'écran est, bien entendu, une référence directe aux *comic strips*.



Fig. 8 et 9 – Images tirées du film *Felix the Cat Dines and Pines*, Otto Messmer (Pat Sullivan Studios, 1927).

C'est avec l'invention de personnages animés récurrents et dotés d'une personnalité que l'animation va pouvoir rivaliser avec le star-système hollywoodien, et donc se positionner d'égal à égal par rapport à l'institution du cinéma à prise de vue réelle. Il existait déjà des personnages récurrents dans les journaux hebdomadaires de la fin du 19^e siècle (pensons à *Ally Sloper's Half Holiday* et au *Chat Noir*); étant donné que les vedettes de cinéma étaient le principal intérêt de la presse à potins, il importait pour les studios de créer le même attachement du public pour des personnages dessinés :

By the early 1920s most of these formats were being replaced gradually by films released under a series title and relating the exploits and developing the personality of the recurring protagonist. Beginning with the first series of this type – Cohl's « Newlyweds » – the comic strip served as a limited model, providing characters, formal devices like the speech balloon, and the concept of regular appearances as in the weekly or daily strip. Animation was part of film history in general, too, and similar structures were being developed in the live-action cinema. Actors like Pickford and Chaplin were establishing their characters during the same period. In a sense the increasing emphasis on the character series in animation is the analog of Hollywood's emerging star system (Crafton 1982, p. 271-272).

La création d'une personnalité dans les personnages dessinés est donc essentielle dans le fonctionnement de l'industrie du dessin animé. Chaque studio invente ainsi ses personnages :

Raoul Barré met en scène les personnages du *comics Mutt and Jeff*, les frères Fleischer inventent Betty Boop et Koko le Clown et J. R. Bray produit des séries autour du Colonel Heeza Liar et de Dud.

Un deuxième grand thème des *comics* du début du 20^e siècle se retrouve dans les personnages de dessins animés : il s'agit de la figure du garnement. Plusieurs personnages d'époque sont des garçons qui commettent d'innombrables bêtises. Pensons à Bobby Bumps et son chien Fido, inventés par Early Hurd et à Dinky Doodle et son chien Weakheart, créés par Walter Lantz. Les trames dramatiques sont assez similaires d'un film à l'autre. Dans *Before and After* (1918), le petit Bobby essaie de vendre à son père chauve un faux sérum qui, soi-disant, ferait pousser ses cheveux pendant la nuit. Fido propose à Bobby un stratagème pour tromper son père. Pendant la nuit, Bobby verse de la colle sur la tête de son père, qui se réveillera, le lendemain matin, avec des plumes à la place des cheveux. Bobby reçoit finalement une correction bien méritée [fig. 11]. Dans *Hypnotic Eyes* (1919), Bobby Bumps et Fido assistent à un spectacle d'hypnose. Dans le tram, sur le chemin du retour, Bobby exerce l'hypnose sur le contrôleur pour ne pas payer son ticket.

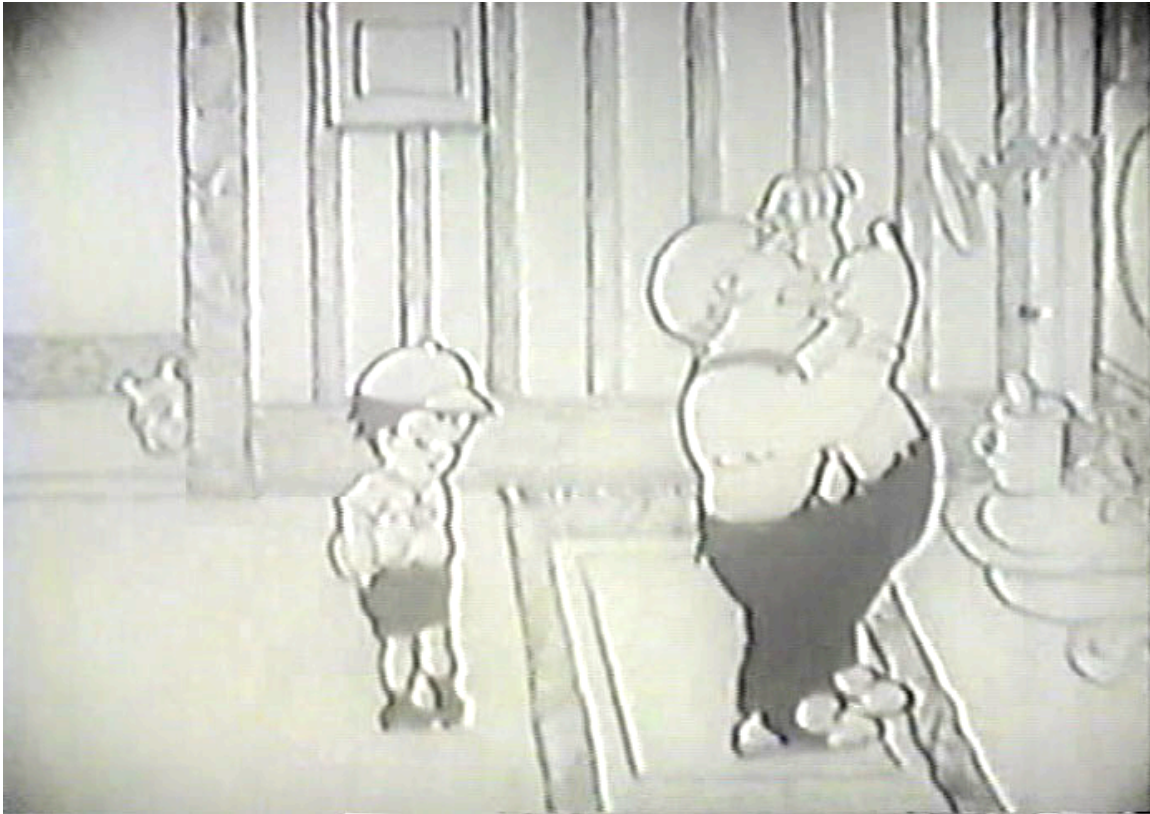


Fig. 10 – Image tirée du film *Before and After* (Bray Studios, 1918).

