

DE FANTOCHE À BOBBY BUMPS : L'ÉMERGENCE DU DESSIN ANIMÉ

Dominique Noujeim, Pierre Chemartin, Université de Montréal

En 1967, Ralph Stephenson soulignait dans l'introduction de son livre *Animation in the Cinema* la nature ambiguë du film d'animation : « 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 »¹. Pour expliquer ses dires, l'historien ajoutait plus loin :

*It was purely by historical accident that animated film-making became tied to photography both in its technical realisation and in its presentation in cinemas and on television. An unfortunate accident perhaps, for, as a result of it, the animated film has to this day [...] remained the little sister of the live-action film, which dominates the cinema like a prima donna*².

Stephenson privilégie une approche où l'animation est perçue comme un phénomène indépendant de la chose cinématographique. Les liens entre animation et cinéma seraient donc, à ce titre, strictement circonstanciels. Bien entendu, l'idée prête à discussion puisque, sur le plan technique, l'animation fait partie intégrante du cinéma. Si l'animation repose sur des procédés qui ne lui sont pas exclusifs (le banc-titre et l'image par image), elle forme toutefois un objet relativement homogène et isolé. Bien des auteurs ont relevé cette ambiguïté. Paul Wells remarque, par exemple, que l'animation est souvent décrite, depuis Disney, comme une forme d'expression essentiellement graphique (d'où, en français, l'expression « dessin animé » et en anglais, l'expression « animated cartoon »)³. En dépit de cette spécificité, l'animation demeure constitutivement indissociable du cinéma traditionnel. Ainsi, selon Wells : « if animation is significantly different from live-action, it may support and relate to established definitions of genre, but will ultimately be defined by its own generic terms and conditions [...] Animation transcends [filmic] paradigms and insists upon models of its own »⁴. En somme, il y aurait deux façons d'envisager l'animation. Faut-il la considérer, avec Stephenson, comme un objet culturel parfaitement indépendant du cinéma ? Ou faut-il, au contraire, l'appréhender comme un phénomène proprement cinématographique ? Ces deux positions mutuellement exclusives sont en réalité inséparables, si bien qu'il paraît impossible d'opter pour l'une ou pour l'autre. Pour cette raison même, l'animation – et, en particulier, le dessin animé – devrait être envisagée comme un objet culturel institutionnellement problématique⁵.

Historiquement apparenté aux films à trucs, dont il reprend le principe de l'image par image, le film d'animation est essentiellement le fait d'artistes isolés agissant de manière expérimentale, comme James Stuart Blackton, Winsor McCay et Émile Cohl. Or, avec la disparition progressive des films à trucs et le désintérêt du public pour certaines formes de comédies, le film d'animation tend peu à peu à se constituer en tant que catégorie filmique à part entière⁶. Cette spécialisation résulte également, comme le montrent les réalisations des studios Bray, de l'*institutionnalisation* et de l'*industrialisation* de pratiques nouvelles. On observe, avec le temps, que les produits des tout

premiers studios de dessins animés paraissent de plus en plus semblables les uns des autres sur les plans formel et technique (standardisation des produits). Lesdits studios, devant l'obligation de se plier aux besoins de l'industrie cinématographique, recourent à des procédés de fabrication inspirés des théories contemporaines de l'organisation du travail (industrialisation des moyens de production et division des tâches)⁷. Ce phénomène affecte essentiellement le dessin animé mais pas le film d'animation qui est resté, tout au long de son histoire, très indépendant de l'industrie cinématographique⁸.

