

ALICE COMEDIES

Walt Disney, 1924-26, animation, noir et blanc, 42 minutes.

Entre imitation et expérimentation : aux origines du style Disney

Le point de vue de Damien Keller

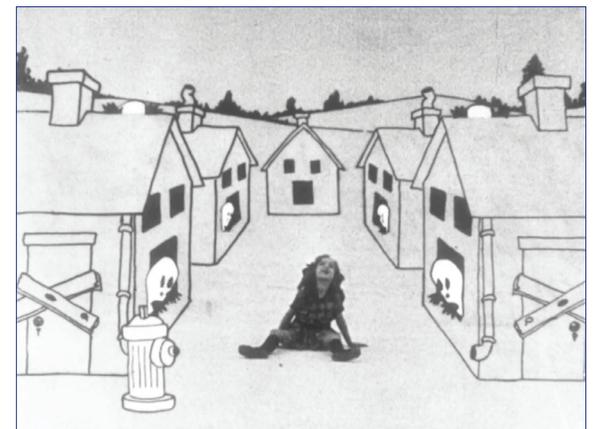
Le cinéma d'animation ne commence pas avec Mickey Mouse. L'œuvre enchantée de Walt Disney non plus, comme en témoigne ce programme de quatre courts métrages prélevés dans la série des *Alice Comedies*. Réalisée de 1923 à 1927, cette série de films d'animation muets en noir et blanc transforme Walt Disney de débutant ambitieux en un producteur expérimenté. Véritable laboratoire d'expérimentation, cette première étape est marquée à la fois par l'élaboration et la recherche de reconnaissance d'un savoir-faire technique, par une volonté d'innovation technologique, par une stratégie d'imitation des productions animées et burlesques à succès de l'époque mais aussi par la construction d'une personnalité artistique.

DISNEY AVANT MICKEY

Intéressé par le dessin et le cinéma depuis l'enfance, Disney a commencé à travailler très jeune. En 1920, il anime d'abord quelques dessins animés publicitaires avec son ami Ub Iwerks qui deviendra un de ses plus proches collaborateurs. Il se lance ensuite, armé d'un manuel élémentaire sur cet art nouveau qu'est encore l'animation,

dans la réalisation de courtes séquences qui, sous le titre de *Newman Laugh-O-Grams*, seront insérées dans un programme d'actualités filmées locales. Disney y mêle déjà les prises de vues réelles à l'animation. Au début des années 1920, la mode est en effet au film hybride, mêlant « live-action » et scènes d'animation. Une série connaît notamment un grand succès : *Out of the Inkwell*. Cette œuvre des frères Fleischer produite de 1919 à 1929 met en scène le conflit perpétuel entre un dessinateur et un clown de sa création - Koko -, personnage issu d'un encrier qui cherche sans cesse à s'échapper de sa toile pour dialoguer avec son créateur et se risquer dans le monde réel qui entoure la table de l'animateur.

Du printemps à l'été 1923, Disney travaille alors à la réalisation d'un film intitulé *Alice's Wonderland* pensé comme une réponse innovante à la proposition esthétique des Fleischer. Si, chez les frères Fleischer, les toons faisaient irruption dans le monde réel, Disney propose un voyage inverse : ce sont les acteurs en chair et en os qui s'incrument dans le monde des cartoons pour y vivre de folles aventures. Le film met en scène les aventures d'une petite fille, Alice, qui commence par visiter un studio d'animation. Frappant à la porte, elle découvre un dessinateur assis à sa table de travail l'invitant à entrer pour lui permettre d'assister au processus d'animation de ses



personnages. Fascinée par les dessins animés et sa visite du studio Disney, Alice investit en rêve le pays de Cartoonland, monde graphique issu de son imaginaire formaté par les productions animées de l'époque. Pour incarner Alice, Disney engage une très jeune actrice d'à peine 5 ans, Virginia Davis, déjà excellente artiste burlesque étudiant le théâtre et la danse. L'épisode reste cependant temporairement inachevé et non diffusé car le studio monté par Disney fait faillite en juillet 1923.

Toujours décidé à faire des films, Disney décide alors de partir pour Los Angeles avec la bobine de ce film en guise de carte de visite pour essayer de trouver un emploi à Hollywood. En septembre 1923, Margaret Winkler, importante productrice et distributrice de films d'animation (elle distribue notamment la série des frères Fleischer *Out of the Inkwell*) lui propose un contrat pour terminer *Alice's Wonderland* et réaliser de nouveaux épisodes dans le même univers. De 1923 à 1927, toute la production du premier studio Disney est ainsi consacrée à la réalisation de 56 nouveaux épisodes des *Alice Comedies*. Le personnage d'Alice est interprété successivement par Virginia Davis pendant deux ans puis par Dawn Evelyn Paris (pour un seul film en 1925), par Margie Gay (de 1925 à 1927), et enfin par Lois Hardwick pour les derniers courts métrages. Datant de 1923, les premiers épisodes de cette série joviale, exubérante et animale sont présents dans le programme dans un ordre différent de celui de leur diffusion initiale. Il s'agit de *Alice's Day at Sea (Une journée à la mer)*, *Alice's Spooky Adventure (La Maison hantée)* et *Alice's Wild West Show (Le Pesteacle de Far West)*. Le troisième film du programme, *Alice the Fire Fighter (Alice chef des pompiers)*, appartient quant à lui à la 3^e saison des *Alice Comedies* réalisés en 1926 avec un nouveau studio d'animation, de nouveaux procédés et une nouvelle actrice (Margie Gay). La disparition de la comédie enfantine en prise de vues réelle dans cet épisode est emblématique de l'évolution de la série qui marque rapidement la préférence de Disney pour l'animation. Alice sera reléguée rapidement au statut de personnage secondaire dans des histoires où elle n'a guère plus trop d'importance et délègue la conduite de l'action au chat Julius.