Des personnages comme Bobby Bumps évoquent les garnements présents dans les *comics* de l'époque, comme Buster Brown et son chien Tige créés par Richard Felton Outcault, ainsi que les Katzenjammer Kids de Rudolph Dirks. Dans un article entièrement consacré aux garnements, Pierre Chemartin et Nicolas Dulac font une analogie entre la place de ces garçons turbulents dans la cinématographie des premiers temps et dans le *comic strip*. Selon eux, l'utilisation de cette figure est liée, entre autres, au phénomène d'industrialisation du cinéma :

L'omniprésence du garnement dans les strips et dans les vues permet, bien qu'il s'agisse de formes d'expression fort différentes, de dégager certaines caractéristiques qui sous-tendent l'éclosion de la culture médiatique. La plus manifeste est sans doute l'assujettissement du « contenu » aux modes de production industrialisés. Contrairement aux arts traditionnels qui les ont précédés, *comic strips* et vues animées sont façonnés, voire contraints, par les exigences industrielles propres à leur fabrication. En tant que produits

culturels mécanisés, soumis aux diktats du profit, ils brouillent la distinction entre le « texte » et son support de diffusion, désormais interdépendants. La figure du garnement, à cet égard, s'accommode particulièrement bien des nouvelles conditions de production de la culture populaire et, en tant que personnage type, au régime de distribution sérielle des deux médias. Alors que le comic strip est naturellement lié à la périodicité du journal, les vues animées doivent être renouvelées constamment, de manière à approvisionner les exhibiteurs sur une base régulière et ainsi affermir la popularité de ce nouveau divertissement (Chemartin et Dulac 2010, p. 132).

La figure du garnement est idéale pour le format et la structure du dessin animé puisqu'elle permet de raconter de courtes histoires basées sur les mauvais coups du garçon; comme le soulignent Chemartin et Dulac, le personnage n'a pas de grande profondeur psychologique : seules ses pulsions qui le poussent à faire des bêtises définissent son trait de caractère principal. De plus, les anecdotes comiques autour de ce personnage type sont sans fin et ne demandent pas à être explicitées. Toutes ces caractéristiques font en sorte que l'utilisation du garnement est très économique pour le dessin animé.

Un troisième thème récurrent dans les *comics* et repris dans le dessin animé est la figure de l'idiot. Cette figure est moins présente que les deux premières, mais existe tout de même dans certaines animations. Le personnage Krazy Kat, créé par George Herriman, est un bon exemple. Les planches qui, depuis 1914, apparaissent quotidiennement aux États-Unis et dans la presse du dimanche mettent en scène trois personnages : Krazy (un chat), Ignatz (une souris), et Officer Pupp (un chien). *Krazy Kat* est l'histoire de Krazy qui porte un amour inconditionnel à la souris. Chaque épisode montre comment Ignatz, insensible et méchante, joue cruellement avec les sentiments de Krazy en lui lançant des briques à la figure. En 1916, l'International Film Service (IFS) produit des dessins animés de *Krazy Kat*. Le personnage du chat est moins idiot que dans le *comics*, mais il garde tout de même sa crédulité. Dans *Krazy Kat Goes A-Wooing* (1916), Krazy chante à tue-tête en dessous d'une fenêtre qu'il croit être

celle d'Ignatz. La souris, témoin de la scène, en profite pour se moquer de lui et lui jeter des pierres. Dans *Great Cheese Robbery* (1921), Ignatz vole discrètement du fromage dans une pièce. Krazy, qui tente de trouver Ignatz, entre dans la pièce et fait naïvement du bruit alors qu'un policier monte la garde. Au final, c'est le chat qui se fait arrêter pour vol [fig. 12].

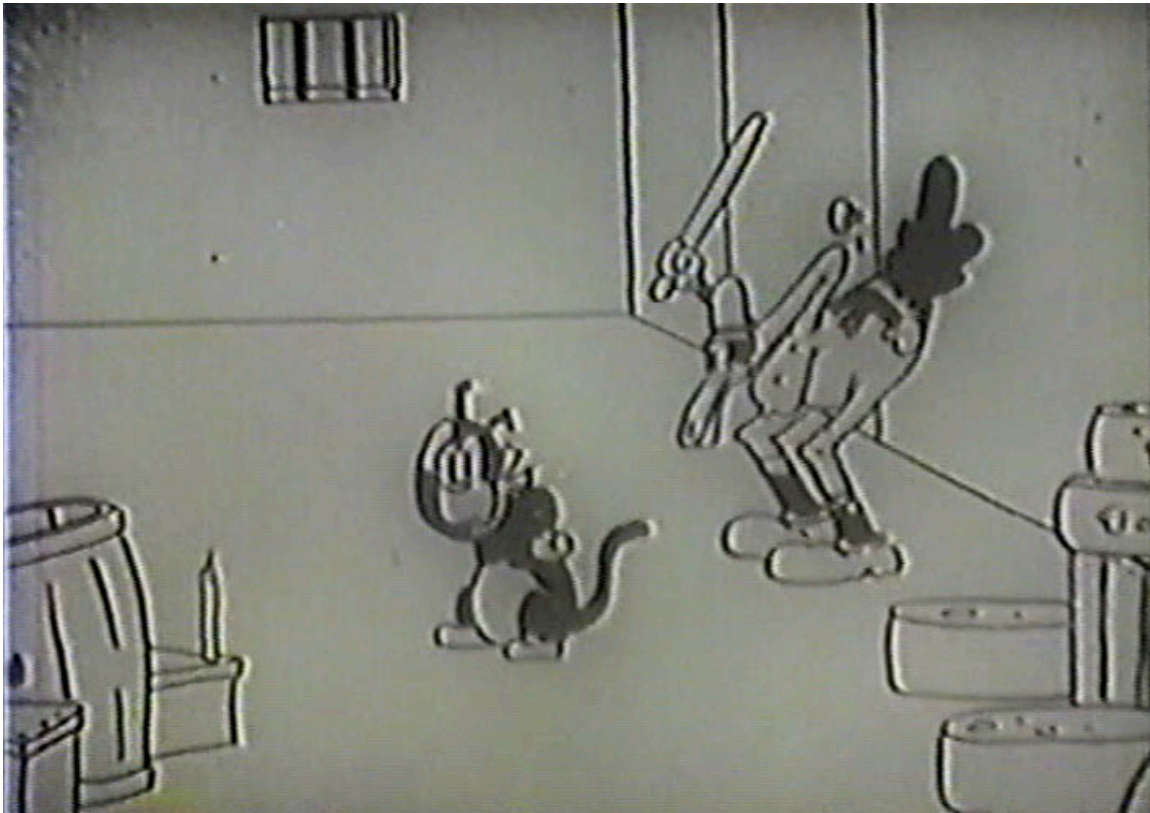


Fig. 11 – Image tirée du film *Great Cheese Robbery* (IFS, 1921).