Le rapport de l'animation à l'industrie cinématographique est fondamentalement problématique puisque le dessin animé se range plutôt du côté de l'institution alors que le film d'animation se présente davantage comme un objet culturellement marginal. Avec toute la prudence qu'exige une telle approche, il est possible d'appréhender l'histoire de l'animation en opposant artificiellement deux figures clefs qui ont posé les jalons du cinéma d'animation⁹ : d'un côté, Émile Cohl¹⁰ se présente comme un artiste indépendant dont les créations demeurent marginales par rapport aux grandes productions de l'industrie ; de l'autre, John Randolph Bray, qui a voulu intégrer l'institution cinématographique en créant de toutes pièces une véritable industrie du dessin animé. La comparaison de ces deux figures tutélaires permet de bien comprendre les modalités qui ont présidé à l'*institutionnalisation* et à l'*industrialisation* du dessin animé. Elles sont entièrement soumises à l'influence des modes de fabrication contemporains avec, d'une part, la manière expérimentale et spontanée de la scène à trucs et, d'autre part, la manière rationalisée et calculée du film industriel. Cette distinction très nette qui caractérise l'animation des années pionnières perdure encore aujourd'hui dans les productions contemporaines. Certains praticiens, à l'image de Cohl, privilégient une démarche solitaire et artisanale, ignorant les codes et les conventions de l'industrie cinématographique (Starevich, Trnka, Cournoyer, Švankmajer, etc.). D'autres, à l'image de Bray, adoptent la démarche et les objectifs de l'industrie cinématographique, se plaçant à l'occasion sous le giron des plus grandes compagnies (Disney, UPA, Pixar, etc.). Cette façon systématique d'envisager les choses, si elle peut paraître quelque peu restrictive¹¹, permet néanmoins de mettre à jour le caractère fondamentalement double de l'animation depuis les premières œuvres de Cohl et de Bray.

L'institutionnalisation du dessin animé

En l'espace de quelques années, à la suite de la sortie remarquée de *Fantasmagorie* d'Émile Cohl en 1908, le dessin animé s'est assuré un large succès populaire. Un article du *Moving Picture World* daté du 15 juillet 1916 intitulé « Gaumont Kartoons are popular » évoque l'incontestable popularité des vues de dessins animés auprès du grand public. L'année suivante, toujours dans la même revue, John Randolph Bray fait le portrait d'une industrie du dessin animé en plein essor : « The success of the animated cartoon in the motion picture world invited others to make a beginning, so that an entirely new industry resulted in which hundreds of artists are now making a splendid livelihood »¹². Malgré la nature foncièrement promotionnelle des textes d'où ces quelques extraits sont tirés, la curiosité du public et des observateurs n'en reste pas moins sincère. La fascination circonspecte que les observateurs des années mille neuf cent réservaient aux toutes premières vues de dessins animés se transforme dans les années dix en un enthousiasme généralisé, comme en témoigne Homer Croy en 1918 :

*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*¹³.

Dans la seconde moitié des années dix, les vues de dessins animés ne sont plus apparentées à de simples nouveautés cinématographiques et ne sont plus décrites comme des phénomènes ponctuels et isolés. Trois raisons à cela : 1) elles cessent d'être conçues par les fabricants à la façon de scènes à trucs – vues jouant uniquement avec le sensationnel et le magique – et rompent avec l'imagerie fin de siècle si typique de ce genre ¹⁴ ; 2) l'industrie naissante du dessin animé, qui se calque sur le modèle de la toute puissante industrie cinématographique, améliore à la fois sa productivité et la qualité de ses produits ¹⁵ ; et 3) elle attire de jeunes professionnels de la bande dessinée opérant au sein de l'industrie de la presse (Bray, Heard, Barré, etc.) ¹⁶. Du même coup, les vues de dessins animés deviennent, sur le plan visuel – mais pas sur le plan technique ¹⁷ –, très différentes des scènes à trucs et lorgnent de plus en plus du côté des arts graphiques. Ce réajustement ne doit tromper personne sur la nature profonde des dessins animés. Ces dernières sont des scènes à trucs qui, à la faveur du succès public, se sont taillé une place de choix au sein de l'institution cinématographique. Leur émergence, c'est-à-dire leur existence en tant que catégorie filmique à part entière, résulte de la baisse du succès des scènes à trucs, genre qui périclité dès le début des années dix.