Pour le spectateur contemporain familier des longs métrages Disney, ces quelques épisodes prélevés dans la toute première série du célèbre créateur apparaissent fort singuliers et éloignés au premier abord de la « signature » Disney telle qu'elle a pu se construire au cours de son premier âge d'or, entre 1937 et 1942 (période de réalisation de *Blanche-Neige et les Sept Nains*, de *Pinocchio*, de *Fanta-*

sia et surtout de *Bambi*). En effet, au cours des années 1920, Disney est avant tout dans une logique où, avant même de construire une esthétique reconnaissable, il doit investir une industrie très concurrentielle et faire la preuve d'un savoir-faire qu'il lui reste à acquérir. Les *Alice Comedies* forment une série de dessins animés d'imitation reprenant de nombreuses formules de l'époque, tant dans le cinéma d'animation que dans le cinéma en prise de vues réelles. La série est ainsi au croisement des dessins animés des frères Fleischer (*Out of the Inkwell*) mais aussi de ceux de Otto Messmer et Pat Sullivan (*Félix le chat*). Si les premiers Disney doivent pour beaucoup à Sullivan dans le trait et les aplats noirs pour le graphisme, ainsi que dans la mise en scène d'histoires animales, la série se construit également sur l'influence fortement marquée du cinéma burlesque, et notamment des films de Charlie Chaplin, Buster Keaton, Hal Roach ou Mack Sennett.

DES CORPS EN MOUVEMENT

L'influence notable du cinéma burlesque donne aux *Alice Comedies* une tonalité bien différente des films Disney de l'âge d'or qui reposent sur une esthétique la plus réaliste possible, la plus proche de la vie, sur un travail des personnages de façon psychologisée autour d'une narration qui est au centre de l'œuvre. Dans cette optique, le personnage disneyen possède trois caractéristiques principales : l'anthropomorphisation des animaux ou des objets, une caractérisation très typée, et une capacité à créer l'empathie ou le rejet par sa personnalité. Influencée par le burlesque, la forme du dessin animé Disney dans les années 1920 est au contraire celle du cartoon, qui suppose une relation au personnage différente. Dans les *Alice Comedies*, le scénario importe moins que l'enchaînement des situations et des gags. Cette forme comique se veut avant tout l'expression d'une vitalité et d'une mécanique ambulatoire portées par un personnage central (en l'occurrence Alice pour les premiers épisodes, puis Julius le chat), qui cristallise les gags autour de lui. Très peu de caractérisation des personnages, de psychologie ou de progression dramatique mais une succession rapide de gags visuels. L'exigence pour Disney, cartoonist parmi tant d'autres pendant la période du muet, est de parvenir à faire rire le public le plus possible. Sa première société ne s'appelle pas par hasard « Laugh-O-Gram », qu'on pourrait traduire en français par « Rire-O-Gramme » ou



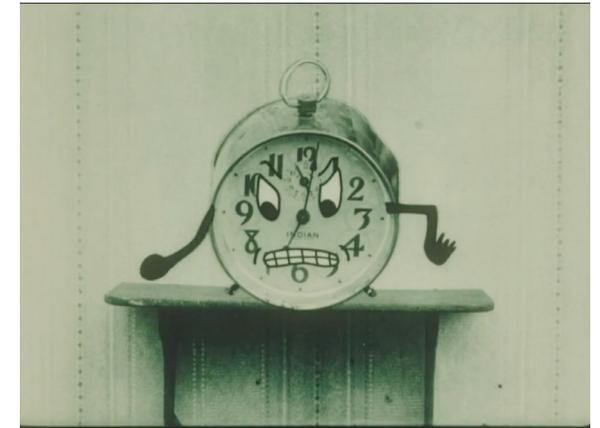
« Rire-O-graphe ». Après la réalisation de l'épisode pilote *Alice's Wonderland* en décembre 1923, Margaret Winkler, distributrice d'une grande partie des cartoons new-yorkais de l'époque, invite Disney pour les prochains épisodes de la série à « injecter autant d'humour que possible ». Les attentes du public étant sévères en matière de rythme et de gags, injonction est faite de supprimer tout temps mort pour augmenter l'attractivité des films. Le contexte est celui du grand succès d'un certain cinéma burlesque, que les Anglo-Saxons appellent *slapstick comedy*, qui va contaminer le dessin animé à partir des années 1910 et donner la forme cartoon.

Disney commence ainsi sa carrière au sein d'un genre américain, le cartoon, dont l'esprit repose sur la caricature, l'incongruité et le non-sens, le délire ravageur et violent d'esprits non-normés ou encore la répétition des running gags. Ce nouveau genre de dessin animé se définit comme un mélange entre la représentation de personnages animés pourvus d'une personnalité – comme Félix le chat ou Betty Boop – et l'humour du *slapstick*. Les *Alice Comedies* s'inscrivent ainsi dans la lignée des burlesques et autres *slapsticks* des années 1920. La bande d'enfants aperçue aussi bien dans *Le « Pestacle » de Far West* que dans *La Maison hantée* évoque la série burlesque *Our Gang (Les Petites Canailles)*, créée par Hal Roach en 1922, centrée sur les aventures d'un groupe d'enfants qui se chamaillent sans cesse avec leurs voisins, d'autres enfants aussi teigneux qu'eux. Un chien, Pete the Pup (un gros bouledogue avec un curieux anneau noir autour de l'œil), complète la bande. Si peu de chats ont laissé un nom dans le cinéma burlesque, les chiens ont souvent été des vedettes incontestées dans les films de Hal Roach ou Mack Sennett. Il n'est dès lors pas surprenant de voir la série des *Alice Comedies* commencer dans l'épisode *Une journée à la mer* avec un chien comme compagnon des aventures d'Alice.