Krazy Kat est certes le premier personnage chat des dessins animés, mais il n'aura pas la même postérité que Felix le Chat. À côté de Krazy, Koko le Clown incarne lui aussi la figure de l'idiot par sa maladresse et son esprit clownesque [fig 13]. Koko a connu un succès considérable dans les années 1920 : il apparaissait dans de nombreuses séries comme dans les *Out of the Inkwell* et les *Ko-Ko Song Car-tunes*. Les premiers films mettant en vedette Koko sortent en 1919 dans la série *Out of the Inkwell* distribuée par la Goldwyn-Bray Pictograph et

produite au sein des studios Bray. Ce n'est qu'à partir de 1921 que Max et Dave Fleischer ouvriront leurs propres studios. Koko n'est pas un personnage anthropomorphique comme le sont beaucoup d'autres personnages des studios concurrents, et pourtant il devient une réelle star de fiction. Dans les épisodes de *Out of the Inkwell*, Koko prend vie, à chaque fois, en sortant de l'encrier. Il interagit avec l'univers réel où se trouvent les animateurs et son créateur, Max Fleischer. Il s'échappe de sa feuille de papier – son univers fictif – et interagit avec les objets réels : il avance, par exemple, le cadran du réveille-matin pour réveiller son maître.

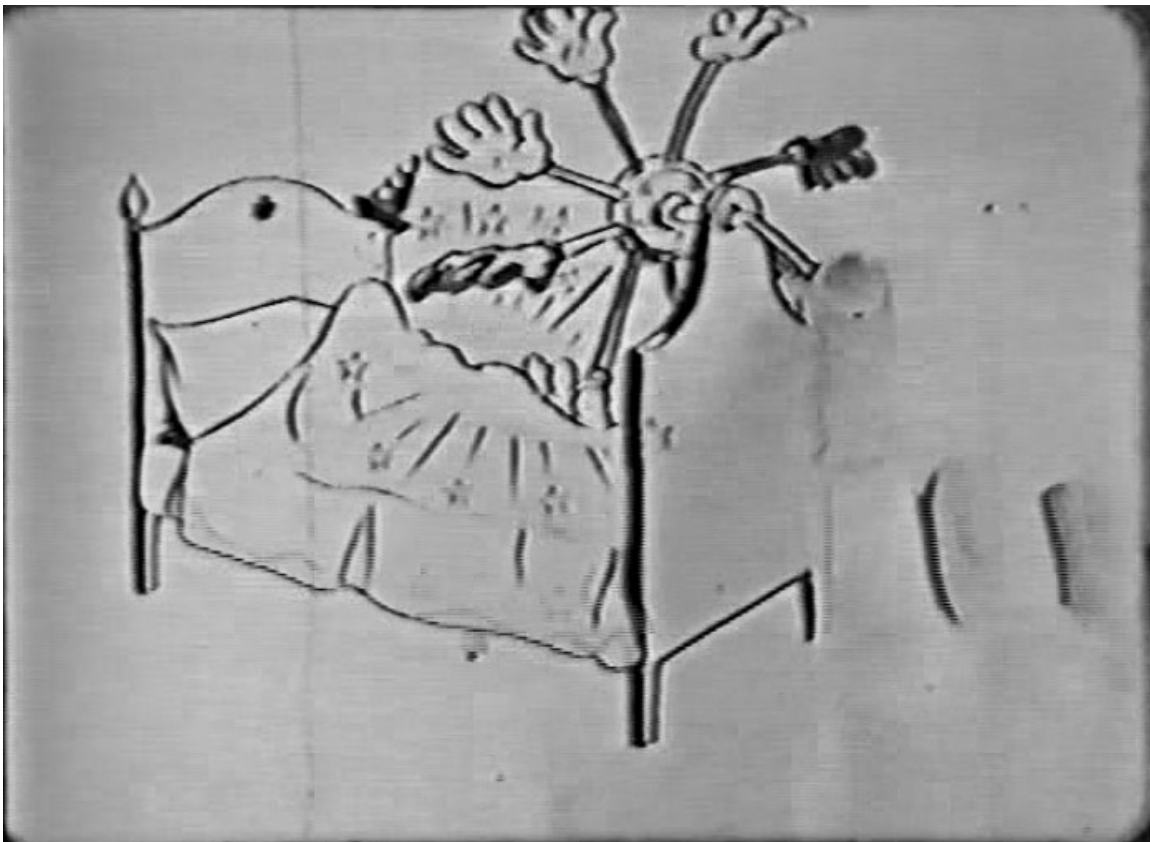


Fig. 12 – Image tirée du film *The Challenge*, Max Fleischer (Bray Studios, 1921).

Distribution

Les premiers partenariats entre studios d'animation et distributeurs ont contribué à la stabilisation du dessin animé de par les exigences des distributeurs en termes de forme et de contenu, de qualité et de quantité des produits. Bray, durant les années actives de son studio, a signé des contrats avec les grandes compagnies de distribution comme Paramount et Goldwyn. Dès 1915, il avait signé un contrat avec Paramount et en 1916, il produisait déjà un dessin animé par semaine. Dans le but, à la fois, de créer une signature visuelle, satisfaire les exploitants de salle et faire partie de programmation, le studio devait créer le même produit en présentant des variations : les films étaient donc plus ou moins de la même longueur et les sujets se ressemblaient – pensons aux séries avec les mêmes personnages comme Dud, Bobby Bumps ou Colonel Heeza Liar. On peut observer, comme le souligne Maureen Furniss, une standardisation des pratiques de distribution qui façonnent le contenu et la forme mêmes du dessin animé :

[...] as the film industry grew, production became much more complex, making it increasingly difficult for directors and other artists to retain creative control over their work. By the mid-1910s, standardization of distribution and exhibition practices, as well as the expanding markets associated with World War I, required faster and more reliable production schedules. In addition, film formats were becoming standardized at longer lengths and with more complex narratives, both of which required the combined efforts of a team of writers, artists, directors and other personnel ([1998] 2007, p. 20-21).

