

1895

1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze

Revue de l'association française de recherche sur
l'histoire du cinéma

64 | 2011
Varia

Jay P. Telotte, *The Mouse Machine – Disney and Technology*

Urbana & Chicago, University of Illinois Press, 2008

Jean-Baptiste Massuet



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/1895/4404>

DOI : 10.4000/1895.4404

ISSN : 1960-6176

Éditeur

Association française de recherche sur l'histoire du cinéma (AFRHC)

Édition imprimée

Date de publication : 1 septembre 2011

Pagination : 201-206

ISBN : 978-2-2913758-66-7

ISSN : 0769-0959

Référence électronique

Jean-Baptiste Massuet, « Jay P. Telotte, *The Mouse Machine – Disney and Technology* », 1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze [En ligne], 64 | 2011, mis en ligne le , consulté le 22 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/1895/4404> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/1895.4404>

© AFRHC

plusieurs photographies, et obtint des résultats qui le satisfirent. Or Rejlander, dont Prodger reproduit quelques œuvres splendides, est *a priori* un photographe peu adapté à l'illustration scientifique : ses spécialités sont plutôt la photographie mise en scène, et surtout la photographie composite, truquée – la photographie « d'art ». Tout ceci en dit assez long sur un moment de l'histoire de la photographie où ce qu'on y voit, ce qu'on en attend, ce qu'on en comprend, est assez profondément différent de ce qui adviendra plus tard. Et tout ceci décrit une histoire de la photographie bien éloignée du basculement décrit par André Bazin dans « Ontologie de l'image photographique », ontologie de l'objectivité dont on voit par le livre de Prodger combien elle est une construction historique, qui gagnerait sans doute à perdre son caractère d'évidence. En retour, cette conception « darwinienne » pourrait-on dire de la photographie, et son décalage avec les pratiques ultérieures, va entraîner nombre de critiques et controverses, évoqués par Prodger, remettant en cause la valeur scientifique de l'ouvrage sur la base de son utilisation « douteuse » de l'image photographique – jugement dont Prodger montre le caractère largement anachronique.

Face à des objets aussi riches et complexes, le lecteur regrette parfois que l'ouvrage n'aille pas plus loin dans les descriptions et analyses des images et leurs implications. Les planches originales de *the Expression...*, par exemple, sont passionnantes à maints égards : utilisation de cadres ovales, rectangulaires ou voûtés ; disposition sur la page (manifestement calculée et parfois très étonnante, organisant un sens de lecture non intuitif et finalement narratif), interaction avec les titres, mise en rapport des images et des sujets, etc. De même, des questions comme la place du flou dans ces images, fort passionnante et complexe, sont quelque peu laissées en suspens : Darwin, en scientifique, cherche à minimiser le flou dans les photographies (même si des résidus sont parfois visibles), mais son graveur peut en

inclure dans ses dessins pour suggérer la mobilité (le frétillement de queue du chien « dans un état d'esprit humble et affectueux », p. 148), mode de représentation « photographique » du mouvement...

Ainsi, à partir de la figure de Darwin, les deux ouvrages tissent un portrait complémentaire de deux moments historiques différents – la France du tournant du XX^e siècle, l'Angleterre victorienne – fondamentalement liés à l'émergence du cinéma, et ce sans qu'aucun des livres n'ait centralement le cinéma pour objet. Si chaque fois des enjeux d'histoire culturelle complexe affleurent, les différences entre les sujets se lient à de profondes divergences méthodologiques pour donner finalement, des périodes en cause, des portraits très dissemblants. Les écarts entre ces deux ouvrages ramènent finalement le lecteur, une nouvelle fois, à mesurer tout ce qu'il peut y avoir d'implications idéologiques dans les choix de méthodes.

Benoît Turquet

**Jay P. Telotte, *The Mouse Machine*
– *Disney and Technology*,
Urbana & Chicago,
University of Illinois Press, 2008, 232 p.**

À L'ISSUE DE LA LECTURE DE CETTE EXCELLENTE ÉTUDE de Jay P. Telotte sur Disney et la technologie, on ne peut que se sentir frustré. Allons même jusqu'à dire que cette frustration est inhérente au projet même de l'auteur, dont les indéniables qualités d'analyse ne peuvent pallier une aporie initiale sur laquelle repose l'approche problématique de l'ouvrage. C'est ce que nous souhaiterions mettre en évidence ici, tout en proposant une sorte d'appendice temporaire à ce que nous considérons, malgré cette petite réserve, comme l'une des meilleures études publiées sur Walt Disney.

