

UNIVERSITÉ DE LIÈGE  
FACULTÉ DE PHILOSOPHIE ET LETTRES  
DÉPARTEMENT DES ARTS ET SCIENCES DE LA COMMUNICATION



**POUR UNE LOGIQUE DU GROTESQUE DANS LES DESSINS  
ANIMÉS DE TEX AVERY À LA MGM  
(1942-1955)**

TIMOTHÉE MOREAU

MÉMOIRE DÉPOSÉ EN VUE DE L'OBTENTION DU DIPLÔME DE MASTER EN ARTS DU SPECTACLE À FINALITÉ  
SPÉCIALISÉE EN ÉTUDES CINÉMATOGRAPHIQUE ET AUDIOVISUELLES – MASTER INTERNATIONAL

ANNÉE ACADÉMIQUE 2015-2016  
PROMOTEUR : DICK TOMASOVIC  
LECTEURS : JESSIE MARTIN & MARC-EMMANUEL MÉLON

*À mon père,*

« L'une partie du monde se  
deguisera pour tromper l'autre, et  
courront parmy les rues comme folz  
et hors du sens ; l'on ne veit oncques  
tel désordre en Nature. »

- F. RABELAIS, *Pantagruel, Prognostication*, t.  
XIII, cité par M. BAKHTINE, *L'oeuvre de  
François Rabelais et la culture populaire au  
Moyen Âge et sous la Renaissance*, Gallimard,  
Paris, 1970, p. 234.

« Y a-t-il un moyen plus puissant  
que le rire pour s'opposer à toutes  
les avanies du monde et du sort !  
L'ennemi le plus puissant est  
horriifié devant ce masque satyrique  
et le malheur lui-même recule  
devant moi si j'ose le ridiculiser ! Et  
quoi d'autre, que diable, que la  
raillerie, cette terre, avec son  
sentimental satellite la lune, mérite-  
t-elle donc ! »

- Bonawentura, *Les rondes de nuit*, cité par M.  
BAKHTINE, *L'oeuvre de François Rabelais et la  
culture populaire au Moyen Âge et sous la  
Renaissance*, Gallimard, Paris, 1970, p. 47.

## Introduction

Le travail que nous nous proposons de réaliser dans les pages qui suivent se veut une étude originale et détaillée de l'œuvre de Tex Avery au cours des années où ce dernier officiait à la Metro-Goldwyn-Mayer. Comme le remarquait déjà Pierre Floquet, lui-même auteur de la principale monographie consacrée au réalisateur texan<sup>1</sup>, le champ des études sur Tex Avery se limite généralement à une série de biographies ou de collections de résumés de ses dessins animés et de leurs conditions de production. Si certaines ne sont certainement pas à mésestimer<sup>2</sup>, elles représentent un matériel largement insuffisant pour une étude académique sérieuse. Le très faible nombre d'ouvrages consacrés plus proprement à l'esthétique de Tex Avery ou à l'analyse véritable de ses dessins animés se comptent, au mieux, en dizaines, et la monographie de Pierre Floquet citée plus haut en reste le représentant le plus sérieux et le plus complet. Il apparaît cependant que l'ouvrage reste un pionnier, avec ce qu'un tel statut comporte de mérites, mais aussi de faiblesses. Il s'agit d'un travail absolument primordial, mais dont la majeure partie des intuitions demandent à être creusées. Ce constat appelle ainsi deux remarques. Tout d'abord, le travail qui s'annonce ici ne saurait prétendre à combler exhaustivement le vide aujourd'hui présent dans les études averyennes. L'objectif devra bien évidemment se limiter à approfondir certaines pistes de réflexion, certaines intuitions préliminaires lancées par Pierre Floquet ou par d'autres. Le présent travail n'entend donc s'avancer que comme un point de vue particulier et, par-là, partiel sur l'œuvre extrêmement riche de notre réalisateur. Deuxièmement, ce constat d'un champ d'études encore en friche, en même temps qu'il limite les sources disponibles, offre également un avantage certain : tout reste à faire. L'idée est évidemment alléchante mais elle ne doit pas pour autant entacher l'exigence de rigueur qui doit gouverner à la création de tout travail à prétention scientifique, au risque de restreindre encore le champ des thématiques abordées. Aussi ce travail se veut-il un approfondissement des études existantes, plus qu'une extension de leur champ.

Mais entrons plutôt dans la matière que ce travail entend effectivement aborder. Nous l'avons dit, toute étude reflète avant tout un point de vue singulier, c'est-à-dire une perspective sur son objet. Notre perspective, dans le présent travail, sera celle d'un possible rapprochement des dessins animés de Tex Avery avec le genre (à l'origine littéraire), du grotesque tel que décrit par Mikhaïl Bakhtine dans son ouvrage *L'œuvre de Rabelais et la culture populaire au Moyen Âge et sous la Renaissance*<sup>3</sup>,

---

<sup>1</sup>P. FLOQUET, *Le langage comique de Tex Avery. Dix ans de création à la MGM 1942-1951*, L'Harmattan, Paris, 2009.

<sup>2</sup>Il serait en effet dommage de négliger les informations précieuses contenues dans la biographie très documentée quoique un petit peu partielle de Joe Adamson (J. ADAMSON, *Tex Avery, King of Cartoons*, Da Capo Press, New York, 1975). L'ouvrage contient également plusieurs entretiens, avec Tex Avery lui-même ainsi qu'avec divers membres de son équipe, ce qui offre un précieux aperçu du mode de production de leurs dessins animés. Il serait en outre difficile de ne pas accorder à Robert Benayoun (R. BENAYOUN, *Le mystère Tex Avery*, Point, Paris, 2008) et à Patrick Brion (P. BRION, *Tex Avery*, Chêne, Paris, 2009) l'énorme mérite d'avoir su attirer l'attention du monde francophone sur un réalisateur jusque-là peu reconnu.

<sup>3</sup>M. BAKHTINE, *L'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Âge et sous la Renaissance*, tr. fr. par

ainsi que les conséquences possibles d'un tel rapprochement. L'idée qui gouverne notre choix est que le dessin animé (et, en particulier, celui de Tex Avery), en tant que genre populaire, partage avec le grotesque décrit par Bakhtine une série de caractéristiques essentielles. Ce rapprochement n'est pas simplement gratuit ; c'est pourquoi cette première thèse s'accompagne-t-elle d'une seconde, à nos yeux plus fondamentale : le grotesque, en tant que vision du monde<sup>4</sup>, se traduit jusque dans la structure profonde des dessins animés de Tex Avery, engage leur forme et leur logique. C'est donc au départ de ces deux thèses et dans l'objectif de les démontrer qu'entend s'engager le présent travail.

Mais il nous faut, au préalable, prendre le temps de poser en détails le cadre dans lequel ce travail entend se développer. Il nous faut ainsi préciser notre objet, c'est-à-dire ce qui nous intéressera dans l'œuvre riche et protéiforme de Tex Avery. Il nous faut ainsi délimiter un corpus et justifier les limites de celui-ci, tout comme il nous faut décrire précisément les termes théoriques majeurs qui émailleront les chapitres à venir et, tout particulièrement, ceux de « grotesque » et de « carnavalesque ». C'est donc à ce nécessaire travail préparatoire que se consacrera la suite de cette introduction.

L'objet que ce travail entend étudier est, comme nous l'avons déjà esquissé à plusieurs reprises, l'œuvre du réalisateur américain de dessins animés Tex Avery. Cette œuvre se divise principalement en deux parties<sup>5</sup> : la première, qui s'étend de 1934 à 1941, où Tex Avery (qui n'avait pas encore pris son surnom et était alors crédité au nom de Fred Avery) travaille pour la Warner où il participe notamment à la création de plusieurs personnages devenus mythiques : Porky Pig, Daffy Duck, ou encore Bugs Bunny<sup>6</sup>. La seconde période, qui s'étend de 1942 à 1954, est celle de la Metro Goldwyn Mayer où Tex Avery dirige l'une des deux équipes d'animation (l'autre, se consacrant uniquement à la série des *Tom & Jerry*, est sous la direction de William Hanna et Joseph Barbera) avec une liberté de création quasi-totale. Si la production de Tex Avery au cours de ces deux périodes suit un rythme plutôt régulier, la plupart des commentateurs s'accordent sur le fait que la seconde période, celle à la MGM, est celle où Tex Avery atteint le sommet de son art. Et pour cause, ces années sont aussi celles qui offrent la plus grande liberté au réalisateur texan, liberté qui, couplée à l'expérience acquise à la Warner, lui permettra d'atteindre une rare originalité. Aussi, la majeure partie des écrits sur Tex Avery se sont-ils concentrés sur cette seconde période, et le présent travail suivra leur exemple sur ce point. La période MGM semble en effet se prêter particulièrement bien à l'exercice qui consiste à analyser

---

Andrée Robel, Gallimard, Paris, 1970.

<sup>4</sup>C'est là un point sur lequel Bakhtine insiste dans sa définition, comme nous le verrons un peu plus loin.

<sup>5</sup>Il s'agit là de deux grands pans de la carrière de Tex Avery, ceux où il réalisera l'énorme majorité de ses dessins animés. Nous faisons donc ici abstraction des deux courtes périodes passées sous la direction de Walter Lantz, au début et à la fin de sa carrière, ainsi que de son bref passage à la publicité.

<sup>6</sup>S'il n'est pas le réel créateur de Bugs Bunny, il est sans aucun doute celui qui lui insuffle sa personnalité. Pour plus d'informations à ce sujet, voir P. BRION, *Op. cit.*

le style spécifique d'un réalisateur, puisque c'est lors de ces années que Tex Avery a pu s'exprimer le plus parfaitement.

Comme le note Pierre Floquet, la période n'est cependant pas à considérer comme un tout homogène. L'énergie et l'inspiration de Tex Avery semble s'effriter vers la fin des années 1940 (il prendra d'ailleurs un peu de congé au début des années 1950) et il ne retrouvera jamais vraiment sa pleine vigueur jusqu'à son départ des studios en 1954. La rupture paraît ainsi nette à Pierre Floquet qui décide en conséquence d'éliminer de son corpus certains des dessins animés des dernières années. Cette rupture ne nous paraît cependant pas aussi claire. En effet, s'il est difficile de contester une certaine baisse de qualité dans les dernières années de la production de Tex Avery, la logique profonde, la « vision du monde » qui s'y déploie reste somme toute similaire à ce que l'on aura pu observer. Ce dernier englobe bien la totalité de la période MGM, en ce compris les dernières années. Cependant, les analyses détaillées que nous proposerons tout au long de ce travail concerneront majoritairement les dessins animés de la période la plus vivace de l'œuvre de Tex Avery à la MGM. Encore une fois, si la singularité et l'originalité d'Avery s'expriment bien dans la totalité de son œuvre, c'est dans ces premières années à la MGM qu'elles apparaissent avec le plus de force.

Comme nous l'annoncions plus haut, ce corpus sera abordé sous l'angle de ses rapports possibles avec le genre (essentiellement littéraire) du grotesque, tel que décrit par Mikhaïl Bakhtine dans son ouvrage *L'œuvre de Rabelais et la culture populaire au Moyen Âge et sous la Renaissance*. Bien évidemment, un tel travail suppose de comprendre ce que le terme de « grotesque » recouvre chez Bakhtine, ce que sont ses caractéristiques les plus essentielles. La plupart de ces caractéristiques seront développées plus avant dans les différentes parties de ce travail, en lien avec des exemples concrets. Cependant, il paraît néanmoins nécessaire d'en proposer au préalable une vue d'ensemble. Le grotesque bakhtinien est lié de manière essentielle aux fêtes populaires du Moyen Âge et donc, au moins en partie, au carnaval<sup>7</sup>. Le grotesque est ainsi directement en lien avec la culture populaire et ses pratiques. La fête y est un lieu de libération et d'expurgation des passions contenues, des mœurs restreintes, des obligations, règles et lois qui gouvernent durant le reste de l'année. Le carnaval est l'occasion pour le peuple de reprendre un certain pouvoir, d'abolir les privilèges de certains et de poser ses propres lois. Cette libération est rendue possible par un certain nombre de biais, parmi lesquels le rire, universel et ambivalent, tient une place de premier choix. La parodie, la caricature, la satire, toujours à la fois moqueuses et joyeuses, sont ainsi un moyen de critiquer les travers du pouvoir, mais aussi du peuple lui-même. Il s'agit d'affranchir la société dans son ensemble de toutes les règles qui pèsent sur elles, y compris celles qu'elle se fixe elle-même. Aussi la fête populaire fait elle la part

---

<sup>7</sup>Comme chez Bakhtine lui-même, le terme de « carnaval » recouvrera, ici et dans la suite du texte, l'ensemble des fêtes populaires du Moyen Âge. Il s'agit en effet moins de détailler les spécificités de chacune que d'en relever le caractère commun, l'esprit de la fête au Moyen Âge.

belle aux déguisements, aux travestissements de toutes sortes et aux masques ; par leur biais, elle crée une image hypertrophiée, grotesque, d'elle-même. Il s'agit de mettre en lumière ce qui est d'ordinaire dissimulé, de porter aux nues ce qui ne mérite généralement que l'opprobre et le mépris et, inversement, de rouler dans la boue ce qui tient généralement lieu de norme d'excellence. Le centre de la fête populaire se construit donc autour de ce jeu de permanentes transgressions et inversions ; les frontières y sont joyeusement subverties, transgressées, abolies. On élit ainsi par exemple un roi des fous, ou un faux-pape, et l'on destitue l'ancien ; on change de sexe, d'identité, voire d'espèce. Bakhtine insiste : il ne s'agit pas simplement d'un spectacle, mais bien d'une véritable « vision du monde », d'une transformation profonde et pratique. Le grotesque, issu de ces fêtes populaires, leur emprunte leurs formes : tout se transforme et s'inverse : la langue, le corps, les valeurs. On accorde une importance nouvelle au « bas corps », c'est-à-dire au ventre, aux organes génitaux, aux excréments, au manger, au boire, etc. Mais cette attention est toujours ambivalente, dialectique : le répugnant et le vil sont toujours liés à la génération, voire à la régénération ; l'ancien n'est détruit que pour faire une place au nouveau. Ainsi le bas devient-il aussi celui de la reproduction, de la vie et de l'enfantement. Le grotesque est donc la mise en œuvre du principe d'ambivalence des fêtes populaires.

Reste que, comme nous l'avons dit plus haut, le grotesque est essentiellement un genre littéraire. L'ouvrage de Bakhtine auquel nous nous référons prend pour objet l'œuvre de Rabelais, à partir de laquelle il entend décrire et expliquer différentes caractéristiques de la culture populaire au tournant du Moyen Âge et de la Renaissance. Les exemples qui viennent soutenir ses analyses sont toujours des exemples littéraires, et rien ne permet de penser que les concepts développés pourraient être appliqués à d'autres objets, notamment non-littéraires. De plus, plusieurs des traits repérés par Bakhtine sont fortement liés à la dimension de la langue et supposent donc une attention particulière aux jeux de mots, sobriquets et autres traits de langage souvent liés à la littérature. Ce qui, selon nous, nous autorise à tenter un rapprochement entre le grotesque bakhtinien et l'œuvre de Tex Avery, c'est l'enracinement profond de ce dernier dans la culture populaire<sup>8</sup>. Ce que Bakhtine analyse dans son ouvrage, c'est la manière dont Rabelais a su imprégner son œuvre de la culture populaire de son temps, ce sont, en d'autres termes, les traits consécutifs à la « mise en œuvre d'art » d'une vision du monde spécifiquement populaire. Les dessins animés de Tex Avery ne font rien d'autre que cela ; ils sont empreints de culture populaire non seulement dans leurs références ou leurs conceptions, mais aussi et surtout dans le ton, dans la logique profonde qui, nous espérons le montrer, rejoint en bien des points ce que Bakhtine dit de « la vision du monde » populaire<sup>9</sup>.

---

<sup>8</sup>Nous passons ici sur un rapprochement possible, mais plus superficiel, de Tex Avery au littéraire populaire par le recours systématique aux textes, expressions et mots d'argot, des jeux de littéralité, etc. Ceux-ci seront développés comme un trait particulier du grotesque plus loin dans ce travail.

<sup>9</sup>Il serait peut-être intéressant de construire, sur ce point, un double couple d'oppositions. Il s'agirait de comparer l'opposition commune de Montaigne et de Rabelais à celle, elle aussi commune, de Walt Disney et de Tex Avery. Les deux couples d'oppositions mettent en lumière une même idée : deux représentants majeurs d'un même art, à une

Le travail que nous nous proposons de réaliser se divisera en trois parties distinctes mais néanmoins interpénétrées. La première partie aura pour objectif de mettre en lumière les points communs entre l'œuvre de Tex Avery et les caractéristiques du grotesque repérés par Bakhtine. Il s'agira en quelque sorte de tenter de démontrer, dans un long liminaire théorique, notre première thèse : les dessins animés de Tex Avery peuvent être considérés comme appartenant au genre du grotesque. Cette première partie s'attachera donc principalement à des motifs thématiques récurrents et à leur lien à la culture populaire. Aussi l'objectif est-il d'aboutir à ce que nous croyons pouvoir désigner comme la conception carnavalesque du monde averyen. Une deuxième partie s'attachera à mettre en jeu non plus les motifs du grotesque, mais sa logique profonde, à travers l'analyse du traitement de l'espace et des personnages par Tex Avery. À travers les analyses détaillées d'une série de dessins animés du réalisateur texan, nous espérons pouvoir mettre en évidence la manière dont se structure l'œuvre de ce dernier. Cette seconde partie sera divisée en deux temps, le premier portant sur le traitement de l'espace à travers cinq dessins animés : *Who Killed Who ?* (1943), *Cellbound* (1955), *Swing Shift Cinderella* (1945), *The Cat That Hated People* (1948), et *Red Hot Riding Hood* (1943). Cette première thématique nous permettra de mettre en évidence la conception de l'espace (compris en un sens large qui englobe les différents espaces diégétiques) mise en œuvre par Tex Avery. Un second temps de cette seconde partie analysera, à travers *What's Buzzin' Buzzard* (1943), *Screwball Squirrel* (1944), *Happy-Go-Nutty* (1944), et *The Screwy Truant* (1945), le traitement particulier que le réalisateur texan réserve à ses personnages<sup>10</sup>. Nous espérons, dans ce second moment, approfondir les analyses du premier, et offrir ainsi une compréhension à la fois complète et précise de la logique du grotesque selon nous à l'œuvre chez Tex Avery.

---

même époque et issus de milieux culturels plus ou moins similaires, mais qui diffèrent drastiquement dans les visées et les formes de leur art. : Montaigne et Rabelais sont certainement les deux plus grands auteurs français de la fin du Moyen-Âge/début de la Renaissance, mais aux hauts styles et thèmes de Montaigne répondent les écrits au caractère fortement populaire de Rabelais. De même, là où Disney entend se poser en digne héritier des beaux-arts, avec une forme « réaliste » et un discours hautement moral (en témoignent son acharnement à vouloir produire des longs-métrages, dont, bien sûr le grandiose *Fantasia* chargé d'affirmer un peu plus la parenté du dessin animé avec les beaux-arts reconnus), Tex Avery privilégie une certaine forme de vulgarité, de simplicité qui rapproche plus aisément le dessin animé des milieux populaires, de la musique jazz et de la caricature de presse. Le traitement de thématiques telles que celles de la sexualité ou de la violence fait apparaître avec clarté la différence de goût et de style des deux auteurs. Ainsi, entre Disney et Avery se dessine le même genre d'opposition qu'entre Montaigne et Rabelais : la forme haute contre la forme basse, le grand art contre l'art populaire.

<sup>10</sup>Il paraît utile de mentionner l'une des particularités des dessins animés de Tex Avery. Celui-ci utilise assez peu de personnages-stars comme c'est pourtant le cas dans la majeure partie des studios de l'époque. Seul Droopy, qui conserve une personnalité plus ou moins égale dans les différents dessins animés où il apparaît, peut être considéré comme suffisamment récurrent pour mériter le titre de personnage-star. On pourrait certes ici citer des personnages comme ceux du Loup, de la Girl, du chien Spike ou de Screwball Squirrel, mais, comme le remarque Pierre Floquet, ceux-ci sont plutôt des personnages-fonctions que de réels personnages détenteurs d'une personnalité affirmée et un tant soit peu subtile. Les rares personnages quelques peu récurrents comme Screwball Squirrel ou les deux ours, Joe et Junior (inspirés de *Des souris et des hommes* de Steinbeck), voient généralement leurs apparitions concentrées sur une courte période de temps (quatre ou cinq épisodes en général). Screwy verra d'ailleurs sa disparition annoncée par sa mort, à l'intérieur même de la diégèse (dans les bras d'un chien inspiré, là encore, de *Des souris et des hommes*).

## Liminaire théorique - Le grotesque Bakhtinien et les cartoons de Tex Avery

Afin de répondre au mieux aux objectifs que nous nous sommes fixés dans ce travail, il paraît nécessaire de prendre le temps de préciser ce que nous entendons, tout au long des pages à venir, par les termes de « grotesque » et de « carnavalesque ». Pour ce faire, nous allons maintenant développer une à une les caractéristiques principales de ces deux concepts. Notre objectif sera de donner une vision claire des différents motifs grotesques et de leur mise en œuvre. Nous nous appuyerons sur l'ouvrage de l'auteur russe Mikhaïl Bakhtine, *L'œuvre de Rabelais et la culture populaire au Moyen-Âge et sous la Renaissance*<sup>11</sup>, qui offre une théorie d'ensemble extrêmement bien détaillée du grotesque et de ses caractéristiques principales. Notre première thèse, celle d'un possible rapprochement entre les dessins animés de Tex Avery et du grotesque devra également trouver son sens et son illustration tout au long de cette première partie. Nous tenterons ensuite de dégager, dans une seconde partie, la manière dont ces motifs s'articulent pour créer une véritable conception du monde grotesque, l'objectif final étant, comme annoncé en introduction, de dégager une proximité entre le concept de grotesque et les dessins animés de Tex Avery, proximité non plus de surface mais des profondeurs : une proximité de *logique interne de construction*.

Mais laissons là cette question pour l'instant. Les pages qui suivent développeront le concept de grotesque à travers ses différentes caractéristiques que sont le mouvement et l'ambivalence, le devenir, l'inversion du haut et du bas, le rire, la folie, la fête, le dédoublement et la parodie, les masques et déguisements, le corps, le futur, et le langage. Toutes ces caractéristiques, essayerons-nous de montrer, concordent en une vision globale et populaire du monde. Tous les différents traits du grotesque renvoient les uns aux autres et se constituent en véritable tradition, à laquelle, pensons-nous, peut être rattachée l'œuvre de Tex Avery. Nous accompagnerons donc nos descriptions, tout au long de cette première partie, de nombreux exemples issus des différents dessins animés du réalisateur texan et qui nous semblent pouvoir établir une première proximité entre le grotesque et ces films.

Il est important de noter ici d'emblée que nous nous consacrerons uniquement au concept de grotesque tel que décrit par Bakhtine, et ce, pour plusieurs raisons. Tout d'abord, Bakhtine jouit d'une autorité toute particulière en ce qui concerne le grotesque. Son livre *L'œuvre de Rabelais et la culture populaire au Moyen-Âge et sous la Renaissance* est incontournable pour qui entend traiter du grotesque, voire même de la culture populaire en général<sup>12</sup>. Mais l'argument de l'autorité n'est bien sûr pas suffisant. Le concept de grotesque tel que le déploie Bakhtine présente en outre l'avantage de

---

<sup>11</sup>M. BAKHTINE, *Op. cit.*

<sup>12</sup>Il est à noter que l'ensemble des caractéristiques décrites par le théoricien russe se retrouvent dans la plupart des écrits sur le carnaval et, notamment, dans N. GAUTHARD (éd.), *Fêtes, mascarades et carnivals. Circulations, transformations et contemporanéité*, L'Entretemps, Lavérune, 2014, auquel nous ferons plusieurs fois référence.

mettre en avant l'aspect le plus positif, affirmatif et joyeux, du concept de grotesque (par contraste, par exemple, au grotesque plus noir et plus Romantique de Wolfgang Kayser). Cette positivité est un élément non négligeable dans la mesure où il s'agit d'appliquer le concept à des cartoons, dont la fonction première reste de faire rire. Or, nous touchons là à un troisième point important de la théorie de Bakhtine. Celle-ci, par le fait qu'elle lie les concepts de grotesque et de carnivalesque, permet d'aborder le rire et ses fonctions dans le cadre d'une théorie de la conception populaire du monde. Elle permet donc, en d'autres termes, de relier plusieurs des caractéristiques majeures des dessins animés de Tex Avery. Cependant, ce qui lie profondément le concept bakhtinien de grotesque et les dessins animés de Tex Avery devra encore être développé et démontré dans le présent travail. Mais entrons plutôt dans le vif de notre propos.

Commençons avec les deux éléments fondamentaux du grotesque que met en avant Bakhtine. Celui-ci écrit :

L'image grotesque caractérise le phénomène en état de changement, de métamorphose encore inachevée, au stade de la mort et de la naissance, de la croissance et du devenir. L'attitude à l'égard du temps, du devenir, est un trait constitutif (déterminant) indispensable de l'image grotesque. Son second trait indispensable, qui découle du premier, est son ambivalence: les deux pôles du changement: l'ancien et le nouveau, ce qui meurt et ce qui naît, le début et la fin de la métamorphose, sont donnés (ou esquissés) sous une forme ou sous une autre.<sup>13</sup>

L'une des caractéristiques centrales du grotesque est donc sans nul doute le *mouvement*. Il s'agit ici d'entendre le mouvement au sens de devenir, de transformation permanente. Ce mouvement met en jeu la dialectique de l'être et du néant. Le devenir est ce passage permanent d'un état à un autre. Mais ce second état n'est jamais définitif, aussi le devenir est-il un mouvement sans fin. Il s'agit en fait d'une notion assez problématique, comme on peut s'en rendre compte à la lecture des célèbres paradoxes de Zénon sur le mouvement. Pour résumer le problème avec Hegel : « Le *devenir* est l'expression vraie du résultat de l'être et du néant, en tant qu'il est leur unité ; il n'est pas seulement l'*unité* de l'être et du néant, mais il est en lui-même le *non-repos* »<sup>14</sup>. En d'autres termes, le mouvement du grotesque est le devenir, continuelle transformation sans terme. Il est ainsi assez logique qu'en découle, comme l'observe Bakhtine, l'idée d'une certaine *ambivalence*. Le devenir ne peut advenir que sur ce qui est, et il ne peut être décrit que vis-à-vis de ce vers quoi il tend. Le mouvement, ou la métamorphose, caractéristique du grotesque, se construit donc toujours dans un rapport dialectique de l'être au néant, et du néant à l'être. Ce qui est posé n'est jamais définitif, mais les changements d'état, les transformations, ne peuvent avoir lieu sans que soit posée quelque chose. La logique du grotesque est

---

<sup>13</sup>M. BAKHTINE, *Op. cit.*, p. 33.

<sup>14</sup>G.W. F. HEGEL, *Encyclopédies des sciences philosophiques I. La science de la logique*, tr. fr. de B. Bourgeois, Vrin, Paris, 1970, p. 354.

une logique dialectique, avec renversement constant de ce qui est dans son contraire, de ce qui est positif dans sa propre négation.

L'ambivalence et le devenir se concrétisent de nombreuses manières, tant dans les descriptions de Bakhtine que dans les dessins animés de Tex Avery. En effet, la logique de l'ambivalence, pour apparaître comme telle, se doit d'apparaître dans de nombreux éléments singuliers. Aussi est-elle à la fois une logique de fond, présente en filigrane dans la totalité de l'œuvre en question ; mais également une thématique, traitée explicitement, mise en évidence à travers divers motifs qui traversent l'œuvre. Nous retrouverons donc cette ambivalence *dans la totalité des caractéristiques du grotesque que nous aborderons*. Dans l'ouvrage de Bakhtine, les occurrences de cette ambivalence portent majoritairement sur les inversions du haut et du bas, du noble et du vil. Ce trait se trouve alors lié au corps (le bas à la fois repoussant mais créateur ou régénérateur), aux positions sociales (le roi est destitué, le bas peuple, et tout particulièrement ses éléments les plus faibles – fous, handicapés, pauvres, etc. –, sont élevés au rang de roi), au langage (l'injure et la louange) ou encore aux valeurs mêmes (à travers une certaine valorisation de la folie et de la licence). La même logique de l'ambivalence apparaît chez Tex Avery à travers d'autres types de transformations, souvent prétextes à des retournements de situation qui prêtent à rire. On voit ainsi souvent le vainqueur devenir perdant, le chasseur devenir chassé ou le malheureux retrouver sa joie de vivre. Par exemple, il est fréquent de voir le Loup changer de statut et passer de chasseur à chassé<sup>15</sup>. Dans *One's ham family* (1943), ce renversement est rendu évident par la victoire du petit cochon, symbolisée par la peau du Loup qu'il offrira à sa mère comme manteau de fourrure. Les renversements de chasseur en chassé peuvent également se complexifier, comme ce sera le cas dans *What's Buzzin' Buzzard* (1943) dont nous traiterons plus longuement dans la seconde partie de ce travail. De manière générale, la figure du renversement, qu'elle serve d'élément comique ou de moteur narratif, est une constante des films de Tex Avery. Ces retournements s'accompagnent, comme nous le verrons tout au long de ce travail, de fréquentes inversions du haut et du bas, aussi bien hiérarchique que moral.

L'ambivalence se retrouve également dans les thématiques les plus souvent abordées dans les écrits sur Tex Avery<sup>16</sup>, à savoir dans le traitement de la sexualité et de la violence. Si Tex Avery est en effet connu notamment pour le caractère osé voire sulfureux (du moins l'était-il au regard de son époque) de ses dessins animés, il est également aisé de reconnaître dans les explosions érotomanes du Loup une forme de catharsis du désir. La sexualité est présente, voire même omniprésente, dans les dessins animés de Tex Avery, mais elle n'est jamais présentée sous son caractère vil ou négatif.

---

<sup>15</sup>Un exemple détaillé de ce type de renversement sera d'ailleurs présenté dans la seconde partie du présent travail, à l'occasion de l'analyse de *Swing Shift Cinderella* (1945).

<sup>16</sup>Alain Duchêne propose un résumé assez clair de ces grandes thématiques dans son ouvrage *Tex Avery, à faire hurler les loups*, Dreamland, 1997.

Elle est en général ouvertement affichée (comme avec le Loup, donc) et *jamais réalisée*<sup>17</sup>. Elle n'est présentée que par le biais du désir, de la passion non contenue. Elle passe d'un élément inconvenant pour l'époque, à une dynamique positive qui permet le rire et le déroulement de l'intrigue. Elle est, de plus, assez souvent associée à la génération et à la naissance, comme elle l'était chez Rabelais (selon Bakhtine). C'est notamment le cas dans le film *The Peachy Cobbler* (1950), où une paire de chaussons à l'effigie de lapins se multiplient en une centaine de petites paires de chaussons-lapins à l'occasion d'un court hors-champ. L'aspect sexuel et reproducteur de l'animal est ici transposé aux objets qui le représentent. On peut également mentionner l'extrême fertilité de Fifi et François, le couple de puces de *The Flea Circus* (1954), qui créent une compagnie entière de cirque grâce à leur incroyablement nombreuse progéniture. La sexualité acquiert ainsi chez Tex Avery le statut ambivalent remarqué par Bakhtine : le bas corporel, le désir non-réprimée est source de mouvement, il est générateur, lié à la procréation et au devenir.

De même, l'ultra-violence de ses dessins animés n'est jamais prise au sérieux. Les coups que s'échangent les personnages ne sont jamais que prétextes à rire, et leurs conséquences physiques se limitent bien généralement à des transformations corporelles ou vestimentaires de courte durée. Il s'agit là d'un aspect habituel du cartoon de l'époque mais qui atteint chez Tex Avery une dimension extrême. L'outrance même dont cette violence est le sujet ne fait qu'appuyer son ambivalence : plus le coup est impressionnant, plus il est exagéré, plus il est drôle. Comme pour la thématique de la sexualité, il s'agit moins de traiter la violence pour ce qu'elle est en elle-même que de permettre, par le dessin animé, d'expurger les passions profondes du public qui regarde le film. L'effet cathartique, notamment permis par le rire, participe donc de l'ambivalence du geste : ce qui est généralement négatif devient ici objet d'une libération, d'une part, et créateur d'un renouveau d'autre part, puisqu'il s'agit généralement de relancer l'action : « *La bastonnade est aussi ambivalente que les grossièretés qui se muent en louanges*. Dans le système des *images de la fête populaire*, la négation pure et abstraite n'existe pas. Les images visent à englober *les deux pôles du devenir* dans leur unité contradictoire. Le battu (ou tué) est paré; la bastonnade est *joyeuse*; elle débute et se termine au milieu des rires. »<sup>18</sup> On retrouve par exemple un tel usage de la violence dans *Homesteader Droopy* (1954) où est mise en scène l'éternelle guerre entre cowboys et indiens. L'encerclement de la caravane devient manège, et sa référence violente est alors transformée en motif de fête. La violence est ainsi sublimée, elle révèle le caractère ambivalent que lui donne le contexte grotesque.

---

<sup>17</sup>La sexualité acquiert alors un rôle de tension non résolue qui agit comme moteur de la narration et des gags. Elle est par cette ambivalence même du désir, créatrice de mouvement.

<sup>18</sup>M. BAKHTINE, *Op. cit.*, p. 204.