L'industrie émergente du dessin animé entretient une relation tout à fait singulière avec l'industrie du cinéma de fiction : nous l'avons évoqué plus tôt, l'animation est dépendante du cinéma, et en même temps elle essaie de s'en différencier. Nous voyons deux raisons à cela : tout d'abord, l'animation est financièrement et techniquement dépendante du cinéma à prise

de vue réelle. La seule façon de créer une industrie du dessin animé était de copier les méthodes et les pratiques qui s'avéraient efficaces dans l'industrie du cinéma. Depuis l'alliance entre les maisons de distribution et les studios d'animation, Bray par exemple entrait en compétition avec les productions en prise de vue réelle d'une longueur d'une bobine – comme celles conçues dans Keystone, le studio de Mack Sennett. Les studios d'animation partaient d'un désavantage majeur auquel ils devaient remédier : un dessinateur travaillait indubitablement plus lentement qu'un caméraman de prise de vue réelle. Ensuite, l'animation est une industrie risquée puisque la production d'un dessin animé exige beaucoup d'effort et d'investissement en termes de temps et d'argent. Il était nécessaire que l'industrie du dessin animé croisse indépendamment de l'industrie du cinéma à prise de vue réelle, en fabriquant des produits uniques, différents et particuliers. D'un côté, les studios d'animation tentaient de se différencier du cinéma à prise de vue réelle, et d'un autre côté, ils n'avaient d'autres choix que d'adapter leurs productions aux nouveaux standards – chaque dessin animé devait respecter une certaine longueur de bobines et développer une structure narrative élaborée – instaurés par la grande industrie du cinéma, n'était-ce que pour faire partie de la programmation des salles. Il semblerait que Bray veuille prouver aux distributeurs et au public la nécessité du dessin animé au sein d'une industrie de films à prise de vue réelle. Selon lui, bien que le dessin animé soit conçu selon les nouvelles normes établies par les distributeurs, il reste tout de même différent des films à prise de vue réelle et c'est ce qui le rend original et indétronable dans son genre : si le public continue d'apprécier les dessins animés, les distributeurs seront enclins à en demander davantage pour combler les programmes aux côtés des autres courts métrages en prise de vue réelle comme les *newsreels*, les courts métrages comiques et les films gouvernementaux. Cette publicité de 1924 illustre bien le message que

Bray veut faire passer : que ses dessins animés sont essentiels pour les exploitants de salle, car ils ont besoin de diversifier leurs programmes [fig. 08].

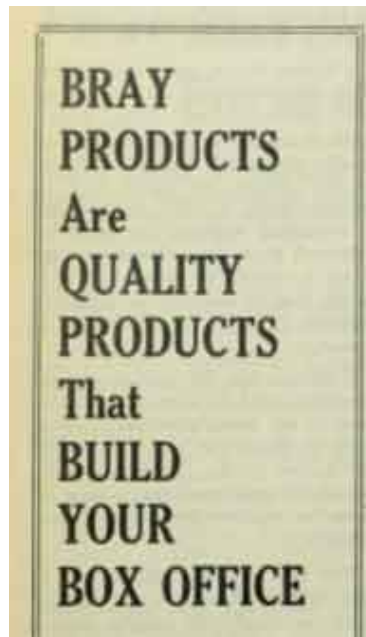


Fig. 13 – *Films Daily*, Sunday, 11 mai 1924, p. 36.

Une autre personne, comme Bray, voit le potentiel commercial du dessin animé et décide de lancer son entreprise : il s'agit de Margaret Winkler. À l'âge de vingt-sept ans, après avoir été secrétaire pendant sept ans chez Warner Brothers, Winkler crée sa propre entreprise de distribution indépendante en 1921. Elle signe, en une année, un contrat avec les frères Fleischer pour distribuer la série *Out of the Inkwell* et un contrat avec Pat Sullivan pour distribuer les nouveaux épisodes de Félix le Chat. Winkler avait une stratégie de marketing agressive : elle promouvait les films qu'elle distribuait jusqu'à ce qu'ils obtiennent un seuil de popularité impressionnant. Pour y parvenir, il lui semblait important de porter une attention particulière à la qualité des dessins animés : elle n'hésitait pas à exiger des modifications au contenu même des films pour augmenter leur qualité et s'assurer de leur succès. Pour Félix le Chat, Winkler aurait demandé à Pat Sullivan d'améliorer des épisodes si bien que, le 23

février 1922, dans *l'Exhibitor's Trade Review*, on pouvait lire : « L'on s'attend à ce que, grâce à d'importantes améliorations aux niveaux du scénario, de la photographie et de l'animation, la nouvelle série se gagne les faveurs d'un public encore plus large » (Canemaker [1994] 1998, p. 70-71). Winkler gardera son sens critique avec la nouvelle série qu'elle acquerra en octobre 1923 : celle des *Alice Comedies* de Walt Disney. Le principe de la série reste le même que pour « Out of the Inkwell » : Alice, une jeune fille réelle, interagit avec des personnages dessinés dans un monde animé; à l'inverse, Koko le Clown est un personnage animé qui erre dans le monde réel de son créateur. Une des particularités des *Alice Comedies* est le personnage principal : Alice est un personnage féminin, interprété par Virginia Davis, alors que les autres personnages des séries contemporaines sont masculins. Winkler cherchait à imposer une certaine structure aux épisodes pour qu'ils soient conçus selon un modèle qui avait du succès à l'époque, soit l'utilisation régulière de gags et le développement d'une trame narrative (Furniss [1998] 2007, p. 109). Winkler aurait d'ailleurs dit à Disney, concernant *Alice's Day at Sea* (1924): « Not all that I expected it to be... I would suggest you inject as much humor as you can. Humour is the first requisite of short subjects such as Felix, Out of the Inkwell, and Alice » (Merritt et Crawford 1993, p. 15). Selon Margaret Winkler, le dessin animé était un supplément au programme principal et se devait donc de divertir le public; et la meilleure façon de le faire est d'instaurer des gags constants.

Humour et narration

La comédie de situation et le *slapstick* que l'on retrouve dans le dessin animé des années 1910-1920 est aussi très présent dans les *comics* américains. Selon Donald Crafton, « the comic strip did, however, make a primary contribution to the cinema by providing a virtually unlimited supply of gags and story material perfectly suited to the two-to five-minute

running times of the films » (1982, p. 37). Pensons à Félix le Chat, ce personnage inspiré de la grande vedette du cinéma burlesque Charlie Chaplin. Dans un article de 1915, on remarque que Wallace Carlson est tout à fait conscient de l'effet de la comédie dans le dessin animé. Il semble d'ailleurs partager le même point de vue que Margaret Winkler à ce sujet; il dit : « The comedy is easily injected by slapstick actions, and they always produce a laugh. The audience will break into an uproar over a dog chasing a cat in these drawings, whereas they probably would not even smile at this same action in a photoplay » (*Movie Pictorial* 1915, p. 6).