Prenant la suite d'un livre sur Disney et la télévision publié en 2004, *The Mouse Machine* paraît creuser un sillon théorique déjà entamé dix ans plus

tôt dans *Replications – A Robotic History of the Science Fiction Film* (Illinois, University of Illinois Press, 1995). Professeur à l'Institut de Technologie de Georgie, Telotte s'intéresse de près aux liens étroits tissés entre cinéma et technologie, et en particulier à l'impact de celle-ci sur la culture moderne. Dans son analyse de la figure robotique au cinéma, l'auteur engageait déjà une problématique que nous retrouvons en un sens dans *The Mouse Machine*, à savoir l'idée que l'image de l'artifice humain – le robot – nous parle « des interactions entre l'humain et la technologie qui réside au cœur de la science-fiction » (p. 5). C'est en un sens l'approche que l'on retrouve dans son second ouvrage consacré à Disney, cherchant à déceler, sous les grandes figures disneyennes, la technologie cachée sous la surface, et qui permet à toutes ces figures, à ces mondes, de fonctionner. Le livre propose ainsi de creuser sous les apparences et d'étudier les rouages de la magie à l'œuvre dans les films du studio.

Cette idée, très postmoderne, d'un monde illusoire dont le lissage apparent est sous-tendu par une complexe machinerie qui ne peut tendre qu'à se révéler, est à nos yeux la meilleure de l'ouvrage, et fait d'ailleurs presque tout l'objet de l'introduction. Telotte nous révèle ainsi, à travers l'exemple des parcs d'attraction Disneyland, l'intime compréhension de leur créateur d'un univers régi par la technologie, et – plus précisément – par le progrès technologique, dont la Disney Main Street fait office pour l'auteur de représentant privilégié : « Nous pouvons commencer notre parcours en notant qu'il y a un thème aux Disney Main Streets : le Progrès Technologique » (p. 11). Or il n'est pas innocent pour Telotte que cette rue évoquant le progrès technologique mène aux quatre univers disneyiens que représente chacune des portions du parc (Adventureland, Frontierland, Fantasyland et Tomorrowland) renvoyant à chaque fois aux thématiques cinématographiques du studio. Telotte décrit ainsi son projet : « Je voudrais étendre le chemin implicite de Main Street tout au long

d'une ligne temporelle impliquant une histoire du Studio plutôt différente, afin de décrire comment, à certains moments cruciaux du développement de la compagnie, Disney a innové, adopté, et exploité une variété d'innovations technologiques clés » (p. 15). Découle de cette problématique un plan en huit grandes étapes que l'auteur décrit dans les grandes lignes – or, c'est d'une légère inadéquation entre cette description et le plan effectif de l'ouvrage que naît la réserve que nous évoquons de prime abord.

Le plan de *The Mouse Machine* est présenté en introduction de manière chronologique, lui permettant de répondre à la problématique de départ et d'aborder successivement les fameux « moments cruciaux du développement » du Studio Disney. Partant de la série des *Alice's Comedies* (1923-1927) et son animation hybride pour en arriver aux productions Pixar et à l'esthétique de l'image de synthèse contemporaine, cette présentation énumère entre ces deux extrémités une série de points historiquement marqués : arrivée du son, traitement de la couleur, conception de la caméra multiplane, percée du médium télévisuel, et création des parcs à thème. Un premier problème – mineur – apparaît ici : cette description oublie deux étapes mentionnées dans la table des matières, chacune élaborant une réflexion autour du discours technologique des productions SF de Disney, porté en particulier par *20 000 Lieues sous les mers* de Richard Fleischer (1954), *The Black Hole* de Gary Nelson (1979), et *Tron* de Steven Lisberger (1982).