Il paraît maintenant utile d'expliciter le lien qui unit les notions de grotesque et de carnavalesque. Les deux termes recouvrent en effet une galaxie de caractéristiques communes et semblent parfois être utilisés indistinctement par Bakhtine. Pourtant, les deux termes ont bien des origines et une signification différentes. Le carnavalesque renvoie aux fêtes populaires. L'idée en est simple : il s'agit de condenser en un terme, adjectif ou adjectif substantivé, les différentes caractéristiques des fêtes populaires du Moyen-Âge et de la Renaissance que développe Bakhtine. Le terme de carnaval est donc ici à prendre comme un terme générique pour les différentes fêtes populaires auxquelles il est fait allusion. Le carnavalesque est ainsi l'ensemble des caractéristiques propres aux fêtes populaires, principalement au Moyen-Âge et sous la Renaissance<sup>19</sup>. Le grotesque est quant à lui le pendant artistique ou, dans le cas des développements de Bakhtine, le pendant littéraire du carnavalesque. Il s'agit en d'autres termes de traiter de la manière dont la littérature s'est emparée des caractéristiques du carnaval et de la logique profonde des fêtes populaires pour les incorporer à son discours. Il ne s'agit pas là d'un emprunt de surface, mais d'une véritable transposition tant des thèmes et des motifs du carnaval que de sa structure profonde. Les différentes caractéristiques du grotesque ont donc généralement leur pendant carnavalesque. Le rire du grotesque sera, par exemple, une mise en forme du rire tel que pratiqué par l'ensemble du peuple lors des fêtes. Il s'agit en somme de la pratique populaire et de sa traduction artistique.

On comprend mieux alors comment les différents termes que nous utiliserons ici se rapportent les uns aux autres. Tous doivent être compris dans le cadre de la pratique carnavalesque. On comprend mieux aussi en quoi le grotesque bakhtinien n'est pas une simple notion théorique abstraite : elle traduit une pratique populaire concrète. De plus, les deux pans de la description de Bakhtine se renforcent l'un l'autre. Le carnaval apporte, de par ses pratiques, de nouveaux éléments au grotesque, que ceux-ci soient thématiques ou formels ; de même, le carnaval peut puiser dans les œuvres grotesques une vivacité nouvelle, notamment en ce qui concerne la signification de certaines de ses pratiques. L'ouvrage de Bakhtine porte ainsi autant sur l'œuvre de Rabelais (d'où l'emploi du terme de grotesque) que sur la culture populaire dans son ensemble (d'où le terme de carnavalesque)<sup>20</sup>.

---

<sup>19</sup>« Mais même au sens étroit du terme, le carnaval est loin d'être un phénomène simple et à sens unique. Ce terme unissait sous un même concept de nombreuses réjouissances d'origine diverse tombant sur différentes dates, mais ayant toutes des traits communs. Ce processus de réunion sous le terme de "carnaval" de phénomènes locaux hétérogènes, le fait qu'ils aient été désignés par un même terme, correspondait à un processus réel : en effet, en disparaissant et en dégénéralant, les différentes formes de la fête populaire léguaient au carnaval certains de ses éléments : rites, attributs, effigies, masques. Et de ce fait, le carnaval est devenu le réservoir où se déversaient les formes qui n'avaient plus d'existence propre » (M. BAKHTINE, *Op. cit.*, p. 217). Nous n'entrerons pas ici dans le difficile débat de la transformation du caractère des fêtes populaires au cours des siècles. Il s'agit là d'un débat dont l'étendue est bien trop vaste et l'issue trop incertaine pour un travail tel que celui qui nous occupe ici. Sur cette question, on se référera avec profit au très bon article de Paulo Filipe Monteiro, « L'éternel carnaval sans retour », in N. Gauthard (éd.), *Op. cit.*, pp. 69-91.

<sup>20</sup>On pourrait s'interroger ici sur le possible rapprochement du cinéma avec les fêtes populaires, le peuple n'étant plus acteur mais spectateur. Cet aspect semble particulièrement important à élucider dans le cadre de la fonction politique et critique que semble recouvrir le terme de carnavalesque. Nous discuterons brièvement de ce point en conclusion du présent travail, mais qu'il nous soit déjà permis de dire ceci : le contexte de projection des dessins animés qui nous

Une caractéristique importante du grotesque vient ici joindre les deux concepts : le rire. Ce dernier symbolise parfaitement la pérennité de la logique ambivalente qui traverse le grotesque. Bakhtine insiste d'ailleurs sur ce point dans la définition grotesque du rire :

Disons au préalable quelques mots sur la nature complexe du rire carnavalesque. C'est avant tout un rire de *fête*. Ce n'est donc pas une réaction individuelle devant tel ou tel fait « drôle » isolé. Le rire carnavalesque est premièrement le bien de *l'ensemble du peuple* (ce caractère populaire, nous l'avons dit, est inhérent à la nature même du carnaval), *tout le monde* rit, c'est le rire « général » ; deuxièmement, il est *universel*, il atteint toutes choses et toutes gens (y compris ceux qui participent au Carnaval), le monde entier paraît comique, il est perçu et connu sous son aspect risible, dans la joyeuse relativité ; troisièmement enfin, ce rire est *ambivalent* : il est joyeux, débordant d'allégresse, mais en même temps il est railleur, sarcastique, il nie et affirme à la fois, ensevelit et ressuscite à la fois. Notons une importante particularité du rire de la fête populaire : il est braqué sur les rieurs eux-mêmes. Le peuple ne s'exclut pas du monde entier en pleine évolution.<sup>21</sup>

Le rire se fait à la fois critique, voire même parfois acerbe, mais sans jamais se départir de sa positivité. Le rire expurge, nettoie. Le monde, puisqu'il y apparaît dans son entièreté, révèle ses aspects les plus durs et les plus sombres. Mais ces derniers sont sublimés dans le rire de la fête. On retrouve là, comme nous le disions, le rôle de la violence ou de la sexualité chez Tex Avery : il s'agit d'afficher ouvertement les passions et les travers, de les exagérer jusqu'à ce qu'ils en deviennent ridicules et que leur charge négative se transforme. Le rire est ambivalent dans sa fonction (celle que pointait Bakhtine) comme dans sa méthode : il agit comme révélateur du mauvais, mais le dépasse et le sublime en même temps. Le rire est ainsi un puissant outil de critique du pouvoir : « Dans la culture classique, le *sérieux* est officiel, autoritaire, il s'associe à la violence, aux interdits, aux restrictions. *Il y a toujours dans ce sérieux un élément de peur et d'intimidation*. Celui-ci dominait nettement au Moyen Âge. Au contraire, le rire suppose que la peur est surmontée. Le rire n'impose aucun interdit, aucune restriction. Jamais le pouvoir, la violence, l'autorité n'emploient le langage du rire. »<sup>22</sup> Le rire, à travers les pratiques de la caricature ou de la parodie dont nous parlerons plus loin, prend ainsi le rôle d'outil de défense face aux pouvoirs politiques ou religieux en place<sup>23</sup>.

Cet aspect tient un rôle tout particulièrement important quand on prend en considération la situation des États-Unis à l'époque des premiers dessins animés de Tex Avery à la MGM. Ces années sont en effet celles de la guerre et de ses conséquences. Tex Avery mettra ainsi souvent en scène la faim<sup>24</sup>, les bons de rationnement ou le marché noir dans ses cartoons. À ce titre, il est assez marquant

---

occupent est celui du cinéma, non de la télévision. Le dessin animé est ainsi montré simultanément à un public, à une foule, dont le rire demeure ainsi collectif. Si ce point ne suffit pas à affirmer le caractère populaire (au sens bakhtinien) du cinéma d'animation jusqu'aux années 1950, il permet néanmoins de marquer la différence fondamentale qui oppose, de ce point de vue, le cinéma de la télévision.

<sup>21</sup>M. BAKHTINE, *Op. cit.*, p. 20.

<sup>22</sup>*Ibidem*, p. 98.

<sup>23</sup>Il prend ainsi une fonction toute particulière dans le cadre de la fête populaire, comme nous le verrons plus loin dans ces pages.

<sup>24</sup>Voir à ce sujet P. FLOQUET, *Op. cit.*, pp. 94-100.

que le premier cartoon de Tex Avery que diffusera la MGM (il s'agit en fait du second tourné par le réalisateur texan) soit *Blitz Wolf* (1942), seul dessin animé de propagande à proprement parler de Tex Avery. Le cartoon met en scène le Loup sous les traits d'Adolf Hitler (la référence est d'ailleurs explicitée par un carton en début de film) et toute l'intrigue tourne autour d'une parodie des trois petits cochons qui, grâce à l'effort de guerre et les bons de la défense, parviennent à envoyer le Loup Adolf en enfer. Bakhtine écrit :

Le véritable rire, ambivalent et universel, ne récusé pas le sérieux, il le purifie et le complète. Il le purifie du dogmatisme, du caractère unilatéral, de la sclérose, du fanatisme et de l'esprit catégorique, des éléments de peur ou d'intimidation, du didactisme, de la naïveté et des illusions, d'une néfaste fixation sur un plan unique, de l'épuisement stupide. Le rire empêche le sérieux de se figer et de s'arracher à l'intégrité inachevée de l'existence quotidienne. Il rétablit cette intégrité ambivalente. Telles sont les fonctions générales du rire dans l'évolution historique de la culture et de la littérature.<sup>25</sup>

Même lorsque le sujet est aussi grave que celui de la faim ou de la guerre, l'omniprésence du gag et l'hypertrophie des situations et des personnages sauvent le cartoon de toute sclérose. Le mouvement du devenir est celui où rien ne peut se fixer définitivement, ni les idées, ni les problèmes. Le rire dévoile les structures sous-jacentes du réel pour mieux en montrer l'absurdité et la fragilité. Il est ainsi un élément critique qui ne se prend pas au sérieux.

Il n'est dès lors pas rare de trouver chez Tex Avery de nombreuses parodies, caricatures ou satires. Celles-ci portent aussi bien sur des personnalités réelles que sur des créatures imaginaires ; aussi bien sur des situations réelles que sur des contes et des fables. Les pratiques grotesques rejoignent ici les origines du cartoon dans le dessin de presse et la caricature<sup>26</sup>. On peut même considérer que la compréhension première du terme de grotesque comme « ce qui prête à rire par son côté invraisemblable, excentrique ou extravagant » ou encore comme « ce qui prête à la dérision par son côté outrancier et son mauvais goût »<sup>27</sup> peut très bien s'appliquer directement à la caricature. Ce point est entendu dans le précité *Blitz Wolf* puisqu'on y trouve à la fois une caricature d'Adolf Hitler, une parodie du conte des trois petits cochons et une satire de certains événements réels, comme en témoigne la scène du pacte de non-agression signé par les deux premiers petits cochons. Mais ce genre de procédé intervient également en de nombreux autres moments de l'œuvre de Tex Avery. Pour ne citer qu'un exemple, on peut ainsi se rappeler de *Lonesome Lenny* (1946), qui n'est ni plus ni moins qu'une parodie de *Des souris et des hommes* de John Steinbeck. Par ailleurs, les parodies de

---

<sup>25</sup>M. BAKHTINE, *Op. cit.*, p. 127. Il y aurait probablement ici à creuser la liaison du rire avec le politique. Marx donne d'ailleurs une porte d'entrée intéressante dans son ouvrage *Le 18 brumaire de Louis Bonaparte* (K. MARX, *Le 18 brumaire de Louis Bonaparte*, Les Éditions sociales, Paris, 1969). Marx commence en effet son texte de la manière suivante : « Hegel fait quelque part cette remarque que tous les grands événements et personnages historiques se répètent pour ainsi dire deux fois. Il a oublié d'ajouter : la première fois comme tragédie, la seconde fois comme farce » (*Ibidem*, p. 13).

<sup>26</sup>Voir à ce sujet S. DENIS, *Le cinéma d'animation*, Armand Colin, Paris, 2007, p. 117 et suivantes.

<sup>27</sup>Ces définitions sont celles du TLF.

contes sont légions, et les références aux personnages de l'époque extrêmement fréquentes, comme en témoigne la parodie de Frank Sinatra qui apparaît dans *Little 'tinker* (1948). Le rire et son rapport ambivalent au réel, comme les pratiques populaires qui y sont liées, sont donc omniprésents dans les dessins animés de Tex Avery, et ils y jouent un rôle similaire à ce que Bakhtine observe pour le grotesque et le carnavalesque.

Le rire n'est cependant pas la seule caractéristique qui révèle la logique populaire ambivalente. La folie nous semble ainsi tenir également un rôle particulièrement important<sup>28</sup>. La folie porte en elle l'ambivalence quasi-paradoxe qui est celle du grotesque. Elle sert de justification à certains actes condamnés en périodes normales. Le fou, pour peu qu'il soit joyeux, représente ainsi l'effet carnavalesque même : il est extériorisation des passions et non-respect des conventions. Le fou grotesque est ainsi un fou joyeux, comme l'indique Bakhtine : « Mais dans le grotesque populaire, la folie est une joyeuse parodie de l'esprit officiel, de la gravité unilatérale, de la "vérité" officielle. C'est une folie *de fête*. »<sup>29</sup> Le carnaval est la fête des fous, il proclame haut et fort les valeurs du monde renversé dans lequel le fou se meut avec aisance. Il n'y a dès lors rien d'étonnant à ce que, alors qu'on destitue l'ordre social en place et qu'on élit de nouveaux souverains (un roi pour rire, un pape pour rire, etc.<sup>30</sup>), l'on fasse une place privilégiée au fou et, qui plus est, au plus fou de tous<sup>31</sup>.

La folie, comme le rire, s'inscrit donc dans l'ensemble de la fête. Celle-ci est un événement public et populaire, et elle embrasse l'ensemble de la société. L'objectif de la fête est relativement simple : il s'agit pour le peuple de se libérer de toutes les contraintes qui régissent d'ordinaire son quotidien. Il s'agit là aussi bien des normes extérieures, imposées par le pouvoir en place et le clergé, que des normes intérieures, morales, que la société se fixe à elle-même. La fête poursuit donc un double mouvement de libération. Le premier vise les élites : on destitue le pouvoir en place, on en élit un nouveau, on autorise toutes les formes de transgression des lois (ou presque). Les inversions du haut et du bas hiérarchiques recouvrent ainsi une importance fondamentale. Le second moment de libération vise lui les passions contenues, les non-dits et les interdits moraux. Tous ceux-ci se libèrent à travers divers formes de licence, notamment au niveau du langage, à travers les injures mais aussi les jeux de mots, et de tout ce qui fait le bas-corps : luxure, gloutonnerie, ivrognerie, défécations et

---

<sup>28</sup>La folie est à entendre ici comme la cause, ou la justification, de comportements excessifs, licencieux et/ou alogiques. Il faut en cela la rapprocher de la bêtise profonde ou du handicap mental. Bakhtine emploie d'ailleurs assez librement les différents termes. Il écrit par exemple : « *La sottise c'est la sagesse licencieuse de la fête, affranchie de toutes les règles et contraintes du monde officiel, et aussi de ses préoccupations et de son sérieux.* » (M. BAKHTINE, Op. cit., p. 260). On pourrait dire exactement la même chose de la folie.

<sup>29</sup>*Ibidem*, p. 49.

<sup>30</sup>Voire à ce sujet *Ibid.*, pp. 89-90.

<sup>31</sup>Nous verrons, dans la dernière partie du présent travail, comment Tex Avery traite de la question de la folie, et ce, à travers l'analyse de *Happy-Go-Nutty* (1944).

autres<sup>32</sup>. L'objectif est donc de libérer l'individu et la société dans son ensemble des carcans qui l'emprisonnent (parfois à raison ; il ne s'agit pas d'une guerre contre l'injustice) d'ordinaire.

Pour parvenir à ses fins, le carnaval passe, comme nous l'avons dit, pas le rire, la satire et la caricature. Mais la parodie et la caricature ne visent pas uniquement, on l'aura compris, le pouvoir extérieur. Comme y insiste Bakhtine, le rire doit être aussi intérieur :

Sans aucun doute, le rire a été une forme défensive extérieure. Il a été légalisé, il a joui de privilèges, il a affranchi (évidemment dans une certaine mesure seulement) de la censure extérieure, des persécutions extérieures, du bâcher. Il ne faut pas sous-estimer ce facteur. Mais il est totalement inadmissible d'y réduire tout le sens du rire. Le rire n'est point une forme extérieure, mais une *forme intérieure* essentielle à laquelle on ne peut substituer le sérieux, sous peine de détruire et de dénaturer le contenu même de la vérité révélée par le moyen du rire. Celui-ci affranchit non seulement de la censure extérieure, mais avant tout du grand *censeur intérieur*, de la peur du sacré, de l'interdit autoritaire, du passé, du pouvoir, peur ancrée dans l'esprit de l'homme depuis des milliers d'années. Le rire a révélé le principe matériel et corporel sous sa véritable acception. Il a ouvert les yeux sur le neuf et sur le futur. Par conséquent, non seulement il a permis d'exprimer la vérité populaire antiféodale, mais encore il a aidé à la découvrir, à la formuler intérieurement. Durant des milliers d'années, cette vérité s'est formée et s'est défendue au sein du rire et des formes comiques de la fête populaire. Le rire a révélé de manière nouvelle le monde, sous son aspect le plus joyeux et le plus *lucide*. Ses privilèges extérieurs sont indissolublement liés à ses forces intérieures, ils sont en quelque sorte la reconnaissance extérieure de ses droits intérieurs. C'est la raison pour laquelle le rire, moins que tout autre chose, peut être un instrument d'oppression et d'abêtissement du peuple. Jamais personne n'est arrivé à le rendre entièrement officiel. Il est toujours resté l'arme de la liberté entre les mains du peuple.<sup>33</sup>

Sous ce panégyrique du rire, on reconnaît bien le caractère de nécessaire libération du peuple de toute oppression, intérieure comme extérieure. Pour parvenir à la libération intérieure, le mouvement est à peu de chose près similaire à celui du rire qui visait la libération extérieure : il s'agit d'en passer par la mise en scène comique, par la parodie et la caricature. Aussi le carnaval est-il ce moment où la société se déguise en elle-même, ou plutôt, en une vision hypertrophiée et grotesque (au sens premier) d'elle-même. Il s'agit d'insister au mieux sur les limitations, les bornes et les règles qui régissent l'espace public, de les exagérer afin de les montrer au mieux. Mais il s'agit dans le même temps de les transgresser toutes. Le dédoublement carnavalesque de la société est la création d'un monde à l'envers, d'un monde renversé : les normes habituelles y apparaissent d'autant mieux qu'elles sont dépassées, ridiculisées et subverties. Le rire dont il est question dans le passage de Bakhtine que nous citons vise ainsi également les normes intérieures : en se dédoublant, la société ne se moque pas seulement des règles qui lui sont imposées de l'extérieur, elle se moque aussi *d'elle-même*.

---

<sup>32</sup>Nous reviendrons un peu plus loin sur les dimensions du langage, du corps, et de l'inversion du haut et du bas. Il s'agit simplement ici de mettre en évidence le double niveau de libération auquel entend atteindre le carnaval.

<sup>33</sup>M. BAKHTINE, *Op. cit.*, pp. 101-102.

Tout ce jeu de dédoublement et, surtout, de dédoublement grotesque, nécessite d'en passer par un élément tiers, qui permet d'effectuer la transformation. Cet élément tiers, ce n'est nul autre que le déguisement (et, directement lié à ce dernier, le masque) : « Un des éléments obligatoires de la fête populaire était le *déguisement*, c'est-à-dire la *rénovation* des vêtements et du personnage social. »<sup>34</sup>. Le déguisement et le masque jouent en effet un rôle fondamental dans le carnaval. Ils sont tout d'abord ce qui permet un certain anonymat à celui ou celle qui le porte et, en conséquence, une certaine impunité. Si le pouvoir n'a en général pas d'autre choix que de laisser se dérouler la fête, le masque permet de se protéger de tout risque de représailles ultérieures. Ensuite, le déguisement peut recouvrir des fonctions symboliques particulières. On peut par exemple penser ici au rôle qu'il joue dans les bastonnades : la foule déchaîne sa violence sur un seul individu qui est, symboliquement ou non, roué de coups. Mais l'individu en question n'est pas roué de coups pour qui il est, mais pour ce que son costume ou son masque représente. Il s'agit de violenter symboliquement une idée, un concept, ou un groupe représenté par ce seul individu<sup>35</sup>. Au-delà de ce simple exemple, il n'est pas difficile de songer aux masques comme ceux utilisés dans la *Commedia dell'arte* qui représente émotions ou personnages. Enfin, les masques et déguisements servent simplement au dédoublement grotesque que nous mentionnions plus haut, et qui apparaît à la fin de la citation de Bakhtine : le masque c'est l'autre porté sur soi, c'est ce qui permet de prendre un autre rôle que le sien et de jouer la comédie. Masques et déguisements sont des moyens de représenter personnages et émotions, et sont, par-là, indispensables à la représentation de la société par elle-même qu'est le carnaval. On caricature personnages, valeurs et émotions, on joue à être soi-même comme un autre. Cette multiplicité des fonctions des masques est ainsi soulignée par Bakhtine, qui en fait l'un des éléments fondamentaux du grotesque :

Le motif du *masque* revêt plus d'importance encore. C'est le motif le plus complexe, le plus chargé de sens de la culture populaire. Le masque traduit la joie des alternances et des réincarnations, la joyeuse relativité, la joyeuse négation de l'identité et du sens unique, la négation de la coïncidence stupide avec soi-même ; le masque est l'expression des transferts, des métamorphoses, des violations des frontières naturelles, de la ridiculisation, des sobriquets ; le masque incarne le principe de jeu de la vie, on trouve à sa base le rapport mutuel de la réalité et de l'image tout à fait particulier, et qui caractérise les formes les plus anciennes de rites et de spectacles. Il est évidemment impossible d'épuiser le symbolisme extrêmement compliqué et significatif des masques. Il faut simplement noter que des phénomènes comme la parodie, la caricature, la grimace, les simagrées, les singeries ne sont au fond que des dérivés du masque. C'est dans le masque que se révèle avec éclat l'essence profonde du grotesque.<sup>36</sup>

Le masque et le déguisement, comme les autres traits du grotesque, semblent représenter la totalité du concept en en faisant apparaître les différentes structures caractéristiques, qu'il s'agisse de la

---

<sup>34</sup>M. BAKHTINE, *Op. cit.*, p. 89.

<sup>35</sup>Voir à ce sujet *Ibidem*, pp. 198-204.

<sup>36</sup>M. BAKHTINE, *Op. cit.*, p. 49.

dimension critique et politique du carnaval, de la parodie et du rire, ou encore de l'ambivalence centrale de tous ces éléments<sup>37</sup>.

Il en va encore de même lorsque l'on aborde le corps grotesque. Ce dernier fait apparaître à la fois le devenir et l'ambivalence chers au grotesque. Il est d'abord en mouvement permanent en ce qu'il est non-clos :

Ce corps ouvert, non prêt (mourant-naissant-à naître) n'est pas franchement délimité du monde: il est mêlé au monde, mêlé aux animaux, mêlé aux choses. Il est cosmique, il représente l'ensemble du monde matériel et corporel dans tous ses éléments. Dans cette tendance, le corps représente et incarne tout l'univers matériel et corporel, compris comme le bas absolu, comme un principe absorbant et donnant le jour, comme une tombe et un sein corporels, comme un champ que l'on a ensemencé et où les nouvelles pousses arrivent à maturité.<sup>38</sup>

On parle souvent du corps des toons qui semble pouvoir s'étendre et s'écraser à l'infini, se casser en morceaux et se réassembler tout aussi rapidement, et autres folies anatomiquement inconcevables. Toutes ces extravagances se comprennent parfaitement si l'on considère que ces corps sont mêlés au monde, qu'ils sont faits de la même matière que lui. Il est tout à fait remarquable que Bakhtine parle des limites troubles entre corps et animaux ainsi qu'entre corps et objets. Ce sont là des caractéristiques que l'on retrouve systématiquement dans les dessins animés américains des années 1930 à 1960 : les héros animés sont la plupart du temps des animaux anthropomorphisés<sup>39</sup> et se voient très souvent traités comme de simples objets. On trouve à cet égard quantité d'exemples chez Tex Avery. D'une part, la quasi-totalité des héros sont des animaux anthropomorphisés, et se présentent donc comme un brouillage de la frontière anthropologique. D'autre part, diverses parties de leur corps sont souvent traitées comme des objets. Qu'il suffise de penser, par exemple, aux nombreux moments où l'un des personnages retire son pelage comme s'il s'agissait d'un vêtement. Ce que le corps du toon peut accomplir semble quasiment sans limites et la séparation qui existe entre lui et le monde qui l'entoure n'est bien souvent que le fait de conventions narratives. À tout moment, un bras peut s'étirer, une chute s'arrêter, une tête éclater comme un ballon. Il s'agit d'un corps instable, en constante transformation<sup>40</sup>.

Mais il y a plus que cette connexion abstraite entre la description du corps selon Bakhtine et la manière dont ce corps est mis en scène dans les dessins animés de Tex Avery. On trouve en effet aux pages 315 et 316 de l'ouvrage précité de l'auteur russe une longue description, qu'il serait quelque

---

<sup>37</sup>C'est, là encore, un élément récurrent chez Tex Avery, comme en témoignent les nombreux changements de costumes et, avec eux, d'effets comiques, de *Magical Maestro* (1952), les stratagèmes manqués de *Henpecked Hoboes* (1946), ou encore l'intrigue de *The Counterfeit Cat* (1949).

<sup>38</sup>M. BAKHTINE, *Op. cit.*, p. 36.

<sup>39</sup>Sur cette question, voir l'ouvrage de Paul Wells : *The Animated Bestiary : Animals, Cartoon, and Culture*, Rutgers University Press, New Brunswick, 2009.

<sup>40</sup>Voir à ce sujet J. VILLENEUVE, « Vitesse et dématérialisation. Le corps du toon chez Tex Avery », in *Cinémas : revue d'études cinématographiques*, 7/1-2, 1996, pp. 55-72.

peu fastidieux de reproduire ici, qui présente point par point les différents traits du corps grotesque et leurs symboliques, ainsi que le caractère profondément ambivalent de chacun d'entre eux<sup>41</sup>. Qu'il nous soit donc permis de reprendre la liste de ces traits et de leur donner une image plus concrète à travers quelques illustrations.

Bakhtine part, dans sa description, du visage. Le trait le plus important de celui-ci dans le cadre du grotesque est, pour l'auteur russe, le nez, dont la proéminence évoque le phallus. Un trait semblable, accompagné de sa signification libidineuse, peut être trouvé dans *Big Heel Watha* (1944) où le héros se voit affublé d'un énorme appendice nasal qui pendouille négligemment et qu'il doit, à plusieurs reprises, soulever pour parler. Pierre Floquet a brièvement analysé ce personnage (et son nez) pour en démontrer la (possible) homosexualité, le nez pendant servant alors de métaphore d'une certaine faiblesse de virilité<sup>42</sup>. Outre le nez, les autres parties du visage (voire même la forme de ce dernier) ne sont réellement intéressants que lorsqu'ils se font animaux ou choses. On retrouve là aussi ce type de procédé chez Tex Avery, lorsque la bosse du chien Meathead prend la forme d'une enclume dans *The Screwy Truant* (1945) ou dans *Blitz Wolf* (1942) où un appareil de détection est orné de magnifiques oreilles. Il serait fastidieux de répertorier tous les exemples de ce genre, tant les modifications du corps, et donc également du visage, sont courantes chez Avery. L'un des cas typique est bien sûr l'omniprésence de yeux exorbités, que l'on retrouve à de multiples reprises chez le Loup, que ce soit dans les films où il est confronté à Droopy ou dans ceux où il s'émeut plus que de raison de l'apparition de la Girl. Le Loup a par ailleurs tendance, lors de ces rencontres, à ouvrir tout grand la bouche. Comme les yeux exorbités, la bouche béante est un autre trait du corps grotesque tel que décrit par Bakhtine. On retrouve cette ouverture démesurée de la bouche dans d'autres cartoons du réalisateur texan, comme dans *What's Buzzin' Buzzard* (1943) où l'un des deux vautours insère la totalité de sa tête et de son cou dans la bouche de son comparse. Il faut enfin mentionner l'importance du derrière, lui aussi souligné dans certains films d'Avery, notamment dans les cartoons qui mettent en scène Joe et Junior, les deux ours vagabonds inspirés, là encore, de *Des souris et des hommes* de John Steinbeck. Dans ces cartoons, Joe intime à Junior, à chaque nouvelle bêtise de celui-ci, de se pencher afin de lui asséner un grand coup de pied dans le séant. On trouve aussi, dans *The Farm of Tomorrow* (1954), une machine à tondre les moutons qui administre un coup de bâton dans l'arrière-train desdits moutons afin de les séparer de leur lainage.

De manière générale, continue Bakhtine, ce sont toutes les formes de saillies hors du corps et de béances profondes qui marquent le corps grotesque. Tout ce qui prolonge le corps, pénètre l'espace et met en relation différents corps peut être rangé dans la description bakhtinienne. Comme il peut s'agir de corps-objets, les exemples de tels prolongements ne manquent pas, qu'il s'agisse de la fausse

---

<sup>41</sup>Voir M. BAKHTINE, *Op. cit.*, pp. 315-316.

<sup>42</sup>Pour plus d'informations, voir P. FLOQUET, *Op. cit.*, pp. 130-131.

queue interminable de Screwy dans *The Screwy Truant* (1945), de la machine à applaudir et siffler du Loup dans *Red Hot Riding Hood* (1943), ou de multiples inventions de *The House of Tomorrow* (1949), *The Car of Tomorrow* (1951) et *The Farm of Tomorrow* (1954), le corps averyen en reste rarement à ses limites initiales. Dans cette recherche de béances et de protubérances, la bouche, le ventre et le phallus jouent des rôles prépondérants. On retrouve ces derniers aussi bien tels quels (les lèvres et le rouge à lèvres dans *The Cat That Hated People* (1948)) que suggérés (les quelques séquences qui séparent l'arrivée du Loup au club de l'apparition de la Girl dans *Red Hot Riding Hood* (1943) sont à cet égard particulièrement parlantes).

À côté des différentes parties du corps et de leur signification, il faut également mentionner la manière dont les corps sont présentés dans le grotesque. Il s'agit en général, note encore Bakhtine, de corps toujours en mouvement, en construction ; de corps dont l'état final n'est jamais parfaitement atteint. Le meilleur exemple d'un tel cas réside dans le film *King-Size Canary* (1947) où les différents personnages ne cessent de grandir à mesure qu'ils avalent de grandes gorgées d'un engrais pour plante. Leur taille ne cesse d'augmenter jusqu'à ce qu'ils nous soient montrés depuis l'espace, en équilibre sur une terre devenue ridiculement petite vu leur gigantisme. On retrouve par ailleurs ici le rapport à l'univers, à l'infiniment grand que nous évoquions avec Bakhtine un peu plus haut. Les constantes prises d'autonomie des différentes parties du corps participent également à cette non-finitude du corps. En effet, chaque morceau du corps, ainsi que les accessoires qui y sont liés (chapeaux, chaussures, etc.), peuvent à tout moment prendre vie et se mettre à bouger, à se détacher du corps auquel ils appartiennent, voire s'en aller à l'horizon. Un exemple évident peut être trouvé dans la scène de la filature de Screwy par Meathead dans *The Screwy Truant* (1945) où chaque partie du corps du chien, jusqu'à son chapeau ou sa queue (on retrouve le derrière) franchissent une à une l'écart entre deux arbres. De la même manière, la queue de l'un des deux vautours dans *What's Buzzin' Buzzard* (1943) prendra vie un instant pour lui éviter une mort certaine. Enfin, Bakhtine termine sa description par un point fondamental du grotesque en général : l'imbrication du début et de la fin de la vie. Là encore, l'élément peut se retrouver chez Tex Avery, notamment dans *The Shooting of Dan McGoo* (1945), où les différents soiffards tués par le Loup se relèvent pour continuer à boire. Ce point est à mettre en relation directe avec l'importance de la dimension future dans le grotesque.

La dimension dans laquelle évolue le grotesque est en effet toujours celle du futur. La libération des contraintes tant intérieures qu'extérieures se comprend comme une libération du poids des traditions et des systèmes en place, donc du passé et du présent :

À l'opposé de la fête officielle, le carnaval était le triomphe d'une sorte d'affranchissement provisoire de la vérité dominante et du régime existant, d'abolition provisoire de tous les rapports hiérarchiques, privilèges, règles et tabous. C'était l'authentique fête du temps,

celle du devenir, des alternances et des renouveaux. Elle s'opposait à toute perpétuation, à tout parachèvement et terme. Elle portait ses regards en direction d'un avenir inachevé.<sup>43</sup>

Il s'agit encore une fois de reconnaître la portée politique et critique d'une telle affirmation : « Avec toutes ses images, scènes, obscénités, imprécations affirmatives, le carnaval joue le drame de l'immortalité et de l'indestructibilité du peuple. Dans cet univers, la sensation d'immortalité du peuple s'associe à celle de *relativité du pouvoir existant et de la vérité dominante*. »<sup>44</sup>. Le peuple, dans le moment de la fête, se constitue en un tout, en un corps social, dont la pérennité dépasse de loin celle des pouvoirs dont il entend se libérer. Les éléments de la parodie, du rire, de la folie et de la bêtise, les déguisements et les masques, tout concorde à un même affranchissement de ce qui pèse dans la quotidienneté. Le grotesque est un genre du mouvement, du devenir. Son ambivalence même suppose le mouvement constant vers l'avenir. La grande parodie du présent est aussi un discours sur le futur.

Apparaît ici une dernière dimension du corps grotesque, en lien avec ce caractère politique de la dimension future : le corps social. En effet, le corps grotesque, puisque ses limites avec le monde et avec les autres corps sont poreuses, constitue, dans le cadre de la fête populaire, un corps unique, social, un corps du peuple :

C'est un *tout populaire*, organisé à sa façon, à la manière populaire, en dehors et à l'encontre de toutes les formes existantes de structure coercitive sociale, économique et politique en quelque sorte abolie pour la durée de la fête. Cette organisation est, avant tout, profondément concrète et sensible. Jusqu'à la presse, le *contact physique des corps*, qui sont pourvus d'un certain sens. L'individu se sent partie indissoluble de la collectivité, membre du grand corps populaire. Dans ce tout, le corps individuel cesse, jusqu'à un certain point, d'être lui-même : on peut, pour ainsi dire, *changer mutuellement de corps, se rénover* (au moyen des déguisements et masques). Dans le même temps, *le peuple ressent son unité et sa communauté concrètes, sensibles, matérielles et corporelles*.<sup>45</sup>

On retrouve là plusieurs caractéristiques du grotesque et du carnivalesque que nous avons traitées précédemment : le costume ou le déguisement, l'importance du caractère de renouveau, de génération, le caractère festif et public, ou encore la nécessaire transgression de limites, ici corporelles. Il n'y a rien d'étonnant, une fois encore, à ce que toutes ces caractéristiques réapparaissent dans chaque nouvel élément décrit : le grotesque est un tout, un système complexe où les différents termes se renvoient les uns aux autres. La dimension critique et politique ne serait donc être absente d'aucune caractéristique du grotesque, y compris celle de corps.