Cohl, Bray et l'industrialisation du dessin animé

Émile Cohl peut être considéré comme la parfaite incarnation du cinéma d'animation artisanal. Ses réalisations, comme *Rêves enfantins* (Gaumont, 1910) et *Le Binetoscope* (Gaumont, 1910), témoignent d'un travail où la continuité du récit et l'agencement des images résultent essentiellement d'analogies visuelles. La logique de ses vues repose sur un flux ininterrompu de transformations de formes et non sur la continuité narrative comme les productions de J.R. Bray. De façon générale, l'expérimentation est une voie privilégiée de l'animation. Chez Cohl, les expérimentations tous azimuts sont systématiques ; elles touchent non seulement au mode de représentation (inspiré, pour l'essentiel, de la fantasmagorie et de la caricature), mais également au mode de fabrication. Ainsi s'appuie-t-il sur des « raccourcis » ¹⁸ pour simplifier et accélérer la fabrication des vues. Cohl utilise l'alternance de séquences en prise de vue réelle et de séquences animées et le papier découpé (fig. 1). L'intégration de ces deux pratiques dans la chaîne de fabrica-

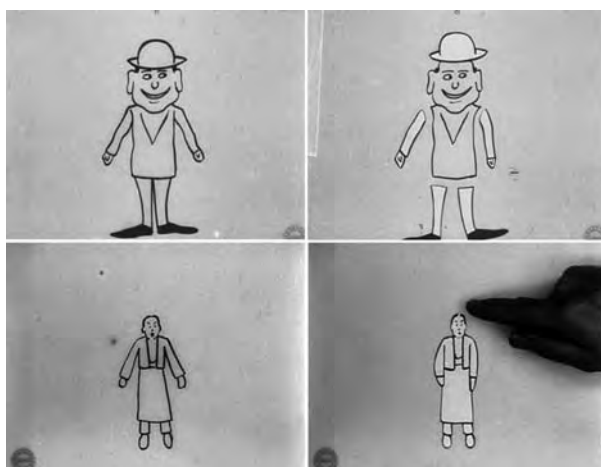


Fig. 1 – Dans ses dessins animés, Cohl devait souvent remplacer les dessins par des figures de papier découpé. Images tirées du *Binetoscope* (Gaumont, 1910) et de *Songe du garçon de café* (Gaumont, 1910).

tion est cruciale pour un animateur solitaire dans la mesure où elle lui permet d'animer plus rapidement les figures. Ces raccourcis sont utilisés dans des films tels que *Transfiguration* (Gaumont, 1909), *Les Joyeux microbes* (Gaumont, 1909) et *Songe du garçon de café* (Gaumont, 1910). Ce dernier film, caractéristique de l'approche de Cohl, présente les rêves fantasmagoriques et absurdes d'un serveur assoupi. L'auteur recourt au papier découpé pour remplacer les dessins lorsque les figures se mettent à bouger – ainsi le dessin du garçon de café est substitué par une figure de papier découpé lorsqu'il s'anime et s'élève de sa chaise. Cohl privilégie une approche de l'animation qui est extraordinairement variée, optant au sein de la même vue pour des techniques mixtes.

On voit par ailleurs que la forme se marie parfaitement au récit : le songe est conçu comme un flot continu d'images toutes plus folles les unes que les autres. Les figures s'associent entre elles par analogie de sens (les mots « vin », « alcool » ou « absinthe » se métamorphosent en monstres qui tourmentent le personnage en se démantibulant) ou de forme (le personnage se transforme en vin et tombe dans un tonneau). Sur les plans visuel et narratif, les vues de Cohl forment un univers relativement proche de celui de Méliès, dont il est le quasi contemporain. Ses animations laissent énormément de place à la fantaisie fantasmagorique, aux métamorphoses et aux récits ouverts. Ado Kyrrou, dans son *Surréalisme au cinéma*, décrivait d'ailleurs ses réalisations comme une suite extraordinaire de transformations :

*Un objet est une suite de possibilités de transformations et, si une maison s'arrondit pour devenir visage, ce visage n'est pas un terme, mais le début d'un autre changement. [...] Des explosions en chaîne secouent les éléments qui forment le monde pour en extraire une image inattendue et follement fière de richesse*¹⁹.

Ces transformations sont inspirées de jeux de mots et de calembours visuels, pratiques qui étaient très en vogue dans certains milieux artistiques parisiens fréquentés par Cohl à la fin du dix-neuvième siècle, notamment celui des Hydropathes et des Incohérents²⁰. Quoiqu'il en soit, c'est cette esthétique du fantasmagorique, du merveilleux et du spectaculaire qui marque les tout premiers temps du « dessin animé »²¹.