Mais ce qui nous paraît plus étrange est que la description de la première étape – celle du début des studios avec la série *Alice* – n'est inversement trouvable nulle part dans cette même table des matières. De fait, l'ouvrage commence abruptement en 1928, avec *Steamboat Willie*, premier cartoon parlant mettant en scène Mickey Mouse, sans évoquer les premières productions animées de Walt Disney qui a pourtant clairement posé les premières pierres de son empire sur une volonté d'innovation techno-

logique, allant même jusqu'à écrire à ses potentiels distributeurs : « Nous venons de découvrir quelque chose de *nouveau* et d'intelligent dans les dessins animés ! » (Cf. Russel Merritt et J.B. Kaufman, *Walt in Wonderland – The Silent Films of Walt Disney*, Baltimore, The John Hopkins University Press, 1993, p. 49 ; je souligne). L'hybridation entre animation et prises de vues réelles n'était à l'époque certes pas nouvelle, mais Disney pensait bien ses *Alice* comme une réponse innovante aux *Out of the Inkwell* des frères Fleischer produits de 1919 à 1929. La chose est d'autant plus étonnante que ces premiers jalons ne sont pourtant pas oubliés par Telotte, mais simplement inclus dans un troisième chapitre consacré à l'idée de profondeur en animation, pour lequel il réserve une grande place au film *The Three Caballeros* (les *Trois caballeros*, 1945), lui-même héritier des premières expériences hybrides de Disney. Nous percevons ainsi l'inadéquation méthodologique de l'ouvrage : son plan est annoncé en ouverture de manière chronologique, dans une perspective de problématisation historique, mais il se manifeste concrètement de manière thématique. Il regroupe ainsi un certain nombre d'innovations éparses dans le temps en fonction du domaine dans lequel elles interviennent. Ainsi, le même chapitre traitera de l'arrivée du son dans les *Silly Symphonies* aussi bien que du *Fantasmound* une dizaine d'années plus tard ; de la même manière, le troisième chapitre regroupe la conception de la caméra multiplane, les expériences hybrides du studio – constamment relancées en dépit d'échecs répétés – et la question plus générale du réalisme sous l'égide d'une réflexion autour de « la profondeur en animation ». Non pas que cette méthode soit critique ; elle est même ici plutôt justifiée et efficace. Mais c'est le décalage entre le plan introductif et le plan effectif qui nous pose finalement la question : comment justifier concrètement de la structure de l'ouvrage ?

C'est Telotte lui-même qui nous donne la réponse, en conclusion. Cette dernière partie s'ouvre

en effet sur une citation de Walt Disney, qui d'un seul coup éclaire la structure du livre que nous venons de lire, puisque la phrase se termine par : « Le son, le Technicolor, la caméra multiplane, le Fantasmound, toutes ces techniques et quelques autres contributions moins spectaculaires... ont rendu possibles les films qui sont les jalons de notre progrès » (p. 179). Comme Telotte l'écrit dans la phrase suivante : « Walt Disney a initié le discours qui *informe* notre étude » (p. 179, je souligne). L'ordre des parties n'a donc pas la nécessité historique envisagée en introduction puisqu'il découle d'un discours qui omet consciemment certaines des innovations précédant celles évoquées – en particulier celles de la série des *Alice*, d'où la structure d'un ouvrage qui n'est qu'en apparence chronologique. Les chapitres suivants sont des rajouts de Telotte par rapport à la citation de Disney, rajouts dont l'auteur déplore par ailleurs la limite, évoquant certaines omissions nécessaires ; des innovations comme le format Circle-Vision, les premiers pas dans la télévision câblée, ou encore la présence de Disney sur Internet sont ainsi volontairement passées sous silence.

Mais la frustration qui émane de *The Mouse Machine* est double puisque, au-delà de ces omissions, c'est le projet même du livre, que l'on comprend pleinement avec la citation conclusive de Walt Disney, qui implique justement l'impossibilité à conclure une telle étude. Comme le dit Disney : « Nos affaires ont grandi avec et grâce à des réussites techniques. Si ce progrès technique venait à s'arrêter, préparez l'oraison funèbre de notre médium. Voilà à quel point nous, les artistes, sommes devenus dépendants des nouveaux outils et raffinements que les techniciens nous donnent » (p. 179). Le progrès technologique est à nouveau invoqué comme une notion clef, de la même manière qu'en introduction. Or c'est finalement cette notion de progrès qui impliquait la description d'un plan chronologique en ouverture, auquel l'étude même ne pourra finalement correspondre que partiellement. Pour mieux com-

prendre cette idée, référons-nous au chapitre 3, « Three-Dimensional Animation and the illusion of life » qui aborde quelques points théoriques essentiels.