Il y a enfin un dernier élément important du grotesque qu'il nous faut traiter : le langage. Ce dernier, comme les autres traits du grotesque, est frappé de la double marque du devenir et de l'ambivalence. Le parler *populaire* apparaît sous son jour le plus inné, le plus spontané : il est en

---

<sup>43</sup>M. BAKHTINE, *Op. cit.*, p. 18.

<sup>44</sup>*Ibidem*, p. 256.

<sup>45</sup>M. BAKHTINE, *Op. cit.*, p. 255.

constante évolution. Surtout, le langage grotesque est ambivalent : il alterne en permanence injure et louange : « Le vocabulaire de la place publique en fête injurie en louant et loue en injuriant. C'est un Janus à double visage ; ces mots sont adressés à un objet bicorporel (car ils sont toujours universels), qui meurt et naît à la fois, au passé qui met l'avenir au monde. La louange ou l'injure peuvent prédominer : l'une est toujours prête à se transformer en l'autre. L'éloge contient *implicite* l'injure, elle est grosse de l'injure et, inversement, l'injure est grosse de la louange. »<sup>46</sup>. Cette langue mi-injurieuse, mi-louangeuse tient son origine, d'après Bakhtine, des crieurs sur les marchés. Il s'agit d'interpeller le public, parfois de manière très familière, tout en lui donnant envie de s'approcher.

Le langage grotesque est ainsi pétri de jeux de mots, de littéralités et de sobriquets. L'objectif est toujours de faire apparaître le positif comme le négatif. C'est pourquoi ce langage est profondément lié au rire et à la caricature. Le sobriquet, par exemple, dépeint généralement un morceau de l'aspect physique ou du caractère de celui à qui il est attribué. Il est généralement moqueur, mais il n'a pas (que) pour but de dénigrer. Il doit aussi faire rire, et peut même marquer une relation privilégiée entre celui qui attribue le sobriquet et celui qui le reçoit. On retrouve ce genre de langage dans une très grande quantité de dessins animés de Tex Avery, que ce soit à travers le nom de ses personnages, ou dans la manière dont ils s'invectivent les uns les autres. On pense bien évidemment ici à des personnages comme ceux de Screwy l'écureuil et de Meathead le chien dont les noms désignent respectivement quelqu'un de fou (pour l'écureuil) et quelqu'un de fort mais sans intelligence (pour le chien). L'aspect parodique de ces sobriquets peut aussi apparaître sous la forme de commentaires, lancés par les personnages eux-mêmes, par le narrateur ou par divers effets de pancartes, panneaux, unes de journaux, etc<sup>47</sup>.

On retrouve également, dans ce langage grotesque, de nombreux jeux de mots, notamment sur la littéralité de certaines expressions. Le mot révèle ainsi la même ambivalence que les autres caractéristiques du grotesque : il est à la fois une chose, un ensemble de sons ou de lettres, une autre chose par ce à quoi il réfère, et, parfois, une troisième chose lorsqu'il fait signe vers une autre idée, par exemple à travers l'emploi d'*expressions*. Les jeux sur la littéralité de certaines expressions ne font que souligner cette profonde ambivalence du mot en confondant volontairement les différents niveaux de représentations. Un tel usage du langage est, là encore, fréquent chez Tex Avery. On en trouve des exemples dans *The Shooting of Dan McGoo* (1945), où le Loup a littéralement un pied dans la tombe ; ou dans *Symphony in Slang* (1951), entièrement construit sur le principe de la littéralité d'expressions familières<sup>48</sup>. On pourrait aussi trouver d'autres exemples de jeux de mots, une

---

<sup>46</sup>*Ibidem*, p. 412.

<sup>47</sup>Il est à remarquer, à cette occasion, que l'omniprésence de morceaux écrits dans les dessins animés de Tex Avery vient compléter en quelque sorte l'absence habituelle de la dimension écrite dans les cartoons, ce qui achève de justifier un rapport (même éloigné) entre les dessins animés de notre corpus et le caractère généralement littéraire du genre du grotesque.

<sup>48</sup>« Slang » signifie « argot ». Il s'agit donc à la fois d'un dessin animé de jeux de mots *et* de parler populaire.

fois encore, sur les nombreux panneaux et pancartes qui émaillent les dessins animés de Tex Avery, et dont Pierre Floquet a déjà souligné l'importance<sup>49</sup>. Tout ceci concorde à une même mise en évidence du caractère ambivalent du langage grotesque qui, comme les autres caractéristiques de ce concept, trouve bien évidemment sa place dans la fête populaire, lorsqu'il sert à caricaturer la société en place.

Comme nous avons pu le voir à travers ces pages, les différentes caractéristiques du grotesque se mêlent et se croisent sans cesse : le grotesque et le carnavalesque, en un mouvement permanent et ambivalent, créent une société double, hypertrophiée, où apparaissent avec évidence les contraintes extérieures et intérieures qui pèsent sur le quotidien. Ces contraintes sont moquées, parodiées et transgressées sans cesse. La société, à travers les corps, le masque et le déguisement, à travers les jeux de mots et les injures, à travers les licences en tout genre met en scène sa propre quotidienneté et en renverse les règles. La vision du monde populaire trouve ainsi son unité dans l'ensemble des caractéristiques que nous avons évoquées jusqu'ici. Chaque nouvel élément semble renvoyer aux autres et l'ensemble ainsi formé se constitue ainsi en système. Bakhtine insiste sur ce point : le grotesque est une *vision du monde*. Il s'agit d'une conception globale, d'une représentation populaire de la totalité du monde. Le carnaval, en tant que vision grotesque du monde, fonctionne ainsi comme un véritable monde renversé : « La seconde vie, le second monde de la culture populaire s'édifie dans une certaine mesure comme une parodie de la vie ordinaire, comme "un monde à l'envers". »<sup>50</sup> Ce monde à l'envers révèle les structures de l'ancien monde et il les exagère, il les transgresse et les retourne. Le monde ainsi constitué forme une totalité, et tous les traits que nous avons évoqués jusqu'ici ne prennent réellement sens qu'à l'intérieur de la *logique propre* d'un tel système. Le monde à l'envers du carnaval est lui-même un monde ambivalent ; sa logique est celle du mouvement. Nous pensons avoir pu montrer dans ces pages que les dessins animés de Tex Avery comportent un très grand nombre de traits du grotesque, et que le rapprochement des deux n'est pas abusif. Mais reste à découvrir ce qu'un tel rapprochement nous permet de comprendre de l'œuvre du réalisateur texan. Notre hypothèse est que c'est justement dans la logique sous-jacente du grotesque que peut être trouvée une clé de lecture des dessins animés de Tex Avery, et c'est ainsi à dégager cette logique à même ses films que nous allons maintenant nous atteler.

---

<sup>49</sup>Voire P. FLOQUET, *Op. cit.*, pp. 230-231.

<sup>50</sup>M. BAKHTINE, *Op. cit.*, p. 19.

## Analyses – Les structures logiques du monde grotesque

Dans la première partie du présent travail nous avons tenté de donner une compréhension d'ensemble du concept complexe de grotesque, tel qu'il est déployé par Bakhtine. Cette longue description théorique a été l'occasion de repérer plusieurs motifs et thématiques du grotesque ainsi que leur existence à l'intérieur de l'œuvre de Tex Avery. Mais il ne s'agissait encore que d'un rapprochement assez superficiel. En effet, si notre première partie nous permet d'entrevoir la possible intégration de la filmographie du réalisateur texan au genre du grotesque, ce constat n'a de sens que s'il nous permet de comprendre quelque chose du travail de Tex Avery. Notre hypothèse est que ce qui permet de comprendre un tel rapprochement n'est ni plus ni moins que la logique sous-jacente par laquelle les dessins animés de notre réalisateur s'organisent. En d'autres termes, il s'agit maintenant de comprendre ce qu'est exactement la structure logique du grotesque, et ce, à travers l'analyse de plusieurs dessins animés de Tex Avery. Nous espérons ainsi donner de réelles clés de lecture pour aborder ces films, tout en offrant un éclairage plus profond de la notion de grotesque présentée en première partie du présent travail.

Pour ce faire, nous analyserons successivement plusieurs dessins animés de Tex Avery, chacun devant apporter un éclairage nouveau à notre propos. Afin de clarifier au mieux ce dont il est question pour nous dans ces analyses, nous avons choisi de les rassembler en deux ensembles, le premier portant sur le traitement de l'espace, le second sur celui des personnages. Il ne faut toutefois pas comprendre cette séparation en deux groupes comme une frontière solide ; de nombreux éléments de nos premières analyses trouveront écho dans les secondes, et inversement. Nous n'envisageons donc pas la progression de notre propos comme linéaire, mais bien comme une reprise sous des aspects différents d'une même question. De même, on retrouvera dans ces analyses divers éléments déjà abordés dans la première partie de notre travail. Ceux-ci seront, espérons-le, éclairés d'une lumière nouvelle par leur mise en pratique dans nos analyses. Nous espérons donc, à travers ces analyses, proposer un propos plus général sur la structuration logique des films de Tex Avery ; aussi est-il nécessaire de comprendre que ces analyses ne sont pas particulières mais bien singulières : elles sont l'individualisation ponctuelle d'une structure abstraite sous-jacente.

Notre travail s'organisera, nous l'avons dit, en deux moments. Le premier visera l'explicitation de la manière dont est traité l'espace chez Tex Avery, et ceci à travers les analyses successives de cinq films : *Who Killed Who ?* (1943), *Cellbound* (1955), *Swing Shift Cinderella* (1945), *The Cat That Hated People* (1948), et *Red Hot Riding Hood* (1943). On remarquera que ce choix de dessins animés présente l'avantage de s'étendre à l'ensemble de la carrière de Tex Avery à la MGM, ainsi que de faire figurer différents types de personnages et d'intrigues (il ne s'agit pas, par exemple, que de cas de course-poursuite). Un second moment de la présente partie sera quant à lui consacré à la question du traitement des personnages. Si cette question apparaît déjà, comme on s'en rendra compte à la lecture

des pages qui suivent, dans le premier moment, elle sera considérablement approfondie dans ce second moment. Nous analyserons, pour cette seconde moitié de partie, *What's Buzzin' Buzzard* (1943), *Screwball Squirrel* (1944), *Happy-Go-Nutty* (1944), et *The Screwy Truant* (1945). La chronologie de cette seconde moitié de corpus est, comme on peut le constater, beaucoup plus concentrée, l'objectif n'étant plus de démontrer la validité de notre thèse dans l'ensemble de l'œuvre de Tex Avery mais bien sa profondeur. Notre objectif sera en effet d'approfondir la question de la structuration carnivalesque de nos cartoons à mesure que progresseront nos analyses. Nous espérons qu'au terme de ces analyses, la structuration logique grotesque des films de Tex Avery apparaîtra convaincante, et qu'elle permettra ainsi une lecture plus avertie de ses dessins animés.

## 1. Espace

Notre premier point d'attention portera sur l'espace. D'emblée, plusieurs questions se posent. Tout d'abord, pourquoi traiter de l'espace dans un travail qui porte sur la mise à l'œuvre d'une logique du grotesque dans les dessins animés de Tex Avery ? La réponse à cette première question est assez simple, mais suppose de présenter d'emblée l'hypothèse qui sera la nôtre dans les pages qui suivent. Nous voudrions avancer que la logique profonde et structurante du grotesque est celle de la *dialectique du devenir* que nous évoquions au début de notre travail. Le grotesque fonctionne, selon nous, par un jeu constant de mise en évidence de limites ou de frontières, et par la transgression continuelle de ces dernières. Le propos, énoncé de la sorte, semble simple, mais nous verrons qu'il est bien plus complexe qu'il n'y paraît. En effet, outre l'évidente difficulté à *saisir* un *mouvement*, c'est-à-dire à fixer ce qui, par définition, ne peut l'être, la difficulté provient surtout de faire voir l'ensemble du système dans lequel se joue la dialectique que nous évoquons. Le grotesque ne saurait se résumer à sa seule logique, comme il ne pouvait se résumer à ses seuls motifs. Ces différents traits doivent être tenus ensemble, se révéler l'un l'autre, pour que notre hypothèse soit validée. C'est pourquoi, plutôt que d'offrir une définition théorique de la logique à l'œuvre, nous préférons tenter de la révéler à travers les analyses des dessins animés dans lesquels elle se déploie. Il n'est pas étonnant, dès lors, que plusieurs éléments semblent se répéter d'un film à l'autre : il s'agit de saisir toujours un même élément abstrait, et ce, à travers ses différentes instanciations.

Mais se pose immédiatement une autre question : que nous faut-il entendre ici par le terme d'« espace » ? L'espace est tout d'abord ici à entendre en un sens large. Il s'agit, pourrait-on dire, d'un espace de mise en scène, d'un espace *du* dessin animé. Aussi concerne-t-il à la fois l'espace dans lequel se déplacent les personnages (les pièces, les lieux, les étendues qui s'offrent à eux), mais aussi, plus largement, l'espace d'énonciation<sup>51</sup>. Comme le remarque Jean-Marc Limoges<sup>52</sup>, l'espace de la fiction, chez Tex Avery, est un espace multiple qu'il serait très insuffisant de décrire par une simple opposition de l'intradiégétique et de l'extradiégétique. Les niveaux fictionnels mis en jeu (et en question) par Tex Avery vont de l'extrafictionnel (le monde réel dans lequel évolue l'animateur) au fictionnel (le dessin animé). Cet espace fictionnel va à son tour comprendre l'espace de l'extradiégétique, soit la représentation, dans le dessin animé même, d'éléments qui lui sont extérieurs (pellicule, spectateur, etc.), du narratif et, enfin, du diégétique (ci-après toujours désigné du terme d'intradiégétique afin d'éviter un maximum de confusion). On le voit, il s'agit bien plutôt d'un « mille-feuille » de niveaux diégétiques que d'une simple dichotomie. Il faut encore ajouter à cette vision déjà

---

<sup>51</sup>Nous avons fait le choix, certes contestable, de limiter au maximum les références extérieures sur la question de l'espace au cinéma et dans le cinéma d'animation afin de ne pas parasiter notre propos sur le grotesque. Les analyses qui suivent sont donc toutes le produit de nos propres recherches.

<sup>52</sup>J.-M. LIMOGES, « *Metalepsis in the Cartoons of Tex Avery : Expanding the Boundaries of Transgression* » in K. Kukkonen et S. Klimek (éds.), *Metalepsis in Popular Culture*, De Gruyter, Berlin/New York, 2007.

complexe de l'espace la possibilité de passage d'un univers intradiégétique dans un autre, soit un espace interdiégétique. Tout l'article de Jean-Marc Limoges dont nous nous inspirons ici tourne autour de la figure de style de la métalepse, figure de style qui consiste, justement, en la transgression des différents niveaux de narration. Comme le remarque notre auteur, ce type de transgression est fréquent chez le réalisateur texan et peut se présenter sous diverses formes (visuelles, sonores, etc.) ; aussi nous nous permettrons d'emprunter tantôt à l'une, tantôt à l'autre. Nous tenterons également de justifier l'emploi du seul terme d'espace pour l'ensemble du complexe que nous venons de décrire à travers les parallèles qui se dessineront entre les différents niveaux dudit complexe.

Nous aborderons en premier lieu le dessin animé *Who Killed Who ?* qui nous semble poser de manière idéale les différentes questions qui se poseront tout au long de ces pages. *Who Killed Who ?* nous permettra en effet d'aborder l'aspect clos de l'espace au sens restreint (c'est-à-dire celui dans lequel évolue les personnages, l'espace géométrique) et de la narration, ainsi que le rôle de l'espace au sens large dans le jeu de renversement que propose la logique du grotesque. Ces différents éléments seront ensuite repris dans nos dessins animés suivants. *Cellbound* nous permettra d'insister sur la dialectique du monde clos et de la fuite, ainsi que sur le rôle du déguisement dans une telle dialectique. Nous nous pencherons ensuite sur la manière dont le statut des personnages influe sur ce type de thème à travers le film *Swing Shift Cinderella*. Ce dernier nous permettra en outre d'insister sur les caractéristiques du monde renversé, et la manière dont ce dernier est représenté à l'écran. Avec *The Cat That Hated People*, nous discuterons du rapport qu'entretient ce monde renversé au monde réel, le monde de la quotidienneté. Enfin, nous reprendrons ces différents points à travers *Red Hot Riding Hood*, qui propose une mise en œuvre particulièrement efficace de tous ces différents points.

### *Who Killed Who ?* (1943)

*Who Killed Who ?* met en jeu, nous l'avons annoncé, une vision complexe de l'espace, étendue sur différents niveaux diégétiques. Afin de rendre compte le plus efficacement possible de ces différents niveaux, de leurs rapports et de leur signification, nous commencerons par décrire le dessin animé auquel nous avons ici affaire, avant d'en proposer une analyse qui abordera successivement la question de la clôture de l'espace et de la narration, puis celle de la mise en abyme et de son rôle parodique. Nous achèverons nos considérations sur la signification que peuvent prendre selon nous ces différents éléments dans le cadre de la logique du grotesque.

*Who Killed Who ?* s'ouvre sur une image en PVR<sup>53</sup> d'un bureau, de face, auquel est assis un homme en costume. Celui-ci met en garde contre le film que le spectateur s'apprête à voir (s'adressant

---

<sup>53</sup>Prise de Vue Réelle. L'acronyme, classique dans les écrits sur l'animation, désigne donc le cinéma qui filme le réel, par opposition, dans le cas présent, au cinéma qui filme des dessins.

directement à ce dernier), et précise qu'il s'agit d'une histoire vraie<sup>54</sup>. La narration commence, comme dans grand nombre des dessins animés de Tex Avery, par la présentation d'un espace. Il s'agit d'une maison biscornue, à flanc de ravin, dans l'orage, entourée de quelques rares arbres morts. Comme souvent chez Tex Avery une pancarte vient renforcer l'effet de l'image. Ici, la maison hantée est ainsi désignée comme *Gruesome Gables*<sup>55</sup>. Par un fondu au noir, nous voilà à l'intérieur de la maison. Un plan panoramique nous montre de grandes pièces, vides et poussiéreuses. Là encore, une pancarte est là pour nous confirmer ce que nous pensions déjà : « Spooky, isn't it ? »<sup>56</sup>. La caméra s'arrête sur un fauteuil, seul, au loin dans la pièce. Au dos du fauteuil s'inscrit en lettres lumineuses : « The victim »<sup>57</sup>. Le personnage ainsi désigné apparaît dans le plan suivant. Il s'agit d'un vieux chien, arborant lunettes et moustaches et portant un peignoir et des pantoufles. Le vieillard semble pris de terreur à la lecture de son livre. On nous en montre la couverture : « Who Killed Who ? (from the cartoon of the same name) »<sup>58</sup>. Le personnage exprime son inquiétude au spectateur : si le cartoon suit l'intrigue du livre, il ne lui reste plus beaucoup de temps à vivre. Les faits viendront bientôt confirmer ce sombre pressentiment : une feuille de papier, emmenée par un couteau, vient se ficher dans le mur et annonce la mort du vieillard pour 23h30. Lorsque ce dernier s'exclame « I can't die at 11:30 »<sup>59</sup>, un second papier, plus petit, vient à son tour se ficher dans le mur et annoncer : « P.S : OK, we'll make it 12:00 »<sup>60</sup>. Le vieillard regarde la pendule qui accélère subitement son mouvement au rythme de la marche funèbre. À minuit, le coucou (un oiseau squelette) sort de la pendule, annonce qu'au coup de fusil, il sera exactement minuit, et tend l'oreille. Un pistolet apparaît de derrière un rideau et tire à plusieurs reprises. La victime est touchée et s'écroule avec une gestuelle qui a tout de la scène forcée et mal jouée, la victime allant jusqu'à tirer un matelas sous elle pour éviter de se faire mal en tombant – même si elle tombera finalement à côté.

Le personnage principal peut alors entrer. Il s'agit d'un chien détective, son habit, son insigne de police et les signes distinctifs traditionnels (chapeau rond, cigare, moustache) le confirment. Il entre par une porte à la gauche de l'écran. Il s'adresse au public, lui intimant l'ordre de ne pas bouger. Une petite silhouette se lève à l'avant-plan et entreprend de quitter la salle de cinéma fictive. Le détective la remarque et l'assomme de sa matraque. L'enquête conduit le détective à prendre une photo de la victime (qui se relève pour prendre la pose) et à soulever le drap sous lequel elle gît, puis à actionner une sonnette à suspects. Une fois celle-ci pressées, trois suspects, tous aussi visiblement

<sup>54</sup>Cette ouverture est un cas unique dans l'œuvre de Tex Avery, qui ne recourt que très rarement à la PVR ; nous y reviendrons.

<sup>55</sup>Soit « l'horrible gâble », « l'horrible pignon ».

<sup>56</sup>« Effrayant, n'est-ce pas ? ». Le morceau de phrase « isn't it ? » est un grand classique des pancartes chez Tex Avery. Elle permet notamment d'interpeller directement le spectateur.

<sup>57</sup>« La victime ».

<sup>58</sup>« Qui a tué qui ? (d'après le cartoon du même nom) ».

<sup>59</sup>« Je ne peux pas mourir à 23h30 ».

<sup>60</sup>« P.S : Ok, disons minuit ».

mauvais les uns que les autres (mêmes postures, mêmes rictus), se présentent. Ils se montreront peu coopératifs, étalant d'abord un arsenal entier devant le détective avant de faire disparaître la totalité des meubles de la pièce tandis que le détective éteint brièvement la lumière. Un rideau au fond de la pièce bouge et le détective étend la jambe pour le rejoindre. Arrivé au rideau, le détective passe la tête avant de la retirer, mis en joue par un pistolet qui lui crache bientôt au visage. Le faisceau de la lampe de poche qu'il passe alors sur le mur ne trouve que des tableaux à éclairer. L'un d'eux figure d'ailleurs une jeune femme au manteau ouvert, manteau qu'elle refermera lorsque le faisceau voudra revenir sur elle. Un peu plus loin, des yeux observent le détective à travers une petite ouverture dans une porte. Lorsque le détective s'en rend compte, l'ouverture se ferme, laissant au dehors les yeux qui tambourinent avec vigueur pour qu'on leur ouvre. La détective approche, armé d'un fusil ; la porte s'ouvre verticalement sur un fantôme. Le fusil du détective se ramollit de peur et le détective lui-même rapetisse avant de s'encourir (le fantôme prendra à son tour peur face à une petite souris et, dans son horreur, laissera dévoiler, non sans gêne, les volants de ses dessous).

Le détective ouvre une nouvelle porte (filmée<sup>61</sup> de face, cette fois-ci), entraînant la chute d'une longue série de majordomes, tous identiques, attachés et bâillonnés. L'un d'eux s'arrêtera d'ailleurs en cours de chute pour souligner leur nombre impressionnant. Un peu plus loin, c'est une trappe au sol que le détective s'empresse d'ouvrir. Il jette un vase dans l'ouverture béante devant lui. Après un long bruit de chute, le vase lui atterrit sur le crâne. Encore sous le choc, le détective entend frapper à la porte. À l'invitation du protagoniste principal, deux squelettes entrent, l'un blanc, l'autre rouge, référence à l'acteur de cinéma Red Skelton, très populaire à l'époque<sup>62</sup>. Notre détective aura encore la surprise de trouver, sous un tableau qu'il soulève suspicieusement, l'indication : « Well ~ What did you expect to see back there ? »<sup>63</sup> avant d'être interrompu par une nouvelle série de coups de revolver. Le détective se précipite, ouvre la porte et y trouve le tueur en grande tunique noire. Pris de peur, il s'essayera à crier (prenant le la sur un petit instrument) avant de partir en courant, dans un escalier situé dans la profondeur de l'image. En haut des escaliers, il se retrouvera dans les bras du tueur, avant de repartir, effrayé, en sens inverse. Dans sa fuite, le détective trouve une porte sur laquelle est inscrit « Do not open until xmas »<sup>64</sup>. Il tente de l'ouvrir, la porte résiste, il insiste, elle cède. Le détective se retrouve alors face à un Père Noël mécontent qui frappe notre personnage, ne laissant que le seul chapeau dont dépassent les pieds. Au moment où il retrouve son aspect normal, une trappe s'ouvre sous ses pieds et, après un long bruit de chute, il dévale les escaliers. La trappe remonte, le tueur est

---

<sup>61</sup>Il va de soi que le terme « filmé » est ici abusif, puisque la porte est plutôt dessinée. Nous nous en tiendrons, cependant, au vocabulaire cinématographique courant par souci de simplicité.

<sup>62</sup>Le squelette énonce d'ailleurs la référence en se présentant : « Red Skelton ! ».

<sup>63</sup>« Et bien ~ Qu'espérais-tu trouver ici ? ».

<sup>64</sup>« Ne pas ouvrir avant Noël ».

dessus et menace le détective d'un revolver, lui intimant de mettre les mains aux plafonds ; le détective s'exécute, littéralement.

Le détective tente d'apercevoir le malfaiteur, jusqu'à avoir les deux pupilles dans le même globe oculaire. Le revolver du tueur affiche une jauge vide. La course-poursuite s'inverse alors. Un plan large nous montre toute la pièce ainsi que les deux personnages qui fuient en tous sens, avec des entrées et sorties parfaitement incohérentes (un personnage sort à gauche et rentre à droite, et ainsi de suite). Le tueur freine bientôt sa fuite, alléché par des jambes de femmes qui dépassent d'une tenture. Le détective, à qui, semble-t-il, appartiennent les jambes, écarte le rideau et assomme le tueur d'un grand coup de marteau. Lorsque le détective enlève le masque du tueur, ce dernier se révèle être l'homme filmé en PVR du début du cartoon, qui s'exclame avant de fondre en larmes : « I dood it ! »<sup>65</sup>.

Il nous faut maintenant analyser les diverses scènes de ce film pour en tirer les traits les plus importants. Plusieurs éléments attirent notre attention. Tout d'abord, une conception assez particulière de l'espace (au sens restreint) semble émerger. Une première remarque à ce sujet concerne l'ouverture de la diégèse, sur fond de voix-off du narrateur. L'histoire commence en effet, comme bon nombre de dessins animés de Tex Avery, par un plan large de lieu, toujours souligné ou surdéterminé par une pancarte. Cette dernière a en général pour effet d'appuyer une impression liée à un lieu, dans le cas présent le caractère terrifiant de cette maison. Il semble d'ailleurs intéressant de noter qu'une seconde pancarte, au plan suivant, viendra encore affirmer cette même idée. Cette première remarque en appelle immédiatement une seconde : l'espace qui est présenté est un lieu clos. En effet, le dessin animé ne nous en montrera ni l'entrée (permise au spectateur par un fondu au noir), ni la sortie, puisque le dessin animé se clôture sur un autre fondu au noir. De la même manière, aucun personnage n'échappera au lieu ainsi disposé, et ce, même lorsqu'ils tentent, à l'image du détective, d'ouvrir toutes les portes qui se présentent à lui. Bien plus, chaque ouverture semble renvoyer à une autre : la trappe n'a pas de fond et le vase qui y est lancé atterrit sur la tête de celui qui l'a lancé ; lorsque le détective tombe dans une trappe, il dévale les escaliers ; les portes sont toutes bloquées, tantôt par les majordomes attachés (dont le nombre semble être infini et dont l'angle de chute bloque tout accès à une autre pièce), tantôt par un Père Noël mécontent, par un fantôme ou par un squelette. De même, les différentes entrées ne semblent jamais renvoyées que les unes aux autres, comme en témoigne la scène de course-poursuite de fin. Même les rideaux ou les tableaux n'ont pas d'envers, comme le souligne l'inscription au mur derrière l'un des tableaux : « Well ~ What did you expect to see back there ? ». Les personnages semblent se mouvoir librement dans cet espace clos, comme en témoignent

---

<sup>65</sup>« C'est moi qui l'ai fait ! ». Il est impossible de rendre parfaitement en français l'aspect enfantin ou populaire de l'emploi du mot « dood » au lieu de « did ». Notons par ailleurs qu'il s'agit là d'une phrase récurrente (et d'un titre de film) de Red Skelton.

les effets d'agrandissement (les mains au plafond du détective), de rapetissement (le détective, pris de peur face au fantôme, rapetisse et s'enfuit), d'omniprésence (le tueur effraye le détective au bas de l'escalier et le réceptionne en haut de celui-ci). Les personnages empruntent par ailleurs sans problèmes toutes les directions, en ce compris la profondeur. Cependant, toutes ces libertés ne sauraient masquer le lieu totalement clos dans lequel elles se donnent.

La narration elle-même vient renforcer cet aspect de clôture totale. En effet, le film s'ouvre et se ferme sur une image PVR d'un même homme, encadrant ainsi le film aux deux extrémités. L'introduction d'images PVR, assez rare dans les dessins animés de Tex Avery, marque encore un peu plus cette délimitation de l'espace de narration. Cette dernière est d'ailleurs à l'origine d'un autre effet d'enfermement, à savoir l'impression d'un déroulement certain, dicté à l'avance. Outre l'annonce qui en est faite au début du dessin animé par le personnage en PVR, c'est bien sûr le livre que lit la victime qui produit cet effet. Le livre est en effet complet, terminé, et il proclame sur sa couverture son lien direct avec le dessin animé. Il y a bien sûr ici une boucle logique : tout ce que disent ou font les personnages est aussi dans le livre, mais puisque c'est le livre qui est issu du film, il est impossible que les personnages le tiennent dans leurs mains. Cette boucle ne fait bien sûr que renforcer le caractère clos que nous tentons de mettre ici en exergue. L'histoire est donc déjà écrite, à tel point qu'elle peut être lue par l'un de ses protagonistes. Ce dernier annonce d'ailleurs lui-même que l'issue ne lui plaît guère, du moins si elle respecte l'histoire du livre. Ses craintes sont immédiatement confirmées par un message (à nouveau écrit) qui semble ne venir de nulle part. Enfin, le déroulement des heures dans la diégèse ne semblent respecter que le seul temps dicté par l'histoire. Le personnage doit mourir à minuit (après que celui-ci ait déclaré ne pas pouvoir mourir à onze heures et demi), aussi la pendule avance-t-elle rapidement jusqu'à l'heure fatidique, tout en reproduisant la musique de la marche funèbre. Le coucou-squelette de la pendule indiquera d'ailleurs l'imminence du crime : « At the sound of the gun, it will be exactly twelve o'clock »<sup>66</sup>, avant de tendre l'oreille. La narration, tout comme l'espace, semble donc bien enfermer les personnages dans un lieu clos qui ne communique qu'avec lui-même et dont toute fuite, même au destin déjà annoncé, est impossible.

Mais tous ces éléments doivent être contrebalancés par un autre aspect important du film : tout nous rappelle que nous regardons un film. Les personnages, tout d'abord, semblent tenir un rôle plus que vivre réellement les terribles choses qui leur arrivent. Outre l'aspect « cliché » de certains éléments (le « costume » du détective, le visage et l'expression des suspects, etc.), c'est bien sûr en premier lieu au « jeu d'acteur » de la victime que nous faisons ici allusion. En effet, le personnage de la victime, après avoir été lourdement pointé par le dessin animé lui-même (son statut est, rappelons-le, inscrit au dos même de son fauteuil), va jouer sa scène de mort de la manière la plus clichée qui

---

<sup>66</sup>« Au coup de fusil, il sera exactement minuit ».

soit : tout en se tenant le cœur, il va vaciller avant de s'écrouler. Il tire alors un matelas mais, dans une derrière pirouette, tombe à l'exact opposé. À peine a-t-il heurté le sol qu'il est recouvert d'un drap blanc. Plus encore, lorsque le détective viendra soulever ce drap, la victime viendra discrètement lui indiquer que cela ne se fait pas (après s'être déjà relevée un bref instant pour prendre la pose). De même, l'entrée en scène du détective se fait comme une entrée en scène au théâtre : arrivé du côté jardin il s'adresse immédiatement au public, lequel est tout aussitôt figuré à l'écran. Ce côté théâtral n'est jamais que celui du cinéma. Le personnage en PVR du début de film annonce d'ailleurs vouloir faire passer un message « through the medium of the cartoon »<sup>67</sup>. Par ailleurs, les références à l'acteur Red Skelton (dont la première semble entièrement gratuite) ne peut venir que renforcer cet effet, de même que la phrase finale, empruntée au même Red Skelton.

Ces remarques sur la mise en évidence du médium par lui-même nous intéressent pour deux raisons. D'une part, elles permettent de justifier en partie nos remarques sur le caractère clos de l'espace et de la narration. En effet, si nous sommes bien dans un dessin animé, marqué comme tel, rien d'étonnant à ce que l'histoire soit décidée à l'avance. De même, l'espace clos semble être ni plus ni moins que celui de la scène sur laquelle on entend faire évoluer l'intrigue morale et les personnages qui l'animent. Rien d'étonnant à ce que, comme dans une pièce de boulevard, les différents personnages ne cessent d'entrer et de sortir de scène, en claquant les portes. La logique de l'espace qui sous-tend notre dessin animé pourrait être ainsi justifiée par le dispositif singulier mis en place dans cette production précise. Mais il peut être fait, d'autre part, une autre lecture de cette logique sous-jacente. Il serait en effet parfaitement envisageable de considérer le caractère théâtral (au sens péjoratif du terme) comme le langage privilégié de la farce grotesque. Les comportements sont exagérés, les personnages accumulent les clichés, l'histoire est illogique. Cette seconde explication ne s'oppose pas forcément à la première : la scène dont il est question peut très bien se révéler être celle sur laquelle la farce populaire et carnavalesque se déploie. Ce qui serait en jeu, ce ne serait plus le caractère moral mis en avant par le personnage en PVR du début, mais bien la satire des films de meurtres et de détectives. Le dessin animé servirait ici de parodie grotesque de son grand frère du cinéma ; son objectif serait de montrer à la société à laquelle il appartient ses travers courants, ses facilités d'écriture et l'aspect ridicule de sa construction. Cette seconde hypothèse supposerait une certaine réflexivité du dessin animé. Or, une telle réflexivité est bien à l'œuvre dans *Who Killed Who ?* : tout d'abord, comme nous l'avons déjà mentionné, le personnage PVR du début de film annonce lui-même que le but est de transmettre un certain message par le biais du dessin animé. L'aspect paradoxal de la révélation finale du criminel permet de supposer que ce qui devait être montré était moins la morale selon laquelle « le crime ne paie pas », que l'idée selon laquelle cette morale

---

<sup>67</sup>« À travers le médium du cartoon ».

cinématographique est un cliché. Cette idée, et la possible réflexivité qu'elle contient, se voit renforcer un petit peu plus loin lorsque, à l'entrée du détective à l'écran, le dessin animé figure un spectateur qui se lève dans la salle de cinéma. Ce spectateur importun sera d'ailleurs promptement assommé par le personnage du détective, achevant de confondre les niveaux mis en présence. Il convient donc de souligner d'une part la mise en scène de différents niveaux diégétiques (dont, ici, celui du dispositif de la salle de cinéma) et, d'autre part, la confusion ou la porosité de ces différents niveaux.