En comparaison de Cohl, Bray se présente davantage comme un homme d'affaires ambitieux essentiellement motivé par la course à la rentabilité économique et technique. Cette image fut relayée par les publicités auxquelles se livraient les studios Bray dans les corporatifs et autres magazines d'époque, où Bray est dépeint comme un entrepreneur indépendant, un rassembleur de talents, et non comme un artiste²². L'atmosphère d'intense industrialisation des États-Unis et le contexte taylorien qui caractérise l'univers de l'entreprise durant les premières décennies du siècle sont à la source de ce parcours atypique. Il a initié, de son propre chef, une industrie calquée sur le modèle de l'entreprise idéale, cherchant en cela à se greffer à l'industrie cinématographique²³. L'animation, qu'il conçoit désormais comme un projet d'équipe, repose sur la division stricte de la chaîne de fabrication, depuis la conception des personnages jusqu'à leur animation. Cette pratique ambitieuse fit l'objet d'une vue promotionnelle, *How Animated Cartoons Are Made*, sortie sur les écrans en 1919 (fig. 2). Bray comprenait que la clef du succès reposait sur les quatre éléments suivants : 1) l'efficacité du travail (division rationnelle des tâches et travail à la chaîne) ; 2) l'amélioration des dessins animés (standardisation, diversification et renouvellement rapide des dessins animés, recours à des thèmes récurrents et emprunts multiples à la bande dessinée) ; 3) l'innovation technologique (dépôt de nombreux brevets)²⁴ ; 4) une attitude monopolistique (attitude procédurière à l'égard des concurrents).

En plus de quelques documentaires éducatifs, les studios Bray ont produit quantité de séries de divertissement, mettant tout particulièrement l'accent sur des personnages comiques récurrents.

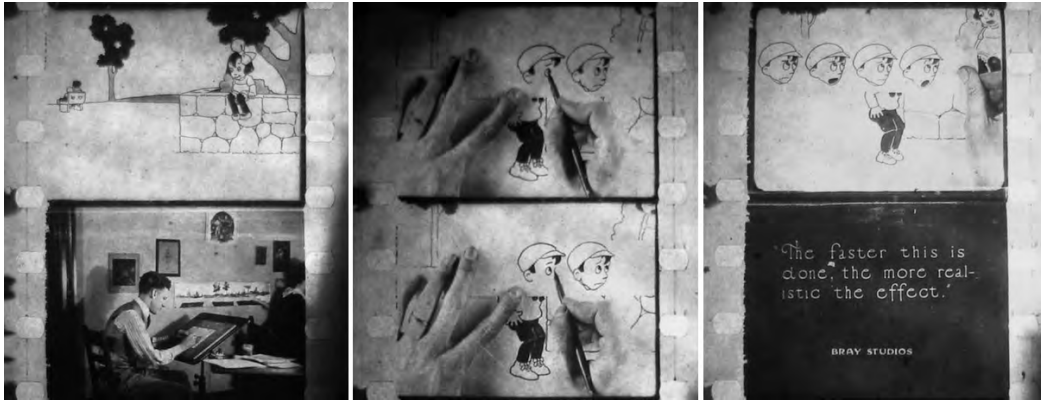


Fig. 2 – Wallace Carlson, animateur aux studios Bray, montre les différentes étapes de la mise au point d'un dessin animé. Images tirées de *How Animated Cartoons Are Made* (Bray Studios, 1919).