Employant les motifs du coup, de la chute, de la poursuite, du choc, de la glissade ou encore de la collision, *slapstick* (signifiant littéralement « bâton pour frapper ») et cartoon se construisent autour d'un comique du corps violenté et malmené. Dénué de logique psychologique, le gag repose sur un comique physique et violent où les corps, comme les objets, sont brutalisés et sujets à catastrophes : il s'agit d'innombrables et répétitives histoires de fesses bottées, piquées, fessées ou brûlées, d'oreilles tirées ou encore de nez tordus. Les cartoons sont également riches en histoires de queues, notamment les queues de chats en forme de gourdin, gros trait noir hérité du Félix dessiné par Otto Mesmer ressemblant au

big stick des cops du *slapstick*. Dans *La Maison hantée*, Alice transforme un point d'interrogation au-dessus d'elle en cette matraque policière noire pour en finir avec les fantômes qui la poursuivent, tandis que Julius le chat use de sa queue noire pour les assommer. L'épisode *La Maison hantée* use de la figure de la maison hantée (à l'instar de Buster Keaton dans *Malec chez les fantômes* en 1921) pour justifier les multiples accidents survenant à Alice dès son entrée. Les gags reposent ainsi sur la trajectoire d'un corps physiquement attaqué par la maison : après la découverte d'un chat noir porteur de malheur elle traverse une cloison la tête la première, fessée par une planche instable puis, propulsée contre un autre mur, elle renverse le fatras d'objet se trouvant sur une étagère, qui ne manquent pas de lui tomber sur la tête. Après s'être cognée contre l'escalier, un court répit survient au cours duquel elle pense en avoir fini avec les coups lancés à son encontre par la maison, mais le plafond lui tombe littéralement sur la tête, entraînant son évanouissement. Dans l'épisode *Alice chef des pompiers*, ce sont les corps des chats, personnages animés, qui sont malmenés. Prisonniers d'un immeuble en feu, ce n'est pas le décor qui les agresse cette fois mais, par un effet d'ironie, les chats pompiers censés les sauver des flammes qui les évacuent des étages en les jetant au sol.

Parmi les effets récurrents de la forme cartoon, la course-poursuite occupe une place centrale. Dans une logique de cour d'école, la principale préoccupation des personnages du cartoon classique semble être de marcher, courir, jouer à se poursuivre et se battre. Les courses-poursuites, cascades et chutes en tout genre ne connaissent plus de limites grâce au dessin qui autorise toutes les exagérations possibles. Les deux parties du « *Pestacle* » de *Far West* prenant place dans l'univers de *Cartoonland* mettent ainsi en scène des situations classiques de course-poursuite. La première est une attaque de diligence par un Indien auquel Alice tente d'échapper, la seconde montre Alice poursuivant un bandit ayant volé un coffre-fort. Le film joue ainsi des deux seules possibilités pour la jeune fille tantôt poursuivie, tantôt poursuivante. Dans *La Maison hantée*, alors qu'Alice et Julius dansent, elle propulse le chat noir dans les airs qui atterrit sur une table où deux fantômes jouent au mah-jong, ce qui déclenche une course-poursuite. Pas de logique narrative et de justification autre que celle de générer des situations de corps en mouvement à travers une course-poursuite, les hordes de fantômes poursuivant Julius rappelant la masse des cops des films burlesques.



Si la course-poursuite en courant ou en nageant est possible, la situation justifie par ailleurs la présence de multiples véhicules, mécaniques ou animaliers, jouant un rôle important dans cette dynamique. Issu du cinéma burlesque (notamment chez Sennett) qui accorde aux véhicules motorisés une place prépondérante procurant une déstabilisation des corps ainsi qu'un mélange de frissons et de rire, l'animation reprend ce principe en l'amplifiant par la création de véhicules inédits telle cette échelle prenant soudain vie et transportant le chat pompier vers l'hôtel en flammes dans *Alice chef des pompiers*. Le problème des gagmen de Sennett se retrouve ici démultiplié : comment, à partir d'un objet donné (une échelle par exemple), obtenir par le biais des potentialités de l'animation un maximum de situations inédites impliquant le mouvement ?