Mais il y a plus. Nous avons insisté sur le caractère inhabituel de la présence d'images en PVR dans ce dessin animé de Tex Avery. Cette présence se trouve ici justifiée par l'idée que le propos porte, justement, sur le cinéma PVR. De plus, le fait que le personnage qui annonce la narration, depuis une position de surplomb, extérieure à la diégèse, se retrouve acteur au sein même de celle-ci (qui plus est en tant que criminel arrêté, soit en position d'infériorité), appuie un peu plus la confusion des niveaux diégétiques et, avec elle, celle des rangs hiérarchiques. C'est là une caractéristique habituelle du carnivalesque et du grotesque décrit par Bakhtine. Le jeu de confusion des frontières et d'inversion constante du haut et du bas est même l'un des éléments majeurs de la fête populaire. Cet élément se retrouve d'ailleurs mis en scène dans la diégèse même du dessin animé, puisque le détective et le meurtrier, le chasseur et le chassé, intervertissent leur rôle à de nombreuses reprises. En ce sens, la présence du personnage en PVR à l'intérieur-même de l'espace diégétique participe de cette logique du monde renversé. Cette présence ne dévalue pas seulement la morale que le personnage prétend démontrer, mais la possibilité même d'une position de surplomb ou d'extériorité par rapport à l'espace de la diégèse. On retrouve donc ici encore la logique dialectique d'un espace simultanément clos et poreux, où tous les passages ne renvoient jamais qu'au même espace premier.

Cette analyse avait pour objectif de mettre en avant deux points principaux. Tout d'abord, nous voulions mettre en exergue une certaine conception de l'espace au sens large, mise en œuvre par Tex Avery dans son dessin animé. Celle-ci tourne autour de principes simples : un espace clos sur lui-même, où les frontières sont poreuses et où toute sortie de l'espace ne peut renvoyer qu'à ce même espace. Cette logique est à l'œuvre, selon nous, non seulement dans la mise en scène du lieu, de l'espace dans lequel se déplacent les personnages, mais aussi dans la narration cadencée et auto-référencée. Cette logique sous-jacente, dont nous avons tenté d'indiquer le caractère carnivalesque à travers sa théâtralité grotesque, nous semble mise en lumière par la réflexivité du dessin animé qui conçoit les différents espaces fictionnels de la même manière que ses espaces diégétiques : tous les niveaux en présence sont indiqués (la PVR, la narration, la diégèse et même le dispositif de la salle de cinéma), mais les frontières entre ces différents niveaux sont parfaitement poreuses, et toutes renvoient à un même espace fictionnel global, lieu de transgressions et d'inversions. Après cette

première présentation globale des thématiques en présence, il nous faut maintenant prendre le temps de les détailler. C'est ce que nous nous proposons de faire avec notre dessin animé suivant : *Cellbound*.

## *Cellbound* (1955)

Les pages qui suivent auront pour objet la description et l'analyse du dessin animé *Cellbound*, sorti en 1955. Il s'agit là du tout dernier dessin animé réalisé par Tex Avery à la MGM. *Cellbound* est d'ailleurs co-réalisé par Michael Lah qui devra en achever seul la production, suite au départ de Tex Avery. Comme nous allons le voir, la logique averyenne de l'espace, si elle a quelque peu perdu de sa subtilité, reste néanmoins assez stable. Cette logique sous-jacente est rendue plus évidente par la relative perte de vigueur de l'originalité de Tex Avery, puisque ce dernier se repose alors sur une systématique dont il maîtrise pleinement les rouages. Nous commencerons par décrire le film avant d'en proposer une analyse axée sur la question de la représentation de l'espace et de son caractère clos. Nous espérons par-là pouvoir mettre en avant la logique qui sous-tend la construction spatiale dans les dessins animés de Tex Avery. Ce dernier point aura pour objectif de mettre en lumière la manière dont la fermeture de l'espace influe sur la logique comportementale des personnages qui y sont fait prisonniers.

*Cellbound* s'ouvre sur un plan large de lieu, en l'occurrence une prison, dont le statut est gravé sur le fronton : « Sing Song Prison »<sup>68</sup>. Une série de zooms avant et de fondus enchaînés nous fait pénétrer petit à petit dans le cœur de la prison, jusqu'à la cellule de Spike, loser récurrent de Tex Avery, en tenue de prisonnier. Allongé sur sa couchette, au côté d'un certificat de « membre à vie », il joue de l'harmonica, puis se relève et retourne sa couchette en table à dessin. Un gros plan nous montre le projet d'évasion de Spike. Celui-ci remballé le dispositif précipitamment et reprend un air triste, un contre-champ nous montrant la raison de cette précipitation : le chef de la prison, qui annonce : « Only 500 years to go ! »<sup>69</sup> et part d'un rire dément. Le chef de la prison parti, Spike répond : « It's 500 yards you mean »<sup>70</sup>, sort une cuillère, soulève une dalle et entreprend de creuser un tunnel. Les lents mouvements de Spike et son décompte minutieux laisse entrevoir la longueur de la tâche. Un gros plan sur le calendrier et ses feuilles qui s'envolent vers le spectateur permet de sauter dix ans, de 1934 à 1944. Le plan s'élargit et nous montre Spike qui dégage sa cuillère n°6.500.004.395.632 avant de sauter (enfin) dans le trou. Un plan du profil du bâtiment nous montre le tunnel souterrain creusé par Spike pour sortir de la prison. Une fois la sortie ouverte sur le dehors, Spike repart dans sa cellule pour y récupérer son bagage et un ensemble de déguisements, dont un gros nez rouge, une perruque blonde et un chapeau mauve qu'il enfle après avoir évité le directeur de la prison. Ce dernier s'est rendu compte qu'il avait oublié d'acheter un cadeau à sa femme et est parti en courant. Spike reprend sa fuite, emprunte le tunnel, sort à l'extérieur un bref instant, le temps de repérer un wagon de train

---

<sup>68</sup>Soit la prison « chante une chanson », référence parodique à la prison de Sing Sing.

<sup>69</sup>« Plus que 500 ans à tirer ! ».

<sup>70</sup>« Tu veux dire, c'est 500 yards [soit à peu près 457 mètres] ».

dans lequel il s'enferme vite. Dans le wagon se trouve une télévision, dont Spike arrache le dispositif pour s'y cacher, soulagé. On nous montre le parcours de la télévision en camionnette. Les paysages défilent jusqu'à ce que la télévision soit apportée dans le bureau du chef de la prison. Ce dernier s'installe devant l'écran et allume la télévision. Spike va jouer, tout à tour, un western, un match de boxe, une fausse pluie qui justifie l'annulation des courses de chevaux et un concert. Le chef de la prison éteint la télévision et annonce qu'il va la ramener chez lui ; il s'agit en fait du cadeau pour sa femme. Spike, pris de terreur, arrache le plancher de la télévision et commence à creuser à mains nues pour s'enfuir. On suit le chef de la prison jusque dans son salon, où il dépose la télévision, juste à l'endroit où Spike émerge de son tunnel, à nouveau prisonnier, donc, de la télévision. On tourne le bouton, Spike apparaît à l'écran, pris de tics au visage. Le chef de la prison se félicite de l'apparition de ce comique qu'il apprécie. « He is crazy »<sup>71</sup> commente-t-il en voix off alors que la folie de Spike éclate à l'écran.

Il y aurait sans doute beaucoup à dire sur le dessin animé que nous venons de décrire et, notamment, sur la critique de la télévision qui est proposée<sup>72</sup>. Cependant, ces considérations nous entraîneraient assez loin des centres d'intérêts qui sont les nôtres dans ce travail et nous nous concentrerons donc principalement sur le traitement de l'espace par le dessin animé. Comme dans de nombreux dessins animés de Tex Avery, l'espace est considéré comme un lieu fermé dont il est impossible de s'évader. L'univers diégétique du dessin animé est généralement clos, et cette fermeture est le plus souvent appuyée par de nombreux éléments. *Cellbound* s'ouvre, comme souvent, sur un plan large de lieu. Il s'agit en l'occurrence d'une prison, lieu d'enfermement par excellence<sup>73</sup>, dans laquelle une série de zooms et de fondus enchaînés nous fait pénétrer. L'enchâssement des pièces vers un lieu toujours plus intérieur pourrait sembler banal, mais nous verrons qu'il n'en est rien. Tout le dessin animé est l'histoire d'une tentative d'évasion qui ne peut aboutir. Et en effet, au seul moment où Spike se retrouvera à l'extérieur son seul souci sera de trouver quelque part où s'enfermer. Ce sera chose faite avec le wagon dont il ferme immédiatement la porte. Mais l'enfermement n'est pas encore assez complet, et Spike ne pourra que trouver refuge dans un lieu plus petit, plus intérieur, un enfermement enchâssé dans un autre : la télévision. Même l'échelle de plans contribue à cet enfermement toujours plus profond. Le plan large de la prison se resserre jusqu'à épouser les murs de la cellule de Spike. Le plan se rélargit pour la fuite de celui-ci, mais se resserrera au moment où Spike cherche à entrer dans la télévision, puis encore lorsqu'il y sera effectivement rentré. L'enfermement

---

<sup>71</sup>« Il est fou ».

<sup>72</sup>Les critiques de Tex Avery ainsi que d'autres réalisateurs de dessins animés à l'encontre de la télévision sont courantes à l'époque. De nombreux studios voient l'exploitation en salle de cinéma des dessins animés diminuer drastiquement et ferment petit à petit leurs départements d'animation. La télévision tient ainsi un rôle ambigu dans d'autres productions de Tex Avery et, notamment, dans *The Three Little Pups* (1953).

<sup>73</sup>Il est d'ailleurs à noter que la prison est un lieu qui revient souvent chez Avery.

de Spike est d'ailleurs tout à fait clair dans les plans qui nous montrent l'écran de face, écran derrière lequel Spike ne peut que passer et repasser, nous y reviendrons. La fuite de Spike est, enfin, définitivement actée comme impossible lorsqu'il essaye de s'échapper de sa prison télévisuelle par le dessous et se retrouve, des kilomètres plus loin, à nouveau prisonnier de cette même télévision.

Cette impossibilité de la fuite met en jeu une certaine dialectique du dedans et du dehors, de l'enfermement et de la fuite typique du traitement réservé à l'espace par Tex Avery. Le lieu d'enfermement, lorsqu'il est fui, ne peut que se resserrer, se réaffirmer. C'est dans la tentative de fuite que le lieu révèle à quel point il est clos et, en réponse, c'est justement parce que ce lieu clos est de plus en plus intérieur, de plus en plus visiblement clos, qu'il devient insupportable et exige la fuite. Dans sa *Poétique de l'espace*, Gaston Bachelard déploie cette dialectique du dedans et du dehors. Il développe également le lien de l'espace à l'action : « L'espace appelle l'action, et avant l'action l'imagination travaille. »<sup>74</sup>. C'est l'espace fermé de la cellule qui appelle la fuite ; celle-ci est pensée, imaginée, dessinée et, enfin, longuement amenée, mais elle ne peut aboutir. Ce qui reste à comprendre, c'est le pourquoi de cette impossibilité d'aboutir. Il semblerait ici qu'il faille considérer l'objet qui semble s'opposer à cette fuite. Il s'agit bien évidemment de la télévision qui enferme Spike et l'oblige à disperser son action. La critique est assez explicite : il n'existe plus de liberté possible au personnage animé dans la production industrielle de la télévision, dans son aspiration à un contenu toujours disponible et toujours changeant.

Mais une seconde lecture mérite notre attention. Il s'agit, selon nous, de remarquer que Spike ne se contente pas simplement de creuser un trou et de l'emprunter pour fuir. Il prend en effet le temps de revenir à sa cellule pour emporter un sac de costumes, dont une perruque blonde de femme, un nez rouge et un chapeau qu'il enfle immédiatement. Ce travestissement semble essentiel à sa fuite et il se révélera, dans sa prison suivante, son seul espoir de sortie. Le costume est ici mis en lien direct avec la fuite, il est ce qui permet d'en envisager la réussite. Or, un tel point ne nous semble pouvoir faire pleinement sens qu'une fois replacé dans la logique du carnavalesque qui est l'objet du présent travail. En effet, l'évasion hors d'un monde clos, aux frontières marquées qui brident la liberté ne se pense, dans le carnaval, qu'à travers le costume. Le monde dans toute sa rigueur, dans les interdits qui le composent ne peut être transformé que par le biais du costume. Le costume est ce qui permet la transgression pour au moins trois raisons<sup>75</sup> : tout d'abord, il permet de se cacher du pouvoir répressif et, à travers cette protection de l'anonymat, de libérer ses passions<sup>76</sup>. Ensuite, il est ce qui permet d'offrir une représentation imagée de personnes, de valeurs ou d'émotions. Il sert en ce sens de fétiche

---

<sup>74</sup>G. BACHELARD, *Poétique de l'espace*, PUF, Paris, 1958, p. 30.

<sup>75</sup>Voir *infra*, p. 19.

<sup>76</sup>Plusieurs témoignages de personnes participant à ce genre de festivités vont en ce sens. Voir à ce sujet M.-P. MALLET, « Du carnaval au carnavalesque. "Le Monde à l'Envers" », in N. Gauthard (éd.), *Fêtes, mascarades et carnavales. Circulations, transformations et contemporanéité*, L'Entretemps, Lavérune, 2014, pp. 47-48.

et facilite la caricature, la satire, voire la transposition de violences physiques sur un plan symbolique : celui qu'on frappe n'est pas l'homme qui porte le masque, mais ce que ce masque représente. Le masque, enfin, est ce qui permet de devenir autre que soi, de se renouveler. Dans le carnaval, le masque et le costume sont, sans conteste, parmi les moyens les plus importants pour la libération hors du carcan clos de la société. Aussi Spike a-t-il besoin de ce travestissement pour espérer se libérer. Il multipliera d'ailleurs les imitations, les mises en scène et les costumes pour parvenir à ses fins.

Sous ce nouvel angle, l'échec de sa fuite prend un sens un peu différent : l'échec de la fuite peut être dû, une fois de plus, à la télévision elle-même, dont le caractère spectaculaire, l'enchaînement d'images propice à un affaiblissement de la portée des images, restreint la portée des déguisements de Spike, alors incapable de mener à bien sa fuite. Cette interprétation a l'avantage de rejoindre la mauvaise opinion que Tex Avery avait de la télévision, tout particulièrement à ce moment de sa carrière où les studios ferment leurs départements d'animation suite à la pression financière de la télévision. Il est également possible de rattacher cette interprétation à la logique carnavalesque que nous présentions plus haut. Il nous faut pour cela revenir à la fin du dessin animé, c'est-à-dire à la crise de folie de Spike. Cette folie finale est bien sûr le dernier recours de Spike face à une réalité trop dure, trop fermée pour lui, mais elle est aussi un dernier geste de tentative de transgression carnavalesque. Elle est en quelque sorte une fuite encore plus intérieure. Cependant, on peut remarquer, là encore, que la télévision semble empêcher jusqu'à cette transgression finale, puisqu'elle la capture et la fait passer, aux yeux du gardien de la prison, comme un spectacle de plus. Le propos de Tex Avery semble ici assez sombre : la télévision, par son pouvoir de spectacularisation globale, empêche toute forme de transgression, même carnavalesque.

Nous avons essayé de montrer, dans notre analyse, la manière dont l'espace intradiégétique, celui dans lequel évoluent les personnages, est traité par Tex Avery. Cet espace est avant tout un lieu clos, fermé sur lui-même, et hors duquel toute tentative de fuite semble vouée à l'échec. Nous avons vu que cet échec peut être compris dans le cadre d'une analyse carnavalesque du dessin animé : l'espace est celui du carnaval, la tentative de fuite de Spike s'accompagnant en conséquence de travestissements, de déguisements et l'échec celui de cette attitude face au monde. Le sens de cette interprétation paraît assez sombre à celui qui est habitué aux dessins animés de Tex Avery. On peut cependant comprendre l'aspect quelque peu terne de cette fin à l'aune de la biographie de Tex Avery : il s'agit là d'un dessin animé de fin de carrière, dans un moment où Tex Avery est épuisé et désabusé. Mais peut-être peut-on aller plus loin. Ne serait-il pas possible, en effet, d'envisager que l'échec de la fuite de Spike est celui de la victoire de la télévision et du spectacle sur les formes du carnaval et de la fête populaire ? On pourra objecter, bien entendu, que la fête populaire semblait déjà loin dans le dispositif de la salle de cinéma, mais force est de constater que, par rapport à la télévision, il y

demeurait une certaine forme de rassemblement populaire. Mais ce n'est ici qu'une hypothèse, dont les dimensions du présent travail ne nous permettront pas de démontrer la validité.

Si le caractère clos de l'espace paraît maintenant assis, il nous faut maintenant nous demander s'il en est de même pour tous les personnages de Tex Avery. En effet, comme nous allons le voir dans les pages qui viennent, le statut des personnages peut influencer sur la manière dont l'espace leur est, ou non, accessible.

## *Swing Shift Cinderella* (1945)

*Swing Shift Cinderella* est l'un des cartoons qui mettent en scène les personnages du Loup et de la Girl. Si ces deux personnages, comme le note Pierre Floquet, sont bien des personnages fonctions qui servent de prétextes à la poursuite amoureuse (voire à la chasse<sup>77</sup>), ils sont également pour Tex Avery l'occasion d'illustrer certains des retournements que son art affectionne. Aussi désirons-nous, avec ce dessin animé, mettre en avant une certaine logique de l'espace développée par Tex Avery dans le cadre de la chasse ou de la poursuite. Notre objectif est ainsi de lier ce que nous avons déjà pu dire ailleurs de l'espace et de ses contraintes au statut des personnages placés dans cet espace. Nous développerons ainsi dans un premier temps nos considérations générales sur l'espace dans ce cartoon, avant d'indiquer la manière dont ces caractéristiques de l'espace sont liées au statut des personnages. Nous considérerons enfin, pour achever notre analyse, ces différents traits du point de vue des transgressions des espaces diégétiques. Mais avant de proposer notre analyse, il paraît bon de décrire quelque peu notre objet.

*Swing Shift Cinderella* commence dès le carton de titre, devant lequel déboule un petit chaperon rouge qui hurle, pourchassé par le Loup. Après un bref passage en forêt, à gauche du carton-titre, ils reviennent devant ce dernier. Ils freinent leur course et regardent le titre : « Are we in the wrong picture ? That title says nothing about a little red riding hood »<sup>78</sup>. Le loup pousse alors le chaperon rouge à l'écart et réfléchit. Il a visiblement une idée en tête, qu'il partage bientôt avec le spectateur. Il tire du haut de l'image un store qu'il remonte bientôt, habillé maintenant en dandy des villes. Il siffle un taxi et part en vitesse vers la maison de Cendrillon, signalée par l'inscription : « Cinderella Arms »<sup>79</sup>. Le Loup se présente à la porte et frappe ; Cendrillon vient ouvrir et provoque une première explosion érotomane chez le Loup qui s'étouffe et bondit à plusieurs mètres de hauteur. Le plan suivant nous montre le Loup, dans le fond, tandis que Cendrillon se trouve dans l'ombre, en amorce. Le Loup s'élanche pour pénétrer dans la maison de Cendrillon qui lui referme violemment la porte au nez. Le Loup nous est montré tellement écrasé contre la porte qu'il en a pris la forme. Il « s'ouvre » et tombe, avant de voir ses dents se répandre au sol. Il prend alors de l'élan, et s'apprête à enfoncer la porte ; celle-ci s'ouvre cependant, et la caméra suit, de l'extérieur de la maison, la progression du Loup à l'intérieur de celle-ci. Il ressortira de l'autre côté par la fenêtre de l'étage. La caméra ne le suit plus mais la chute est suggérée par le bruitage. Le Loup doit alors dénouer ses

---

<sup>77</sup>Ces catégories sont celles de Pierre Floquet (P. FLOQUET, *Op. cit.*, pp. 77-91).

<sup>78</sup>« Sommes-nous dans le mauvais film ? Ce titre ne dit rien à propos d'un petit chaperon rouge ».

<sup>79</sup>La traduction peut ici être multiple (surtout au vu du reste du cartoon), « arms » pouvant renvoyer aux bras, aux armes, ou aux armoiries. Il s'agit donc du fief de Cendrillon, son chez soi intime, mais dont le nom garde la possible référence guerrière qui anime l'entièreté du cartoon.

membres et ouvre ensuite la porte. Cendrillon l'accueille d'un grand coup de poêle, ce qui fait rapetisser le Loup de plusieurs centimètres.

La poursuite est stoppée par le coup de téléphone de Cendrillon à sa marraine, la bonne fée, montrée au bar avec devant elle un énorme cocktail qu'elle descend d'une traite. Lorsque Cendrillon lui annonce qu'un Loup est à la maison, la marraine, visiblement intéressée, passe sa tête dans le combiné puis ressort, le temps de transformer son tabouret en scooter d'un coup de baguette magique et de partir à tout allure du bar (« Duffy's cavern »<sup>80</sup>) où elle était attablée, laissant derrière elle une pancarte : « Gone with the wind », pancarte sur laquelle pousse alors un épi de maïs<sup>81</sup>. Elle arrive alors que le Loup tire comme un forcené sur la porte d'une pièce plus intérieure de la maison, où Cendrillon s'est réfugiée. Folle de joie, la marraine s'élance vers le Loup, désespéré, qui fait le tour de la pièce à toute vitesse, en suivant les murs plutôt que le sol, dans de grands bruits de moteur. Le loup entre alors dans la cuisine où était réfugiée Cendrillon, mais seulement pour traverser la pièce et tenter d'en creuser le mur à mains nues. La marraine le rattrape cependant, le fait rapetisser et l'enferme dans une cage à oiseaux. D'un coup de baguette magique, elle offre à Cendrillon une robe de soirée et un manteau en hermine. Elle amène ensuite une énorme citrouille qui deviendra vite voiture de luxe. Comme dans le conte, Cendrillon est prévenue qu'elle devra être de retour pour minuit, puis elle démarre en trombe, en traversant le mur. La marraine se tourne alors vers le Loup, à qui elle rend sa taille normale et qu'elle habille d'un costume de soirée. Elle-même se change une première fois, mais son costume est celui de « Miss Repulsive 1898 »<sup>82</sup>. Elle recommence donc, cette fois avec une robe de soirée. Le Loup, horrifié, se change en marteau piqueur et attaque le mur avec la tête. Après une courte course-poursuite, le Loup vole la baguette de la marraine, se jette dans la baignoire qu'il transforme en voiture. La marraine devra éviter de justesse la voiture du Loup qui défonce le mur de la maison et part au loin. Elle le suit en transformant une poubelle en jeep.

Le plan suivant nous montre le château, éclairé d'un énorme néon « Castle Mañana ». Un plan resserré sur l'entrée nous montre l'arrivée de la (très) longue voiture du Loup (devant d'autres pancartes). À l'intérieur du château, Cendrillon est au vestiaire et enlève son manteau. Le Loup tente de contourner l'endroit pour attraper Cendrillon, mais ses bras se referment sur la marraine, qui l'embrasse. L'horreur le projette alors violemment en arrière, jusqu'à passer dans l'embrasure d'une porte, vers l'extérieur (la porte est marquée « Exit »<sup>83</sup>). La marraine le ramène cependant à elle à l'aide

---

<sup>80</sup>« La caverne de Duffy ».

<sup>81</sup>Littéralement « partie avec la baguette ». Il s'agit là d'un jeu de mot sur le titre original du film *Autant en emporte le vent*, « Gone with the Wind ». L'épi de maïs suggère le terme « corny » (de « corn » le maïs) qui signifie aussi « ringard » ; terme fréquemment utilisé par Tex Avery pour désigner les jeux de mots les moins inspirés, les gags les plus faciles, ou encore les dialogues les plus éculés.

<sup>82</sup>« Miss Repoussante 1898 ».

<sup>83</sup>« Sortie ».

d'un arc, d'une ventouse et d'une canne à pêche, puis lui assène un coup de marteau. La lumière s'éteint, la musique débute, la scène classique du spectacle de la Girl va pouvoir commencer.

Tous les dessins animés qui font figurer le Loup et la Girl ont une scène en commun : celle du spectacle de la Girl devant laquelle le Loup exprime toute la folie érotomane que la Girl lui inspire. Ces scènes sont toujours construites de la même façon : un premier plan large nous montre la salle et la scène avec, en voix off, l'annonce du spectacle. La scène apparaît ensuite de face, la lumière au centre des rideaux qui s'écartent bientôt sur la Girl, le plus souvent en petite tenue. La Girl se met alors à chanter et à danser. L'ensemble est assez provoquant, du moins l'était-il aux yeux de l'époque ; aussi le montage fait-il alterner ces scènes de danses avec celles de la folie exprimée du Loup, attablé en salle. Les parties dansées et chantées, si elles sont remarquablement animées par Preston Blair (qui avait fait ses classes via la rotoscopie chez Disney), ne sont pas les plus intéressantes pour notre propos. Elles varient en effet assez peu d'un film à l'autre et leur dispositif scénique est assez classique. En revanche, les réactions du Loup, si elles suivent toujours un même modèle (celui de l'explosion visible du désir), changent à chaque nouveau plan, et ceci, dans chaque film. Aussi sont-elles bien plus intéressantes à décrire pour nous.

Nous voilà donc attablé avec le Loup et la Marraine lorsque le spectacle commence. À la danse de Cendrillon, le Loup répond d'abord par des cris, vite stoppés par un coup de marteau de la marraine. Cendrillon s'approchera un court instant pour prendre la main du Loup qui clignote comme un néon. Peu après, ce sont ses sifflements qui sont calmés par le coup de marteau de la marraine. Ses yeux sortent, un peu plus loin, comme des ressorts. Lorsque le Loup tente de s'enfuir, il est vite rattrapé par la marraine qui, d'un saut acrobatique commence à danser avec lui. Le Loup s'élance encore vers Cendrillon, mais il est retenu au pied par une chaîne, reliée à la jambe de la marraine. Enfin, le Loup s'envole doucement, tout entier pris dans sa fascination, et est ramené au sol par la marraine, qui tire la corde maintenant attachée au pied du Loup. Le spectacle prend fin lorsque la marraine pointe à Cendrillon un énorme réveil où s'affiche l'imminence de l'heure fatidique. Le Loup s'apprête à s'élancer, la marraine lui assène un coup de marteau auquel il répond promptement, se jette auprès de Cendrillon qui l'assomme à son tour d'un coup de marteau et s'enfuit vers sa voiture. La voiture se retransforme vite en citrouille, mais la vitesse accumulée permet à Cendrillon de glisser jusqu'à l'intérieur de sa maison, dont elle ressort immédiatement en bleu de travail pour aller prendre le bus de nuit vers l'usine d'armement<sup>84</sup>. À l'intérieur du bus, Cendrillon se félicite d'avoir enfin pu échapper au Loup, à quoi répondent à l'unisson un grand groupe de Loups, au fond du bus : « Oh Yeah ? That's what you think, sister ! »<sup>85</sup>, avant de partir d'un grand hurlement.

---

<sup>84</sup>Le bus affiche en effet : « Lockweed Aircraft, 12 o'clock shift », Lockweed étant ici le nom détourné de l'entreprise d'aéronautique américaine Lockheed Aircraft, fournisseur important de l'armée.

<sup>85</sup>« Ah Ouais ? C'est ce que tu crois, frangine ! ».

Plusieurs aspects de ce dessin animé méritent, bien évidemment, d'être discutés. Il serait bien sûr illusoire de prétendre les aborder tous ici, aussi avons-nous choisi de nous concentrer sur les questions d'espace au sens large, et sur le lien de ces questions avec le statut des personnages dans ce dessin animé. Nous espérons, par ce biais, avoir l'occasion de traiter, dans les marges, d'autres points marquants de *Swing Shift Cinderella*.

Comme dans la majeure partie des dessins animés de Tex Avery, le traitement de l'espace recouvre une importance particulière. En effet, l'espace dans lequel se déplacent les personnages apparaît souvent paradoxal : à la fois clos, fermé sur lui-même, sans espoir de sortie quelconque, d'une part ; et parfaitement poreux, transgressé de tous côtés, d'autre part. Ce double aspect, apparemment paradoxal, est le plus souvent mis en évidence par des marques de clôture ou, au contraire, de passage. Ainsi apparaissent fréquemment murs, barreaux, arbres ou montagnes qui barrent la route des personnages, cependant qu'apparaissent également routes (et les moyens de les parcourir), ouvertures, trous. Au milieu de cette faune particulière, la porte reçoit un rôle fondamental, puisqu'elle est à la fois ce qui se ferme et ce qui s'ouvre, ce qui autorise ou non le passage. Mais force est de constater que ces ouvertures/fermetures ne se font pas simplement au gré des allées et venues, mais dépendant également du statut des personnages. Aussi n'allons-nous traiter des lieux et des espaces qu'à travers nos personnages.

Commençons par le Loup. Tout d'abord chasseur, du petit chaperon rouge puis de Cendrillon, il devient ensuite chassé (par la marraine la bonne fée), avant de tenter d'assumer les deux rôles simultanément. Mais qu'en est-il de l'espace ? Lorsqu'il est chasseur, c'est-à-dire au début du cartoon, l'espace est clos, il lui est fermé. Cendrillon lui refuse l'entrée à plusieurs reprises, et ce, via l'utilisation de la porte comme fermeture. Le plan pris de l'intérieur de la maison qui voit la porte se refermer au second plan devant le Loup qui venait du fond de l'image est à ce titre très parlant. Il est d'ailleurs notable que le Loup, sous l'effet de l'impact, prenne à son tour la place de la porte et réalise sur lui-même son désir de la voir s'ouvrir. La fermeture de l'espace est cependant traitée de manière plus subtile : le lieu clos est un lieu dans lequel on ne peut pas pénétrer. Cela ne veut nullement dire ici qu'il ne soit pas possible de le traverser ; seul le séjour y est interdit. Aussi, dans la scène suivante, le Loup, prêt à affronter virilement la résistance du lieu en enfonçant la porte, se retrouve en train de traverser le lieu qui lui faisait face, pour finalement ressortir de l'autre côté. Le fait que ce plan ne figure la maison que de l'extérieur et ne suive même pas la chute finale du Loup en dit long : la caméra n'a pas besoin d'entrer puisque le Loup ne reste pas, autant l'attendre à la sortie. L'accès au lieu est fermé au Loup comme il l'est ici pour la vision du spectateur, condamné à observer la chose de l'extérieur. Lorsque, enfin, le Loup arrivera à pénétrer dans la maison, il sera accueilli par un coup qui modifie son apparence physique (l'entrée n'est possible qu'à condition de ne plus être le même

personnage), et verra sa poursuite stoppée par l'appel à la marraine. Celle-ci arrivera d'ailleurs alors que le Loup est aux prises avec une nouvelle porte close, Cendrillon s'étant à nouveau réfugiée dans un espace inaccessible au chasseur.

De quelle manière cette configuration se trouve-t-elle modifiée par le changement de statut du Loup, désormais pris en chasse par la marraine ? Le Loup, une fois devenu la cible de la marraine, ne peut plus sortir de l'espace dans lequel il est de plus en plus confiné. Son premier réflexe sera de tenter de fuir mais en tournant en rond, avant de rentrer (enfin sans difficultés) dans la petite pièce où s'était réfugiée Cendrillon, c'est-à-dire de signifier immédiatement et visuellement son enfermement. Ce dernier devient d'ailleurs clair lorsque le Loup tente d'échapper à la marraine en attaquant le mur à mains nues. Une fois rattrapé par la marraine, il sera immédiatement enfermé dans une cage à oiseau. Le fait qu'il rapetisse à cette occasion ne fait d'ailleurs qu'augmenter l'impression que son emprisonnement est total. Le Loup ne pourra pas se libérer par lui-même, et c'est la marraine, à nouveau, qui le sort de sa cage. Cependant, le Loup a maintenant vu comment sortir de l'espace confiné de la maison : comme Cendrillon, aidée par la marraine, il va s'emparer de la baguette magique, transformer la baignoire en voiture et s'échapper en traversant le mur. Cependant, cette fuite sera de courte durée, puisqu'il s'empresse d'aller s'enfermer dans un nouveau lieu (le château), dont il ne sortira d'ailleurs pas. En effet, le même jeu que précédemment recommence au château : d'abord chasseur, il essaye de contourner le chemin prévu pour attraper Cendrillon, mais se retrouve à nouveau prisonnier des étreintes de la marraine. Le bond en arrière qu'il fait lorsqu'il découvre cette dernière l'amène d'ailleurs à passer par la porte qui indique la sortie, mais, comme de juste, cette sortie n'est pas possible tant qu'il reste chassé par la marraine. Celle-ci le ramène à coup de ventouse et de canne à pêche et passera les prochaines minutes à réaffirmer son emprise sur le Loup, à travers les courtes séquences de la danse, de la chaîne qui relie leurs deux jambes, ou de la corde qui empêche le Loup de décoller trop haut (sans parler des fréquents coups de marteau qui brisent tous les élans éventuels auxquels il pourrait être sujet). Le Loup ne retrouvera son statut de chasseur qu'un court instant et sera en conséquence vivement assommé par Cendrillon. L'espace du chasseur est celui du lieu fermé qui interdit le séjour ; celui du chassé est le lieu clos dont on ne peut sortir.