La série des Bobby Bumps, garnement invétéré accompagné de son fidèle chien Fido, fut l'une des plus populaires du studio. Elle repose sur de brefs récits au rythme effréné, conçu sur le mode burlesque et où s'enchaîne une multitude d'actions. Contrairement aux films de Cohl, les Bobby Bumps sont construits sur une trame narrative fermée et cohérente, se rapprochant ainsi davantage du récit traditionnel. *Bobby Bumps and the Hypnotic Eye* (Bray Studios, 1919), par exemple, montre Bobby et Fido tenter vainement de s'introduire dans une salle de vaudeville interdite aux chiens. Réussissant finalement à pénétrer dans la salle, Bobby et Fido assistent à un spectacle d'hypnose. Sur le chemin de retour et sans le sou, Bobby exerce son talent d'hypnotiseur sur le contrôleur de tramway, lui soutirant son ticket de voyage et un peu d'argent (fig. 3). D'une cer-

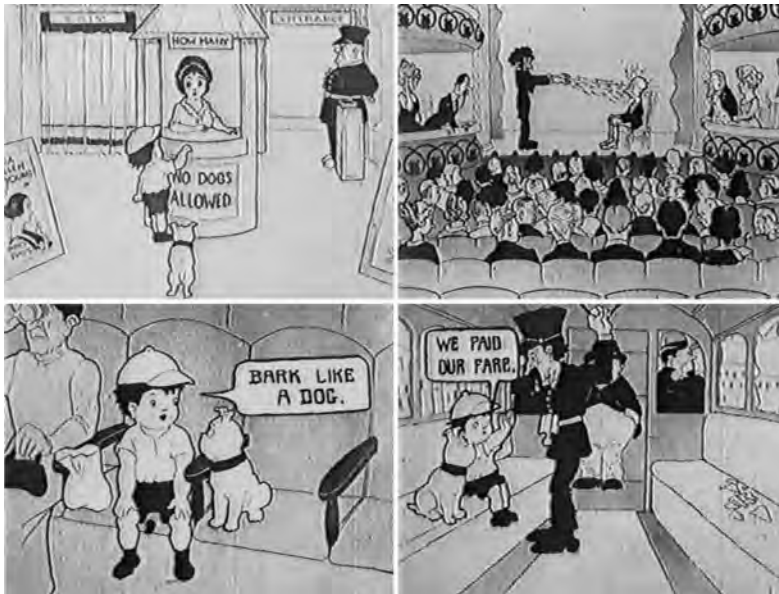


Fig. 3 – Inspiré de *comic strips* célèbres (Buster Brown, Little Jimmy, Willie Cute, etc.), Bobby Bumps est une création de l'animateur Earl Hurd. Images tirées de *Bobby Bumps and the Hypnotic Eye* (Bray Studios, 1919).

taine façon, ce mode de narration est en accord avec les standards de l'industrie, laquelle mise de plus en plus sur la qualité des scénarios. Depuis ses premières œuvres (*Artist's Dream*, 1913), Bray cherche à soigner la fluidité et la transparence de ses films. Ses réalisations intègrent les principes formels et narratifs auxquels souscrivent les grands studios américains. Elles cherchent, de fait, à immerger complètement le spectateur dans l'univers de la diégèse, laissant de moins en moins de place aux inventions intempestives, aux techniques mixtes ou aux fantaisies poétiques.

Par ailleurs, Bray trouve ses principales sources d'inspiration dans les *comics* et dans le slapstick. Il s'entoure constamment de jeunes talents issus de la bande dessinée, tels Paul Terry, Earl Hurd, Milton Gross, Wallace A. Carlson, Foster M. Follett et bien sûr Max Fleischer. En cela, il se différencie de Cohl en misant sur un humour burlesque et enfantin. Comme l'explique Sébastien Denis à propos du dessin animé des années dix : « le cartoon se développe [...] parallèlement au *slapstick* [...] ; il apparaît comme la forme dessinée de ce cinéma de gag et de poursuite »²⁵. L'International Film Service, qui fut très vite incorporé aux studios Bray, adaptait des séries de bandes dessinées issues de la presse Hearst (avec *Mutt and Jeff*, *Happy Hooligan* et *Krazy Kat*). Cette pratique devait pousser Bray et ses assistants à développer des personnages d'enfants un peu turbulents, tels Bobby Bumps et Duds, deux garnements en tout point similaires à ceux que l'on trouvait dans les suppléments humoristiques des journaux. Les formules combinant l'esprit clownesque du slapstick et l'humour de la bande dessinée ont fait le succès de Bray puis, plus tard, celui des Fleischer et de Disney.