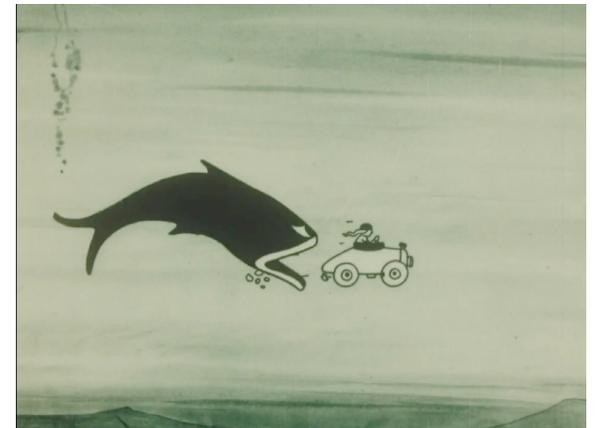
On observe par ailleurs la présence importante dans ces épisodes d'*Alice Comedies* d'éléments visuels issus de la forme bande dessinée (les *comic strips* ou *funnies* américains). De nombreuses onomatopées animées surviennent par exemple dans *Le « Pestacle » de Far West* pour signifier la violence d'un combat violent qui reste hors-champ entre Alice et l'Indien qui la poursuit. Au début d'*Une journée à la mer*, une bulle contenant une bûche sciée en animation vient signifier le sommeil profond du chien. Ces quelques exemples marquent le rapprochement entre cartoon et bande dessinée, qui aura tendance à s'effacer par la suite des dessins animés Disney mais qui témoigne bien de la filiation entre ces deux pratiques artistiques. Historiquement, le cartoon désigne en effet un dessin à valeur humoristique ou caricaturale, avant d'être « sérialisé » dans le cadre de petites histoires en plusieurs cases, nommées *cartoon strips* en Angleterre et, plus tard, bandes dessinées en France. Il est plus aisé de déceler les premières bases institutionnelles du dessin animé dans la presse illustrée que dans l'institution cinéma telle qu'elle se dessine à partir de la fin des années 1900. L'émergence de l'*animated cartoon* repose ainsi sur une autre forme médiatique, le *comic strip*, c'est-à-dire sur une pratique graphique singulière qui sera, dans le courant du XXe siècle en France, rattachée à la notion, beaucoup plus large, de bande dessinée.

Cette veine cartoonesque présente dans les *Alice Comedies* sera progressivement abandonnée par Disney mais fut perpétuée dans les années 30 par Max Fleischer, notamment avec le personnage de Betty Boop. L'âge d'or du cartoon, dans les années 1940 et 1950, développe la structure burlesque des gags, des poursuites, de la répétition à travers une multitude de personnages (Woody

Woodpecker, Tom et Jerry, Bugs Bunny, Daffy Duck, Speedy Gonzales...). Le dessin animé Disney, lui, quittera la forme cartoon dans ses longs métrages qui instituent la perte du lien parental comme une obsession, à travers un grand voyage émotionnel où le pathos l'emporte sur le gag absurde. Avec le succès de ces films, l'univers disneyen évoque désormais la diffusion d'un imaginaire normé formatant les contes de fées sur le modèle d'un *american way of life* utopique valorisant d'une part la notion de travail et de mérite, et d'autre part la complémentarité entre un homme dominant et une femme dévouée. Disney formate ainsi ses contes au niveau de ses propres croyances en une cellule familiale structurée autour d'une figure paternelle forte ou autour d'un cercle d'amis quand la famille réelle n'existe plus. Ses longs métrages vont creuser la représentation d'une figure de féminité idéalisée, passive, éthérée, « pure », à travers de jeunes filles belles, rêveuses et ménagères parfaites attendant l'arrivée du prince charmant. Ce fantasme de la grâce qui se concrétise notamment dans le corps de la ballerine, canon de beauté de référence européenne et classique, féminité qui ne pourra longtemps exister que sous les traits d'une jeune princesse mutine et danseuse, schéma figé et obsolète mais assurance pour Disney d'une reconnaissance culturelle bourgeoise.

SOIS BELLE ET TAIS-TOI ?

Au premier abord, il est assez surprenant de constater combien Alice, première héroïne Disney, se distingue de cette représentation stéréotypée. Espiègle, un brin délurée, fumant le cigare et allant jusqu'au bras d'honneur, elle n'a rien de la princesse passive. C'est une jeune fille au caractère bien trempé qui n'hésite pas à se battre contre ses ennemis, qu'ils soient réels ou imaginaires. Dans les premiers épisodes, personne ne vient à son secours. Personnage actif et combatif, moteur de l'aventure, elle n'a besoin d'aucune aide pour l'emporter sur les Indiens ou les bandits dans *Le « Pestacle » de Far West* ou pour échapper à une baleine qui menace de la dévorer dans *Une journée à la mer*. Dans *La Maison hantée*, courageuse et téméraire, elle est la seule de la bande à oser pénétrer dans la supposée maison hantée afin d'y récupérer la balle égarée. La fin de l'épisode sur une tonalité romantique avec Julius lui baisant la main ne sert qu'à justifier le retour au monde réel où l'on découvre le chat noir léchant la main d'Alice, provoquant ainsi son réveil.



Cependant, au fil des épisodes, Alice tend à n'être plus qu'une simple spectatrice des aventures animées, réagissant aux actions de Julius devenu centre de l'action par des gestes exagérés, comme on peut le voir dans *Alice chef des pompiers*, qui date de 1926, où son rôle se limite à l'encourager dans ses actions. Dès le dixième épisode de la série, intitulé *Alice et les trois ours* (fin 1924), elle incarne la demoiselle en détresse attendant d'être sauvée, rôle stéréotypé qui sera ensuite celui de Minnie et des princesses Disney.

Cette évolution se voit également dans le choix des interprètes féminines, qui montre bien l'adaptation de Disney aux goûts du public. Dans les premiers épisodes, Alice est incarnée par Virginia Davis, actrice au visage poupin encadré de blondes anglaises, vêtue de culottes enfantines et de sages sarraus quadrillés. L'épisode *Alice chef des pompiers* montre une Alice au physique bien différent : Margie Gay, avec ses cheveux bruns coupés court sous son chapeau cloche, ressemble dans ses robes plus sophistiquées aux *flappers* des Années folles, jeunes femmes adoptant la mode garçon. Ce changement d'actrice révèle à fois une transformation des modèles de féminité dans la société américaine et également une autre perception de l'enfance. Virginia Davis incarne le modèle d'innocence courageuse, comme Mary Pickford au cinéma, actrice populaire du début des années 20 célèbre pour ses personnages de femme-enfant à travers l'innocence à tout rompre d'adolescentes courageuses aux traits et actions similaires à ceux traditionnellement attribués aux garçons.