Telotte y traite en effet de la notion « d'illusion de vie » en animation, reposant sur l'idée d'un monde animé de plus en plus réaliste, dont le spectateur peut accepter l'illusion en ce qu'il y reconnaît de plus en plus la cohérence d'un univers qui s'approche progressivement du sien. C'est en éclairant cette notion par le « Mythe du cinéma total » d'André Bazin que Telotte en propose une vision historique particulière. L'« obsession du réalisme » décrite par Bazin comme étant le propre d'une invention en quête de son propre fantôme originel – le cinématographe et la reproduction de la vie – permet de penser l'animation disneyenne, puisque les dessins animés du studio témoignent en un sens de la même obsession réaliste. Grâce à l'innovation technologique, nous explique Telotte, il s'agit en effet de délaissier la platitude dessinée des débuts du cinéma d'animation pour *progresser* vers un profondeur tridimensionnelle du *cartoon* – de fait plus « réaliste ». Si Telotte parle ici de progrès, et même d'évolution, c'est parce que ces expériences sur la profondeur s'inscrivent dans la continuité logique des innovations sonores et colorimétriques décrites dans les deux premiers chapitres, répondant finalement parfaitement à ce que Bazin décrit de cette obsession du réalisme qui vise à « la restitution d'une illusion parfaite du monde extérieur avec *le son, la couleur et le relief* » (*Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Cerf, 1985, p. 57, je souligne). En d'autres termes, si le texte de Telotte s'informe à partir d'une citation de Walt Disney, il structure surtout ses trois premiers chapitres sur « le mythe directeur de l'invention du cinéma » décrit par Bazin, « celui du réalisme intégral, d'une création du monde à son image » (Bazin, *op. cit.*, p. 23).

En ce sens, les termes – souvent fort sujets à caution – d'« évolution » ou de « progrès » de l'animation peuvent parfaitement s'inscrire historiquement dans la démarche disneyenne qui consiste à

démontrer comment « les images progressent vers une illusion de la réalité de plus en plus complète » (p. 58). Le cinéma de Disney se dirige clairement vers une perfection réaliste visant quelque part à confondre l'animation et le monde réel, ce qui trouvera un point d'aboutissement dans les parcs à thème et les « audio-animatroniques » qui y vivent un simulacre de vie robotisée (Cf. chapitre 6 : « The Inhabitable Text of the parks »). On voit comme le renversement de la syntaxe historique cher à Bazin (« Le cinéma n'est pas encore inventé ! ») éclaire parfaitement le travail de Walt Disney qui, par ses successives innovations technologiques, recherche finalement une « origine réaliste » de l'animation. Or, cet aboutissement ne peut être trouvé, sous peine de mettre un terme à l'existence d'un studio qui ne repose finalement que sur l'élargissement de ses propres frontières technologiques, comme en témoigne tout l'ouvrage de Telotte ainsi que la citation finale de Disney. C'est pourquoi *The Mouse Machine* est nécessairement frustrant dans son projet même : alors qu'il paraît clos sur lui-même – la conclusion renvoyant en miroir à l'introduction et éclairant la structure de la réflexion – le texte de Telotte ouvre en fait un grand nombre de pistes et se caractérise par son inachèvement ; sorti en 2008, l'ouvrage ne peut évidemment évoquer certaines données récentes qui accréditent pourtant la problématique de l'auteur. Cet état de fait est notamment perceptible dans les chapitres 7 et 8 qui trouvent une nouvelle résonance dans les dernières productions Disney, ce que nous souhaiterions mettre en lumière ici à titre d'appendice lui-même temporaire.