Reste à savoir si ce que nous venons de dire se vérifie pour les autres personnages du cartoon. C'est en tout cas ce qui se produit également pour Cendrillon : tant qu'elle est pourchassée par le Loup, elle ne semble pas pouvoir sortir du lieu où elle est enfermée. Elle devra d'ailleurs, pour lui échapper, s'enfermer dans une pièce plus intérieure jusqu'à l'arrivée de sa marraine la bonne fée. Celle-ci marquera un tournant pour Cendrillon puisque, dès le moment de son arrivée, le Loup devient chassé et non plus chasseur et abandonne ainsi Cendrillon qui, dans un premier temps, peut quitter la pièce où elle s'était réfugiée puis, grâce à la magie, quitter la maison. C'est toujours sous l'emprise de cette magie qu'elle pourra plus tard quitter le château qui gardera pourtant prisonnier le Loup. Cependant,

une fois la magie estompée, la réalité de la poursuite reprend ses droits : Cendrillon ne sortira de la maison que pour rentrer immédiatement dans le bus où l'attend une horde de Loups surexcités. Nous ne verrons pas Cendrillon descendre du bus. Il semblerait donc bien que ce que nous disions du rapport entre le statut du personnage et son espace puisse au moins s'étendre au Loup et à la Girl.

Qu'en est-il de la marraine la bonne fée ? Celle-ci conserve, le film durant, son statut de chasseur. Elle court ainsi après le Loup dès le coup de téléphone de sa filleule. Cependant si, comme on pouvait alors s'y attendre, elle n'a aucun mal à quitter le lieu où elle se tenait, il paraît plus incompréhensible qu'elle pénètre aussi facilement dans la maison de Cendrillon. Une explication provient toutefois de l'élément modificateur de ces espaces, déjà présenté dans les paragraphes précédents : la baguette magique. C'est en effet cette dernière qui permet à Cendrillon de rentrer et de sortir des différents lieux, c'est aussi grâce à cette baguette magique que le Loup trouvera sa brève échappatoire. C'est enfin suite à un coup de baguette qui transforme son tabouret en scooter que la marraine quittera le bar où elle était accoudée, rentrera dans la maison de Cendrillon, et quittera cette dernière. Il apparaît ainsi que pour s'extirper de leur condition initiale, les personnages ont besoin de recourir à un élément extérieur, qui plus est, un élément proprement et évidemment *magique*.

Ce constat appelle selon nous une première interprétation. La magie est ce qui permet d'échapper à sa condition réelle<sup>86</sup>. Dans un dessin animé où apparaît le spectre de la guerre et de la dure réalité qui y est liée (Cendrillon part tout de même pour l'usine d'armement avec l'équipe de nuit), il semble en effet signifier que ce qui permet au personnage d'échapper aux règles que le dessin animé semble lui-même mettre en place soit un coup de baguette magique. L'idée serait donc que l'élément magique est ici ce qui permet de fuir la réalité. Cependant, quelques remarques s'imposent. Tout d'abord, cette magie n'a qu'un temps : Cendrillon doit vite revenir à la réalité dans toute sa dureté aux douze coups de minuit. Il s'agit là d'une des grosses différences entre le film et le conte : tout indique que Cendrillon n'aura pas l'occasion de s'extraire de sa condition, que du contraire. L'exclamation du groupe de Loups à la fin ne laisse nullement présager une échappatoire future. Il ne semble pas exagéré, dès lors, d'avancer que le temps de la libération est aussi ici celui de la fête, en l'occurrence, du music-hall. Le nom même du château évoque assez bien la fête, tout comme l'ambiance de club branché des années 1940 qui y règne. Plus encore, les personnages revêtent, pour s'y rendre, leurs vêtements de fête. L'importance de l'habillement ou, si l'on veut, du costume, est d'ailleurs indiquée dès les premiers moments du cartoon, puisque le Loup, pour se rendre dans l'univers de Cendrillon, prend d'abord la peine de se changer. Dans cette interprétation, ainsi que dans le cadre plus général de ce travail, nous dirions donc ceci : le monde réel affiche ses règles, ses limites,

---

<sup>86</sup>Il y aurait sans doute beaucoup à dire sur les liens qui unissent les dimensions du carnavalesque, de la magie, de l'anthropologie et du cinéma d'animation. De tels liens dépassent malheureusement les dimensions du présent travail, mais qu'il nous soit permis de renvoyer vers E. MORIN, *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, Éditions Gonthier, Paris, 1958 pour proposer un point de départ à ces réflexions.

sa dureté ; mais il est possible d'y échapper, du moins un moment, dans la fête. Cette fête n'est pas n'importe laquelle : elle nécessite le travestissement, le déguisement, pour révéler toute sa force. La transformation du monde qui s'y produit est de nature magique et elle permet de transgresser ces frontières si fortement marquées. Cependant, la fête n'a qu'un temps et lorsque tombent les masques, c'est la réalité dans toute sa dureté qui réapparaît.

Cependant, un dernier élément vient quelque peu tempérer cette lecture tragique de *Swing Shift Cinderella*. Cet élément est celui de la mise en évidence de par le dessin animé lui-même de la parodie de conte qui va s'y dérouler. Nous avons en effet laissé jusqu'ici le début de film entre parenthèse. Or, celui-ci est tout à fait signifiant. On y voit les personnages s'interroger sur le cartoon et le rôle qu'ils doivent y jouer. Ils apparaissent ici plus comme des acteurs que comme les personnages qu'ils sont censés incarner. C'est du moins ce qui semble apparaître lorsque le Loup pousse vers la sortie le petit chaperon rouge pour s'accorder un temps de réflexion, plutôt que de le dévorer tout cru comme son personnage le voudrait. La manière dont il se change et passe d'un univers à l'autre est tout aussi marquant : le store qu'il descend pour se changer vient de nulle part, tout comme le taxi qu'il siffle et qui n'a objectivement rien à faire dans le décor de forêt qui l'entoure. Tous ces éléments semblent indiquer que le carnavalesque, en tant que retournement, est déjà à l'œuvre à ce moment-là : le Loup enfle en effet son costume *avant* de pénétrer dans l'univers de Cendrillon. Aussi, le monde qui nous y est présenté est déjà un monde renversé, un monde du carnaval qui suit ses propres lois et transgresse même ces dernières. Cette interprétation se voit renforcée par les quelques éléments de grotesque qui émaillent le film, tout particulièrement la présence de mots écrits qui viennent surdéterminer les différents lieux, ou encore les jeux de mots, notamment sur la littéralité, qui interviennent ça et là. Enfin, la logique même du carnaval, avec le renversement du chasseur en chassé et la satire du monde réel y transparaît.

Dans ce contexte, le sens de la fin du film change. Ce n'est plus d'un sombre retour à la dure réalité qu'il s'agit, mais la continuité du carnaval qui est montré. Ce qu'expriment les Loups, c'est moins l'enfer que s'apprête à vivre Cendrillon, que le fait que la fête est, contrairement à ce qu'elle semble penser, loin de s'achever. Le fait qu'ils soient en nombre et parlent à l'unisson vient d'ailleurs corroborer ce fait : la fête ne s'arrête pas, elle s'étend et, comme les personnages masqués dans les fêtes populaires, tous jouent le même rôle. Le langage familier qu'ils utilisent va aussi dans ce sens. En effet, Bakhtine insiste, en plusieurs endroits, sur l'importance du caractère ambivalent du langage grotesque, toujours entre l'éloge et l'insulte. Le terme de « sister » qu'emploient les Loups est à la fois vulgaire en ce qu'il désigne de manière peu élevée le sex-appeal de Cendrillon, mais il n'en est pas moins un terme positif, en ce qu'il affirme son caractère désirable. La transgression originale du conte se mue donc en sa carnavalesque, et ce à quoi nous assistons ne serait en conséquence que la fête qui bat son plein. L'espace n'est ainsi clos que pour certains personnages, selon leur statut dans

l'intrigue et les conditions dans lesquelles ils apparaissent. Le monde qui nous est présenté peut ainsi être celui du réel, du quotidien, ou celui, renversé, de la fête populaire. Mais quelle relation entretiennent ces deux mondes et, surtout, comment cette relation est-elle traitée par Avery ? C'est ce que nous allons maintenant voir avec *The Cat That Hated People*.

## *The Cat That Hated People* (1948)

Le cartoon que nous désirons maintenant analyser est sans doute l'un des plus étranges de ceux produit par Tex Avery à la MGM. Tout dans son scénario et dans les éléments qu'il fait intervenir semble pousser jusqu'à l'extrême certains des traits caractéristiques de l'œuvre du réalisateur texan. À ce titre, son propos peut sans nul doute nous apporter un éclairage nouveau sur les différents points que nous avons abordés jusqu'ici. Nous commencerons donc par décrire cet étrange dessin animé, avant d'analyser la manière dont il traite et oppose deux univers : l'un réel, celui de la terre et même, plus précisément, des États-Unis d'Amérique ; l'autre fantasmagorique et délirant, celui de la Lune, peuplée d'individus tous plus étranges les uns que les autres. Notre objectif sera d'en tirer une vision un peu plus claire de la manière dont Tex Avery entend articuler ces deux dimensions (celle du réel et celle du fantasmagorique) dans son travail.

*The Cat That Hated People* s'ouvre sur une petite allée comme en compte toutes les grandes villes américaines, où se tient, dans un carton, un chat visiblement de mauvaise humeur. Face caméra, il ouvre son discours par un : « People are no time good, I *hate* people ! »<sup>87</sup>. Il sort de sa boîte et fait les cent pas tout en développant son idée à travers plusieurs exemples. S'ensuit une série de courtes scènes où nous sont présentés ses différents malheurs (parfois assez mérités). Lorsqu'il essaye de boire en douce une bouteille de lait livrée devant une maison, il est frappé d'un coup de balai et se retrouve coincé dans la bouteille. Lorsqu'il chante en pleine nuit, on lui lance une botte qu'il avale et dont sa queue prend la forme, avant de s'en aller comme s'il marchait avec cette botte. Les gamins le maltraitent également et lui attachent des sacs en papier aux pattes ; le bébé auquel il montre son affection le balance de droite à gauche en le tenant par la queue. Lorsqu'il se fait les griffes sur le canapé, il est violemment frappé et se casse en morceaux comme une statuette de faïence et est balayé sous le tapis. Lorsque, enfin, il est admis dans une maison, c'est pour être immédiatement rapproché du chien de la famille qui le torture en tous sens et étale du ketchup sur lui et sur la hache qu'il a alors confié au Chat pour accuser ce dernier de ses crimes. La même hache servira alors à la maîtresse de maison pour trancher le pelage du Chat et révéler ainsi son caleçon. Laissé seul à la maison, le Chat transpercera encore une porte pendant la nuit pour aller boire à une fontaine placée à l'extérieur, et se fera tirer dessus alors qu'il s'apprêtait à embrasser une petite chatte.

Après cette longue énumération de ses malheurs, on retrouve le Chat sur un trottoir extrêmement fréquenté (par des gens dont on ne voit jamais le visage, comme d'ailleurs depuis le début du cartoon, exception faite des enfants). Le Chat est piétiné et écrasé en tous sens, suivant d'ailleurs en cela ce qu'il dit de sa situation. Il sera finalement éjecté au loin par un coup de pied (une

---

<sup>87</sup>« Les gens ne sont rien de bon. Je *hais* les gens ».

fois de plus commandité ou anticipé - on ne sait plus - par ses soins). Le Chat vient alors heurter le trottoir dans une position nonchalante, se redresse et affirme son désir de partir. Il remarque alors que le mur sur lequel il était appuyé est celui d'un bâtiment en vitrine duquel se présentent plusieurs navettes spatiales. Une pancarte indique : « Moonbean Rocket Co. (any place in space – 5 minutes) »<sup>88</sup>. À l'intérieur s'alignent plusieurs navettes spatiales accompagnées de pancartes qui indiquent leur destination (Mars, Vénus, etc.). La dernière, la plus grosse, se propose de nous emmener sur la Lune. Le Chat apparaît à la porte du fond et monte dans la navette. Il arrive dans un cockpit où foisonnent les boutons et commandes en tous genre, mais, une fois assis, c'est un seul gros bouton rouge qui est mis en évidence : « To start push button (P.S. Hold on to your hats) »<sup>89</sup>. Le Chat appuie sur le bouton et la navette démarre. On nous montre son trajet de l'extérieur : la navette troue le mur du bâtiment, les immeubles s'abaissent pour la laisser passer, les étoiles s'écartent avant de reprendre leur place. Dans le cockpit les planètes (toutes marquées de pancartes « No vacancy »<sup>90</sup>) défilent derrière l'énorme pare-brise de l'engin. On revient à l'extérieur et on voit la navette trouer la grande ourse qui se vide de son eau, vite suppléée par la petite ourse ; écrire dans le ciel les lettres qui forment un « Eat at Joe's »<sup>91</sup>, gag récurrent chez Tex Avery ; faire un trajet qui s'éclaire à la façon d'un flipper avant de heurter la lune, qui affiche, pour l'occasion, un énorme « Tilt » lumineux. Zooms et fondus enchaînés se relayent alors pour rejoindre notre héros.

Le Chat est maintenant sur la Lune et exprime sa joie de se retrouver enfin seul lorsqu'une cacophonie fantastique, dont l'origine est encore hors-champ, retentit. La caméra va nous montrer la cause du boucan. Apparaissent des personnages étranges : un klaxon pourvu d'yeux et de pieds se presse lui-même, une sirène du même genre s'actionne elle-même également, des mains gantées et une bouche en lévitation s'activent en un chant inaudible car perdu dans l'ensemble de bruits, un accordéon avec yeux et langues (et une expression simplette) se tire sur les oreilles pour actionner son soufflet. Suivent encore un yo-yo qui se joue tout seul, une sirène de pompier qui fait de même, et un pneu qui se crève sans fin sur un clou toujours renouvelé. Retour au Chat qui voit passer cette étrange procession devant lui, l'air horrifié. Il n'a pas le temps de se remettre qu'arrive un marteau géant qui cherche à enfoncer, sans succès, un clou qui s'enfuit sur de petites jambes. Le clou passe devant le Chat que le marteau enfonce avant de repartir puis de revenir pour l'extirper de terre. Le Chat a maintenant la forme d'un clou. Ce sont alors une bouche pulpeuse et un rouge à lèvres qui arrivent sur leurs jambes. Le rouge à lèvres peinturlure le Chat et la bouche revient pour déposer un énorme baiser sur ces lèvres fraîchement décorées. Viennent encore une feuille et des ciseaux qui s'empresseront de découper le Chat pour en faire une banderole en papier découpé. Réfugié dans un

---

<sup>88</sup>« Moonbean Rocket Co. [litt : Compagnie Missiles Rayon-de-lune] (n'importe où dans l'espace en 5 minutes) ».

<sup>89</sup>« Pour démarrer poussez le bouton (P.S. Accrochez-vous à vos chapeaux) ».

<sup>90</sup>« Complet ».

<sup>91</sup>« Mangez chez Joe ».

arbre, le Chat voit encore passer une bouche d'incendie et un collier de chien qui aboie, sans chien apparent. Arrivent une couche-culotte, une épingle à nourrice et du talc qui entreprennent de langer le Chat. Un biberon vient même se placer dans la bouche du Chat qui le rejette mais s'écroule en pleurs de bébé. Des mains gantées se précipitent à son secours, tirent un paravent et appellent une nouvelle couche. Le Chat en arbore désormais une seconde sur la tête. Une fleur et une pelle passent encore. La pelle creuse un trou et y enfonce le chat, un arrosoir achèvera de transformer le Chat en fleur : il pousse hors de terre, des feuilles aux bras, et deux grosses fleurs émergent de ses oreilles. Enfin, accourent un crayon et un taille-crayon qui, malgré la tentative de fuite du chat, lui taillera la queue en pointe et lui permettra ainsi d'écrire, sur une pierre, un « chump »<sup>92</sup> suivi d'une flèche qui pointe le chat.

C'en est trop pour le Chat qui s'énerve et décide de s'en aller. Il tire alors du bord de l'écran un décor de parcours de golf, se dépose lui-même sur le tee et s'envoie d'un magnifique drive vers la Terre, au loin. Le Chat atterrit sur le trottoir où il était précédemment piétiné. Il embrasse le sol, sort de petits drapeaux des USA qu'il agite, étreint le trottoir comme s'il s'agissait d'une couverture et recommence à se faire piétiner, une expression de félicité au visage. Il dira encore au spectateur : « I love people ! »<sup>93</sup>, avant que la lentille habituelle vienne clôturer le film.

*The Cat That Hated People* est, de manière assez évidente, découpé en deux parties. La première décrit la vie quotidienne du Chat dans le monde, plus précisément, dans les États-Unis des grandes villes. Cette première vision du monde est assez négative, le Chat y fait étalage de ses malheurs, tous causés, selon lui, par les hommes. Cependant, force est de constater que le Chat n'est pas complètement innocent et qu'une partie de ses souffrances sont plutôt de son fait. Cette première partie est également constituée de deux niveaux narratifs : le Chat, au présent, qui fait part de son mécontentement au spectateur ; et l'histoire contée par le Chat, où il narre en voix-off son histoire, illustrée à l'écran. La deuxième partie, entièrement montrée au présent, montre le monde inversé où le Chat tente de fuir, la Lune. Cette deuxième moitié, qui devait pourtant servir d'espace salutaire pour notre protagoniste principal, se révèle en fait encore pire que le monde de la première partie, impression encore renforcée par le fait que, cette fois-ci, le Chat semble n'être aucunement la cause des malheurs qui sont les siens. Cette seconde partie se conclut par le retour du Chat au premier monde, le monde réel, auquel il exprime maintenant son affection profonde.

La morale semble ici claire : fuir le monde réel n'est pas une solution. Il semblerait donc que *The Cat That Hated People* soit pour Tex Avery l'occasion de tempérer quelque peu son goût prononcé pour la transgression. En effet, il semble assez aisé de démontrer que le monde renversé que

---

<sup>92</sup>« Crétin ».

<sup>93</sup>« J'adore les gens ».

représente la Lune n'est autre qu'un espace de folie carnavalesque. On y retrouve ainsi, dans la ronde des créatures qui défilent et torturent le Chat, différents motifs du grotesque. C'est tout d'abord le bruit, élément habituel des fêtes populaires, qui se fait entendre. Ce premier élément apparaît d'ailleurs d'abord par le hors-champ. L'attention du Chat est attirée par la cacophonie de la parade carnavalesque dont il ne voit pas encore les différents éléments. Cette parade se révèle être une suite de personnages à l'apparence inhabituelle et qui traduisent un monde de folie et d'incongruité. Le bruit est ici en quelque sorte annonciateur des différents éléments du carnavalesque qui vont suivre. On y retrouve d'ailleurs les détournements du corps (les objets ont des membres humains, notamment l'accordéon qui présente même oreilles, nez et yeux) et des objets du quotidien<sup>94</sup>, détournés de leur fonction habituelle ; ainsi le pneu de voiture n'existe-t-il que pour se crever sans fin sur un clou toujours renouvelé. Le couple d'objets suivant (le clou et le marteau) exprime la dimension de violence du carnaval. Il est en effet courant de voir apparaître dans les fêtes populaires le motif de la bastonnade, souvent liée à la destruction de l'ordre établi. Cette dimension est ici encore augmentée par le caractère de l'objet qui frappe le chat : il s'agit d'un outil de construction qui révèle parfaitement la nature ambivalente des motifs carnavalesques : il s'agit de détruire l'ancien, de le destituer (le Chat change d'ailleurs de forme puisqu'il se transforme en clou sous l'impact du marteau), mais aussi de construire une vision nouvelle. Aussi le marteau enfonce-t-il le Chat et le fait changer de forme, mais revient juste après pour le sortir de terre<sup>95</sup>. Le motif suivant est celui de la sexualité et de l'amour, présentés à travers le rouge à lèvres et les lèvres elles-mêmes. Ici encore l'aspect carnavalesque est rehaussé par le caractère artificiel du rouge à lèvres ou, plus précisément, du lien de ce dernier au maquillage et, donc, au déguisement. Les ciseaux qui suivent feront prendre au Chat des allures de décoration de fête, tandis que le collier de chien accompagné de sa bouche d'incendie rappelle à nouveau le bas corps à travers l'évocation de l'urine.

Le lange et autres accessoires de bébé insistent quant à eux sur l'aspect de renouvellement du carnaval et du grotesque. Le fait qu'ils suivent directement un élément lié au bas-corps appuie encore une fois le caractère ambivalent du grotesque : il s'agit de rabaisser et d'élever, de faire prendre aux différents éléments leur pleine valeur dialectique. Aussi l'urine renvoie-t-elle aux parties génitales sous leur aspect négatif, peu ragoûtant ; les langes, l'épingle à nourrice et le talc renvoient quant à eux aux parties génitales sous leur angle positif, celui de la génération. Élément encore une fois immédiatement retourné puisque ces différents éléments seront réemployés un instant plus tard pour langer la tête du Chat, soit l'inversion classique du grotesque entre la tête et les fesses, le haut et le bas, le noble et le vil. Il nous faut noter encore l'attitude du Chat, elle aussi ambivalente à ce moment

---

<sup>94</sup>Voire M. BAKHTINE, *Op. cit.*, pp. 407-408.

<sup>95</sup>On pourrait d'ailleurs ici pousser l'interprétation jusqu'à faire remarquer que la terre est un motif explicite de la revalorisation du bas matériel dont parle Bakhtine à plusieurs reprises.

puisqu'il refuse le biberon qui lui est donné mais part dans une crise de larmes typique du bébé. Il refuse et accepte simultanément le statut qui lui est donné. L'aspect ambivalent de l'inversion du haut et du bas apparaît encore avec la pelle et l'arrosoir qui viennent ensuite. Le Chat se retrouve abaissé car enterré. Mais il apparaît immédiatement sous son aspect de renouveau en devenant plante, plante qui va même jusqu'à fleurir (soit un élément printanier, donc de renouveau de la nature). Enfin, le taille-crayon viendra donner au chat l'opportunité d'user du langage, à plus forte raison à travers le médium de l'écriture cher au grotesque. Le chat se servira de ce nouvel attribut pour emprunter un nouveau caractère du grotesque, à savoir la désignation injurieuse.

Le monde inversé ainsi montré semble donc bien pouvoir s'identifier à un monde de carnaval, où la folie a pris les pleins pouvoirs. Le Chat qui, pour venir, avait employé un moyen rationnel (la fusée, élément de science), repartira d'ailleurs d'une manière beaucoup plus folle et inattendue. Alors que son premier voyage avait été relativement long et l'avait fait passer par de nombreuses péripéties, le retour sera absolument expéditif et répond au seul désir immédiat du Chat. Les passions libérées dans le carnaval s'expriment maintenant sans retenue et lui permettent de réaliser immédiatement, sans passage par l'élément logique, son retour au monde réel. Ce dernier point est d'ailleurs souligné dans le fait qu'il se dépose lui-même sur le tee ; il devient, en quelque sorte, corps-objet. Il a ainsi aboli certaines des limites qui se plaçaient entre son corps et le monde, limites qui étaient encore prégnantes dans la première partie du cartoon où il devait recourir à un objet extérieur pour se rendre dans le monde inversé. Enfin, nous noterons qu'il revient au monde réel avec une attitude tout à fait nouvelle, mais aussi selon des modalités légèrement différentes de ce qu'il a connu précédemment ; en témoigne la manière dont il étreint le sol qui semble alors être devenu parfaitement malléable.

Au regard de ce qui précède, la morale change légèrement. Il ne s'agit plus de critiquer purement et simple la volonté de se perdre dans un autre monde ou dans la folie. Il serait bien vain de vouloir se perdre dans la seule folie, dans la fantasmagorie complète, dans la transgression absolue, mais seulement parce que cette dernière ne vaut que dans son rapport dialectique aux limites, au réel, à l'objectif. Le grotesque est une « vision du monde », mais il ne peut être tel que parce qu'un monde lui préexiste. La transgression carnavalesque ne peut se produire que dans l'ensemble normé du réel. En d'autres termes, le Chat ne revient pas seulement au monde premier comme à une délivrance, il y revient après être passé par le prisme du carnaval qui change fondamentalement la conception première que l'individu peut avoir du monde. Aussi Paulo Filipe Monteiro<sup>96</sup> insiste-t-il sur le fait que l'esprit du carnaval n'est jamais pleinement résorbé à la fin de celui-ci ; son effet cathartique perdure et transforme les conceptions, la vision du monde de ses protagonistes de manière durable. *The Cat*

---

<sup>96</sup>P. F. MONTEIRO, art. cit., p. 72.

*That Hated People* met bien en garde contre la perte dans la folie et le monde renversé, mais elle n'en néglige pas pour autant la nécessité afin de faire retour de manière positive au monde réel.

Nous avons essayé de montrer avec *The Cat That Hated People*, d'une part, le lien quasi-explicite des cartoons de Tex Avery avec l'esprit de la fête populaire, mais aussi, d'autre part, l'intégration de cette dernière au monde réel, le rapport dialectique qui unit la quotidienneté du réel et l'exception de la fête, ainsi que la manière dont ces deux pans influent sur la vision du monde des individus. Il s'agit en quelque sorte de globaliser ou de systématiser le rapport que nous avons plusieurs fois décrit ici entre les limites et leurs transgressions, la logique dialectique en mouvement permanent du présent et du devenir, du fixe et du mouvement. Cette logique est en bonne partie, selon nous, celle du grotesque présenté par Bakhtine. En d'autres termes, Tex Avery actualise les formes de grotesque avec les préoccupations de son temps et donne une vision populaire et fantasmagorique du monde.

Pour terminer ce premier moment de nos analyses, nous désirons maintenant nous pencher sur l'analyse *Red Hot Riding Hood* qui reprend les différentes caractéristiques qui nous ont occupé jusqu'à présent, et illustre la manière dont elles sont liées entre elles.

## *Red Hot Riding Hood* (1943)

*Red Hot Riding Hood* appartient, comme *Swing Shift Cinderella*, à la liste des cartoons où apparaissent le Loup et la Girl. Comme tous les cartoons de cette série, il met donc en jeu une certaine représentation du désir du Loup et, avec lui, une mise en cause du statut des personnages et de l'espace qui les entoure. *Red Hot Riding Hood*, cependant, porte à un nouveau niveau les caractéristiques jusqu'ici repérées. En effet, on retrouvera non seulement le caractère clos de l'espace, mais la liaison de cette clôture avec le statut des personnages. On verra, en outre, le jeu des différents espaces diégétiques créer un nouveau rapport entre monde quotidien et monde renversé. Comme de coutume, nous commencerons par décrire notre dessin animé. Nous analyserons ensuite successivement les questions d'espace, de statut des personnages et de rapports entre les espaces diégétiques.

Notre dessin animé commence dès le carton de titre, sur lequel un narrateur inconnu nous introduit à l'histoire du petit chaperon rouge, d'une voix exagérément mièvre. Nous voyons ainsi apparaître successivement à l'écran le petit chaperon rouge qui gambade, la maison de mère-grand et cette dernière, qui, depuis son lit, salue le public, et enfin le Loup, en habit de vagabond, qui s'extirpe de derrière un arbre minuscule pour prendre position derrière un second, plus large, dos à la caméra. Le Loup commence à tapoter sur l'arbre et à jeter un regard noir à la caméra, visiblement excédé par le narrateur. Il explose bientôt et s'en prend à ce dernier, imite sa petite voix ridicule et fait part de son énervement quant au caractère vu et revu de l'histoire proposée. Le Loup menace également de démissionner si l'histoire devait demeurer inchangée. Le petit chaperon rouge puis la mère-grand sont du même avis que le Loup et tous se retrouvent dans la chambre de mère-grand à pester contre le narrateur. Celui-ci crie alors d'une voix beaucoup moins mièvre : « Ok, Ok ! All right ! We'll do the story a new way ! »<sup>97</sup>. Un fondu enchaîné nous présente le nouvel écran-titre, en néons électriques, qui annonce également que « quelque chose de plus a été ajouté ». On nous montre le carrefour de Hollywood Boulevard et de Vine Street et le narrateur commence son histoire avec une voix tout à fait différente. On redécouvre alors un à un les personnages : le Loup, en voiture de luxe, qui siffle la paire de jambes qui passe au premier plan ; la maison de mère-grand, un énorme building en haut duquel un grand panneau annonce : « Grandma's joint. Come up and see me sometime »<sup>98</sup> et mère-grand en robe de soirée, un porte-cigarette à la main, négligemment allongée sur un sofa qui prend le spectateur à parti d'un coup de coude et d'un clin d'œil assorti d'une petite phrase aux termes familiers, puis reprend sa lecture d'une revue érotique. Le petit chaperon rouge apparaîtra, lui, un peu plus tard, à la faveur d'un nouveau lieu, le « Sunset Strip », un night-club qui annonce de belles jeunes filles à l'affiche.

---

<sup>97</sup>« Ok, Ok ! Très bien ! On va faire cette histoire d'une autre manière ! ».

<sup>98</sup>« Le club de mère-grand. Monte et vient me voir à l'occasion ».

C'est devant ce nouveau lieu qu'arrive le Loup, guilleret, dans une très longue voiture. Dans le hall, une ouvreuse propose d'une voix grave : « Cigarettes, cigarettes ! », une seconde, à sa gauche, beaucoup plus grande, propose quant à elle, d'une voix beaucoup plus aiguë : « King size, king size ! ». Le Loup, maintenant dans la salle, descend d'une traite un cocktail servi dans un verre exagérément long, les lumières s'éteignent et la musique commence. Comme dans tous les dessins animés du Loup et de la Girl (voir *Swing Shift Cinderella*), on nous montre d'abord un plan large de la salle avec un zoom sur la scène, tandis que le speaker annonce le spectacle. Suit un plan rapproché de la scène sur laquelle les rideaux s'ouvrent, laissant apparaître le petit chaperon rouge qui enlève son chaperon pour dévoiler une tenue de pin-up. La suite se fait selon la formule habituelle, elle aussi : le montage fait alterner les moments de chant et de danse de la Girl et les expressions de folies du Loup. Ce dernier se raidit d'un coup en l'air à la vue de la Girl, siffle, hurle, tape, siffle encore, frappe la table avec la chaise puis s'arrête, captivé ; il frappe à nouveau la table du poing puis, à l'aide de sa propre tête ; utilise une machine à bras qui frappe sur la table, siffle, applaudit, etc. ; on voit ses yeux gonflés jusqu'à en éjecter la pupilles à quelques centimètres devant eux, avant de les rejoindre dans une exorbitation supplémentaire. À la fin du numéro, le bras du Loup, allongé démesurément, vient chercher la Girl sur scène et la tire à lui. Le Loup essaye alors de séduire la Girl qui se refuse, arguant d'une visite promise à mère-grand. Le Loup insiste, la Girl refuse d'un « non » hurlé violemment et frappe le Loup avec la lampe placée sur la table. Le Loup atterrit quelques mètres plus loin, l'abat-jour sur la tête et l'ampoule, qui clignote, dans la bouche. La Girl s'est enfui et le Loup va se lancer à sa poursuite.

La Girl sort du club et prend un taxi qui attend au premier plan. Le Loup accourt et ordonne à un autre taxi de suivre le premier ; le taxi s'exécute, mais sans attendre que le Loup soit monté. Ce dernier s'élance à toute allure, les limites de son corps se brouillant jusqu'à ce qu'il ne semble plus être qu'un obus fonçant sur sa cible, puis réapparaît au volant d'une voiture noire. Le Loup arrive devant le building de mère-grand, freine si violemment que la voiture rapetisse, et s'élance en tourbillonnant à l'intérieur du building puis, sur le plan suivant, au fond d'un ascenseur. Un plan extérieur nous montre alors la lumière de l'ascenseur qui gravit les étages puis passe dans un autre building afin de continuer son ascension. Le Loup pénètre enfin dans l'appartement de mère-grand qui, en le voyant, se raidit en l'air et le siffle. Le Loup prend peur mais, avant qu'il ait pu se retourner, mère-grand est arrivée et barre la porte de son corps. Elle tourne la clé et la laisse choir dans son corsage. Le Loup part alors en sens inverse, passe une porte marquée « Exit »<sup>99</sup> mais qui n'ouvre que sur le vide. Le Loup rentre rapidement, essoufflé par la peur, et ferme la porte. Celle-ci indique maintenant « sucker ! »<sup>100</sup>. Quelqu'un frappe à cette même porte ; le Loup ouvre sur mère-grand qui

---

<sup>99</sup>« Sortie ».

<sup>100</sup>Le terme est difficilement traduisible. Il est l'équivalent d'« idiot » ou de « crétin ».

fait bondir de peur le Loup qui part en arrière jusqu'à se retrouver littéralement dos au mur. Mère-grand s'applique du rouge à lèvres et s'élançe. Le Loup la supplie de revenir à la raison puis l'évite de justesse. Mère-grand vient s'aplatir sur le mur, où elle laisse une marque de lèvres immense. Au plan suivant, le Loup arrive d'une porte dans le fond de l'image et tente d'en emprunter une autre à l'avant plan. Il ouvre la porte mais se heurte à un mur sur lequel est accrochée une pancarte : « Imagine that. No door ! »<sup>101</sup>. Un cri de mère-grand retentit et le Loup s'enfuit à nouveau. Il franchit une porte qu'il ferme derrière lui. Mère-grand arrive et tente, sans succès, d'ouvrir la porte. Le plan s'élargit et nous laisse voir le Loup, derrière mère-grand, une grande épingle à la main qu'il s'apprête à planter dans le postérieur du vieux couguar. Le plan suivant, une grande plongée sur le building, nous montre mère-grand qui s'envole de douleur après avoir traversé le plafond. Le Loup, satisfait, tente alors d'ouvrir la porte mais y trouve mère-grand, une pancarte sur laquelle est inscrit « guess who ? »<sup>102</sup> dans les mains. Le Loup s'enfuit à nouveau, mais est rattrapé par mère-grand, et décide de sauter par la fenêtre. Après un grand bruit de chute, on retrouve le Loup, en bas de l'immeuble, encastré dans le trottoir, la tête dans le lampadaire qui marquait l'angle d'Hollywood Boulevard et de Vine street.