La norme et la marge

Bien qu'il s'agisse d'une période relativement restreinte dans le temps, Cohl et Bray ont tous deux commencé leur carrière dans des contextes institutionnels différents. Entre 1908 et 1913, les compagnies cinématographiques ont considérablement accru leur marché et décuplé leur production. Par ailleurs, les vues cinématographiques sont conçues selon d'autres modes de fabrication qui privilégient des conventions théâtrales et littéraires aux dépens des conventions issues du vaudeville. C'est ce processus, que les historiens appellent institutionnalisation, qui marque cette période d'intense bouleversement. Contrairement à Bray, Cohl évolue dans un contexte pré-institutionnel où le cinématographe est encore considéré comme une nouveauté. Jusqu'au tout début des années dix, les vues se présentent encore, de façon générale, comme des *singularités* et des *nouveautés*. Autrement dit, les films de Cohl ne se distinguent en rien des films de Chomón ou de Méliès. Avec la disparition progressive des scènes à trucs et le succès grandissant des dessins animés, les réalisations de Cohl paraissent toutefois de plus en plus *originales* – et, par conséquent, de plus en plus *marginales*. À bien des égards, le parcours de Bray se présente comme le calque négatif de Cohl. La stratégie de Bray consiste à offrir les produits les plus *originaux* possible tout en restant dans le cadre de la *normalité* : ainsi, ses films reproduisent les codes et les conventions qui circulent au sein de l'industrie tout en les parodiant ou en les travestissant. Au fond, la *marginalité* du dessin animé est constitutivement liée au caractère graphique du profil-mique. Mais au-delà de ce particularisme, rien ne destine le dessin animé à être marginal. Tout dépend de la volonté du créateur à être conventionnel ou pas.

Cohl était manifestement conscient de sa marginalité au sein de l'institution cinématographique. Il évoluait de façon relativement isolée tout en bénéficiant de l'aide financière et matérielle de Gaumont. Pour autant, Cohl ne s'est pas considéré comme un indépendant – ce qu'il ne fut pas –, mais comme un artiste. Dans les quelques textes qu'il a fait paraître, Cohl comprend parfaitement les transformations qui frappaient le monde de l'animation. Ainsi dit-il en 1925 :

*Nous voici en plein dans l'habituelle conception américaine : le dessin animé est industrialisé, et les croquis se font en série. Dix ou quinze personnes, maintenant, sont attelées à la besogne, et celle-ci, qui demandait primitivement plusieurs semaines d'un travail acharné, est exécutée en quelques jours, par toute une équipe [...] Cette taylorisation du travail permet la mise sur pied d'une bande, en cinq ou six jours*²⁶.

Bray, de son côté, cherchait à rentabiliser les talents de ses employés en recourant précisément à aux nouvelles méthodes de *management*. Il se considère avant tout comme un industriel et cherche à créer de toutes pièces une institution à part entière calquée sur le modèle de l'institution cinématographique : « I wanted to simplify and perfect the process, so that the cartoons could be supplied as a regular motion-picture feature – as many of them as the public might want »²⁷.

En somme, ces deux figures pionnières – celles de Cohl et de Bray – incarnent deux approches opposées de l'animation : l'une misant sur l'indépendance et l'originalité à tout crin – pensons, entre autres, à Alexandre Starevich, Jiří Trnka, Jan Švankmajer, Norman McLaren, Michèle Cournoyer et Don Hertzfeldt ; l'autre misant sur l'adoption de codes institutionnels, mais également sur un imaginaire visuel relativement consensuel inspiré de la bande dessinée, de la littérature enfantine ou du conte – ainsi de David et Max Fleischer (Inkwell studios, devenus plus tard Fleischer studios), de Walt et Roy Disney (Disney Brothers Cartoon Studio, très vite rebaptisé Walt Disney Production), de Walter Lantz (Walter Lantz production) ou de Leon Schlesinger (Warner Bros. Animated Cartoons). Une ligne de partage délimiterait donc un ensemble d'œuvres conçues comme des électrons libres, destinés aux festivals et aux salles d'art et d'essai – c'est-à-dire, en somme, au divertissement des cinéphiles – et un ensemble d'œuvres destinées aux plus gros marchés. Bien entendu, avec la généralisation de l'image de synthèse et les associations de plus en plus complexes entre les industries de l'animation et les industries du cinéma, cette ligne de partage est devenue floue. Les dernières productions de Disney, par l'intermédiaire de Pixar, montrent que la frontière qui séparait autrefois cinéma et animation – en gros, donc, la *norme* et la *marge* – tend à s'estomper complètement. Désormais, l'industrie du cinéma lorgne davantage du côté de l'animation, alors que l'animation s'impose, de son côté, comme un pôle culturel dominant.