L'ultime chapitre « Better than Real: Digital Disney, Pixar and Beyond » évoque, dès son titre, l'au-delà d'un livre qui tire à sa conclusion en abordant le domaine des CGI (Computer Generated Imagery) encore en plein essor. Cet au-delà du cinéma d'animation, se déversant progressivement dans le réel, trouve selon l'auteur son point d'orgue dans le film *Pirates des Caraïbes – La Malédiction du*

Black Pearl (Gore Verbinski, 2003) adapté d'une attraction Disney, en particulier dans une séquence où un clair de lune révèle les caractéristiques spectrales des pirates dont le squelette en CGI se substitue à un corps analogique. Comme l'explique Telotte, il ne s'agit pas simplement d'une transformation, mais « de la présence simultanée du réel et du fantastique » par laquelle nous percevons « la capacité du digital, à la fois à convaincre et à questionner, à inventer une illusion de la réalité et à poser la question du réel, et, par extension, du cinéma » (p. 178). Il est alors étonnant que l'auteur n'aborde pas, dans le même ordre d'idée, une innovation technologique majeure datant de la même année et inaugurée par Robert Zemeckis sur *le Pôle Express*: la *Performance Capture*. Si ce film digital, consistant à numériser la performance actoriale de Tom Hanks pour la restituer sous les traits caricaturaux d'un masque de CGI, n'est pas une production Disney, Telotte aurait pourtant pu en évoquer l'existence, d'autant qu'il n'hésite pas à se référer à *Final Fantasy* (Hironobu Sakaguchi, 2001) ou encore à *Captain Sky et le monde de demain* (Kerry Conran, 2003), qui ne proviennent pas non plus de la société Disney. Cette omission est d'autant plus frustrante que l'évocation de ce procédé aurait sans doute permis à l'analyse de trouver un point d'orgue conclusif, en entérinant cette idée d'une co-présence digitale du réel et du numérique au sein d'une fusion visuellement affirmée.

Ce qui nous permet par ailleurs d'affirmer plus avant la pleine justification de cette innovation technologique dans le propos tenu par Telotte, c'est l'implication récente du Studio Disney dans la promotion et l'usage de la *Performance Capture*, particulièrement au cœur de deux films, sortis après la publication de l'ouvrage: *le Drôle de Noël de Scrooge* de Robert Zemeckis (2009) et *Tron Legacy* de Joseph Kosinski (2010). Ces deux productions Disney font parallèlement usage du procédé, à des fins pourtant différentes. Le film de Zemeckis permet d'éclairer le dernier chapitre de *The Mouse Machine* que Telotte

conclut en partie ainsi: « Pour Disney ces usages [de la technologie digitale] n'impliqueront peut-être pas seulement la création d'autres récits de science-fiction comme *Tron* ou des initiatives visant à modéliser un royaume synthétique et photo-réaliste comme dans *Final Fantasy*, mais des œuvres qui, dans la plus pure tradition des fantaisies Disney, créeraient un compromis entre ces possibilités et un sens du réel ou de la représentation plus conventionnel » (p. 178). Dans *le Drôle de Noël de Scrooge*, ce compromis est visuellement et thématiquement intégré, puisque Jim Carrey y incarne un vieil avaré matérialiste, ne croyant que dans le réel et le poids des choses, aux prises avec trois esprits qui vont tenter de lui faire regagner une spiritualité perdue au cœur d'un voyage onirique à travers les ombres du passé, du présent et du futur. Aussi réaliste et concret que paraisse l'univers de départ dans lequel évolue le personnage, tout se voit progressivement contaminé par la fantaisie d'un monde créé numériquement qui n'est plus régi par les lois physiques de notre réalité environnante, et que les esprits peuvent alors manipuler à leur guise. Jim Carrey lui-même symbolise ce qu'évoque Telotte: acteur bien réel interprétant son rôle tout en étant digitalisé par un complexe système de capteurs, il est ce compromis figural d'un être aussi matériel qu'immatériel, la chimère d'un corps dont ne subsiste à l'écran que l'ombre numérique du mouvement.