Pour la dernière scène, on retrouve le Loup attablé dans le club, recouvert de pansements. Il déclare : « I'm fed up ! I'm through with wemen ! Well, I'll kill myself before I even look to another babe ! »<sup>103</sup>. On nous montre la scène, où réapparaît la Girl/petit chaperon rouge. Le Loup sort deux revolvers qu'il colle contre ses tempes et fait feu. Il tombe, raide mort, mais son fantôme se relève et entame son explosion érotomane habituelle.

Cette description nous aura permis, bien sûr, de présenter notre cartoon, mais elle nous aura également offert l'opportunité de disséminer plusieurs éléments dont il nous faut maintenant organiser la cohérence. La plupart de ces éléments ont pour trait, on s'en doute, de questionner les rapports des personnages à l'espace. De manière assez frappante, ce dessin animé donne à voir, principalement dans la longue scène de la poursuite du Loup par mère-grand, la manière dont est pensé l'espace clos mais néanmoins poreux dont il a déjà été question. En effet, cette scène figure l'emprisonnement du Loup dans l'appartement de mère-grand, laquelle a décidé de faire du Loup son amant. Le caractère d'enfermement est d'emblée indiqué par les premiers gestes de mère-grand qui barre la porte de son corps, tourne la clé et place celle-ci dans un lieu où l'on peut être sûr que le Loup n'ira pas la chercher. S'ensuit une course-poursuite à l'intérieur de l'appartement où le Loup tentera d'ouvrir toutes les portes qui se présentent à lui afin de trouver une échappatoire. Cependant, nous voudrions attirer d'abord l'attention sur les quelques plans qui précèdent l'entrée dans l'appartement. Ceux-ci nous paraissent

---

<sup>101</sup>« Imaginez ça, pas de porte ! ».

<sup>102</sup>« Devine qui c'est ! ».

<sup>103</sup>« J'en ai assez ! J'en ai fini avec les femmes ! Je me tuerai plutôt que de poser encore un regard sur une poulette ! ».

intéressants en ce qu'ils montrent l'enfermement progressif du Loup qui entre dans l'hôtel, puis dans l'ascenseur, puis, enfin, dans l'appartement de mère-grand. Comme souvent chez Tex Avery, une place est faite à la surenchère : il ne s'agit pas seulement de s'enfermer, mais bien de s'enfermer le plus profondément possible. Même la hauteur vertigineuse du building (qui nécessite même que l'ascenseur passe d'un building à l'autre) est une manière d'isoler cet espace du reste du monde.

Mais revenons à notre scène. Comme souvent, les portes et les murs jouent un rôle fondamental. L'espace est clos, en témoignent les murs, les portes fermées, les intentions de mère-grand et même, par son indication ironique, la porte marquée « exit ». Mais cet espace duquel il n'est pas possible de s'échapper n'est pas une simple prison au dedans et au dehors bien établis, il est un lieu où les limites sont en permanentes transgressions, les frontières constamment franchies, mais pour ne jamais aboutir à rien d'autre qu'au même lieu. L'appartement de mère-grand ressemble en cela à un labyrinthe où les différents chemins n'ont pas tous une issue. Ainsi la première porte renvoie-t-elle sur le vide, une autre sur un mur de brique. Ce lieu un peu fou semble d'ailleurs presque autonome, tant il s'amuse du malheur de celui qui est coincé en lui. La porte marquée de l'indication « sortie » traite ainsi le Loup de crétin, la seconde ironise sur le fait qu'elle n'est pas une réelle porte. Mais cet espace ne serait pas réellement clos ou, plus exactement, sa fermeture ne poserait que peu de problèmes, s'il n'y avait le personnage de l'autre, mère-grand. Elle seule semble pouvoir se déplacer dans ce lieu à volonté (elle apparaît ainsi derrière la première porte, dans le vide, mais sera aussi capable de franchir les frontières du lieu en traversant le plafond un peu plus loin) et provoque, de par ses avances appuyées, la fuite du Loup. C'est parce qu'elle verrouille la porte d'entrée et qu'elle force le Loup à chercher une sortie que se révèle le caractère clos de l'espace. C'est une nouvelle fois la dialectique de la fuite et de l'enfermement qui se joue : le Loup n'est enfermé que du fait qu'il essaye de fuir ; la fuite est nécessaire puisque le lieu s'est rendu insupportable de par son caractère fermé. Aussi la seule solution s'apparente-t-elle à un suicide ; elle est en tout cas, au minimum, une sortie douloureuse.

Ce qui se joue à travers cette conception de l'espace, c'est donc le rapport de la limite, de la frontière et de sa transgression. Le cartoon crée lui-même ses propres normes qu'il s'empresse de transgresser. Aussi cette logique n'est-elle pas seulement à l'œuvre dans le traitement de l'espace, mais se retrouve également sur d'autres plans. C'est tout d'abord le cas du corps. En effet, à plusieurs reprises, les corps des personnages se transforment pour dépasser les limites premières qui étaient les leurs. Le procédé se retrouve d'une part dans les étirements et écrasements à outrance, si typique du cartoon et, d'autre part, dans la transformation ou l'hybridation du corps aux objets. En ce qui concerne les déformations du corps, on les retrouve aussi bien dans le bras du Loup qui s'allonge pour venir chercher la Girl sur scène que dans l'écrasement/aplatissement de mère-grand contre le mur lorsqu'elle essaye d'embrasser le Loup dans son appartement. Ces déformations sont, de manière générale, une

constante des dessins animés d'Avery, comme d'ailleurs de nombreuses productions animées. Par ailleurs, le cas du corps objet se retrouve dans plusieurs moments du dessin animé. Le Loup se transforme ainsi par deux fois en lampe, une première fois sous le coup de la Girl, puis, une seconde fois, suite à sa chute hors de l'appartement de mère-grand. Il se transforme également en voiture lorsqu'il pourchasse le taxi de la Girl. Cette transformation-là nous montre d'ailleurs l'entière du processus : prise de vitesse, dématérialisation, rematérialisation<sup>104</sup>. Ces limites transgressées du corps vont d'ailleurs jusqu'à la transgression ultime du corps biologique, celle de la mort pure et simple du Loup en fin de film. Mais même cette limite ultime que représente d'ordinaire la mort est ici transgressée et le Loup revient, dans sa pleine vigueur, à travers son fantôme<sup>105</sup>.

Enfin, c'est entre les différents niveaux de diégèse que se marque le plus cette règle de construction/transgression de frontières. Outre l'évidente parodie du conte original dont les codes sont allégrement subvertis (la mère-grand caco-chyme devient tout de même un cougar dont les attributs la décrivent à la limite de la prostitution), c'est bien sûr la communication établie entre différents niveaux narratifs qui saute aux yeux. Comme nous l'avons déjà évoqué, la narration de Tex Avery ne se contente pas d'une partition entre intradiégétique et extradiégétique et l'on ne saisit la pleine originalité de certains de ses dessins animés qu'en prenant le temps d'y détailler les différents niveaux mis en jeu<sup>106</sup>.

Dans le dessin animé qui nous occupe, on voit intervenir au moins trois genres de niveaux diégétiques qui interagissent, et ce, contre toute règle bien établie du cinéma. Passons d'abord sur un premier cas, ici assez léger, à savoir les adresses au spectateur qui viennent briser le quatrième mur. Ce genre de scène n'est pas une rareté absolue au cinéma et elle est même une norme quasi-constante chez Tex Avery. Il est courant en effet que, comme les salutations de mère-grand au public ou les apartés du Loup au même public, les personnages s'adressent directement à la caméra, que ce soit pour faire part de leurs états d'âme ou pour offrir une réflexion comique. Il faut ajouter à cela le cas, tout aussi courant, des pancartes et panneaux qui viennent surligner les lieux et leurs fonctions. Comme les apartés des personnages aux spectateurs, ces inscriptions n'ont généralement pour but que de donner quelques indications sur la fonction du lieu, son changement de statut, ou représentent simplement un gag supplémentaire, une surenchère de plus. Ces éléments sont bien sûr tous présents dans notre dessin animé, et nous avons pris soin, dans notre description, de

---

<sup>104</sup>On pourrait encore, de manière plus marginale, remarquer la coïncidence de certains personnages aux objets auxquels ils sont liés. C'est, dans le dessin animé qui nous occupe, le cas des deux ouvreuses qui vendent des cigarettes. Mais laissons ici ce point qui ne peut être démontré sur la seule base du présent cartoon.

<sup>105</sup>Bakhtine écrit à propos de la mort dans le grotesque : « À l'opposé, la mort, dans le corps grotesque, ne met fin à rien d'essentiel, car elle ne concerne pas le corps procréateur, au contraire, elle le rénove dans les générations futures. Les événements qui l'affectent se déroulent toujours dans les limites de deux corps, pour ainsi dire à leur point d'intersection: l'un livre sa mort, l'autre sa naissance, tout en étant fondus (dans le cas extrême) dans une image bicorporelle. » (M. BAKHTINE, *Op. cit.*, p. 320).

<sup>106</sup>Voir à ce sujet l'introduction du présent segment sur l'espace.

noter les différents panneaux indicateurs qui viennent tantôt signifier le caractère radicalement nouveau de l'histoire racontée (par rapport au conte désuet du début), tantôt la fonction nouvelle des personnages, voire, enfin, l'absurdité de certaines situations (comme par exemple les différentes indications qui accompagnent les portes qu'essaye d'emprunter le Loup dans l'appartement de mère-grand). Fidèle à lui-même, Tex Avery permet à ses personnages de s'adresser au spectateur extradiégétique.

Ce qui apparaît plus novateur, dans *Red Hot Riding Hood*, c'est la relation des personnages au narrateur. Ce dernier prend d'emblée une place plus grande que ce qui lui est généralement dévolu, puisque la narration commence dès le carton-titre. Surtout, le narrateur se fait immédiatement remarquer par le ton mièvre de sa voix qui confine à la caricature. Au début, tout semble se passer normalement : la narration semble décider de ce que le spectateur doit voir et nous présente ainsi les différents personnages. Tout change lorsque le Loup prend le parti de s'adresser directement au narrateur pour exprimer, assez violemment, son mécontentement. Le Loup n'est alors plus personnage mais acteur, comme bientôt les autres protagonistes du dessin animé<sup>107</sup>. Signe de la perte de maîtrise de la situation par le narrateur, la caméra effectue quelques mouvements violents pour resserrer le cadre et contenir la colère de ses personnages. Fait encore plus extraordinaire, le narrateur répond à ces personnages/acteurs et accepte de changer de dessin animé. S'ensuit un nouveau tirage et une nouvelle présentation des personnages, radicalement différents des premiers, tant à l'image que dans la narration. Le dessin animé pointe ainsi de lui-même la parodie du conte qu'il présente et appuie même celle-ci à l'excès.

Reste à tenter d'interpréter cette porosité entre les différents narratifs et à l'intégrer dans l'ensemble du dessin animé. Nous l'avons déjà avancé en partie : il s'agit finalement d'une même structure paradoxale de création de frontières et de transgression(s) de ces dernières aux différents niveaux du dessin animé : les corps des personnages, l'espace dans lequel ils évoluent et même, donc, les différents niveaux narratifs mis en jeu par le dessin animé. Mais peut-être peut-on pousser cette analyse un peu plus loin et donner une interprétation globale de ces éléments pour offrir une autre lecture du film.

Que signifie le changement d'univers dont nous sommes témoins en début de cartoon ? Il semble à première vue que les personnages se refusent à participer à une énième version d'une histoire vue et revue, d'un conte populaire partagé par tous, mais qui apparaît aujourd'hui poussiéreux et désuet. Le nouvel univers dans lequel bascule alors le conte est un univers plus réel, plus contemporain de l'écriture du cartoon. Si les personnages restent les mêmes, leurs vêtements, leurs

---

<sup>107</sup>Il a été souvent remarqué que cette scène fait écho à la grève des animateurs chez Disney qui a lieu à la même époque. Cette remarque a l'avantage d'expliquer aisément le ton mièvre de la voix du narrateur. Cependant, si la remarque est intéressante, elle ne représente, selon nous, pas le tout de l'analyse de cette séquence.

attributs, les objets qui les entourent se rapprochent désormais de ce qui fait alors l'univers du Hollywood des années 1940. Le changement de carton-titre, d'un petit livre de conte à un éclairage au néon, va en ce sens. Surtout, l'arrivée dans ce nouvel univers se fera par le lampadaire où s'inscrit un croisement réel de Los Angeles, entre Hollywood Boulevard et Vine Street. Lieu réel donc, et siège de l'Hollywood branché de l'époque. Si tous les éléments concordent pour faire de ce nouvel univers le parallèle du réel, ce n'est pas là le seul aspect qui change. Le petit chaperon rouge a grandi, elle se montre maintenant d'elle-même comme objet de désir. Le désir en question, celui du Loup, a d'ailleurs lui aussi changé de nature. Aussi la chasse ne s'effectue-t-elle plus selon les mêmes modalités : ce n'est plus le Loup qui viendra prendre la place de mère-grand afin de dévorer le petit chaperon rouge, mais bien mère-grand qui prendra la place du petit chaperon rouge pour « dévorer » le Loup. La fuite du Loup hors de l'appartement de mère-grand prend ici tout son sens : le nouvel espace ainsi créé n'est pas moins insupportable que le premier, aussi ne reste-t-il au Loup qu'à tenter de s'en extraire par tous les moyens. On peut d'ailleurs voir, dans la dernière image de la fuite, c'est-à-dire son encastrement dans le poteau indicateur du début, le signe de cette dureté du réel.

Dans la logique du grotesque qui est la nôtre depuis le début de ce travail, il paraît important d'insister sur le caractère ambivalent de cette interprétation : le vieux monde comme le présent ont leurs inconvénients. Il ne s'agit pas d'une morale qui voudrait que le monde ancien, s'il paraît désuet, n'en est pas moins préférable au présent. Le monde ancien est perdu, il est bel et bien insupportable car trop connu. Mais le cartoon ne tombe pas dans l'excès inverse : le monde contemporain du spectacle n'est en rien meilleur, il présente ses propres difficultés, parmi lesquelles de nouvelles normes, de nouvelles contraintes. La fin du film ne nous parle pas seulement de la limite biologique et de la pérennité du désir, mais aussi de l'impossibilité d'échapper à ce monde nouveau. Le monde est, encore une fois, clos, il ne renvoie jamais qu'à lui-même. À travers plusieurs éléments classiques du grotesque (le changement de « déguisement », la mise en scène et la parodie, la transgression des valeurs, la non-limitation du corps, le traitement ambivalent de la mort et de la sexualité), c'est donc une vision du monde réel qui nous est donnée, une conception fantasmagorique du réel. Or, comme l'affirme Bakhtine, le monde populaire du grotesque et du carnaval est une véritable « vision du monde », une image complète et complexe du réel, mais cette « vision du monde » est aussi et surtout ambivalente ; elle ne célèbre qu'à mesure qu'elle critique, elle ne rabaisse qu'à mesure de ce qu'elle élève. Ce que nous montre *Red Hot Riding Hood*, c'est le passage d'un réel à un autre, ainsi que l'ambivalence profonde qui frappe l'un et l'autre.

Ce dernier dessin animé illustre avec clarté, pensons-nous, le propos qui a été le nôtre au long de ces analyses. Il s'agit de remarquer qu'une même logique organise l'espace, tant au sens restreint qu'au sens étendu. Cette logique est celle du monde renversé du carnaval. Elle se décompose en deux

temps : la mise en évidence des frontières du monde quotidien, et la transgression joyeuse de ces frontières. Plus encore, il faut remarquer la logique ambivalente du rapport de ces deux temps : il s'agit du mouvement dialectique du passage constant d'un monde dans l'autre. Comme nous l'avons vu, cette logique de l'espace n'est cependant pas indépendante de ceux qui peuplent l'espace en question, et c'est à ces derniers que nous voudrions maintenant nous intéresser.

## 2. Personnages

Dans ce second temps de nos analyses, nous voudrions traiter de la manière dont les personnages sont caractérisés par Tex Avery. Le choix de cette thématique nous est directement dictée par les résultats de nos premières analyses. En effet, comme nous avons pu l'apercevoir avec *Swing Shift Cinderella* et, dans une moindre mesure, avec *Red Hot Riding Hood*, la dialectique de l'espace ne saurait se passer du médium du mouvement que sont les personnages. Ce n'est qu'à travers les mouvements de ces derniers que peuvent se révéler les frontières, et c'est encore par leur seul mouvement que ces mêmes frontières peuvent être transgressées. Mais il y a plus. Les personnages et la manière dont ils sont caractérisés par Tex Avery permettent de saisir des éléments du grotesque jusqu'ici laissés un peu trop dans l'ombre. Parmi ces thématiques, celles du corps et du dédoublement sont probablement les plus importantes. Les pages qui suivent doivent donc permettre d'approfondir nos premières analyses en présentant sous un angle nouveau la logique que nous avons tenté de mettre à jour.

Nous analyserons dans ce second moment quatre dessins animés : *What's Buzzin' Buzzard* (1943), *Screwball Squirrel* (1944), *Happy-Go-Nutty* (1944), et *The Screwy Truant* (1945). Le premier sera pour nous l'occasion d'aborder la question du dédoublement dans toute sa complexité, en mettant notamment face à face le monde du quotidien et celui du carnaval. Ce sera ensuite à la description de ce second monde que les trois analyses suivantes se consacreront. Avec trois dessins animés autour du personnage de Screwie l'écureuil, nous espérons montrer les règles qui lient les personnages à l'espace dans lequel il évolue, mais aussi à la matière animée en général. Nous verrons en effet que le personnage de Screwie l'écureuil, par son apparente toute-puissance permet de questionner le médium du dessin animé lui-même.

### *What's Buzzin' Buzzard* (1943)

*What's Buzzin' Buzzard* présente assez simplement l'histoire de deux vautours qui, poussés par la faim, tentent de s'entre-dévorer. Cette thématique simple, peu goûtée par Fred Quimby, le producteur de Tex Avery à la MGM, est l'occasion pour le réalisateur texan de donner libre cours aux jeux d'inversions et de renversements qu'il affectionne tant. En effet, la confrontation qui prend place est bien une course-poursuite, mais d'un genre nouveau : il ne s'agit pas tant de fuir son adversaire que de retourner sa tentative de victoire en une occasion de le manger. Par ce dispositif élémentaire, Tex Avery nous donne ainsi l'occasion d'observer au mieux le point qui fait l'objet du présent chapitre : la question de l'altérité. Comme nous allons le voir ici, les personnages se retrouvent dans un rôle ambivalent de chasseur/chassé, mais aussi d'alter ego/adversaire ou de double/autre radical. C'est donc autour de ces séries d'ambivalences liées au statut des personnages l'un par rapport à l'autre que vont s'articuler les pages qui suivent. Nous commencerons par décrire assez précisément le film

avant d'en analyser diverses caractéristiques, parmi lesquelles celles du double et du renversement jouent le premier rôle, qui permettent d'en saisir la logique à l'œuvre.

Le dessin animé s'ouvre sur un désert, dans lequel figure une pancarte indiquant : « The painted desert. Painted by local 852 »<sup>108</sup>. La caméra zoome sur un vautour, au loin. Un fondu enchaîné nous montre ce dernier en plan plus rapproché, assis sur une branche, un chapeau sur la tête et des jumelles à la main. Un autre vautour<sup>109</sup> se pose et se plaint d'avoir faim. Il fait d'ailleurs entendre son ventre qui crie (littéralement) famine. B demande à A depuis quand il n'a plus mangé. L'autre ouvre le bec dans lequel on peut voir une toile d'araignée et une pancarte : « Closed for the duration ». B se met alors à rêver tout haut d'un steak juteux dont l'image apparaît en PVR. Un carton vient alors indiquer : « 3 minutes intermission for drooling. The management »<sup>110</sup>.

De retour avec les deux vautours, la caméra se déplace légèrement à droite, ne laissant que A dans le cadre. Celui est pris d'une expression de surprise et se tend à la manière d'un chien de terrier. B lui saute sur le dos en salivant. La caméra nous montre alors la cause de leur agitation : un lapin, de profil, gambade dans le désert. Il est marqué d'une grosse flèche rouge qui indique : « Food »<sup>111</sup>. Une étiquette de boucherie « No points »<sup>112</sup> viendra aussi s'ajouter au dispositif. Les deux vautours se jettent sur le petit lapin qui tente de s'échapper. Le lapin est attrapé mais les deux vautours se battent pour lui tant et si bien qu'il le jette de côté pour pouvoir se disputer tranquillement. Le lapin vient alors se mêler aux débats. Lorsque les deux vautours s'en rendent compte, ils l'éjectent à l'avant-plan d'un coup de pied et repartent dans leur dispute. Se rendant compte de leur erreur, ils s'arrêtent et voient le lapin s'enfuir au loin et tirer, depuis la ligne d'horizon, une grande pancarte marquée : « Suckers ! »<sup>113</sup>. Dépité, A s'assied sur un rocher, les jambes croisées. B le regarde et l'image se transforme bientôt en celle d'un poulet rôti. La caméra prend alors le point de vue de A qui, lui aussi, commence à halluciner son compagnon en nourriture potentielle. Ils se disent alors mutuellement « au revoir » d'un ton faussement détaché, s'éloignent l'un de l'autre avant de revenir serviette autour du cou et couverts à la main, prêts à se dévorer l'un l'autre (en témoigne la salière dont ils s'assaisonnent mutuellement). Ils essayent de mordre, mais en sont empêchés par la symétrie de leurs gestes qui les bloquent, bouche contre bouche. Ils rougissent, gênés, et se saluent à nouveau. Ils reviennent à nouveau, armés de hachoirs, mais s'arrêtent à nouveau gênés d'avoir été vus l'un par l'autre.

---

<sup>108</sup>« Le désert peint. Peint par local 852 ». Soit un décor peint par une petite main du studio.

<sup>109</sup>Afin de nous y retrouver au mieux entre les deux vautours, nous nommerons le premier vautour (celui au chapeau) A et le second B.

<sup>110</sup>« Trois minutes d'entracte pour baver. La direction ».

<sup>111</sup>« Nourriture ».

<sup>112</sup>« Pas de points ». Il s'agit bien évidemment ici d'une nouvelle référence aux points de rationnement nécessaires à l'achat de nourriture durant la Seconde Guerre mondiale.

<sup>113</sup>« Crétins ! ».

B s'assied sur un rocher afin de réfléchir à un moyen d'engloutir son compagnon. Le bras de A émerge alors du rocher. La caméra nous montre alors l'envers de la scène : A fait un sandwich avec le bras de B et mord. B crie et secoue son bras pour en détacher A qu'il accuse : « Hey Joe, what you tryna do ? Eat Me ? »<sup>114</sup>. A répond qu'il a en fait mal à une dent et invite B à y regarder de plus près. B s'engouffre ainsi dans la gueule de A qui ferme brutalement la bouche, laissant B décapité. Ce dernier recule et ressort la tête des épaules. Il se plaint : « What an impossible way to make a living ! »<sup>115</sup> mais la caméra dézoome et laisse apparaître A en train de saler puis de mâcher la queue de B. Ce dernier se saisit d'un marteau qu'il aplatit violemment sur la tête de son compagnon. A rebondit sous l'effet du coup et est réceptionné dans un plat par B qui le referme et le place au sol pour se plonger dans un livre de cuisine. La caméra zoome alors qu'il commence à lire la recette d'un ragoût de vautour, puis dézoome et le laisse apparaître dans une marmite qui bout sur le feu. A suit les indications de la recette telles que les dicte B qui s'enquiert de l'origine de la bonne odeur qu'il commence à sentir. A offre alors à B sa propre jambe à goûter. B mord et prend conscience de la situation. Il s'envole de douleur et rebondit au fond du gosier de A qui l'attendait la gueule ouverte. B s'échappe et entre dans une maison dont il ferme la porte. A accourt et tente d'ouvrir, sans succès. Il prend alors un marteau et tente d'appâter B en mentionnant l'apparition d'une jolie femme (« goodlooking babe »<sup>116</sup>). B se présente à la porte, immédiatement assommé par A qui le place dans un plat et l'apporte à table. Alors qu'il est occupé à le beurrer et qu'il s'apprête à mordre, B lui coince un bâton dans la gueule et sort un couteau. A s'enfuit.

Dans la course-poursuite qui s'ensuit, B imite un serpent à sonnette, ce qui fait s'évanouir A de peur. B se moque de la couardise de son compagnon lorsqu'il se retrouve nez à nez avec un véritable serpent (accompagné d'ailleurs d'une pancarte : « Real snake »<sup>117</sup>). Il devient vert et tombe à son tour, se relevant brièvement pour ajouter : « And so am I »<sup>118</sup>. On retrouve un peu plus loin B en train de peindre un caillou en steak. Il pose ce dernier sur un rocher et sonne l'heure du repas. A accourt et dévore le steak, à la surprise de B. Ce dernier peint un nouveau caillou sur lequel il se brise les dents. Il en crache les débris, relève ses manches et part au combat contre A. La bataille forme un genre de tornade, sous laquelle A, qui s'en est extirpé, place une marmite. Cependant, lorsque la tornade se dissipe, il ne reste qu'une seule plume. A semble perplexe lorsqu'un nouvel effet de zoom arrière nous montre que B le tient dans un plat qu'il referme alors et met au four, la porte de ce dernier arborant bien vite un énorme cadenas. Il se couche sur la table en salivant mais commence à reculer lentement. Un nouveau mouvement de caméra révèle A en train d'actionner une trancheuse de laquelle s'approche

---

<sup>114</sup>« Hé Joe, qu'est-ce t'essaye de faire ? Me bouffer ? ».

<sup>115</sup>« Quelle impossible façon de gagner sa vie ». Il s'agit ici pour B d'ironiser sur son bref métier de dentiste, l'expression « make a living » renvoyant toujours à un emploi rémunéré.

<sup>116</sup>« Belle pépée ».

<sup>117</sup>« Vrai serpent ».

<sup>118</sup>« Et moi aussi », en référence, donc, à leur couardise partagée.

dangereusement B, prévenu au dernier moment par sa queue, devenue autonome pour l'occasion. B s'enfuit dans un terrier que A attaque immédiatement à la pioche. B sort d'un autre trou, une hache à la main, et entend s'attaquer à l'autre vautour. Cependant les mouvements des deux compères permettent à chacun d'éviter les coups de l'autre. Le mouvement s'accélère puis B, épuisé, donne sa hache à A et se livre à lui. Tous deux se dirigent vers un billot où B pose la tête tandis que A assène un grand coup de hache. Mais B a évité le coup et exprime à A toute sa déception. B s'empare de la hache et la poursuite recommence.

Les deux vautours se courent après autour d'un rocher. À chaque passage, ils sont armés de nouveaux outils. Au bout d'un petit moment, le lapin se retrouve dans la ronde. B s'arrête et le dénonce. Les deux vautours tentent alors d'attraper le lapin. Le lapin essaye de s'échapper dans la profondeur, derrière un rocher, mais il est rejoint par les deux camarades. Le rocher en question nous est donné dans un gros plan, puis la caméra tourne autour dudit rocher et nous montre les deux vautours, à table, en train de se disputer le lapin. Ce dernier les arrête et sort un calendrier sur lequel s'étale l'inscription : « Meatless tuesday »<sup>119</sup>. Les deux vautours éclatent en sanglots.

Un carton rouge apparaît, avec l'inscription : « Patrons attention »<sup>120</sup>. On annonce alors que le Steak sera remontré, à la demande générale. Le dessin animé s'achève ainsi sur une nouvelle image en PVR du steak.

Passons maintenant à l'analyse des divers éléments qui constituent *What's Buzzin' Buzzard*. Ce qui frappe immédiatement, c'est bien entendu le continuel jeu de retournement entre les deux protagonistes. Sur ce point, Tex Avery prend soin de ne pas donner l'initiative à l'un des deux vautours. Le désir d'avaler son congénère, comme la première tentative de mise en œuvre de ce désir, se fera presque simultanément pour les deux comparses. C'est même cette simultanéité qui, dans un premier temps, empêchera la réussite de leur entreprise. Toutes leurs tentatives ultérieures suivront un schéma que nous avons déjà pu croiser dans *Swing Shift Cinderella* : celui qui chasse sera à chaque fois incapable de mener son action à bien. En effet, à chaque fois que le moment fatidique semble être arrivé pour l'un des deux vautours, la situation se retourne et la maîtrise de la situation change de camp. Lorsque B insère l'entièreté de sa tête dans la bouche de A et que ce dernier la referme, B semble un instant décapité, mais quelques secondes plus tard c'est lui qui assènera un puissant coup de marteau sur le crâne de son compagnon. À peine aura-t-il le temps d'envisager sa victoire qu'il se retrouvera à son tour menacé par l'appétit de A.

La vitesse de ces retournements semble ici poussée à son paroxysme, au point que la course-poursuite semble vite tourner à vide. Le spectateur comprend en effet qu'aucun des deux compagnons

---

<sup>119</sup>« Mardi sans viande ».

<sup>120</sup>« À l'attention des clients ».

ne pourra sortir vainqueur de la lutte qu'ils se livrent. Même la scène qui voit B se rendre à A n'offre pas de solution définitive aux événements qui se déroulent sous nos yeux. Les deux personnages semblent eux-mêmes ne pas croire que leur compagnon osera pousser le vice jusqu'à effectivement le tuer. En témoigne l'incompréhension de B face à la première tentative de A : « Hey Joe, what you tryna do ? Eat me ? »<sup>121</sup>, alors que lui-même, un instant auparavant, tentait de manger son comparse. Ce jeu de faux-semblant apparaîtra d'ailleurs en d'autres occurrences, comme dans la scène du serpent où B fera s'évanouir de peur A en imitant un serpent, avant de faire de même, un instant plus tard, face à un véritable serpent. B soulignera d'ailleurs au spectateur, à cette occasion, la similarité des deux vautours. Un dernier exemple provient enfin de la scène du faux steak, peint sur un caillou par B, que A dévorera sans difficulté tandis que B s'y cassera les dents. L'ensemble de la poursuite semble tenir plus de la farce que du véritable affrontement.

Et pour cause. Il faut remarquer que la constante inversion du chasseur en chassé ne se fait pas sous les mêmes modalités que ce que nous avons déjà pu observer dans le présent travail. Il ne s'agit pas ici de chasseurs/chassés de différentes espèces, mais bien de deux individus quasiment identiques (hormis de petits détails visuels comme la couleur et le chapeau) appartenant à la même espèce. L'acte de chasse n'est plus ici le simple élan naturel de la faim vers une proie, mais une tentative cannibale à l'encontre d'un congénère, voire même, dans le cas présent, d'un compagnon. De plus, le rapport ici est dédoublé : il ne s'agit pas d'un seul individu qui intervertirait son rôle à l'intérieur du cartoon, mais de deux personnages qui, par leurs actions simultanées provoquent les nombreux renversements de situation. Ce qu'il nous faut alors comprendre, c'est le pourquoi de cette structure de retournement assez exceptionnelle.

Le dédoublement est, comme nous l'avons déjà vu, une part importante du carnavalesque. Il s'agit en effet pour la société de créer un double d'elle-même, double dont les traits caractéristiques, c'est-à-dire les règles d'ordinaire en vigueur, sont mis en évidence et renversés. Ce qui apparaît dans notre dessin animé, c'est bien la figure de ce renversement. Celui-ci est, assez logiquement, permanent, puisque le carnaval ne se contente pas de renverser le monde qu'il décrit ; il renverse ce renversement, il transgresse jusqu'aux nouvelles règles qu'il vient de forger. Il s'agit là du mouvement du devenir qui, comme nous l'avons vu au début de ce travail, ne peut être compris que comme mouvement permanent, comme renversement constant<sup>122</sup>. De plus, le caractère farcesque des retournements que nous pointions plus haut trouve ici son explication : le retournement grotesque est celui de la parodie, de la caricature ; la société se dédouble toujours en se mettant en scène. Nous pourrions en rester là s'il n'y avait, dans notre cartoon, la présence d'un troisième terme : le lapin. Ce dernier servira

---

<sup>121</sup>« Hé Joe, qu'est-ce t'essaye de faire ? Me bouffer ? ».

<sup>122</sup>Le renversement constant est d'ailleurs une figure récurrente dans l'œuvre de Tex Avery. On peut penser par exemple à *King-Size Canary* (1947), à *Bad Luck Blackie* (1949) ou encore à *The Counterfeit Cat* (1949).

d'élément déclencheur dans la lutte entre les deux vautours ; il soulignera d'ailleurs son importance dans le débat qui se crée entre les deux vautours. Ceux-ci prétendent tout-à-tour avoir vu le lapin en premier lorsque celui-ci les interrompt pour affirmer que c'est lui qui s'est vu en premier. Les deux vautours, à cette occasion, éjecteront de leur discussion l'importun d'un coup de pied commun. C'est aussi ce lapin qui viendra mettre fin à la circularité (littérale comme symbolique) de la course-poursuite des deux vautours en s'immiscant dans celle-ci. Les deux vautours interrompent alors leur combat pour poursuivre le lapin.

Dans le cadre de notre interprétation, le rôle à attribuer à ce lapin est somme toute assez évident : il s'agit du représentant du monde réel, quotidien, du monde d'avant la fête. En effet, le carnaval et son jeu de retournement ne peuvent advenir, nous l'avons dit, que sur le réel, à partir de lui. La transgression nécessite un point de départ, un élément à transgresser, et ce dernier n'est autre que le réel, celui des contraintes intérieures comme extérieures. De même, le carnaval prend fin lorsque ce monde quotidien reprend ses droits, à la fin de la fête. Or, dans notre dessin animé, un même élément intervient quelques secondes avant l'apparition du lapin ainsi qu'en fin de dessin animé. Cet élément n'est autre que l'image PVR du steak. Il est tout à fait marquant que l'élément temporel à partir duquel se lance (et se termine) l'action corresponde à l'apparition de l'élément narratif qui vient lancer (et clôturer) cette même action. À l'appui de ce point, on peut encore citer la manière dont le lapin mettra un terme définitif à la lutte des deux vautours. En effet, le rongeur se contente de rappeler aux deux compères qu'il s'agit du « mardi sans viande ». Il fait donc appel à une contrainte extérieure, une règle du monde quotidien pour stopper ce qui semble pourtant un désir plus impérieux que ce type de norme, à savoir la faim. Le monde quotidien reprend ses droits à la fin du carnaval, et avec lui les lois intérieures et extérieures qui le régissent.