S'il y a bien une personne qui tente de se détacher des exigences de Winkler concernant l'omniprésence des gags dans le dessin animé, c'est Disney. Il essaie de développer, avec les *Alice Comedies*, des structures narratives plus développées sans toutefois y parvenir – non pas par manque de ressource, mais plutôt parce que Winkler était convaincue que l'humour devait à tout prix prédominer dans ces films. Disney commencera à réellement instaurer la narration dans ses films lorsqu'il sortira du giron de sa distributrice. En 1927, après la fin des *Alice Comedies*, Disney crée un nouveau personnage à la demande de son distributeur Charles Mintz, le mari de Margaret Winkler, qui a pris le contrôle de la distribution depuis 1924. Le personnage est un lapin du nom d'Oswald. En 1928, Charles Mintz met finalement Disney à la porte en gardant les droits d'Oswald. En quelques mois, Disney crée Mickey Mouse et le met en scène dans *Steamboat Willie*, un court métrage qui emploie un nouveau procédé de synchronisation du son et de l'image. Maintenant libéré des exigences de Charles Mintz et de Margaret Winkler, Disney peut désormais développer une trame narrative linéaire dans ses dessins animés. L'humour reste présent dans ses courts métrages, mais il n'élimine pas la narration : il tente ainsi de doser, dans chaque film, l'humour et la narration.

Les courts métrages d'animation dont l'humour est prédominant sont en réalité des *cartoons*. Le *cartoon*, ce nouveau genre de dessin animé, se définit comme un mélange entre les personnages animés pourvus d'une personnalité – comme un Félix ou une Betty Boop – et l'humour du *slapstick*. Selon Dominic Willoughby, avec le *cartoon*, le dessin animé industrialisé pérennise « l'attractivité », le côté magique, frontal et spontané des toutes premières vues de dessins animés :

L'évolution du *cartoon* américain des années 1920 aux années 1930 a consisté à reconquérir une attractivité comparable à celle qu'avaient atteinte les films de Cohl et McCay, et dont la clé semblait perdue, dans le cadre d'une intense compétition entre les studios. Du *cartoon* burlesque aux longs métrages narratifs en dessins animés, cette quête de l'attractivité s'est principalement construite dans le cinéma industriel sur un nouveau type de personnage cinématographique, au moyen de la construction de l'acteur animé (Willoughby 2009, p. 191).

La remarque de Willoughby peut tout de même soulever des questions. D'abord, il semble qu'il faille distinguer attractivité et attraction. Si l'*attractivité* des vues de dessins animés est du même ordre que celle des *slapsticks* des années 1910 (agitation constante des personnages, gags en série, chutes et galipettes, etc.), le dessin animé prolonge aussi l'*attraction* au sein du cinéma institutionnalisé. Peut-on dire, avec Willoughby, que le dessin animé des années 1920-1930 était en quête d'attractivité ? Peut-on parler, avec lui, de perte d'attractivité ? L'animation « naît », comme nous l'avons dit précédemment, au sein de la cinématographie-attraction. Mais, contrairement à la cinématographie-attraction – et au film à trucs –, le dessin animé, ou la « vue de dessins animés institutionnalisée », ne semble pas avoir perdu de son attractivité. Son institutionnalisation, son succès, dépendait de cette attractivité. Il nous faudrait même parler de nécessité, dans la mesure où les studios d'animation misaient sur l'attractivité – notamment du trait graphique et de la drôlerie des personnages – pour se créer

un champ spécifique, pour se creuser une « niche » au sein d'un cinéma institutionnel à prise de vue réelle. Sa composition même – le dessin – laisse une grande place à l'inspiration, à la création d'univers nouveaux et à l'utilisation de figures d'attraction comme la transformation et la métamorphose, figures caractéristiques de la cinématographie-attraction qui ont survécu à l'institutionnalisation grâce au dessin animé.

Finalement, un double phénomène s'est produit : la création des personnages récurrents et stéréotypés en animation a permis au dessin animé de s'industrialiser et, inversement, l'industrialisation a fait en sorte que les studios ont changé la forme du dessin animé. Non seulement les studios inventent leurs propres personnages pour créer une nouvelle forme de vedettariat, à l'image des stars d'Hollywood, mais aussi ils utilisent certains personnages types déjà présents dans les journaux contemporains comme le garnement, l'idiot et l'animal anthropomorphisé. De cette manière, les dessins animés ont pu être perçus par les spectateurs – et les distributeurs – comme un genre ou une catégorie à part entière qui est tout à fait *acceptable* dans le réseau de distribution des films à prise de vue réelle. Certains de ces personnages inventés autrefois, comme Betty Boop, Félix le Chat et Mickey Mouse, ont bâti les structures du dessin animé d'aujourd'hui et restent encore connus du grand public.

Conclusion

L'institutionnalisation et l'industrialisation des vues de dessins animés ont radicalement changé le paysage cinématographique des années 1910. Ce double phénomène se caractérise par les éléments suivants : tout d'abord, la systématisation et la standardisation des tâches dans les ateliers d'animation – celles-ci sont plus poussées encore que dans les studios de prise de vue réelle (Triangle, Paramount, MGM, etc.) et s'inspirent largement de la théorie de la division du travail de Taylor; ensuite, le recours systématique à des procédés nouveaux, adaptés aux besoins d'une production standardisée et répondant à la nécessité, de la part de ces studios, de proposer des « produits » toujours plus innovants et toujours plus attrayants – pensons notamment au cellulo, au mélange dessin / prise de vue réelle, à la rotoscopie, etc.; et pour finir, l'utilisation de figures récurrentes, qu'il s'agisse de gags, de types et de personnages – sur ce dernier point, notons que les studios d'animation reprennent des séries connues de la presse américaine ou « piratent » des personnages types appréciés du public, comme le garnement, l'animal anthropomorphisé et le vagabond.