Mais ce n'est pas le seul passage de l'ouvrage que cette innovation technologique aurait pu éclairer. Le chapitre 7, « Course Correction: of Black Holes and Computer Games » s'intéresse en grande partie au film *Tron*, dont Telotte analyse l'importance pour le Studio Disney qui depuis quelques années cherche à diversifier sa production et à s'ouvrir à de nouvelles problématiques technologiques. Or, *Tron* n'apparaît pas seulement comme un éclairage symptomatique de certaines inquiétudes afférentes à la nouvelle ère digitale – une intelligence artificielle qui s'autonomise et prend le contrôle d'une grande société – mais,

en tant qu'œuvre en avance sur son temps, elle éclaire rétroactivement sa suite, et en particulier le procédé de *Performance Capture* sur lequel repose celle-ci. En analysant l'une des séquences clés du premier film, Telotte nous explique que la « surprenante capacité » du *Master Control Program* « à prendre le contrôle d'un appareil d'atomisation expérimental, pour lui permettre de digitaliser et d'aspirer Flynn [Jeff Bridges] à l'intérieur de son étrange environnement [...] métaphorise le subtil pouvoir de la nouvelle culture informatique donnant l'impression de tout attirer dans son orbite » (p. 155). Mais cette séquence métaphorise également visuellement et théoriquement le procédé inauguré par Robert Zemeckis: Jeff Bridges s'y voit scanné par un rayon lumineux et digitalisé dans un ordinateur. Figé dans un photogramme, l'acteur se décompose virtuellement, démodélisé point par point: c'est de son mouvement qu'il se voit d'un coup privé, ce mouvement étant réintégré dans son avatar digital, au cœur d'un logiciel informatique. Or, il n'est possible d'envisager cette idée qu'en ayant vu le film de Joseph Kosinski qui éclaire rétroactivement le film de Lisberger. Dans *Tron Legacy*, Jeff Bridges joue un personnage d'emblée pensé en termes numériques: à son être analogique – d'un certain âge – s'oppose un *doppelgänger* digital, en *Performance Capture*, qui retrouve les traits du personnage de 1982. En d'autres termes, deux Jeff Bridges identiques se répondent, à trente ans d'intervalle, et s'éclairent mutuellement, celui de 2010 étant finalement la conséquence figurale de la digitalisation narrative du premier, et inversement. En éclairant le premier film à l'aune du personnage numérique du second, il est ainsi possible de relire différemment le chapitre de Telotte et ce qu'il décrit du pouvoir de l'informatique sur la culture moderne, la *Performance Capture* pouvant tout à fait symboliser la consécration cinématographique de ce pouvoir qui aspire le réel pour mieux le transformer et le manipuler numériquement.

On le voit, cet appendice que nous proposons

à titre conclusif ne peut prétendre à constituer un point final, si tant est que l'approche problématique de Telotte puisse permettre d'en envisager un. *The Mouse Machine* est un ouvrage qui ne peut se conclure, sous peine d'envisager la fin des Studios Disney, qui ont toujours fondé leur succès sur l'appropriation et la consécration narrative de plusieurs innovations technologiques tout au long de l'Histoire du cinéma. Ce que Telotte nous fait parfaitement comprendre, c'est le lien constant de Disney à la technologie, en dépit d'une image du studio plus proche de la fantaisie (Le château de *la Belle au Bois Dormant* comme symbole de la maison de production est un exemple révélateur), qui ne représente en fait que la surface d'une complexe machinerie souterraine en perpétuelle évolution. Ainsi, en s'émancipant de la perspective esthétique de Sergueï Eisenstein (« Walt Disney », 1941), des principes journalistiques de Marc Eliot (*la Face Cachée de Walt Disney*, 1993), de la vision chronologique de Leonard Maltin (*The Disney Films*, 2000), l'approche thématique-historique de Telotte paraît à nos yeux la plus adéquate pour comprendre la démarche d'un artiste-entrepreneur comme Disney, puisqu'elle rend compte du progrès à l'œuvre dans la conception cinématographique du studio, tout en éclairant chacune de ses étapes. La frustration que nous évoquions n'est donc pas un défaut de l'ouvrage, comme l'absence de photogrammes qui rend parfois la lecture un peu aride, en dépit de descriptions très nombreuses et détaillées, ou encore certaines omissions sans gravité (comme la séquence hybride coupée de *20 000 lieues sous les mers*, où Nemo et son équipage découvrent une faune aquatique en animation cartoonnesque (!) aurait pu constituer un pôle de réflexion intéressant, d'autant que ce chapitre prend la suite de celui sur les films hybrides du studio) – mais là encore, un tel ouvrage ne peut prétendre à l'exhaustivité. Si nous évoquions une frustration, elle est plutôt – au contraire – la preuve de la réussite de l'ouvrage qui, en choisissant un angle d'attaque précis et en appa-

rence limitée, ouvre paradoxalement la réflexion en éclairant l'œuvre de Disney sous un jour neuf et hautement stimulant. Ce n'est pas la moindre des qualités de *The Mouse Machine*, à ce jour l'une des meilleures études sur ce petit studio du Kansas devenu l'une des plus puissantes entreprises du monde du divertissement.