Le personnage d'Alice s'inscrit dans un mouvement d'apparition de films questionnant ou redistribuant les traditionnels rôles sociaux des sexes et défiant la domination masculine. Dans ces films immensément populaires, les vedettes féminines sont des actrices sportives dont le rôle au sein de la fiction est central. Définissant un nouveau type de féminité, ces *serial queens* se comportent héroïquement face à toutes sortes de dangers, accidentels ou criminels. Ce modèle de la femme en danger qui parvient souvent à se tirer toute seule du danger avant l'arrivée du mâle sauveteur est celui de plusieurs séries de feuilletons américains pendant la période allant de la Première Guerre mondiale aux années 20. Virginia Davis se rapproche ainsi de Pearl White, héroïne des *serials* *Les Périls de Pauline* et *Les Mystères de New York* en 1914, qui incarne une femme moderne pleine d'initiatives, sachant conduire, à qui aucun « méchant » ne pouvait nuire. Elle évoque également l'héroïne de *The Hazards of Helen* (1914-1917), courageuse télégraphiste du chemin

de fer qui évite chaque semaine in extremis de terribles catastrophes ferroviaires, ainsi que les multiples personnages incarnés par la très populaire Ruth Holland, qui déploie une panoplie de prouesses physiques, Ruth Stonehouse, qui monte à cheval et joue du revolver, et quatre autres personnages féminins dans un serial western intitulé *The Masked Rider* (1919).

Le personnage d'Alice témoigne par ailleurs d'une époque où l'enfance est perçue comme un âge de la vie de genre neutre, où les activités entre filles et garçons sont indifférenciées jusqu'à l'âge adulte. La théorie du développement de l'enfant ne marque alors pas de différence entre les sexes. C'est ainsi qu'Alice peut s'essayer à un éventail de professions diversifiées sur le plan genré (pompier, toréador, commandante d'armée...). Dans *Le « Pesteacle » de Far West*, elle endosse successivement les rôles sociaux de chef d'orchestre, metteur en scène, actrice, cow-boy puis shérif. Elle évoque la figure d'Annie Oakley, une des femmes légendaires de l'Ouest américain, célèbre pour sa redoutable précision au tir, dont l'un des tirs les plus célèbres est celui où elle enlevait les cendres d'une cigarette dans la bouche de son mari. Figurant parmi les premiers films du cinéma (*Annie Oakley tirant à la Winchester*, 1894), elle a rejoint en 1885 avec son mari le Wild West Show où elle est surnommée « la petite femme au tir sûr ».

Margie Gray apparaît de son côté emblématique d'une nouvelle image de la féminité qui entre en compétition avec ce modèle dans la seconde moitié des années 1920. Avec sa coupe au carré brune, elle rappelle la *flapper* incarnée au cinéma par Colleen Moore. Ce nouveau modèle normatif de féminité devenu référence valorise une nouvelle esthétique du corps féminin : la *flapper girl* des *Roaring Twenties* porte la robe et le cheveu courts, les yeux cernés de noir, agrandis par l'épilation des sourcils, le rouge à lèvres et le vernis à ongles (la coupe garçon de Colleen Moore, qui inspirera Louise Brooks, se retrouve en version blonde chez Marion Davies, ondulée chez Clara Bow et Beatrice Lillie). Derrière ce look androgyne, une visée initialement féministe rapidement récupérée par une société bourgeoise et patriarcale mettant en avant une dimension commerciale de la féminité, qui favorise l'essor de la *beauty culture*. Issue de la classe moyenne et bourgeoise, la *flapper*, dans sa représentation cinématographique, désigne une femme mince et jeune qui aime séduire et s'amuser tout en s'occupant de sa maison et de son ménage. À travers ce modèle, le cinéma valorise une représentation de femme passive qui joue les princesses mais attachée à un



Grand Pesteacle de Far West



rôle traditionnel allant de la vierge à la vamp. Par la suite, il est à noter combien Disney a su avec ses différentes princesses coller aux stéréotypes de féminité véhiculés à chaque époque, notamment par le cinéma, tout en restant dans une vision globalement aliénante des assignations de genre.

RÉPÉTITIONS ET VARIATIONS

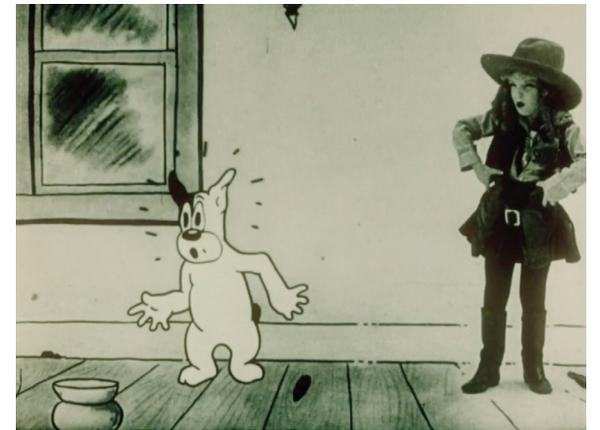
À côté de ces surprises pour le spectateur familial des productions Disney, la série des *Alice Comedies* est également l'occasion de retrouver les motifs personnels de l'univers Disney en germe. Walt Disney va tout d'abord travailler à répéter les situations et univers explorés dans les *Alice Comedies* dans ses autres séries, notamment les Mickey Mouse des années 1930. Le film *Combattants du feu* (1930) dans lequel Mickey fait partie de l'équipe des pompiers, est clairement conçu comme un remake d'*Alice chef des pompiers*, la structure et certains gags restant inchangés. La situation de la maison hantée sera reprise en 1929 dans *The Haunted House*. Quant à l'univers du western, il constitue un élément central de l'imaginaire Disney que l'on retrouvera dans un autre épisode d'*Alice Comedies* intitulé *Alice's Spanish Guitar* (1926), qui connaîtra un remake avec Mickey sous le titre *Mickey gaucho* en 1928. Enfin, le personnage de la pieuvre comme méchant de l'univers marin d'*Une journée à la mer* se retrouvera à l'identique dans *Frolicking Fish*, *Silly Symphonie* de 1930.