Nous avons expliqué dans la première partie de ce mémoire que l'institutionnalisation du dessin animé est le résultat d'un processus de « double naissance » similaire à celui de la « double naissance des médias » décrit par Gaudreault et Marion. La « première naissance » est un phénomène de « congruence » : les tout premiers animateurs au cinéma – Blackwell, Chomon, Cohl et McCay – recourent à des pratiques issues de la lanterne magique, du phénakistiscope, du croquis vivant, du récit en images et de la caricature. Cohl, par exemple, en concevant *Le Binetoscope*, ne fait que continuer ce qu'il a toujours fait – la caricature – en

utilisant le nouveau médium qu'est le cinématographe. *Le Binetoscope* est donc, avant d'être une vue de dessins animés, une « caricature animée ». Il en est de même pour McCay qui était avant tout dessinateur pour la presse ainsi qu'artiste de vaudeville – il dessinait devant son public. Lorsqu'il commence à concevoir des vues de dessins animés, il transpose ses bandes dessinées à l'écran. D'ailleurs, son premier film d'animation est *Little Nemo* (1911) qui peut être considérée comme une « bande dessinée animée » et une adaptation de *Little Nemo in Slumberland*. Avant les années 1910, la presse américaine n'a pas de terme pour définir ces vues de dessins animés. Les premières occurrences de vues de dessins animés ou d'animation sont considérées, alors, comme des films à trucs. Ce que nous définissons aujourd'hui comme les « vues de dessins animés » et films à trucs se trouvaient alors dans la même section des catalogues. En effet, ces deux catégories filmiques semblent avoir des similitudes à certains égards : l'animation et le film à trucs ont recours à des techniques comparables – le procédé de l'image par image utilisé dans les vues de dessins animés rappelle l'arrêt pour substitution employé dans les films à trucs – et ils privilégient, tous deux, le mode de l'attraction. Le cinéma des attractions – ou, comme dirait André Gaudreault, la cinématographie-attraction – est un cinéma basé sur la monstration et l'artifice. Il s'agit d'un cinéma où la narration – si elle est présente – sert à l'attraction. *La Sirène* de Méliès, par exemple, est une suite de transformations et métamorphoses. La trame narrative de la vue est relativement simple : un prestidigitateur fait disparaître, transforme et métamorphose tout ce qui se trouve devant lui – y compris lui-même. Cette trame narrative sert d'excuse aux transformations et métamorphoses qui sont, en fait, la réelle attraction de la vue. On retrouve le même principe dans les vues de dessins animés. Avant leur institutionnalisation, les vues de dessins animés comme *Fantasmagories* (1908) relèvent, très clairement, d'un régime de monstration,

d' « attraction » : les transformations et métamorphoses qui s'enchaînent les unes après les autres définissent, à elles seules, la trame du film. Par ailleurs, autant dans les films à trucs que dans les vues de dessins animés, le « quatrième mur » est constamment brisé : un prestidigitateur – comme Méliès – adressait des regards à la caméra ou la main d'un artiste – celle de Cohl – apparaissait à l'écran en train de dessiner ses personnages. De par leur manière de briser le quatrième mur et de véhiculer l'attraction au moyen de figures de transformation et de métamorphose, les vues de dessins animés appartiennent au registre de la « cinématographie-attraction ». Ce n'est qu'une fois l'institution établie que la narration prendra une place plus importante dans le dessin animé. À ce propos, nous avons fait la comparaison entre *Blanche Neige* des frères Fleischers et *Les trois petits cochons* de Disney, tous deux réalisés en 1933. La distinction entre les deux films est très révélatrice du changement qui s'opère avec l'institutionnalisation : d'un côté, *Blanche Neige* prolonge l'attraction d'un film à trucs de Méliès alors que le court métrage de Disney rompt avec cette tradition pour se positionner davantage dans un cinéma narratif et institutionnel.

L'institutionnalisation du dessin animé a d'abord commencé avec le format du court métrage. Cette phase d'institutionnalisation a été progressive et a servi de transition entre les pratiques culturelles déjà existantes, comme les films à trucs, et la nouvelle catégorie filmique que sont devenus les dessins animés ou les *cartoons*. Quelques décennies après l'institutionnalisation du dessin animé de court métrage, un nouveau « genre » de dessin animé s'institutionnalise : il s'agit, cette fois-ci, du dessin animé de long métrage, avec *Blanche Neige et les sept nains* en 1937. Le dessin animé de long métrage, comme le dessin animé de court métrage, devait permettre à l'industrie de dessin animé de consolider sa présence au sein de l'industrie cinématographique. Désormais, avec *Blanche Neige*, les dessins animés ne sont

plus relégués aux suppléments de programmes. Ils sont, au même titre que les longs métrages de fiction, en tête d'affiche. À partir de 1937, le dessin animé de long métrage bénéficie des mêmes campagnes publicitaires que les longs métrages de fiction. Ce statut nouveau fait de lui l'attrait principal d'un programme de salle de cinéma – et, ironiquement, le dessin animé de long métrage est précédé de films de court métrage, comme les actualités, les annonces et les *newsreels*. Le phénomène de l'hégémonie du long métrage narratif s'applique au dessin animé. Selon Raymond Williams, le phénomène de l'« hégémonie » implique qu'il y ait deux sortes de pratiques culturelles complémentaires : une dominante et d'autres qui lui sont subordonnées; toutes deux ont besoin l'une de l'autre pour se compléter. Le dessin animé de long métrage – dont le récit possède une trame narrative très développée – a besoin de ces autres films courts, comme les *cartoons*, les films éducatifs et les courts métrages comiques, pour proposer au public un programme complet et divertissant. Même si le *cartoon* n'aura jamais été l'attraction principale d'une salle, il n'en est pas moins important :

The cartoon film of the silent era was never central to the movie-going experience. Its principal raison d'être was to support the feature attraction. But the cartoon short did have its own identity, its own unique brand of appeal. It remained popular and in steady demand. The study of its history may therefore offer greater insight into the cinema of the day (Callahan 1988, p. 228).

Dès l'instant où les distributeurs ont demandé aux studios de fournir des dessins animés régulièrement, les producteurs n'ont pas eu le choix de trouver des solutions pour produire plus rapidement et de manière plus efficace. C'est ainsi que nous avons défini la « seconde naissance » du dessin animé. Il s'agit d'un phénomène complexe de spécification et de légitimation progressive d'un certain type de films à trucs exclusivement, ou presque exclusivement conçus à partir de dessins et recourant à l'image par image. Cette double

naissance a pour effet que le dessin animé s'« institutionnalise » – ou, autrement dit, que le dessin animé se démarque profondément des films en prise de vue réelle; elle ne concerne pas le *film d'animation*, c'est-à-dire le film en *stop motion*, image par image, recourant à toutes sortes d'objets comme les poupées, la pâte à modeler, etc. Cette branche de l'animation reste généralement, jusqu'à aujourd'hui, non institutionnalisée, artisanale, imperméable à l'influence de l'industrie du film⁵.