Jean-Baptiste Massuet

Albert Capellani : deux coffrets, treize + onze films

DEUX COFFRETS CAPELLANI NOUS ARRIVENT dans le sillage des projections autour de ce cinéaste à Bologne, édités respectivement par Il Cinema Ritrovato et par Pathé et la Cinémathèque française qui permettent d'aborder une partie significative de l'œuvre de ce metteur en scène mal connu dont on ne fait que commencer d'évaluer la place dans l'histoire des cinémas français et américain.

Les treize titres du premier coffret vont de 1905 à 1911 et proviennent de différentes archives (EYE Film Institute Netherlands, Cinémathèque française, Archives Françaises du Film, Filmarchiv Austria, Lobster Films, Cineteca di Bologna et dans le cas d'une restauration plusieurs d'entre elles). Les onze titres édités par Pathé et la CF – qui vont de 1906 à 1921 – appartiennent pour bon nombre à la collection Morieux, acquise par la Fondation Jérôme Seydoux-Pathé en 2006. La collection de ce forain, actif en Belgique, France, Allemagne depuis le début du XIX^e siècle, comportait 90 films muets. Plusieurs d'entre eux ont des intertitres en néerlandais ou bilingues néerlandais-français.

Ces deux corpus sont centrés sur des ensembles assez différents et dès lors se complètent : on va des petits films dramatiques (à partir de 1905-6) aux intrigues plus longues (1911), des féeries et contes (1907-8) à un « antique » (1907), d'un drame his-

torique (1909) à des adaptations littéraires de 1905 à 1921. Donnent-ils une image représentative des travaux de Capellani qui sont à peu près au nombre de 160 ? On ne saurait le dire. Ne figurent en tout cas aucune des bandes comiques qu'il a mises en scène avec Boireau, Gribouille ou Rigadin, ni les films américains, ni les grosses pièces que sont *les Misérables* et *Notre Dame de Paris*.

Si l'on se réfère à la thèse de Laurent Le Forestier sur le « système Pathé » et notamment ce qu'il dit du partage du travail et des responsabilités, comme des « standards » esthétiques imposés, il serait sans doute hasardeux de disserter sur l'auteur Capellani et ses éventuelles contributions à l'évolution de la narration cinématographique quoique les films nous y incitent par l'effet même de leur rassemblement. Le scénariste (André Heuzé, qui est aussi metteur en scène, a écrit plusieurs de ces films) a des prérogatives quant à la construction du récit, les alternances de tableaux, qui ne permettent pas d'en attribuer la paternité au metteur en scène. De même l'opérateur – qui n'a guère d'initiative d'angle, de hauteur de caméra, de lumière, etc. (puisque tous ces paramètres sont préétablis et l'on ne doit en déroger) – s'occupe de l'assemblage des tableaux et donc du montage (des coupes donc des longueurs de prises). Le décorateur occupe une place non négligeable non plus avec une typologie des intérieurs selon les classes sociales concernées, la nature des bâtiments (café, église). Il reste donc la partie très importante de la direction d'acteurs et l'on aimerait, bien sûr, en savoir plus sur l'origine, la formation et l'expérience (sur les planches – et lesquelles – à part les cas de Mistinguett ou de Henri Krauss) de ces acteurs dont la gestualité, en 1906-1909, est très codifiée, très extériorisée et dont la typologie est à souligner : les ouvriers de *l'Assommoir* (1909) qui accompagnent tout au long Coupeau tant sur les échafaudages que chez le marchand de vin ou chez lui sont distribués selon des types : le gros glouton (Mes-Bottes), le grand maigre (Bibi-la-Grillade), le petit trapu. Ils

contrastent nettement avec les figures de gommeux séducteurs, l'un d'entre eux (dans *la Fille du sonneur*) passant même d'un état à l'autre : ruiné au jeu, il se métamorphose en Apache violent et grossier alors qu'il minaudait jusque là, prévenant et cauteleux.