Par ailleurs, l'imaginaire Disney se structure depuis ses débuts par l'importance accordée aux écrits d'auteurs européens (Charles Perrault, les frères Grimm, Lewis Carroll...) transposés dans un univers américain. Alors que la plupart des spectateurs sont familiers de la version Disney de 1951 d'*Alice au pays des merveilles*, peu savent que les aventures Disney avec Alice commencent dès les années 1920, le titre du pilote *Alice's Wonderland* ne laissant guère de doute quant à l'inspiration carrollienne de la série. Ce premier épisode raconte comment, en pénétrant en rêve dans l'espace fantasmagique des toiles qu'elle a contemplées dans le studio de cartoon, la petite Alice opère à sa manière une traversée du miroir, même si ce passage de seuil n'est jamais concrètement représenté à l'écran, Disney ne la filmant pas littéralement intégrer une toile. Il n'est pas inutile de rappeler, par ailleurs, que l'adaptation en long métrage sorti en 1951 devait à l'origine être tournée sur le modèle hybride de la série

disneyenne originelle. Dès 1933, en effet, Disney envisageait un long métrage *Alice au pays des merveilles* avec Mary Pickford dans le rôle principal, avant que Ginger Rogers puis Luana Patten ne soient envisagées en 1945. Ce n'est que l'année suivante que Disney aurait finalement opté pour un film intégralement animé. Inspiration centrale pour plusieurs attractions des parcs Disney, le récit d'*Alice au pays des merveilles* par Lewis Carroll constitue bien un texte fondateur pour la Walt Disney Company. On le retrouve dans cette première série des *Alice Comedies*, dans un cartoon de 1936 avec Mickey Mouse intitulé *De l'autre côté du miroir*, dans l'adaptation en dessin animé de 1951, ainsi que dans le film de Tim Burton réalisé en 2010.

Par ailleurs, dans leur forme même valorisant l'attraction sur la narration, les épisodes d'*Alice Comedies* accordent une place importante à la danse, à la musique et au mouvement chorégraphique, éléments centraux de l'imaginaire Disney où le dessin animé est pensé comme un art second du mouvement dont le premier référent reste la danse. On sait l'importance des moments de danse dans les films Disney, les moments chorégraphiques étant souvent de petits climaxes célébrant une étape importante du parcours initiatique du personnage principal dans ses films narratifs ultérieurs. Son cinéma témoigne en effet d'un goût certain pour les séquences dansées qui appelle la musique. Disney est fasciné par le rythme, la pulsation, la musique même dans des courts d'animation muets sur lesquels il n'a aucune maîtrise de l'accompagnement musical qui sera fait par un joueur de violon local ou un gérant de salle de spectacle. Les cartoons disneyens muets appellent le son, ils l'implorent même. Les films accumulent les chorégraphies d'animaux et de choses, les éjections de notes et de musiques, l'agitation fébrile des personnages débouchant sur la danse. Avec la série des Mickey Mouse, il mise tout sur le son et la musique, et de nombreux cartoons Disney de cette période sont presque intégralement dansés et chantés (en 1930, *Just Mickey* mais aussi *Concert rustique* ou *Monkey Melodies* sont exemplaires).

Cet imaginaire musical prend forme avec la série des *Alice Comedies* où musique et danse servent souvent de point de départ dans chaque univers visité. Si Le « Pestaclé » de *Far West* débute par un court concert d'Alice et sa bande, l'impératif de la danse se fait rapidement sentir dans *La Maison hantée* dès la rencontre avec le chat Julius à Fantômeville. Des notes de musiques dessinées virevoltent autour des deux comparses. La queue du chat se met à



trembler et transmet ses mouvements oscillants au reste du corps. Non loin de là, un concert en plein air, un fantôme est au piano et fait danser ses collègues d'effroi. Alice et Julius se prêtent aussi à la danse, ils ne peuvent y résister. Dans *Une journée à la mer*, c'est après avoir chaviré qu'Alice tombe sur des poissons et autres animaux marins en train de jouer de la musique et de danser, invitant Alice à faire de même. Dans ces exemples, la danse remplit plusieurs fonctions. Elle permet tout d'abord de produire un spectacle amusant dans la tradition de l'entertainment américain. Elle offre ensuite la possibilité de produire un rapprochement entre personnages animés et personnage en prise de vues réelles, entre Julius et Alice, de faire accepter des régimes visuels hétérogènes dans un univers harmonieux et cohérent. Julius est un « vrai » personnage pour le spectateur car il danse avec une « vraie » petite fille et Alice est bien intégrée au monde animé car elle danse avec Julius comme les fantômes dessinés. Une danse qui suppose leur rapprochement, leur articulation, leur unisson et renforce leur crédibilité. Enfin, la danse donne, selon une expression chère à la firme, l'illusion de la vie aux personnages animés. La danse permet en effet de créer des mouvements reconnus par le spectateur comme réalistes et de donner à l'imaginaire l'aspect de la vie. Grâce à la danse, Disney compose un réalisme plausible avec des corps qui obéissent au poids de la physique, de la gravité, du déplacement. La danse lui permet ainsi de quitter le côté caricatural du cartoon pour entrer dans une forme de réalisme magique.