Les développements que nous venons de proposer sur le double son un premier moment de la description de personnage. En effet, ce que nous mettions ici en jeu n'était ni plus ni moins que le rapport entre deux mondes, celui du quotidien et celui du carnaval. Mais comment fonctionne ce second monde, ce monde renversé ? Plus précisément : quels nouveaux liens peuvent se créer entre l'idée d'un monde renversé et la manière dont sont traités les personnages ? C'est ce que nous allons maintenant tenter d'analyser à travers trois films dont le héros est l'écureuil fou : *Screwy*.

## *Screwball Squirrel* (1944)

Nous allons maintenant aborder l'analyse des différents dessins animés où figure Screwy l'écureuil. Ceux-ci forment un bloc plus ou moins homogène chronologiquement de cinq films, tous produits durant les années 1940. Notre objectif est moins de proposer une analyse exhaustive de ces cinq films que d'en retirer un esprit général qui se présente, selon nous, sous des formes légèrement différentes dans chacun des cartoons de la « série ». Aussi n'analyserons-nous pas les cinq dessins animés mais trois d'entre eux qui nous semblent être les plus signifiants : *Screwball Squirrel* (1944), *Happy-Go-Nutty* (1944), et *The Screwy Truant* (1945). Tous trois présentent l'avantage de faire de Screwy l'écureuil (et de Meathead, son antagoniste de prédilection), le centre du cartoon, contrairement à *Big Heel Watha* (1944) et *Lonesome Lenny* (1946) qui traitent l'écureuil d'une manière plus secondaire. Nous commencerons, assez naturellement, par le premier épisode de la série : *Screwball Squirrel*.

Les analyses qui suivent partent d'une hypothèse assez simple, selon laquelle c'est dans les quelques films qui font figurer Screwy que se développe de la manière la plus évidente la logique grotesque qui nous occupe dans le présent travail. Les expérimentations de Tex Avery dans ces dessins animés portent en effet sur les différents aspects que nous entendons étudier ici, c'est-à-dire sur les questions d'espace au sens large, d'autrui et de frontières/transgressions. Les quelques films de Screwy l'écureuil sont probablement les plus follement débridés de toute l'œuvre de Tex Avery, et il n'y a donc rien d'étonnant à ce que leur structure fondamentale, ici étirée au maximum, se révèle avec plus d'évidence que jamais. Avec cette analyse et celles qui suivront, nous entendons donc discuter la manière dont Tex Avery met en jeu la question de l'espace, en lien avec la « maîtrise » que les personnages ont de la situation, et avec la thématique du monde renversé. Nous tenterons de comprendre d'où provient cette relative maîtrise des personnages, et ce, à partir de nos considérations précédentes sur le grotesque et le carnavalesque. Notre idée est que le maître d'un dessin animé de Tex Avery n'est jamais que le plus fou de tous et que, dans la démarche de brouillage permanent des frontières qui est celle de Tex Avery, une telle maîtrise ne peut se traduire que par un contrôle quasi-total des formes et structures mêmes du dessin animé.

Commençons par décrire ce qui se passe à l'écran. Le dessin animé s'ouvre sur un long travelling très disneyen d'une forêt où volent les oiseaux, sur fond de musique douce. Un petit écureuil gris, mignon à souhait, sort de derrière un arbre, un panier à la main. Il commence à gambader en ramassant des glands, le tout appuyé par un mickeymousing<sup>123</sup> exagéré. Mais voilà qu'une patte

---

<sup>123</sup>Le mickeymousing est un procédé sonore qui consiste en l'accompagnement musical des actions animées à l'écran. En résumé, il s'agit de faire prendre à la musique des inflexions qui accompagnent l'action et en permettent une meilleure lisibilité. Il ne s'agit pas tant d'essayer de produire, par le biais de la musique, un bruitage qui ressemble au bruit réel de l'action, mais plutôt un mouvement musical qui suggère le mouvement de cette action. Pour reprendre l'exemple

orange se pose sur l'un des glands que convoite le petit écureuil gris ; le plan s'élargit et Screwy apparaît. La musique semble se désarticuler pendant quelques instants dans un ensemble anarchique de notes et d'instruments. Screwy demande : « What kind of cartoon this is gonna be anyway ? »<sup>124</sup>. Le petit écureuil gris, maintenant en plan rapproché, se prend tendrement la queue dans les bras et commence à raconter son histoire, pleine d'amis aux noms tous plus kitschs les uns que les autres et à l'intrigue mièvre au possible. Screwy semble vite profondément dégoûté par ce qu'il entend et emmène bientôt notre petit écureuil disneyen derrière un arbre duquel s'échappe des signes évidents de lutte. Screwy réapparaît bientôt en s'époussetant les mains, s'appuie sur le tronc d'arbre et lance au public : « You wouldn't have liked the story anyway! »<sup>125</sup> et ajoute : « The funny stuff will start as soon as the phone rings »<sup>126</sup>. Il tend alors l'oreille et, bientôt, une sonnerie de téléphone retentit. Le véritable cartoon peut commencer.

Screwy se déplace d'un petit pas de danse vers la cabine téléphonique révélée par l'élargissement du plan. Screwy décroche et commence à discuter avec Meathead<sup>127</sup>, le chien qui sera son antagoniste dans trois des films de la série<sup>128</sup>. Screwy s'apprête à l'insulter, mais remarque le public, s'excuse, ferme la porte et coupe ainsi le son du cartoon. Il ne fait cependant pas usage de cette nouvelle intimité, puisqu'il se contente de tirer la langue au téléphone. Il raccroche et sort pour trouver Meathead qui arrive à toute allure, visiblement excédé. Screwy s'adresse encore au public et rit puis étire la truffe de Meathead dont il se sert pour sortir quelques notes avant de partir en courant. Screwy passe par le trou d'un arbre et ressort par un autre trou un peu plus haut. Au moment où arrive Meathead, il tire le trou du bas et Meathead s'encastre dans l'arbre dont le tronc suit maintenant les contours de la silhouette du gros chien. Screwy monte alors à un autre arbre que Meathead entreprend de scier. Screwy le salue, allongé maintenant à l'autre extrémité de la scie. Lorsque Meathead veut lui sauter dessus, Screwy l'évite et le gros chien rebondit sur la scie et est projeté en l'air. Il s'accroche à une branche (ce qui cause un bref mais visible allongement de ses bras). Screwy met en joue Meathead

---

de Michel Chion (M. CHION, «Le son », in P. Vimenet et M. Roudevitch (éds.), *Le cinéma d'animation*, Corlet-Télérama, CinémAction n°51, 1989, p.185), lorsqu'un personnage monte un escalier, il ne s'agit pas d'imiter le bruit de ses pas sur les marches, mais de proposer une musique ascendante qui suggère le mouvement de la montée. De même en ce qui concerne les accélérations, les rapetissements, etc. Il s'agit donc d'une musique partiellement narrative qui vise à renforcer le pouvoir de l'image.

<sup>124</sup>« Au fait, ça va être quel genre de cartoon ? ».

<sup>125</sup>« Vous n'auriez de toute façon pas aimé l'histoire ! ».

<sup>126</sup>« Les trucs marrants commenceront dès que la sonnerie de téléphone retentira ».

<sup>127</sup>Rappelons brièvement la signification des noms propres de nos deux personnages. « Screwy » est le diminutif de « Screwball » qui signifie « taré », voire « chtarbé » pour mieux en rendre le caractère familier. Les deux images de la visse (« screw ») et d'une balle de baseball (« ball ») sont assez régulièrement utilisées dans les cartoons de l'époque pour signifier que l'un des personnages est complètement fou. « Meathead », quant à lui, est un mot d'argot qui désigne une personne musclée mais stupide, une brute. Les sobriquets ont un rôle tout particulier dans le grotesque, comme le note Bakhtine : « Si un nom a une valeur étymologique *déterminée et consciente*, qui, de plus, *caractérise le personnage* qui le porte, ce n'est déjà plus un nom mais un *sobriquet*. Ce nom-sobriquet n'est jamais *neutre*, car son sens inclut toujours une *idée d'appréciation* (positive ou négative), c'est en réalité un *blason*. Tous les véritables sobriquets sont *ambivalents*, c'est-à-dire ont une nuance *élogieuse-injurieuse*. » (M. Bakhtine, *Op. cit.*, p. 455).

<sup>128</sup>Screwball Squirrel (1944), Happy-Go-Nutty (1944), et The Screwy Truant (1945).

avec un revolver et lui intime : « Hands up ! »<sup>129</sup> Meathead s'exécute et chute. Screwy, qui pense en avoir fini, jette son revolver dans le trou de l'arbre, dont Meathead ressort bientôt, le revolver à la main. L'écureuil s'enfuit jusqu'au bout d'une branche. Lorsque Meathead, qui le suit, y arrive, il ne trouve que la seule pancarte « Sucker ! »<sup>130</sup>. Des bruits de scie se font entendre et Meathead se retourne. Screwy scie la branche qui tombe, toujours avec Meathead dessus. Screwy part à toute allure en bas de l'arbre et fait mine de vouloir réceptionner le gros chien dans un filet, mais il retire celui-ci au dernier moment. Screwy embrasse Meathead et repart.

La course-poursuite de nos deux héros est soudain prise de saccades, de même que la musique qui accompagne la scène. Screwy se déplace alors vers le côté de l'écran et y trouve un tourne-disque qui saute. Il replace correctement ce dernier, reprend sa place devant Meathead et la course-poursuite peut reprendre. Screwy passe alors derrière un rocher d'où il sort une bombe qu'il donne à Meathead. Ce dernier, pris de terreur, creuse un trou, enterre la bombe et s'assied dessus. L'explosion le projette en l'air. Screwy fait à nouveau mine de vouloir le rattraper dans un filet ; sa course l'emporte toutefois au-delà de la falaise dont il tombe pour être réceptionné, en bas, par Meathead. Screwy l'embrasse puis l'enfonce dans le sol à coups de poing. Screwy s'enfuit et entre dans un tronc creux, au sol. Il ressort de l'autre côté et attend, une batte de base-ball à la main. Meathead arrive mais, avant de s'engouffrer dans le tronc, vérifie auprès de Screwy que ce dernier n'a pas l'intention de le frapper. Après confirmation de celui-ci, Meathead s'engouffre dans le tronc et ressort rapidement, éjecté par le coup de l'écureuil. Screwy s'enfuit encore, freine et réceptionne le visage de Meathead dans du papier tue-mouche. Lorsqu'il l'arrache, le visage entier reste collé au papier et laisse ainsi un espace blanc à l'avant de la tête de Meathead. Screwy voit sa tête démultipliée par la surprise. Il donne le papier à Meathead, l'air contrit, rit et repart. Screwy, seul, s'interroge : « Let's see, what is the next thing I do to that guy ? »<sup>131</sup>, soulève le coin de l'écran comme s'il s'agissait d'une feuille de papier et découvre, dans le coin inférieur gauche, sa propre image. Il se voit en train d'attendre Meathead, caché dans un tronc, une batte de base-ball à la main. Il lâche le coin de l'image et part prendre la pose qu'il vient d'entrevoir. Meathead arrive et l'accuse de vouloir encore le frapper, Screwy nie et dit qu'il attendait le tram. Celui-ci arrive en effet bientôt, dans le trou du tronc d'arbre. Screwy prend le tram, revient, assène un coup à Meathead et repart.

Screwy s'enfuit alors vers une plage où gît un bateau abandonné dans lequel entre Meathead. Screwy, à l'extérieur, peint la mer sur un carton qu'il fait tanguer à la fenêtre. Meathead verdit et part vomir. Screwy se moque de la crédulité de son opposant et agite le carton devant lui. Il devient vert à son tour et part en courant, non sans avoir déposé au préalable une pancarte marquée d'un « one

---

<sup>129</sup>« Les mains en l'air ! ».

<sup>130</sup>« Crétin ! ».

<sup>131</sup>« Voyons voir, quel est le prochain truc que je fais à ce type ? ».

moment please »<sup>132</sup>. De retour tous les deux, ils s'interrogent mutuellement sur leur état et repartent de plus belle. De retour en forêt, Screwy se jette dans un tonneau, bientôt rejoint par Meathead. Le tonneau dévale la pente dans un roulement de tambour qui n'est autre que l'œuvre de Screwy, comme le révèle un nouveau plan. L'écureuil joue ainsi la bande son de ce qui suit : le tonneau dévale une pente et s'écrase violemment sur un arbre, ce qui laisse Meathead groggy, de petits oiseaux au-dessus de la tête. Meathead n'en peut plus et demande au réalisateur d'en finir là. La lentille commence à se fermer mais est interrompue par Screwy qui propose de régler leur différend à cache-cache. Il déplace un arbre devant Meathead et lui intime de commencer à compter. Le plan se resserre alors que Meathead s'exécute, mais se rélargit bientôt, laissant apparaître Screwy, au premier plan, dans une chaise de réalisateur. L'arbre sur lequel est appuyé Meathead pour compter est maintenant placé sur des rails. Le train arrive et emporte Meathead qui, alors qu'il finit de compter, se retourne pour commencer à chercher. Le plan est coupé au moment où il s'apprête à passer sous le train pour nous montrer les réactions quelque peu horrifiées de Screwy, sur fond de bruitage d'accident. Screwy décide alors de révéler au spectateur son secret : « We was twins ! All the time ! »<sup>133</sup>. Les deux Screwy sont attrapés par le collet et on voit ainsi apparaître deux Meathead : « So was we ! »<sup>134</sup>. Revient alors le petit écureuil gris du début qui affirme : « My cartoon would have been cuter ! »<sup>135</sup>. Tous s'énervent et le dessin animé finit sur une bagarre générale.

Ce qui nous intéresse dans *Screwball Squirrel* c'est, bien évidemment, la manière dont est mise en jeu la logique carnavalesque. Cependant, afin de comprendre au mieux la manière dont celle-ci est mise ici en œuvre par Tex Avery, il nous faut prendre le temps d'analyser la manière dont sont traités espace et personnages. Ces deux dimensions sont ici éminemment liées et passent, notamment, par le statut des personnages en présence. Aussi commencerons-nous par analyser ces derniers, avant de lier nos analyses à celles de l'espace au sens large du dessin animé.

Ce qui frappe en premier lieu lorsqu'on porte son regard sur les personnage, c'est l'absolu pouvoir de Screwy (et l'absolue impuissance de Meathead). En effet, dès le début du cartoon, une fois débarrassé du petit écureuil disneyen, Screwy affirme sa maîtrise des événements qui auront lieu à l'écran. Non seulement il annonce à l'avance la sonnerie de téléphone, mais il tend l'oreille pour l'entendre, comme si celle-ci attendait son feu vert pour se déclencher. De même, la cabine téléphonique, comme d'ailleurs les différents éléments de décor, semblent apparaître à sa guise, au moment où ils peuvent lui être le plus utile. Il est certes classique pour les personnages de cartoon de

---

<sup>132</sup>« Un moment s'il vous plaît ».

<sup>133</sup>« Nous étions des jumeaux ! Tout le temps ! ». La grosse faute de conjugaison (« was », réservé aux première et troisième personnes du singulier, en lieu et place de « were » pour les autres personnes) n'a pour but que de souligner le parler populaire des protagonistes.

<sup>134</sup>« Tout comme nous ! ».

<sup>135</sup>« Mon cartoon aurait été plus mignon ! ».

tirer toutes sortes d'objets du néant (c'est le cas notamment ici des battes de base-ball), mais il s'agit ici des éléments du décor eux-mêmes. Outre la cabine téléphonique, on peut bien sûr penser au tram ou encore aux rails de fin de films. Cette maîtrise de l'environnement apparaît d'ailleurs explicitement à deux reprises, d'abord lorsque Screwy élève le trou inférieur d'un arbre de plusieurs centimètres pour empêcher Meathead d'y pénétrer ; ensuite lorsque, en fin de film, il prend un tronc d'arbre et le déplace pour permettre à Meathead d'entamer la partie de cache-cache.

Mais cette maîtrise du décor va plus loin encore : non content de disposer des éléments du décor, il dispose également des actions de Meathead. Celui-ci ne semble en effet pas avoir le choix de ses actions : lorsqu'il est convoqué par Screwy, il doit le suivre. En témoigne son accord pour la partie de cache-cache, mais aussi et surtout son entrée dans le tronc d'arbre creux au bout duquel il a pourtant vu Screwy l'attendre, une batte à la main. Cet élément apparaît cependant avec plus de clarté dans d'autres films de Screwy et nous laissons donc là ce point.

La maîtrise de Screwy s'étend, enfin, à la matière animée elle-même. Ce pouvoir apparaît d'abord de manière assez faible, lorsque Screwy piège le visage de Meathead dans du papier tue-mouche, mais il s'affirme ensuite bien plus fort, à travers la peinture de mer qui donne effectivement le mal de mer (il s'agit là d'un dessin en mouvement), où lorsqu'il soulève le bord de l'image pour regarder ce qui se passera ensuite. Cette maîtrise est donc une maîtrise des différents éléments du dessin animé : le dessin, le dessin en mouvement et l'enchaînement des feuillets qui permet la reproduction du mouvement à l'écran. Il ne s'agit bien sûr là que d'une vision imagée du dessin animé, comme en témoigne le fait que l'image qu'il observe en soulignant le coin de l'écran est en mouvement, et non à l'arrêt comme ce devrait être le cas s'il s'agissait bien de feuilles de papier<sup>136</sup>. Ceci étant dit, imagée ou pas, la maîtrise de Screwy sur l'élément animé est bien réelle. Il en maîtrise en effet jusqu'au bruitage (avec la scène de la chute du tonneau ou lorsqu'il ferme la porte de la cabine téléphonique) et aux cartons (lorsqu'il bloque la fermeture de la lentille, par exemple). On pourrait encore ajouter à cela un certain pouvoir sur la narration et le ton de celle-ci. Après-tout, c'est bien Screwy qui vient interrompre le dessin animé à la Disney qui s'annonçait et qui proclame à l'occasion que le spectateur n'aurait de toute façon pas aimé l'histoire. Tous ces éléments sont, finalement, résumés dans l'une des dernières scènes du film, où Screwy se tient dans une chaise qui est sans nul doute une chaise de réalisateur. Il regarde d'ailleurs à cette occasion la dernière scène de son affrontement qu'il a lui-même mis en scène du début à la fin. C'est en effet lui qui provoque Meathead et le force ainsi à apparaître,

---

<sup>136</sup>Emmanuel Siety note à propos de cette image : « Il ne s'agit pas ici d'une simple mise en abyme, en ce qu'on y observe aucun effet d'emboîtement d'une image dans une autre image ou d'un film dans un autre film. C'est plutôt d'auto-figuration qu'il faudrait parler. L'image se dote de propriétés fantaisistes que les images cinématographiques n'ont pas en réalité. Elle se montre *telle qu'elle n'est pas*, elle substitue temporairement à sa propre réalité une doublure imaginaire, une *fiction d'image*. » (E. SIETY, *Fictions d'images. Essai sur l'attribution de propriétés fictives aux images de films*, Presses Universitaires de Rennes, Rennes, 2009, p. 14). Nous ne pouvons ici que remarquer l'usage des termes de « doublure imaginaire » qui semble convenir parfaitement au contexte de nos analyses.

c'est lui qui refuse la fin demandée par Meathead et c'est lui, enfin, qui met tous les éléments en place pour l'accident final de Meathead.

Mais à quoi est due cette maîtrise quasi-parfaite de Screwy ? Nous voudrions avancer ici que la force de Screwy provient du fait qu'il est simplement l'élément le plus fou d'un monde renversé, c'est-à-dire d'un monde carnavalesque. Or, comme le rappelle Bakhtine, dans le carnaval, on destitue le pouvoir en place et on élit pour le remplacer un roi pour rire, le roi des fous. La fête a ainsi ses propres règles et son propre maître. Mais qu'est-ce qui nous permet d'avancer qu'il s'agit ici d'un monde carnavalesque ? Tout d'abord, dès les premiers instants, le film annonce lui-même qu'il est une satire, un monde parodique. Les premières secondes du dessin animé, nous y avons suffisamment insisté, sont une parodie évidente des films de Disney. Que ce soit sur le plan du graphisme, de la musique ou des personnages, tout est fait pour que transparaissent avec évidence les codes classiques de Disney. Or, cet univers gentillet de la parodie disneyenne est complètement désarticulé et éliminé par le personnage de Screwy, dont le nom, rappelons-le, signifie « chtarbé » ou « taré ». Nous l'avons souligné dans notre description : le petit moment de folie de musique au moment de l'apparition de Screwy, ainsi que l'élimination par ce dernier du petit écureuil Disney. Cette élimination est ce qui transforme radicalement le ton du dessin animé (et, à en croire Screwy, l'histoire) et il n'est donc pas anodin de la voir s'effectuer à travers une certaine violence. Il s'agit une fois encore de la bastonnade, cette fois-ci dirigée vers un personnage-type qui symbolise tout l'esprit d'une entreprise et reporte donc cette violence physique sur le plan symbolique de la libération de l'ordre établi (Disney représente, déjà à l'époque, un empire indéboulonnable de l'animation américaine). Il est toutefois à noter qu'il s'agit ici de parodier le dessin animé, et non plus le réel.

Mais il y a plus que ce premier moment. En effet, on retrouve tout au long du dessin animé la logique grotesque dont nous parlons depuis le début de ce travail. Le jeu de limitations/transgressions se fait en effet en permanence entre les deux protagonistes de notre dessin animé. L'espace y est en effet clos sur lui-même : si la scène est ouverte, les deux protagonistes ne se quitteront à aucun moment et restent globalement cernés dans un même lieu (la seule exception provient du coup de fil entre Screwy et Meathead, avec le montage alterné qui l'accompagne). Ainsi le caractère clos de l'espace est ici le fait de l'altérité : c'est parce que les deux antagonistes sont là que l'échappatoire est impossible. C'est principalement la narration que nous évoquions plus haut, prédéterminée et décidée par Screwy, qui clos l'espace. Mais au-delà de cette relative unité spatiale, c'est surtout l'espace diégétique qui voit ses limites mises à mal (et, comme de juste, souligné par cette mise à mal). Que ce soit par les fréquentes adresses de Screwy au spectateur ou par les autres éléments déjà évoqués plus haut (scène de la cabine téléphonique, du tonneau, ou encore du soulèvement du coin de l'image), Tex Avery nous met en permanente situation de recul vis-à-vis de ce qui nous est montré. La maîtrise de Screwy que nous avons évoquée ci-dessus ne fait qu'affirmer encore ce point : les différents

éléments du dessin animé nous sont montrés dans une mise en abyme quasi-constante et insistent sur la transgression non-naturelle des limites fixées. En d'autres termes, ce qui donne l'impression de maîtrise de Screwy, ce n'est autre que sa faculté à transgresser les limites habituelles du cartoon. Ainsi se rejoignent traitement de l'espace et statut des personnages.

S'affirme aussi que nous avons bien affaire à un monde renversé. Le carnaval est le double de la société (un double qu'elle crée d'ailleurs elle-même) ; il est un moment où le peuple parodie le monde dans lequel il vit, où les passions contenues se déchaînent, où le pouvoir en place est destitué, où l'on reconstruit de nouvelles règles. Le peuple joue à être la caricature de lui-même, et il explicite ainsi les règles qui le contiennent d'ordinaire et les subvertit en permanence, ouvertement. Les mises en abyme sont ici le dessin animé qui caricature le dessin animé. Tex Avery ne fait pas que se moquer de Disney. Avec ce début de film, il affirme le monde établi du dessin animé dont Screwy va expliciter les structures profondes, dont il va caricaturer les règles habituelles qu'il va alors allégrement transgresser. La fin du film est à cet égard très parlante. Une fois le dessin animé achevé et l'antagoniste vaincu, Tex Avery met en évidence le dédoublement dont le spectateur a été témoin à travers celui de ses personnages. C'est pourquoi tant Meathead que Screwy se retrouvent affublés d'un jumeau (outre l'effet comique d'un retournement de situation sur un autre retournement de situation). C'est aussi pourquoi le petit écureuil disneyen doit faire son retour : le retour de l'ordre premier (qui est mis en évidence avec la phrase de l'écureuil<sup>137</sup>) rappelle que le cartoon entier était une parodie. Plus, le film pousse le vice jusqu'à souligner qu'il ne s'agissait pas que de moquer Disney, puisque seuls les personnages de Tex Avery se sont dédoublés. Les retournements sont multiples, tout comme le sont caricatures et mises en abyme.

Dans ce contexte apparaît clairement la force de Screwy. Il est fou, c'est-à-dire qu'il peut être parfaitement paradoxal, parfaitement ambivalent. Le dessin animé ne se moque de lui-même qu'en s'affirmant en tant que tel, aussi le personnage est-il aussi le réalisateur, le moqueur est aussi le moqué. Screwy est bien le maître du monde animé comme on est roi du carnaval, parce qu'il vient couronner de son ambivalence parfaite la grande vision du monde parodique du peuple.

Dans ces pages nous avons tenté de mettre en évidence une première fois la manière dont les dessins animés de la série des *Screwy Squirrel* mettaient en jeu toutes les différentes caractéristiques que nous avons abordées jusqu'ici. Nous avons tenté de montrer que, dans la logique grotesque qui est celle de Tex Avery, la mise en abyme joue un rôle important. Nous avons surtout tenté de montrer comment étaient liées les notions d'espace, de personnage, et de maîtrise avec la thématique plus générale de ce travail. Nous allons maintenant tenter d'affiner ces analyses et de leur donner de la

---

<sup>137</sup>« Mon cartoon aurait été plus mignon ! ».

profondeur à travers notre dessin animé suivant : *Happy-Go-Nutty*, qui illustre plus complètement encore les raisons de la toute-puissance de Screwy.

## *Happy-Go-Nutty* (1944)

Notre deuxième arrêt dans la série des *Screwy Squirrel* sera le dessin animé de 1944, *Happy-Go-Nutty*. Ce dernier sera pour nous l'occasion de développer plus avant les différents points repérés dans le premier film de Screwy l'écureuil et de tenter d'en appuyer un peu plus les conclusions. *Happy-Go-Nutty* fait en effet apparaître des structures assez proches de son prédécesseur, sous un angle légèrement différent toutefois. Nous commencerons donc, comme de coutume, par une description assez détaillée de notre dessin animé, avant d'en analyser différentes caractéristiques parmi lesquelles les questions de mise en abyme, de grotesque et de carnavalesque, d'espace et, enfin, de maîtrise, jouent un rôle central.

Une fois n'est pas coutume, le premier élément saillant de notre dessin animé intervient avant même son ouverture proprement dite, c'est-à-dire dès le générique, lors duquel l'apparition du carton annonçant le personnage de Screwy provoque un changement dans la musique qui ne semble pour un moment plus que faite de bruits, tous plus ou moins liés aux expressions de folie dans les dessins animés de Tex Avery (bruits de coucou et de flûte à coulisse, entre autres). Cette folie initiale se retrouve dès l'ouverture du cartoon puisque apparaît une grille sur laquelle figure la pancarte suivante : « Crackpot County. Nut House »<sup>138</sup>, et un peu plus haut, « Moron Manor. Thru these portals pass the screwiest squirrels in the world »<sup>139</sup>. Un fondu enchaîné et un violent zoom arrière nous montrent le bâtiment en question, dont les différents immeubles forment le mot « Nutz ». Tout contribue donc, d'entrée, à insister sur la folie des personnages qui vont nous être montrés.

Le premier d'entre eux n'est autre que Screwy, enfermé dans une cellule dont il ouvre délicatement la porte pour regarder à droite et à gauche. Lorsqu'il est bien convaincu d'être seul, il rentre dans sa cellule, ferme la porte et commence à en scier l'un des barreaux. Il part en courant et se retrouve dans la cour de l'hôpital psychiatrique dont la grille est ouverte. Il l'escalade néanmoins pour sauter de l'autre côté et s'adresser au public : « Those guys think I'm crazy... and I am ! »<sup>140</sup>, coiffe un chapeau de Napoléon, remue ses lèvres avec son doigt (pour faire ble-ble-ble), se met des coups de marteau sur le crâne, se tire la bouche, se frappe contre une enclume et part en faisant du vélo (sans vélo) dans les airs. Il s'arrête devant un levier rouge marqué « tirer » et y pose sa main. On

---

<sup>138</sup>« Territoire du pot fendu. Maison de dingue ». Il est impossible de rendre ici le langage à la fois familier et imagé qu'utilise Tex Avery. Le pot fendu est encore une image classique qui signifie la folie. Le nom (aussi parfois adjectif) « nut », qui veut dire « noix » renvoie lui aussi à la folie. Le titre-même du dessin animé est un jeu de mots sur l'expression « Happy go lucky », qu'on peut traduire par « les heureux font des chanceux ». L'expression désigne plus généralement quelqu'un de toujours heureux, peu importe ce qui lui arrive. Dès lors, le titre de notre dessin animé pourrait être plus justement traduit par « heureux les simples d'esprit ». Cette nouvelle traduction met en évidence la proximité entre folie et stupidité dans le champ du grotesque.

<sup>139</sup>« Manoir aux crétins. Par ces portes passent les écureuils les plus tarés de ce monde ».

<sup>140</sup>« Ces types pensent que je suis fou... et je le suis ! ».

nous montre alors la niche de Meathead, marquée d'un « Nut catcher »<sup>141</sup>, qui s'active de tous les côtés en une alarme aussi folle que violente. On y distingue une énorme sonnerie, un coucou, un pistolet, des coups de marteau, etc. Meathead rejoint alors Screwy devant le levier d'alarme qu'il vient de tirer. Screwy explique à Meathead qui il est et le défie de l'attraper. Il fait alors un nœud avec les oreilles de Meathead, l'embrasse, lui met des coups de marteau et s'enfuit sur le dos d'un cheval-jouet.

La poursuite commence mais Meathead perd vite la trace de Screwy. Il croise ce dernier, allongé contre une pierre mais ne le reconnaît pas. Screwy demande au gros chien à quoi ressemble celui qu'il poursuit et s'il pense qu'il pourrait reconnaître son portrait. Il sort alors un cadre vide, met son chapeau de Napoléon et prend la pose dans le cadre, tout en tenant celui-ci de la main droite. Meathead reconnaît en effet que c'est bien là l'image de celui qu'il poursuit, et Screwy lui indique que l'individu en question est parti à gauche et qu'il faut sauter une barrière. Meathead s'exécute et tombe dans le vide. En bas, Screwy s'est fait crieur de journaux et annonce un « corny old gag »<sup>142</sup> en gros-titre. À l'approche de Meathead, il se décale (d'un pas exagérément long) puis, une fois Meathead écrasé au sol, lui tend un journal et s'enfuit. Le journal relate la chute de Meathead avec la photo de ce dernier et, en gros-titre : « Sucker !! »<sup>143</sup>.

Nouvelle scène. Meathead suit les traces de pas de Screwy qu'il renifle assidûment. Arrivé à un croisement, les traces se divisent en deux. Meathead suit l'un des chemins tandis que sa truffe prend, seule, l'autre. Screwy écrase la truffe d'un grand coup de marteau (non sans que celle-ci ait, au préalable, affiché une expression de terreur muette). La truffe repart en couinant et vient se réfugier sous la peau du museau de Meathead d'où elle ressortira bientôt prudemment pour reprendre sa place. On retrouve ensuite Meathead en train de peindre une bombe qu'il donne à Screwy en la présentant comme une pomme. Screwy mange la bombe-pomme accompagné du bruitage d'une pomme croquée et il en jette finalement le trognon. Meathead, qui observait la scène, ramasse le trognon et le porte à sa bouche lorsque la bombe explose. Screwy (en chapeau) rit et part se terrer dans un trou d'arbre d'où il est vite repoussé, laissant son chapeau à l'abandon. Meathead arrive, voit le chapeau devant le tronc et décide d'y plonger la main. Il en ressort un putois qu'il renifle puis fuit avec dégoût. Le putois sort alors une pancarte qui indique « B.O »<sup>144</sup>.

La poursuite a repris lorsqu'un téléphone sonne. Screwy s'interrompt pour répondre. Il dit à plusieurs reprises : « You don't say ! » puis raccroche. Lorsque Meathead lui demande qui était au bout du fil, Screwy répond « He didn't say ! »<sup>145</sup>, lui presse le nez et repart, puis revient, recommence

---

<sup>141</sup>« Attrapeur de dingue », l'appellation est ici dérivée de celle qui désigne les hommes de la fourrière, les « dog catchers ».

<sup>142</sup>« Vieux gag ringard ».

<sup>143</sup>Le terme désigne un idiot crédule. Il est parfois suggéré par la seule image d'une sucette, puisque le terme signifie littéralement « suceur ».

<sup>144</sup>Soit « Body Odor », « odeur corporelle » qui renvoie généralement à une mauvaise odeur, souvent liée à la transpiration.

<sup>145</sup>L'expression, assez familière, signifie littéralement « Tu ne dis pas », mais elle signifie plutôt quelque chose comme « ce n'est pas possible ! ». Dans la deuxième occurrence de cette scène, elle signifie : « Il ne m'a pas dit ». Il s'agit donc d'un jeu de mots sur l'expression dans son sens littéral et dans son sens familier.

et repart encore. Meathead veut le suivre mais trébuche. Screwy arrive avec des médicaments qu'il lui fait avaler. Quand Meathead demande à quoi servent lesdits médicaments, Screwy répond qu'ils sont pour le mal de tête. Meathead dit ne pas avoir mal à la tête, ce à quoi Screwy répond par un « Yes you haaaave ! »<sup>146</sup> et lui assène un très gros coup de marteau qui aplatit le visage de Meathead. Celui-ci semble bientôt avoir disparu (pendant que la caméra se focalisait sur l'expression hilare de Screwy) mais réapparaît derrière ce dernier qu'il enferme dans un sac, charge sur son épaule et emmène avec lui. Il tombe alors nez-à-nez avec Screwy, ouvre son sac pour en découvrir un deuxième. Il s'effraie puis attrape un des deux écureuils qu'il place dans une poubelle marquée d'un « for extra squirrels »<sup>147</sup>. Il revient à Screwy pour dire : « This picture is screwed enough without two of you ! »<sup>148</sup>. Screwy, énervé, lui dit d'aller se faire voir, en utilisant l'expression « go lay an egg » qui signifie littéralement « va pondre un œuf ». Ce sur quoi Meathead s'exécute et rapporte un œuf que Screwy, d'abord surpris, lui envoie ensuite au visage.