Cette palette de personnages et de types de jeu conduit à relever le mixte générique qui caractérise les premiers films : le comique fait irruption dans le drame, le truc « féérique » dans le mélodrame. Le gros ouvrier de *l'Assommoir* est une figure excessive – il se promène avec une brassée de pains qu'il dévore en toutes circonstances (mais le portrait qu'en fait Zola le suggère déjà) –, les projections imaginaires de *la Pauvre Mère* convoquent des apparitions-disparitions, des surimpressions de sa fillette, morte en tombant de la fenêtre, et qui « hante » désormais l'imaginaire de la femme déçue, alcoolique qu'elle est devenue. Il n'y a pas d'unité d'interprétation et c'est heureux car ces disparités supportent les oppositions sentimentales, jalousies, désirs de vengeance, comme les différences sociales. Les fins pathétiques, explosives avec meurtre ou suicide trouvant dans la sortie de son rôle par un personnage l'expression décuplée de ces conflits.

On retrouve ce contraste social dans le savoureux *l'Épouvante* (1911) où une « étoile » de la scène (jouée par Mistinguett) rentre chez elle, lasse, et se couche alors qu'un Apache s'était introduit dans sa chambre pour la cambrioler. Pris au piège, il se cache sous le lit, mais laissant voir sa main se révèle. L'actrice épouvantée mais figée se sent prisonnière et finit par donner l'alerte, appelle les gendarmes, tandis que le cambrioleur s'enfuit sur le balcon puis sur les toits et finit par être sauvé par sa victime apitoyée alors qu'il va choir dans le vide. L'Apache, large casquette, large ceinture où l'on peut glisser son Eustache, pantalons serrés à rayures, adopte continûment (quand il est debout) une posture cambrée qui correspond à une image stéréotypée alors que Mistinguett ondoie. Ce qui frappe par ailleurs dans ce film, c'est l'économie spatiale. Les deux personnages sont prisonniers

l'un de l'autre et l'enfermement, la promiscuité et l'expulsion, l'évasion, thèmes du récit, sont réfléchis par le choix de l'esthétique du tableau qui fait monter la tension entre les personnages. Ce ne sont pas tant les actions qu'ils accomplissent que leur co-présence « explosive » qui soutient le suspense car elle est potentiellement transgressive. Le jeu de la peur et du désir les anime tous deux, à contretemps en quelque sorte, et le « coup de main » qu'ils se rendent mutuellement (il éteint l'allumette qui risquait d'enflammer le tapis, elle le sauve, il rend les bijoux) scelle cette ambiguïté des affects qui contredit la lutte sociale (que les gendarmes particulièrement patauds et incapables de rétablir l'ordre achèvent de fragiliser). Un seul mouvement de caméra dans la chambre, fonctionnel, afin de découvrir le lieu où se cache l'intrus.

Dans *l'Arlésienne* (1908) au contraire, le plein-air va de pair avec une mobilité de la caméra démonstrative, en particulier des panoramiques : le premier relie le spectacle des taureaux et des toréadors, vus depuis le haut des arènes, et les travées où se tiennent les spectateurs, avant d'enchaîner sur un plan plus serré de l'Arlésienne du titre, nous tournant le dos car elle regarde la corrida, flanqué de son ombreux et jaloux Milifio. Puis après que celui-ci a échappé à notre vue en descendant quelques marches, entre Frédéric qui l'aborde et qu'elle séduit et emmène au dehors. Le plan suivant est un morceau de bravoure, un panoramique de 180° depuis une tour sur le paysage environnant Arles que le couple considère, mouvement d'appareil qui s'autonomise par rapport au déplacement des personnages : ceux-ci sortent du champ et on les retrouve à l'issue de la lente courbe descriptive, étroits. Le contraste entre les deux situations, l'espace fermé du rival, grand escogriffe nerveux et autoritaire, et l'espace ouvert de Frédéric, à la virilité affichée mais jovial et tendre. De même les gestualités respectives diffèrent : Frédéric, toujours en mouvement, est ondoyant et ses gestes sont liés, Mirilifio va d'une pose à l'autre, tragédien, emphatique. L'enchaînement des plans, les