1 Ralph Stephenson, *Animation in the Cinema*, Zwemmer/Barnes & Co., London-New York 1967, p. 7.

2 *Idem*, p. 8.

3 Voir Paul Wells, *Animation : Genre and Authorship*, Wallflower, London-New York 2002, p. 2.

4 *Idem*, p. 45.

5 Nous empruntons librement cette expression à Denis Simard. Voir « De la nouveauté du cinéma des premiers temps », dans André Gaudreault, Germain Lacasse, Isabelle Raynauld (sous la direction de), *Le Cinéma en histoire*, Nota Bene/Méridiens Klincksieck, Québec-Paris 1999.

6 Voir Laurent Le Forestier, « Une Disparition instructive. Quelques hypothèses sur l'évolution des 'scènes à trucs' chez Pathé », dans *1895*, n° 27, septembre 1999, pp. 61-73 et Donald Crafton, *Before Mickey. The Animated Film. 1898-1928*, The MIT Press, Cambridge (MA) 1982.

7 Il est ici permis de faire le parallèle entre l'entreprise de rationalisation de la chaîne de production, chez John R. Bray, et le pullulement des écrits contemporains sur l'organisation scientifique du travail, avec les études, notamment, de Frederick Winslow Taylor (*Principles of Scientific Management*, Harper & Row, New York 1911), Lillian Gilbreth (*The Psychology of Management, The Psychology of Management : The Function of the Mind in Determining, Teaching, and Installing Methods of Least*

Waste, Sturgis and Walton, New York 1914) et de Henry Gantt (*Organizing for Work*, Harcourt, Brace, and Howe, New York 1919). Comme le montre très bien Crafton, dans un chapitre intitulé « Taylorised cartoons » (*Before Mickey*, cit., pp. 162-168), l'application de ces principes et l'emploi combiné de technologies nouvelles (celluloïd, règle à ergots, etc.) est à la base du succès de l'animation de studio dans Id., p. 167.