La « seconde naissance » du dessin animé correspond au passage de la production artisanale à la production industrielle, produit vers 1913-1914, à partir de la construction des premiers studios d'animation. Selon Frederick Winslow Taylor, ce passage nécessite un changement au sein de l'entreprise concernant l'organisation interne entre les employés. Afin qu'une entreprise soit plus rentable, il est nécessaire de standardiser ses produits. L'industrialisation et l'institutionnalisation sont ainsi intrinsèquement liées du fait même qu'elles dépendent toutes deux de la standardisation et de la stabilisation des produits. L'industrialisation mène à l'institutionnalisation, et inversement. Les dessins animés industrialisés sont des produits standardisés, c'est-à-dire des produits conçus sur un même modèle : ils proposent, par exemple, des personnages similaires et un récit toujours teinté du même style d'humour. On recrée un modèle populaire qui a déjà eu du succès auprès du public. Ainsi, le public s'habitue rapidement à ce nouveau genre de films que les *cartoons* et les studios peuvent produire des dessins animés à la chaîne comportant, à chaque fois, de petites différences sur le plan du récit ou de la forme. On retrouve, dans le studio Bray, une

⁵ Évidemment, certaines rares exceptions confirment la règle. Nous pensons aux films de Aardman, comme *Wallace et Grommit*, qui sont conçus en pâte à modeler et pourtant bénéficient du même réseau de distribution que les dessins animés de Pixar et Dreamworks.

organisation qui respecte les principes de base de Taylor, définis dans *Principles of Scientific Management* en 1911 : il modifie la structure interne de son studio de sorte que chaque département soit plus efficace. Globalement, il tente d'augmenter sa productivité, de diminuer les pertes, de standardiser ses produits et de diviser le travail entre ses employés.

John Randolph Bray, Raoul Barré, Paul Terry et les frères Fleischer ont joué un rôle primordial dans l'élaboration de cette nouvelle industrie. Ces producteurs créent des studios d'un genre nouveau et misent très largement sur des innovations technologiques qui ont pour but d'aider à produire toujours plus vite et toujours mieux. Bray a breveté plusieurs inventions dans l'espoir de posséder les droits sur toutes les productions d'animation. Parmi ces inventions, la plus importante pour l'histoire du cinéma d'animation est le *cellulo*, qu'il a breveté avec Earl Hurd. Le *cellulo* sera utilisé dans presque toutes les productions de dessin animé jusqu'à très récemment, au moment où la technologie informatique est devenue la nouvelle norme. Raoul Barré a également breveté des inventions qui seront utilisées pendant plusieurs décennies : la *peg bar*, pour attacher les feuilles sur une barre de repérage, et le *slash system*, pour isoler l'élément à animer. Max Fleischer, de son côté, a eu l'idée de filmer un modèle en prise de vue réelle et de reproduire, à partir d'un calque, les mêmes gestes et les mêmes expressions dans un dessin animé. Cette technique n'est autre que la *rotoscopie*, brevetée en 1915. Elle permet de créer en animation un mouvement naturel et fluide calqué de la réalité en économisant un temps considérable au niveau de la préparation des séquences animées – phase de travail qui, dans l'industrie de l'animation, est souvent la plus longue et la plus coûteuse.

La plupart des premiers animateurs provenaient du milieu de la presse illustrée. Le principe de récurrence de personnages typés et la pratique de la sérialité, inspirés de procédés

issus de l'industrie de la presse et des *comics*, ont eu un effet majeur dans le développement de l'industrie du dessin animé. Cette initiative a permis au dessin animé de se positionner sur un pied d'égalité face à l'industrie du cinéma à prise de vue réelle. Ainsi, les vedettes fictives comme Koko le Clown, Félix le Chat et Betty Boop pouvaient être comparées aux vraies vedettes comme Charlie Chaplin ou Pearl White.

La conception de l'animation selon deux volets – artisanal et industriel – dès la naissance de l'industrie est toujours d'actualité. Cette nature double de l'animation caractérise également, mais dans une moindre mesure, le cinéma à prise de vue réelle. À côté du cinéma hollywoodien, expression parfaitement aboutie de la domination « hégémonique » du cinéma de studio, survit un cinéma d'auteur, conçu en dehors, ou en marge de la sphère d'influence des grands studios. Mais revenons, pour finir, au seul cas de l'animation. D'une part les artistes indépendants préfèrent rester à la périphérie de la grande industrie et refusent d'adhérer aux codes et conventions établies. Que ce soit pour des raisons personnelles ou des raisons artistiques, les créateurs indépendants préfèrent rester en marge de la grande industrie. Ils peuvent se démarquer davantage en refusant d'adhérer aux conventions établies plutôt qu'en travaillant au sein de l'industrie. Cohl a été un de pionniers de l'approche artisanale et on peut nommer bien d'autres artistes à travers l'histoire qui ont suivi ses traces, notamment les frères Quay, Jiří Trnka, Bill Plympton, les artistes indépendants de l'Office national du film du Canada (ONF) comme Norman McLaren, etc. D'autre part, l'animation industrielle est le fruit des studios qui calquent leur modèle sur l'industrie du cinéma à prise de vue réelle. Pensons aux frères Max et Dave Fleischer, à Walter Lantz, mais aussi aux grands studios d'aujourd'hui que sont Disney, Pixar et Dreamworks. Les techniques utilisées au sein des deux approches sont diverses et évoluent avec le temps. Dès les années 1915, les studios ont utilisé

principalement le cellulo, puisqu'il favorisait le travail à la chaîne. En d'autres termes, ces premiers studios d'animation qui ont émergé à New York dès la première moitié des années 1910 ont, en quelque sorte, forgé le dessin animé industriel que nous connaissons aujourd'hui.