Pour conclure sur l'importance des *Alice Comedies* dans la construction du canon Disney, le film hybride entre animation et prise de vues réelles va constituer un modèle à succès qui marquera l'histoire du studio, du *Dragon récalcitrant* (1941) à *Saludos Amigos* (1942), des *Trois Caballeros* (1944) à *Mary Poppins* (1964), de *L'Apprentie sorcière* (1972) à *Peter et Elliott le Dragon* (1978), de *Qui veut la peau de Roger Rabbit* (1988) à *Il était une fois* (2007) en passant par le récent *Le Retour de Mary Poppins* qui joue une fois encore sur cette hybridation. La série des *Alice Comedies* raconte les voyages imaginaires d'Alice, personnage en prise de vues réelles, dans l'univers de *Cartoonland* suite à la visite matricielle du studio d'animation tenu par Walt Disney. Pour figurer cet univers personnel, Disney opte rapidement pour une nouvelle technique permettant de faciliter la rencontre entre dessin animé et prises de vues réelles, en filmant d'abord la petite fille sur un fond intégralement blanc, puis en refilmant image par image, sur la même pellicule, l'animation

volontairement réalisée de manière dépouillée, sur un décor blanc, afin de permettre une surimpression sans superposition visuelle entre Alice et les éléments dessinés.

Les épisodes semblent donc, à première vue, opposer un monde irrationnel et magique, *Cartoonland*, et un monde rationnel, celui de l'Amérique des années 1920. La petite Alice se voit ainsi projetée dans un univers auquel son corps concret ne peut appartenir, en dépit de l'indéniable appartenance de ce monde à son imaginaire. En choisissant de nommer son épisode pilote *Alice's Wonderland*, Disney place donc d'emblée l'univers du cartoon sur le plan du rêve et de l'imaginaire, là où la prise de vues réelles renvoie, pour sa part, à la réalité. La première incursion d'Alice au sein de son univers dessiné s'opère à la faveur d'un rêve. Le carton du film précédant le voyage précise en effet que « ce que vit Alice aurait fait battre le cœur de n'importe quelle petite fille... Alors cette nuit, lorsque vint le marchand de sable... » Distinction clairement admise par Disney, non pas seulement entre deux régimes de représentation bien différents, mais plus encore entre deux mondes, entre deux univers compartimentés : la réalité d'un côté, symbolisée par la prise de vues réelles, et le rêve de l'autre, que métaphorise le dessin animé. Dans les épisodes suivants, elle investit le monde imaginaire de *Cartoonland* soit une fois de plus par le biais du rêve (*Une journée à la mer* et *La Maison hantée*), soit par le fait de raconter une histoire à un auditoire à deux reprises dans *Le « Peste » de Far West*.

La structure binaire de chaque épisode au début de la série, l'introduction et la conclusion en prise de vues réelles s'opposant au développement des péripéties en animation, paraît indéniablement tracer une frontière – au moins en termes de structure narrative – entre deux univers qui tendent à s'exclure. C'est bien souvent la confrontation à un réel décevant qui amène Alice à s'évader vers le royaume onirique qu'ont tissé pour elle les animateurs de cartoon du premier épisode. Sa place à *Cartoonland* apparaît d'ailleurs comme bien fragile, souvent conditionnée par un élément du monde réel qui la rappelle à lui – réveil naturel, chat qui lui lèche la main dans *La Maison hantée*, ou corps de la rêveuse emprisonnée dans un filet de pêche dans *Une journée à la mer*. Or, ce rappel du monde réel est rarement dénué de sens : il advient en général lorsqu'Alice, corps étranger à *Cartoonland*, tend à y affirmer l'impossibilité ou l'illégitimité de sa présence physique en dépit de l'appartenance de cet univers à son imaginaire.

Alors que le monde réel est peuplé d'humains, principalement des



enfants, Cartoonland constitue un monde imaginaire avec ses villes (Fantômeville), ses fonds marins, ses grands espaces habités par des animaux anthropomorphisés en animation, les fameux toons. Ces toons se caractérisent d'une part par un jeu très expressif poussé vers l'exagération et la caricature par l'exploitation des possibilités de l'animation, d'autre part par l'exploitation des possibilités de l'animation dans le métamorphisme polymorphique initié par Émile Cohl. Tout peut se transformer d'une chose en une autre au gré des situations et des idées. Le corps des toons est élastique et sujet à métamorphoses et transformations. Ainsi, les bras des chats pompiers dans *Alice chef des pompiers* peuvent s'allonger afin d'attraper une échelle et ne pas tomber. Le corps du toon n'est cependant pas toujours élastique à la demande : le chat pompier ne peut pas allonger ses bras pour secourir l'habitant dans l'hôtel en flammes. Le toon appartient en effet au domaine de l'absence de logique et de l'absurde. Le toon peut sortir des objets de l'intérieur de son corps, comme Julius allant chercher un rouleau à pâtisserie. Outre les animaux, *Cartoonland* est un monde où n'importe quel objet peut prendre vie, où ils peuvent s'émanciper de l'ordre des choses inertes pour prendre leur autonomie. Les échelles se mettent ainsi à courir et le réveil au début d'*Une journée à la mer* s'anime et apparaît doté d'une volonté propre : s'assurer que le chien endormi se lève coûte que coûte au petit matin.