- 8 Il nous faut distinguer, pour la clarté du propos, dessin animé et film d'animation. Le dessin animé est une catégorie de l'animation dans laquelle des dessins sont cinématographiés les uns à la suite des autres ; la dimension graphique est la composante principale du film. Le film d'animation repose sur la technique de l'image par image. Ici, la composante principale dépend des matériaux utilisés, figures de papier découpé ou de pâte à modeler, poupées, objets divers, etc. Bien entendu, cette distinction a ses limites. Certaines œuvres, comme celles de Georges Schwizgebel, appartiennent aux deux catégories. À côté du dessin animé et du film d'animation s'ajoute le film d'images de synthèse, que nous n'évoquons pas ici.
- 9 Cette comparaison est semblable à celle que l'on fait parfois avec l'histoire du cinéma, entre la veine « documentariste » des frères Lumière et la veine « fictionnalisante » de Georges Méliès.
- 10 Le choix de Cohl, qui travailla en France pour la Gaumont et aux États-Unis pour la firme Éclair, mérite quelque explication. Comme lui, Blackton et McCay ont procédé de la même façon, de manière indépendante et expérimentale. Toutefois, ces deux derniers n'ont pratiqué l'animation que de façon très ponctuelle. Blackton, après *Humorous Phases of Funny Faces* (1906), semble s'être complètement détourné du cinéma et McCay produisait et distribuait ses films par ses moyens propres. Par ailleurs, Cohl est toujours resté en marge des studios qui l'employaient, travaillant dans ses propres studios.
- 11 Restrictive dans la mesure où elle ne tient pas compte de certains cas pendant ou de l'évolution récente de l'animation. Certaines productions indépendantes, comme *Wallace et Gromit (Wallace & Gromit : Curse of the Were-Rabbit)*, Nick Park, 2005) ou *Waltz with Bashir* (Ari Folman, 2008) bénéficient malgré tout d'une distribution régulière.
- 12 John Randolph Bray, « Development of Animated Cartoons », dans *The Moving Picture World*, 21 juillet 1917, p. 397.
- 13 Homer Croy, *How Motion Pictures Are Made*, Harper & Brothers, New York 1918, p. 310.
- 14 Voir Pierre Chemartin, Philippe Gauthier, « 'Le Dernier cri des dessins animés' : pérennité des attractions et nouveauté cinématographique », dans François Amy de la Bretèque, *Les Cinémas périphériques dans la période des premiers temps*, Actes du 10^{ème} Congrès international (Girona-Perpignan 16-21 Juin 2008), Presses universitaires de Perpignan, Perpignan 2010, pp. 327-336.
- 15 Michael Barrier fait un excellent panorama de l'industrie naissante de l'animation américaine dans *Hollywood Cartoons. American Animation in its Golden Age*, Oxford University Press, New York 1999.
- 16 Sur cet aspect, voir Sébastien Denis, *Le Cinéma d'animation*, Armand Colin, Paris 2007 (notamment pp. 44-45). Globalement, peu d'historiens ont évoqué le cas des transfuges passés de l'industrie de la presse à l'industrie du dessin animé. Deux exceptions notables : Donald Crafton, *Émile Cohl, Caricature and Film*, Princeton University Press, Princeton 1990 ; et John Canemaker, *Winsor McCay : His Life and Art*, Harry Abrams, New York 2005.
- 17 Les dessins animés partagent avec les scènes à trucs, à défaut des éléments visuels, un principe technique de base, l'image par image.
- 18 Il faut bien distinguer les notions de raccourci et de trucage. Le raccourci est un artifice permettant de gagner du temps lors de la fabrication du film. Le trucage, qui est utilisé sporadiquement dans les films en prises de vue réelle, ne constitue pas, à proprement parler, un procédé de fabrication.
- 19 Ado Kyrout, *Le Surréalisme au cinéma*, Éditions Arcanes, Paris 1953, p. 108. Cité dans Sébastien Denis, *Le Cinéma d'animation*, Nathan, Paris 2007, p. 31.
- 20 Voir Donald Crafton, *Émile Cohl, Caricature and Film*, cit.
- 21 L'expression « dessin animé » est peut-être mal choisie, en ce qui concerne les réalisations de Cohl. Il faudrait plutôt parler de « dessin à transformations ». En effet, à l'exception de ses films de poupées et de marionnettes, ses films ne montrent rien d'autre que des successions continues d'analogies visuelles.
- 22 Voir, par exemple, la publicité intitulée « Artists of the Bray animated cartoon staff » (*Moving Picture*

- World*, 1917), reproduite dans l'ouvrage de Donald Crafton, *Émile Cohl, Caricature and Film*, cit., p. 166.
- 23 Voir E.G. Lutz, *Animated Cartoons*, Scribner's Sons, New York 1920 [réed. 1926]. L'étude décrit avec précision le fonctionnement d'un studio d'animation dans les années 1910-20.
- 24 Sur les brevets, voir David Callahan, « Cel Animation : Mass Production and Marginalization in the Animated Film », dans *Film History*, vol. 2, n° 3, septembre/octobre 1988, pp. 223-228. Dans le même numéro de *Film History*, le lecteur curieux peut se reporter aux brevets Bray-Hurd, reproduits, pp. 229-266.
- 25 Sébastien Denis, *Le Cinéma d'animation*, cit. p. 44.
- 26 Émile Cohl [J.-B. de Tronquières], « Dessins animés », dans *Larousse mensuel*, n° 222, août 1925, pp. 861-864. Texte reproduit dans *1895*, n° 54, décembre 2007, pp. 310-311.
- 27 Arthur Mann, « Mickey Mouse's Financial Career », dans *Harper's*, mai 1934, p. 717. La citation est tirée d'un entretien avec Bray. Cité dans Michael Barrier, *Hollywood Cartoons*, cit., p. 12.