Disney, ou le rapport au réel comme doctrine

Complément de la fiche 6. On peut ne pas aimer ces films, ne pas les admirer, et constater qu'un siècle de production y est remarquablement cohérent. Cette cohérence n'est pas seulement économique : elle tient à une doctrine, formulée dès les années 1930, sur le rapport de l'animation au réel.

1. Chronologie, et deux faillites

- **1919** : premier film, au Kansas, très loin de la Californie.
- Deux faillites successives avant qu'un studio tienne.
- **1922-1923** : le troisième studio se lance avec une série qui fonctionne.
- **À partir de 1925**, Disney n'est **plus réalisateur**, même quand il est crédité comme tel. Il est producteur. Il n'a jamais animé Oswald ni Mickey.

Ce dernier point mérite d'être dit en cours, parce qu'il contredit l'image d'Épinal du créateur solitaire.

2. Les « Alice Comedies », ou l'inverse exact des Fleischer

La série qui lance vraiment le studio repose sur une idée simple et symétrique de celle des frères Fleischer.

- Chez les **Fleischer**, Koko le clown, personnage dessiné, **sort de l'encrier** et se retrouve dans le monde réel.
- Chez **Disney**, une vraie petite fille, Alice, filmée en prise de vue réelle, **entre dans un univers de cartoon**.

Le rapport au réel est donc là dès le début, mais inversé. Et il ne quittera jamais le studio : quand Disney refait aujourd'hui ses classiques en prise de vue réelle, ce n'est pas seulement une opération commerciale, c'est la continuation d'un geste vieux d'un siècle.

3. La leçon d'Oswald

1927 : Oswald le lapin chanceux est un succès. Mais le distributeur récupère le personnage, parce que le contrat le lui permet. Disney l'a signé sans y prendre garde.

Ce qu'il en tire est une doctrine contractuelle qui n'a jamais varié : tout verrouiller, ne plus jamais dépendre d'un tiers pour ses personnages, créer sa propre structure de distribution. Mickey arrive en 1928, et cette fois il appartient au studio.

Formule qui résume l'héritage : aujourd'hui, Disney a probablement plus d'avocats que de créateurs.

4. La méthode : observer le réel

Le studio met en place une pratique qui paraît banale et qui ne l'est pas : **l'observation directe**.

- visites au zoo avec l'ensemble des animateurs ;
- ménageries entières ramenées dans les locaux ;
- étude des déplacements d'animaux, image par image, pour comprendre comment un lapin démarre ou comment un cerf se relève.

Un studio qui dessine des animaux parlants passe donc un temps considérable à regarder de vrais animaux. C’est cette contradiction apparente qui donne sa doctrine.

5. « The Illusion of Life », et le paradoxe central

L’ouvrage des neuf sages de Disney paraît dans les années 1980, mais il théorise des principes élaborés dès les années 1930. Son titre dit l’essentiel : il faut donner **l’illusion** de la vie, et non copier la vie.

D’où le paradoxe, relevé en cours par une étudiante et confirmé :

> ***Pour représenter le réel, il faut s’en éloigner.***

L’exemple canonique est le *squash and stretch*. Une vraie balle qui rebondit ne se déforme pas à l’œil nu. Mais si on l’anime sans déformation, le mouvement paraît faux. Il faut donc l’écraser au sol, l’étirer en vol, exagérer la pose, pour que le spectateur y croie. Le réalisme du résultat s’obtient par l’infidélité du procédé.

Le reste des principes suit la même logique : anticipation, suivi, arcs de mouvement, tous destinés à produire une impression de vie plutôt qu’une reproduction.