Par ailleurs, *Cartoonland* constitue un monde doté de sa propre logique et d'une physique différente du monde réel : les voitures peuvent rouler sur l'eau ou gravir des montagnes à la verticale, les toons ont la capacité de marcher dans le vide, les notes de musique ou encore la fumée du véhicule à charbon possèdent une consistance physique permettant le sauvetage des habitants de l'hôtel. Disney semble donc bien s'inscrire dans la grande tradition romanesque qui efface l'instance créatrice au profit d'un médiateur – narrateur ou personnage – qui accompagne le lecteur/spectateur dans le monde enchanté. La grande forme archétypale de ce nouvel ordre est le roman carrollien dont le personnage, Alice, après avoir suivi un lapin dans son terrier, chute dans un monde merveilleux aux lois physiques propres. Disney reprend ainsi à de très nombreuses reprises une configuration narrative particulièrement populaire au XIXe siècle et au début du XXe siècle : une jeune fille, avec ou sans aide, part voyager dans un pays imaginaire. Alice a son Wonderland, Dorothy son Oz et Wendy son Neverland.

RÉPÉTITIONS ET VARIATIONS

Cependant, ce qui passe dans *Alice Comedies* pour le monde réel n'est-il pas également de l'ordre de l'imaginaire ou, pour le moins, du monde réel vu et interprété par le prisme de l'imaginaire enfantin ? On observe en effet une forme de cartoonisation du monde réel dans la série ou, pour le dire autrement, une forme de débordement du dessin sur la prise de vues réelles servant à représenter une vision subjective du monde. Aussi rattachée indexicalement au réel qu'elle enregistre, la prise de vues réelles se voit ainsi parfois attribuer des caractéristiques cartooniques qui mettent à mal son lien avec son référent photographique – ce qui pourrait passer, d'un certain point de vue, pour un parasitage ou une contagion. Ainsi, *Une journée à la mer* débute par une séquence consacrée au chien de la petite fille. Alors qu'il dort dans un lit à la manière d'un être humain, l'animal se voit dans un premier temps affublé d'un phylactère contenant le dessin d'une bûche en train d'être sciée – symbole graphique de l'assoupissement –, puis dans un second temps tiré de son sommeil par un réveil soudainement doté de pieds, de mains et d'un visage. Le chien va par la suite jusqu'à conduire la voiture emmenant Alice à la mer, comme un personnage anthropomorphique issu d'une bande dessinée. L'excès caractérisant le monde du cartoon se retrouve également dans le monde réel à la fin de l'épisode *La Maison hantée* lorsqu'Alice, pour être entrée dans une maison abandonnée chercher une balle égarée finit en prison avec un énorme boulet au pied. Sans aucune justification, la réalité se trouve donc transfigurée, comme un écho de l'imaginaire de la petite fille hanté par son amour des cartoons.

Cette cartoonisation du monde réel s'explique donc par le fait qu'Alice est conçue par Disney comme emblématique de l'innocence enfantine et du pouvoir de l'imagination associé aux enfants. Les prises de vues réelles comme l'animation travaillent à rendre la perception subjective du monde par le biais de l'enfance et de sa capacité à investir par l'imaginaire le quotidien, le monde des adultes et de la modernité industrielle. Convaincu que l'âge de l'enfance est un âge magique où l'on peut être sensible à des aspects de l'existence qui disparaissent après, Disney en reprend une vision idéalisée où chaque enfant semble pouvoir s'évader de la réalité pour pénétrer dans l'espace irrationnel et magique de l'imagination. En recherche de fusion dans un univers visuel singulier entre l'imaginaire et la prise de vues réelles, Disney va travailler à la recherche



d'un cinéma d'animation le plus réaliste possible, qui se rapproche de ce que fait le cinéma en prise de vues réelles. Le développement de cette esthétique s'effectue en adoptant l'évolution générale des codes cinématographiques des années 1920 : découpages des plans, angles variés, travellings, montages parallèles, gros plans... On sait par ailleurs que Disney installera par la suite une salle de projection dans ses studios où il montrait des films en prise de vues réelles à ses animateurs afin de pouvoir étudier leur mise en scène et essayer de s'en rapprocher le plus dans ses longs métrages.

Disney cherche à poétiser le réel et concrétiser l'imaginaire dans un même mouvement.

Il ne s'agit pas donc pas de fuir le réel mais de l'approcher par l'imaginaire. Frank Thomas et Ollie Johnston, deux animateurs des studios Disney ont exposé ce qui fonde le dogme Disney : « Au-delà du mouvement et du timing, dont la gestion parfaite est nécessaire à toute animation accomplie, il faut de surcroît que chaque dessin soit pénétré de vie. » Cette idée de vie au cœur du dessin est au centre du projet de Disney qui aura le désir de créer quelque chose qui dépasserait le monde fictif du dessin animé pour entrer dans la vraie vie. Ce projet trouvera à se concrétiser durant toute la dernière période de sa vie avec le concept de Disneyland proposant de permettre la cohabitation entre personnages de fiction et humains. Les toons disparaîtront progressivement de l'univers Disney, qui va leur préférer des personnages qui ne sont pas immortels, dotés d'une psychologie, proches de nous dans leur fonctionnement tant physiologique que mental. La mise en scène d'animaux anthropomorphisés depuis les *Alice Comedies* est constitutive de l'utopie

Disney cherchant à créer un monde meilleur dans lequel humains et animaux puissent discuter ensemble, entretenir des relations d'entraide et d'amitié. Pour Disney, animaux et enfants vivent en effet dans le même monde, il y a connexion entre le monde de l'enfance et celui de l'animalité. Le chien d'Alice conduisant sa voiture construit ainsi la représentation d'une harmonie réconciliée entre la nature, l'humain et la technologie.