Bibliographie

- Auriol, Jean-Georges. 1930. « Les premiers dessins animés cinématographiés : Émile Cohl ». *La Revue du cinéma*, 6 janvier, p. 12-19.
- Bendazzi, Ginnalberto. [1988] 1991. *Cartoons. Le cinéma d'animation, 1892-1992*. Traduit de l'italien par Marina Gagliano. Paris : Liana Levi.
- Bowser, Eileen, et Ann Martin. 1986. « John Randolph Bray ». Microfilm. Dans *The Merritt Crawford Papers*. Bobine 1. Frederick (MD) : University publications of America.
- Callahan, David. 1988. « Cel Animation : Mass Production and Marginalization in the Animated Film Industry ». *Film History*, vol. 2, n° 3 (septembre-octobre), p. 223-228.
- Carlson, Wallace. 1915. « The Animated Cartoon ». *Movie Pictorial*, p.6.
- Chemartin, Pierre et Dominique Noujeim. 2009. « De Fantoche à Bobby Bumps : l'émergence du dessin animé ». *Cinéma et cie*, vol. 10, n° 14-15, p. 39-47.
- Chemartin, Pierre et Philippe Gauthier. 2010. « “Le Dernier cri des dessins animés” : pérennité des attractions et nouveauté cinématographique ». Dans François Amy de la Bretèque (dir.), *Les Cinémas périphériques dans la période des premiers temps*, p. 327-336. Actes du 10^e Congrès international (Girona-Perpignan, 16-21 juin 2008). Perpignan : Presses universitaires de Perpignan.
- Chemartin, Pierre et Nicolas Dulac. 2010. « La figure du garnement aux premiers temps du comic strip et de la cinématographie ». Dans Alain Boillat (dir.), *Les cases à l'écran : bande dessinée et cinéma en dialogue*, p. 123-146. Genève : Georg.
- Cohl, Émile. 2007 [1920]. « Les dessins animés et à trucs ». *Le Journal du ciné-club*, p.4-6. Réédité dans *1895*, n° 54 (décembre), vol. 1, p. 301-315.
- Cohl, Émile [J.-B. de Tronquières]. 2007 [1925]. « Dessins animés ». *Larousse mensuel*, n° 222, p. 861-864. Réédité dans *1895*, n° 54 (décembre), vol. 1, p. 307-315.
- Crafton, Donald. 1982. *Before Mickey : The Animated Film. 1898-1928*. Cambridge-Londres : MIT Press.

- Crafton, Donald. 1990. *Émile Cohl, Caricature, and Film*. Princeton : Princeton University Press.
- Croy, Homer. 1918. *How Moving Pictures are Made*. New York : Harper and Brothers.
- Fitzsimmons, John A. 1984. « Windsor McCay ». *Cartoonist Profiles*, n°64 (décembre).
- Furniss, Maureen. [1998] 2007. *Art in Motion : Animation Aesthetics*. Édition révisée. Sydney : John Libbey & Co.
- Gaudreault, André. 2008. *Cinéma et attraction : pour une nouvelle histoire du cinématographe*. Paris : CNRS éditions.
- Gaudreault, André. 1988. *Du littéraire au filmique*. Paris: Méridiens-Klincksieck.
- Gaudreault, André. 1984. « “Théâtralité” et “narrativité” dans l'œuvre de Georges Méliès ». Dans M. Malthête-Méliès (dir.), *Méliès et la naissance du spectacle cinématographique*, p. 199-219. Paris : Klincksieck.
- Gaudreault, André. 1984. « Narration et monstration au cinéma ». *Hors Cadre*, vol. 2 (avril), p. 87-98. Paris : Université Paris VIII.
- Gaudreault, André et Philippe Marion. 2000. « Un média naît toujours deux fois ». *Sociétés & Représentations*, n° 9, p. 21-36. Paris : Publications de la Sorbonne.
- Gili, Jean A., Michèle Lagny, Michel Marie et Vincent Pinel (dir.). 1995. *Les Vingt premières années du cinéma français*. Paris: Presses de la Sorbonne Nouvelle.
- Gunning, Tom. [1986] 2006. « The Cinema of Attraction[s] : Early Film, its Spectator and the Avant-Garde ». Dans Wanda Strauven (dir.), *The Cinema of Attractions Reloaded*, p. 381-388. Amsterdam : Amsterdam University Press.
- Jean, Marcel. 1995. *Le Langage des lignes et autres essais sur le cinéma d'animation*. Laval : les 400 coups
- Kaufman, J.B. and Russell Merritt. 1993. *Walt in Wonderland. The Silent Films of Walt Disney*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Lutz, Edwin G. 1998 [1920]. *Animated Cartoons : How They are Made, Their Origin and Development*. Bedford : Applewood Books.

- Méliès, Georges. 1932. « L'importance du scénario ». *Cinéa*, n° 24, p. 23-25.
- Pavis, Patrice. 1980. *Dictionnaire du théâtre, termes et concepts de l'analyse théâtrale*. Paris : Éditions sociales.
- Peary, Danny et Gerald Peary. 1980. *The American Animated Cartoon : a Critical Anthology*. New York : Dutton.
- Pelletier, Louis. 2012. « The Fellows Who Dress the Pictures : Montreal Film Exhibitors in the Days of Vertical Integration (1912-1952) ». Thèse de doctorat, Montréal, Université de Concordia.
- Pougin, Arthur. 1885. *Dictionnaire historique et pittoresque du théâtre et des arts qui s'y rattachent*. Paris : Firmin-Didot.
- Simard, Denis. 1999. « De la nouveauté du cinéma des premiers temps ». Dans André Gaudreault, Germain Lacasse et Isabelle Raynaud (dir.), *Le cinéma en histoire*, p. 29-54. Québec : Nota Bene.
- Smith, Conrad. 1980. « The Early History of Animation ». Dans Danny Peary et Gerald Peary (dir.), *The American Animated Cartoon. A Critical Anthology*, p. 3-11. New York : A Dutton Paperback.
- Stephenson, Ralph. 1967. *Animation in the Cinema*. London-New York: Zwemmer/Barnes & Co.
- Taylor, Frederick Winslow. 1911. *The Principles of Scientific Management*. New York: Harper.
- Tomasovic, Dick. 2006. *Le corps en abîme : sur la figurine et le cinéma d'animation*. Pertuis : Rouge Profond
- Wells, Paul. 2002. *Animation : Genre and Authorship*. Londres : Wallflower.
- Wells, Paul. 1998. *Understanding Animation*. Londres-New York : Routledge.
- Williams, Raymond. 2005. « Base and Superstructure in Marxist Cultural Theory ». *Culture and Materialism*. Londres : Verso.

Willoughby, Dominique. 2009. *Le Cinéma graphique. Une histoire des dessins animés : des jouets d'optique au cinéma numérique*. Paris : Éditions Textuel.