6. Ce que cette doctrine explique, sur un siècle

- la **multiplane** géante, jusqu’à une dizaine de niveaux, pour obtenir une profondeur de champ crédible. Notons que le procédé existait avant, chez Lotte Reiniger dans les années 1920 ;
- l’entrée précoce des **images de synthèse** dans les films dessinés (*Basil détective privé*, *Taram et le chaudron magique*), puis leur généralisation ;
- les **parcs d’attractions**, qui ne sont pas un à-côté : ils permettent de vivre à l’intérieur de ce qu’on a vu à l’écran, de marcher dans le château, de serrer la main de Mickey. Pour un enfant, ces personnages existent, comme le Père Noël ;
- les **remakes en prise de vue réelle** ;
- les rachats de **Pixar** et de son moteur de rendu, d'**ILM**, de **Marvel**, c’est-à-dire de tout ce qui permet d’aller plus loin dans le rapport au réel.

Le côté industriel et commercial existe, évidemment. Mais il n’explique pas à lui seul pourquoi ce studio-là a toujours investi dans cette direction-là.

7. Mise au point sur Blanche-Neige

Trois erreurs circulent, et il faut les défaire ensemble :

1. Blanche-Neige n’est **pas** l’invention de la rotoscopie. La rotoscopie existe depuis les années 1910 et se pratique sur pellicule : on agrandit ou on projette l’image filmée, on décalque les contours du mouvement, puis on habille comme on veut. 2. Blanche-Neige n’est **pas** le premier long métrage d’animation, ni le premier en couleur. Il y en a eu avant, y compris en couleur. 3. Il est **le premier long métrage des studios Disney**, et c’est déjà beaucoup.

Ce qui est vrai : le film utilise la rotoscopie pour les scènes de danse, d’après la danseuse Marge Champion.

Et pour équilibrer, une critique venue de l’intérieur du médium : McLaren écrit, dans ses notes sur le son animé, que recopier des formes enregistrées serait « aussi inutile et créativement nul que de faire un dessin

animé en photographiant des acteurs vivants puis en traçant leurs contours ». C'est une charge contre la rotoscopie, signée par l'un des plus grands animateurs du siècle.

8. Disney documentariste, ce qu'on sait moins

- **Films de propagande pour l'armée**, invisibles du public, purement techniques : comment fonctionne une bombe, comment fonctionne un avion. Ils sont très ennuyeux et aujourd'hui accessibles, les techniques des années 1940 n'intéressant plus personne.
- **Films civils** incitant par exemple à cultiver le maïs. La propagande de guerre n'est pas seulement « l'ennemi est méchant », c'est surtout « voilà ce que vous pouvez faire pour la nation ».
- **« Victory Through Air Power » (1942)**, long métrage documentaire partiellement animé sur l'aviation américaine. Il suffit à invalider une affirmation qu'on lit partout, selon laquelle *Valse avec Bachir* (2008) serait le premier long métrage documentaire animé. Disney le faisait soixante-cinq ans plus tôt.
- **« The Story of Menstruation » (1946)**, commande d'une société de protection hygiénique, diffusé dans les collèges et lycées américains et vu par des millions de jeunes filles. C'est le **premier film américain où l'on prononce le mot « vagin »**. Révolutionnaire pour l'époque, et puritain en même temps : le corps féminin y est expliqué en vue de la procréation, et le sang n'y est jamais rouge, conformément au code Hays.
- **« Donald au pays des mathémagiques » (1959)**, diffusé en 16 mm dans les écoles. Sa structure est celle d'une **dissertation** : introduction, trois parties, conclusion, chaque partie mêlant animation et prise de vue réelle, avec les pythagoriciens présentés comme une secte, le billard et le nombre d'or. Le ressort est l'identification : Donald déteste les mathématiques comme tout le monde, puis se met à les aimer, donc le spectateur aussi. Un étudiant, en cours : « c'est de la manipulation. » Réponse : oui, complètement.

Sources

Le cours du 25 novembre 2024, séance de 11 h 50. Sur la musique et la voix chez Disney : Siba Sousou, *La bande son dans les productions Disney du compositeur Alan Menken*, thèse, 2025, en accès libre.