La fuite reprend. Arrivés à un endroit où le chemin se divise en trois, les deux protagonistes se démultiplient et empruntent les trois chemins en même temps puis, conscients du problème, reviennent en arrière pour n'en choisir qu'un. Ils s'engouffrent alors dans une grotte et l'écran s'assombrit jusqu'à devenir tout à fait noir. Des bruits de frein puis de vaisselle et, enfin, le rire de Screwy viennent nous informer sur ce qui se passe probablement. Screwy réapparaît à la faveur d'une allumette et dit : « Sure it was a funny gag ! Too bad you couldn't see it ! »<sup>149</sup>. Meathead apparaît alors ; Screwy souffle l'allumette et les deux héros ressortent de la grotte. Ils s'arrêtent cependant assez vite devant une glacière Coca-cola et prennent le temps de boire un coup. Ils éructent un petit rot et repartent. Arrivés à un nouvel arbre, tandis que Meathead cherche de la main Screwy qui s'y était engouffré, ce dernier ressort des buissons derrière Meathead, un casque militaire sur la tête, quelques petits branchages de camouflage sur le corps et un couteau à la main. Il fait « chut » au public, et indique « commando stuff »<sup>150</sup>, puis se jette sur Meathead qu'il accable de nombreux coups de couteau. Screwy révèle alors que la lame n'était que du caoutchouc et le prouve en l'essayant sur lui tout en riant.

Screwy, à nouveau en fuite, s'arrête devant une boîte incrustée de deux trous pour les yeux et qui proposent de regarder de jolies femmes en petite tenue. Screwy y colle les yeux quand Meathead émerge de la boîte, un fusil à la main, fusil dont les deux canons sont collés aux yeux de Screwy. Celui-ci, dont la tête s'est multipliée sous l'effet de la surprise, évite de justesse le tir et repart. Les deux protagonistes passent alors devant le carton de fin qu'ils dépassent puis rejoignent en marchant.

---

<sup>146</sup>« Oh que siiii ! ».

<sup>147</sup>« Pour écureuils excédentaires ».

<sup>148</sup>« Ce film est suffisamment taré sans que vous soyez deux ! ».

<sup>149</sup>« Sûr que c'était un gag marrant ! Dommage que vous n'avez pas pu le voir ! ».

<sup>150</sup>« Trucs commando ».

Puisque le dessin animé est fini, ils se serrent la main et partent chacun de leur côté quand Screwy s'interrompt pour demander à Meathead pourquoi il l'a poursuivi durant tout le cartoon. Meathead répond : « Because you're crazy, you think you're Napoleon. But you're not ! I am! »<sup>151</sup>. Il enfle alors son chapeau, se remue les lèvres, se met des coups de marteau, enfourche son cheval-jouet et traverse le carton de fin comme s'il s'agissait d'une simple toile. Screwy reste et dit au spectateur : « You know, I like this ending, It's silly ! »<sup>152</sup> et part d'un dernier éclat de rire.

On retrouve, dans *Happy-Go-Nutty*, les mêmes caractéristiques que dans *Screwball Squirrel* : la mise en évidence d'une certaine forme de maîtrise de ce qui se passe à l'écran par l'un des personnages, ainsi que du lien de cette maîtrise avec le statut du personnage et, en l'occurrence, avec sa folie. Comme c'était le cas dans une majorité des dessins animés que nous avons analysés jusqu'ici, le cartoon s'ouvre sur un lieu, surdéterminé par des pancartes qui en indiquent la fonction, ainsi que par la forme-même du lieu. Nous noterons également qu'il s'agit une fois de plus d'une prison, soit d'un lieu qui a pour fonction principale d'être clos. Comme souvent également, ce qui nous est montré est la tentative de fuite hors de cet espace clos. Cependant, à la différence des autres dessins animés traités jusqu'à présent, l'évasion semble ici aboutir. Cette évasion devenue possible n'est pas sans lien, on le verra, avec le statut particulier de Screwy, mais nous développerons ce point un petit peu plus loin. Nous désirons d'abord remarquer que cette évasion du lieu premier n'est cependant pas une évasion hors de l'espace diégétique lui-même, puisque le carton de fin viendra bel et bien marquer la fin du dessin animé. Ce point serait probablement facile à évacuer si nous n'avions pas pu montrer au cours de ce travail les multiples liens qui unissent l'espace de la diégèse et celui de la fiction. Il apparaît alors que, comme souvent, l'aspect clos de l'espace n'apparaît que dans la transgression de la frontière et que cette même transgression n'est possible que parce que les frontières préexistantes y sont révélées. Mais laissons là ce point que nous avons déjà longuement traité ailleurs.

Revenons à ce qui semble permettre l'évasion de l'écureuil, soit son statut dans la fiction. Notre hypothèse, comme pour *Screwball Squirrel*, est que Screwy est en totale maîtrise de son environnement parce que ce dernier n'est autre que le monde renversé du carnaval et que Screwy en est l'élément le plus fou, le roi de la fête. Contrairement à notre dessin animé précédent, la folie de Screwy est ici explicitement soulignée. On retrouve l'écureuil enfermé dans un hôpital psychiatrique (qui multiplie les références à cette folie sur plusieurs pancartes et même jusqu'à la forme des bâtiments eux-mêmes). Les personnages feront également plusieurs fois référence à la folie de Screwy, qui s'exprimera d'ailleurs de manière très imagée (et exagérée) lors de sa première adresse au public à la sortie de l'hôpital. Apparaissent en effet à cette occasion divers signes classiques : les coups de

---

<sup>151</sup>« Parce que tu es fou, tu crois que tu es Napoléon. Mais tu ne l'es pas ! C'est moi ! ».

<sup>152</sup>« Vous savez, j'aime bien cette fin, elle est sottée ! ».

marteau sur la tête et les frappes de cette même tête sur une enclume<sup>153</sup>, les mouvements de lèvres avec le doigt, le vélo imaginaire, etc.

Par ailleurs, Screwy est assez clairement le maître du jeu du film. C'est lui-même qui actionne le levier d'alarme pour faire venir Meathead ; c'est donc lui qui décide de la course-poursuite qui va avoir lieu et c'est également lui qui décidera de la fin du cartoon en passant devant le carton de fin. Or, on sait, après avoir vu *Screwball Squirrel* où Screwy empêchait la lentille de venir terminer le dessin animé, que Screwy peut décider d'ignorer les fins annoncées. Il est aussi celui qui décide de ce qui va se passer ; en témoignent les médicaments contre le mal de tête qui *précèdent* les coups de marteau. Sa maîtrise va cependant bien au-delà de ces simples limites narratives. Comme souvent, Screwy va persécuter son antagoniste durant tout le cartoon en disposant pour cela à sa guise de divers objets où lieux. Il sort ainsi de nulle part son chapeau, un cadre de peinture, un journal, un costume de commando, un marteau, un cheval-jouet ou des médicaments et ne semble pas éprouver plus de difficultés à se déplacer dans l'espace. Il se retrouve ainsi à rouler en l'air sur un vélo imaginaire, à dédoubler ses traces de pas pour leur faire suivre deux chemins différents, se retrouve en haut de la falaise et, quelques instants plus tard seulement, en bas, alors que Meathead n'a pas encore eu le temps de chuter entièrement, etc. Screwy va même jusqu'à se dédoubler purement et simplement lorsqu'une première version de lui-même se retrouve capturée par Meathead. Tous les éléments du cartoon semblent à son entière disposition, comme en témoignent ces fréquentes adresses au spectateur qui viennent souligner l'un de ces moments de plein pouvoir. L'exemple le plus clair en est sans doute la bombe peinte en pomme que lui tend Meathead et dans laquelle il croque sans difficultés tandis que Meathead en subira pleinement l'explosion. Screwy est donc bel et bien fou *et* il est aussi celui qui maîtrise de manière évidente les différents moments du cartoon. Si ces points ne semblent donc pas faire ici débat, reste à démontrer que les personnages évoluent bien dans un monde renversé, tel celui du carnaval.

Plusieurs éléments nous permettent de conclure à une telle idée. Tout d'abord, l'évasion hors de l'hôpital a tout de la scène jouée, et même, surjouée. En effet, on voit Screwy ouvrir sa cellule une première fois avant d'y rentrer pour en scier les barreaux, de même qu'on le voit escalader une grille inutilement puisque la porte en est grande ouverte. C'est d'ailleurs Screwy lui-même qui, comme nous l'avons déjà dit, appellera Meathead pour commencer leur course-poursuite. Enfin, la fin du dessin animé sera décidée comme d'un commun accord. On peut également souligner à ce sujet la scène assez explicite de l'attaque « commando » de Screwy sur Meathead. Ce qui paraît être une scène assez atroce de meurtre par surprise, au couteau, n'est en fait qu'un faux, puisque le couteau, comme la montre Screwy lui-même, n'est qu'en caoutchouc. Il s'agit là d'une espèce de complicité avec le

---

<sup>153</sup> Symbole de folie courant dans les dessins animés de l'époque.

spectateur sur le spectacle qu'il regarde : le public sait que ce qu'il voit n'est pas réel. Le dessin animé se fait fort de le savoir également et d'entretenir, notamment par les apartés de Screwy, une certaine distance vis-à-vis de ce qui est montré. Cette idée culmine dans la scène de la grotte où seul Screwy peut nous promettre qu'il y a bien eu là un gag hilarant que l'on n'aura malheureusement pas pu voir.

Cet aspect de mise en scène pourrait cependant passer pour un « simple » gag réflexif si ne venaient s'y ajouter de nombreux éléments typiques de l'esthétique grotesque. On retrouve ainsi les références au bas-corps, au dégoûtant et au non-noble comme avec l'épisode du putois qui met en avant son odeur corporelle (à travers la pancarte B.O.), à travers les rots, ou à travers la référence clairement érotique de la boîte à images en fin de film. On retrouve également les dispositions particulières du corps grotesque dont les limites avec le monde sont poreuses. Le moment de prise d'indépendance de la truffe de Meathead qui voit celle-ci devenir un chien à part entière est en cela très marquant. Les différentes parties du corps grotesque peuvent typiquement se détacher, devenir indépendantes, voire même se transformer en d'autres créatures. On notera également l'importance du langage familier, à la limite entre l'injure et la louange, comme les nombreux termes employés pour décrire la folie. Tous, familiers et plutôt injurieux, voient leur sens se modifier à mesure que la folie semble être érigée en valeur positive. Mais nous reviendrons sur ce dernier point dans le prochain paragraphe. Sur le langage encore, on remarquera les fréquents jeux de mots et, notamment, sur la littéralité de certaines expressions. On peut penser à ce sujet à l'exemple du coup de téléphone où Screwy prend littéralement l'expression « you don't say ! », ou au moment où il envoie au diable Meathead en lui disant « go lay an egg ». Ces jeux sur la langue, et la langue familière en particulier (notamment au travers d'expressions populaires), sont un autre trait typique du grotesque. On notera encore en passant les fréquents rires de Screwy, les quelques démultiplications (de têtes sous l'effet de la surprise, de corps entier quand le chemin se divise, ou pures et simples quand Screwy est à la fois dans le sac de Meathead et devant lui), ainsi que la présence de costumes (le chapeau de Napoléon ou l'ensemble « commando » de Screwy). Lorsqu'ils sont mis ensemble, ces éléments sont une parfaite illustration de la manière dont est construit le carnaval : il s'agit d'une *mise en scène* de la société par elle-même, c'est-à-dire d'une mise en évidence, à travers les *costumes*, les *masques* et la *parodie* des travers de la société, des règles invisibles qui la régissent et de leur transgression simultanée, transgression notamment rendue possible par le *rire* et la *violence*. La société, en d'autres termes, se transforme en son *double grotesque*, en une version exagérée et entièrement explicite d'elle-même.

Mais il nous reste à éclaircir un dernier point, à savoir celui du lien entre maîtrise dans le dessin animé, folie et monde carnavalesque. Ce dernier point peut être mis en évidence à travers le statut de Meathead, retourné en fin de film. En effet, si Screwy apparaît complètement dominateur tout au long du cartoon, deux moments viennent contredire sa pleine puissance. D'abord, au moment

de son dédoublement où, après un moment de surprise bien légitime, Meathead évacue l'un des écureuils dans une poubelle qui apparaît bien à propos et n'est d'ailleurs dévouée qu'à l'action en train de se dérouler puisqu'elle est spécifiquement destinée à recevoir les « écureuils surnuméraires ». Ensuite, dans l'avant-dernière scène du film, c'est Meathead qui va tendre un piège à Screwy et non l'inverse. S'il n'arrive pas complètement à ses fins, Meathead est tout de même parvenu, fait exceptionnel, à faire dévier la course de Screwy pour l'attirer vers un élément du décor qui est pleinement dévoué au gros chien Meathead. Ces deux éléments qui semblent venir contredire la logique d'ensemble du cartoon sont élucidés par la fin du dessin animé qui révèle que le plus fou des deux, donc aussi celui qui maîtrise le mieux le cartoon, n'est peut-être pas celui qu'on croit. Le pouvoir que donne, dans le contexte du dessin animé, la folie, est d'ailleurs rendu explicite immédiatement puisque, après la révélation explicite de Meathead, celui-ci traverse l'écran de fin comme une vulgaire toile tendue. Une fois de plus, Screwy viendra souligner l'aspect ridicule et idiot d'une telle fin, mais sous un angle positif puisqu'il semble heureux de voir le cartoon se terminer de la sorte. Le monde du cartoon tel que présenté dans *Happy-Go-Nutty* semble donc bien être le monde renversé du carnaval et, ainsi, il en suit également les règles. Le plus fou peut ainsi se faire élire roi et devenir le maître à jouer de l'univers délirant qui a été créé. La force de ce film nous semble donc être sa faculté à présenter la logique averyenne du grotesque sous un nouvel angle, celui de la folie triomphante.

Nous voudrions, pour terminer, analyser la manière dont nos différentes caractéristiques s'entremêlent et se renforcent les unes les autres. Cette analyse s'appuiera sur celle de notre dernier dessin animé : *The Screwy Truant*.

## *The Screwy Truant* (1945)

*The Screwy Truant* est le troisième film qui tourne autour du personnage de Screwy l'écureuil. Notre objectif avec ce troisième épisode est simple : nous désirons appuyer une dernière fois les points que nous avons mis en avant dans *Screwball Squirrel* et dans *Happy-Go-Nutty*, c'est-à-dire la construction du monde du cartoon comme monde carnavalesque et le statut des personnages dans un tel univers. Nous commencerons donc par décrire notre dessin animé avant d'en analyser les points les plus marquants de sa logique carnavalesque et, notamment, les questions d'espace, de corps et de matière animée.

Le premier plan de notre dessin animé nous montre une petite école, sur le chemin duquel les élèves se pressent. On nous montre la pancarte qui trône au-dessus de l'entrée : « Little ~~Red~~ School House »<sup>154</sup> et une autre qui note : « Technicolor red has gone to war »<sup>155</sup>. On nous montre alors Screwy, appuyé sur un arbre un peu plus loin. Il sort du matériel de pêche de derrière l'arbre, se moque des élèves forcés de se rendre à l'école et s'en va pêcher. La caméra s'arrête sur un arbre duquel émerge Meathead qui brandit une pancarte « truant officer »<sup>156</sup> qui le désigne, puis qu'il retourne sur un « Sh-sh !! »<sup>157</sup> qu'il accompagne d'un mime destiné au public. Il passe alors d'un arbre à un autre sur la pointe des pieds. Il se cache derrière deux arbres bien trop fins. Son postérieur dépasse d'un premier arbre, à gauche, sa tête d'un autre, quelques mètres plus à droite. Il tente ensuite de passer d'un arbre au suivant, morceau par morceau. Son chapeau fait d'abord le chemin seul, puis sa tête, son corps, suivi de sa queue qu'il remet en place une fois que celle-ci est arrivée à destination.

Alors que Screwy pêche tranquillement, il retire sa ligne de l'eau et y voit Meathead, accroché à la ligne. Après un court dialogue sur la non-présence de Screwy à l'école, celui-ci coupe la ligne et s'en va. On retrouve bientôt Meathead qui flaire la piste de Screwy, mais ce dernier arrache la truffe du gros chien, la place sur un tee de golf et la swing au loin. La truffe arrive dans un trou du parcours auquel arrive bientôt Meathead qui y plonge la main. Il en ressort une balle de golf qu'il place fièrement à la place de sa truffe. Il fait demi-tour lorsqu'il remarque son erreur, mais Screwy a déjà repris possession de la truffe qu'il dépose sur une enclume et frappe violemment d'un coup de maillet. La truffe s'enfuit en gémissant, se cache sous la peau du museau de Meathead et en ressort pour aboyer<sup>158</sup>. Meathead est soudain pris de peur et tente de s'éloigner, mais reçoit une enclume sur la tête, visiblement lancée depuis là où se trouvait Screwy. Une bosse pousse sur le crâne de Meathead et prend la forme d'une enclume. Meathead s'énerve et se lance à la poursuite de Screwy.

---

<sup>154</sup>« La petit école rouge ».

<sup>155</sup>« Le rouge technicolor est parti à la guerre ».

<sup>156</sup>L'expression n'a pas vraiment d'équivalent en français, mais il s'agit simplement de celui qui est chargé de récupérer les élèves qui font l'école buissonnière.

<sup>157</sup>Il s'agit bien évidemment de l'onomatopée pour « chut » en anglais.

<sup>158</sup>On retrouve ce gag, sous une forme légèrement différente, dans *Happy-Go-Nutty*.

Arrivé à un arbre troué à sa base, Screwy s'y réfugie. Lorsque Meathead arrive, il y plonge la main et en tire une longue queue d'écureuil. Il continue de tirer et sort ainsi plusieurs kilomètres de queue du tronc d'arbre. Un mouvement de caméra nous montre Screwy, allongé auprès d'un énorme rouleau de queue, marqué « 500 yds. of phoney squirrell tail »<sup>159</sup>. À la fin de cette interminable queue, une étiquette proclame : « Long darn tail – wasn't it !! »<sup>160</sup>. Un peu plus loin on retrouve Screwy en train d'éparpiller des punaises. Lorsque Meathead arrive il se crève une patte (comme on crève un pneu) sur les punaises, s'arrête et ouvre une poignée à son arrière-train comme si ce dernier était un coffre. Un plan rapproché nous montre, dans cet arrière-train/coffre, une patte de rechange (marquée d'ailleurs d'un « Spare foot »<sup>161</sup>). Screwy s'exclame : « Oh brother ! Now I've seen everything ! »<sup>162</sup>, passe derrière un arbre dont il ressort, une batte à la main, et siffle pour appeler Meathead. Rentrent alors dans le champ un petit chaperon rouge qui hurle, poursuivi par le grand méchant loup. Les deux personnages traversent le champ à plusieurs reprises, avant que Screwy interrompe le Loup pour lui dire qu'il est dans le mauvais cartoon. Il tire d'ailleurs le carton-titre pour l'en convaincre, puis le carton qui annonce la série des *Screwly Squirrell*. Le Loup s'exclame : « Another corny B picture, hey ! »<sup>163</sup>. Screwy s'énerve et le met en garde : « If you were my size, I'll punch you right in the face ! »<sup>164</sup>. À ces mots le Loup rapetisse pour être à la taille de Screwy qui rapetisse à son tour et s'enfuit.

Screwly va vers une petite maison qu'une pancarte annonce comme la maison de mère-grand. Screwly reprend sa taille sur le pas de la porte où il lit brièvement une note laissée par mère-grand : « Closed. Gone to Lockheed. Granny »<sup>165</sup>. Screwly retire le feuillet et entre, bientôt suivi par Meathead. À l'intérieur Screwly attend Meathead au lit, déguisé en mère-grand. Il indique au chien le dessous du lit. Lorsque Meathead y plonge il y heurte quelque chose. Il ressort, une bosse sur la tête et un casque à la main. Screwly lui prend le casque des mains et lui assène un nouveau coup. S'ensuit une course-poursuite à travers le salon où sont ouvertes quantités de portes, aux murs aussi bien qu'au sol et au plafond. Screwly s'échappe enfin par la porte d'entrée qui, lorsque Meathead veut l'emprunter, se révèle n'être qu'un mur sur lequel une pancarte ironise : « Imagine that, no door ! »<sup>166</sup>. Screwly réapparaît alors, sortant de l'espace entre la porte et le mur intérieur de la maison. Screwly insulte Meathead qui prouve son pedigree en sortant un album de famille qu'ils vont alors feuilleter ensemble.

<sup>159</sup>« 500 yards [soit 457,2 mètres] de fausse queue d'écureuil ».

<sup>160</sup>« Sacrement longue queue, n'est-ce pas ?! ».

<sup>161</sup>« Patte de rechange », donc.

<sup>162</sup>« Oh, mec ! Maintenant j'aurais tout vu ! ».

<sup>163</sup>« Encore une série B ringarde, hein ! ».

<sup>164</sup>« Si tu faisais la même taille que moi, je t'enverrai un pain en plein face ! ».

<sup>165</sup>« Fermé. Partie chez Lockheed. Mère-grand ». Comme dans *Swing Shift Cinderella*, il s'agit ici de l'entreprise aéronautique, très active lors de la Seconde Guerre mondiale. Elle est ici présente, contrairement au dessin animé précité, sous son vrai nom.

<sup>166</sup>« Imaginez ça, pas de porte ! » Le gag est ici le même que dans *Red Hot Riding Hood*.

On y voit plusieurs chiens dont le nom est prétexte à jeux de mots littéraires, exemplifiés par les images<sup>167</sup>. Screwy dit alors au public : « You know, I like him, he's silly ! »<sup>168</sup>, souffle dans un sans-gêne qui se termine par un maillet et repart.

La course-poursuite reprend à l'extérieur de la maison, mais Meathead s'arrête d'un coup devant un mini-studio photo. Il y entre fièrement, son chapeau sous le bras. Le flash nous révèle que, derrière le rideau, Screwy lui a donné un coup de marteau. Meathead sort groggy du studio, son cliché à la main. On y voit effectivement Screwy lui asséner un nouveau coup de marteau sur le crâne. Un peu plus loin Screwy saute d'un plongoir dans une mare. Meathead tente de le suivre, mais Screwy la retire comme s'il s'agissait d'une couverture. Il klaxonne sur la truffe de Meathead et repart encore. Screwy arrive alors devant une grange à moitié peinte. Il utilise le pinceau pour peindre en blanc les murs et le sol, puis lui-même. Il disparaît alors dans le décor. Meathead arrive et se prend ainsi un nouveau coup de Screwy dont on ne distingue que les yeux, le sourire et, bien sûr, le maillet. Screwy s'enfuit ensuite hors de la zone peinte en blanc, bien visible sur un autre fond. Il s'arrête à nouveau, cette fois-ci devant une grande caisse libellée : « Assorted swell stuff to hit dog on the head »<sup>169</sup>. Screwy frappera en effet Meathead avec une multitude d'objets, le chapeau du chien changeant de forme à chaque impact. Meathead dit alors au spectateur qu'il ne manque qu'un évier à la suite d'objets qui lui sont tombés sur la tête, ce à quoi Screwy répond par un grand coup d'évier. La tête de Meathead, qui sort alors du tuyau de l'évier, voit ses yeux se fermer en affichant un « closed for the duration »<sup>170</sup>.

Screwy semble alors en avoir fini. Il tire le carton de fin et ironise sur le fait que Meathead ne découvrira jamais pourquoi il a fait l'école buissonnière. Meathead l'attrape alors et le secoue pour le forcer à le lui révéler. Screwy lui dit qu'il avait la varicelle et l'embrasse. Des points rouges sont apparus sur le visage de Screwy et se répandent bientôt sur celui de Meathead puis au titre de fin.

*The Screwy Truant* met globalement en jeu les mêmes caractéristiques carnavalesques que ses prédécesseurs, mais insiste sur des aspects légèrement différents. Deux aspects attirent particulièrement notre attention ici : il s'agit du traitement du corps, d'une part, et du traitement de l'espace d'autre part. Ces deux éléments sont ici bien évidemment liés, notamment via l'impression de maîtrise que dégage, une fois de plus, Screwy. Mais reprenons dans l'ordre.

Dans *The Screwy Truant*, le corps des personnages est présenté avant tout comme un corps-objet. Plus que jamais, l'accent est mis sur la porosité du corps à l'égard du monde et des objets qui le composent. Toute la première partie du dessin animé fonctionne en effet sur la mise en évidence de

---

<sup>167</sup>On y voit par exemple un spitz (de « to spit », « cracher ») qui crache dans un crachoir ; un setter (« to sit », « s'asseoir »), un tabouret ficelé sur l'arrière-train ; etc.

<sup>168</sup>« Vous savez, je l'aime bien, il est idiot ! » Cette phrase est très similaire à celle utilisée par le même Screwy pour désigner la fin de *Happy-Go-Nutty*.

<sup>169</sup>« Assortiment de trucs cools pour frapper le chien sur la tête ».

<sup>170</sup>« Fermé pour une durée indéterminée ».

telles caractéristiques. En témoigne tout d'abord la scène, en début du cartoon, où Meathead prend Screwy en filature. Son corps semble se rapporter au décor selon une modalité nouvelle : l'arrière-train dépasse d'un arbre, tandis que l'avant dépasse d'un autre situé bien plus loin. Peu après, c'est l'autonomie des différentes parties du corps qui est mis en lumière lorsqu'elles passent une à une, séparément, d'un arbre à l'autre. La truffe subira ensuite un sort similaire, remplacée même un temps, sans que cela semble poser de problèmes anatomiques, par une balle de golf. Corps-objet donc, mais aussi parties du corps autonomes, voire même personnifiées puisque la truffe semblera devenir chien un court instant. La scène se terminera encore par la bosse du chien qui prend la forme d'une enclume. Mais le dessin animé ne s'arrête pas là. Le corps se fait encore objet lorsque Meathead tente de sortir Screwy d'un arbre en le tirant par la queue, mais ne peut extirper que des kilomètres de fausse queue ; ou encore lorsque le même Meathead se crève une patte sur les punaises et doit ouvrir son arrière-train comme un coffre pour en sortir un pied de rechange. On pourrait enfin remarquer que les différents chiens de l'album de famille de Meathead présentent tous un rapport plus ou moins fort aux objets, certains semblant même être des individus hybrides, coincés entre les statuts d'être vivant et d'objet inanimé.

Cette caractérisation du corps comme corps-objet semble aller de pair avec une certaine disponibilité du monde en ce qui concerne Screwy. Celui-ci modifie à volonté sa taille (comme face au Loup), mais peut aussi jouer avec la matière-même du monde qui l'entoure. Au moins deux exemples sautent ainsi aux yeux : lorsqu'il retire la mare de dessous Meathead, comme s'il ne s'agissait que d'un simple tapis, tout d'abord ; ensuite, lorsqu'il tombe presque par hasard sur un coffre qui contient idéalement ce dont il a besoin pour continuer de persécuter le chien. Notons d'ailleurs que cette apparente providentialité est encore appuyée par ce qui est écrit sur ce coffre, puisqu'il est précisé que l'ensemble d'objets est bien destiné à frapper le chien sur la tête. Cette disponibilité du monde ne semble cependant être l'apanage du seul Screwy, Meathead se voyant forcé de se plier aux exigences de celui-ci. Ainsi, lorsqu'il trouve sur son chemin une cabine de photographie, il s'y engouffre fièrement, sans se poser plus de questions.

La maîtrise de Screwy (puisque c'est bien de cela qu'il s'agit ici) s'étend par ailleurs à l'espace dans son ensemble. On voit ainsi Screwy, dans la maison de mère-grand, ouvrir à sa guise de nombreuses portes, et ce, même au sol et au plafond. On le voit également capable, toujours dans la maison de mère-grand, de traverser une porte qui se refusera à Meathead (sous la forme d'un mur<sup>171</sup>), et de derrière laquelle Screwy pourra réapparaître comme par magie. Mais *The Screwy Truant* va ici plus loin : l'espace qui semble poreux (au moins pour Screwy), n'est pas simplement l'espace de la

---

<sup>171</sup>Il est à noter que le gag suit ici la même logique que celle qui apparaissait dans *Red Hot Riding Hood*, l'autre film dans lequel il est utilisé : seul le personnage qui possède la maîtrise du jeu a la possibilité de franchir les frontières qui se refusent à son antagoniste.

diégèse, mais l'espace de la fiction dans son entièreté. Screwy peut ainsi disparaître lorsqu'il se peint de la même couleur que le décor (et affirme par-là son statut de personnage *dessiné*) ou peut convoquer à loisir les différents cartons, de début comme avec le Loup, ou de fin comme avec Meathead. Notons par ailleurs qu'il semble avoir en outre la faculté de passer d'un espace narratif à un autre, puisqu'il prendra la fuite dans l'univers du petit chaperon rouge plutôt que dans le sien.

Tous ces points concordent à une même affirmation : les limites, que ce soit celles qui séparent le corps du monde ou celles qui séparent un espace diégétique d'un autre, sont éminemment poreuses. Nous avons insisté sur le corps-objet de Meathead (typique du grotesque) et sur les transgressions d'espace de Screwy, mais nous avons volontairement laissé en suspens deux points qui viennent appuyer encore cette constatation. Tout d'abord, la fin du dessin animé nous montre la contagion de la maladie de Screwy d'un corps à un autre, mais finit par se répandre au titre-même. L'ensemble du monde dans lequel évoluent les personnages, ainsi que ces personnages eux-mêmes, semble fait d'une seule et même matière animée. Toutes les limites sont poreuses car il ne s'agit jamais de passer d'un support à un autre, mais bien plutôt de se propager dans une matière continue. Le dessin animé achève de confondre les frontières lorsqu'il fait référence au monde réel et, notamment, à la guerre et aux conditions de vie qu'elle entraîne. Les différents lieux (que ce soit l'école ou la maison de mère-grand) se voient liés d'une manière ou d'une autre à cette réalité extérieure, et le dessin animé achève ainsi de brouiller les frontières qui séparent les différents espaces fictionnels. Tous les niveaux narratifs et diégétiques sont en communication par le fait de leur matière animée commune, mais ils sont encore en communication avec la réalité extérieure à laquelle ils font référence.

Reste à savoir ce que peut signifier une telle thèse dans le contexte du travail que nous présentons ici. Il semble pour nous qu'il ne s'agisse là que de la représentation entière et complète de l'espace du carnaval dans son ensemble. Comme l'ont déjà montré nos deux analyses précédentes, la maîtrise qu'affiche Screwy lui vient de son rôle dans un espace essentiellement carnavalesque. Plusieurs éléments de ce dernier sont encore ici présents mais, surtout, c'est la logique générale de cet espace qui est montré. L'espace du carnaval forme une nouvelle vision du monde où toutes les transgressions semblent possibles, où les règles habituellement cachées, non-dites, sont révélées au grand jour pour être mieux transgressées et où l'on reconstruit de nouvelles règles, de nouvelles limites, toujours poreuses car constituées dans un contexte de parodie, de satire et de moquerie. Mais ce nouvel espace n'est pas pour autant sans lien avec celui du monde réel, avec la vision quotidienne du monde. Bien au contraire, il en est une représentation exagérée, forcément explicite. Le carnaval fait ainsi référence (souvent de manière parodique) aux faits et aux hommes du réel et c'est justement cette référence qui lui donne ses pleins pouvoirs. Le grand espace ainsi créé correspond, du moins avons-nous essayé de la montrer jusqu'ici, à l'espace du dessin animé. Du moins c'est ce que nous indique, pensons-nous, *The Screwy Truant*.

À travers ce segment consacré au personnages, nous avons essayé d'établir les liens qui unissent ces derniers à l'espace au sens large, mais également à la matière animée elle-même. Nous avons tenté d'éclaircir depuis un angle nouveau la logique du monde renversé, d'abord en lien avec le monde réel, puis en tant que monde à part entière.

## Conclusion

Au terme de ce travail, il nous faut en reprendre le fil et en proposer une vue d'ensemble. Nous poursuivions dans ces pages un double objectif : d'abord, montrer qu'il était possible de rapprocher les dessins animés de Tex Avery du genre du grotesque ; ensuite, et surtout, montrer qu'un tel rapprochement permettait de saisir la logique populaire sous-jacente aux films du réalisateur texan. Notre objectif était ainsi d'offrir au lecteur des clés pour comprendre la manière dont s'organise les dessins animés de Tex Avery.

Afin de mener à bien ce travail, nous avons jugé nécessaire, dans un premier temps, de développer longuement les différentes caractéristiques du concept bakhtinien de grotesque. À travers cette première partie théorique, nous avons essayé de disséminer les nombreux points de rencontre entre la pensée du théoricien russe et l'art de Tex Avery. Nous avons ainsi successivement décrit l'importance des thématiques du devenir et de l'ambivalence, points centraux et organisateurs du grotesque tel que décrit par Bakhtine. En rapprochant les concepts de grotesque et de carnavalesque, nous avons ensuite tenté de décrire une à une les caractéristiques du grotesque et d'en donner des exemples parmi notre corpus de dessins animés. Nous sommes ainsi passés par la description du rire, de ses effets et de ses moyens (la parodie, la caricature, la satire). Nous avons ensuite développé la thématique annexe de la folie (ou de la stupidité) et son rôle dans le cadre de la fête populaire. Apparaissaient ainsi divers éléments critiques et différents motifs, parmi lesquels l'inversion du haut et du bas, la porosité totale du corps grotesque, la dimension future, ou encore le langage ambivalent, toujours entre injure et louange. Nous pensons être parvenus à montrer que tous ces traits formaient ensemble un concept global et complexe, où les différents éléments s'enrichissent les uns des autres. Cette idée, celle de la véritable *vision populaire du monde* chère à Bakhtine, nous permettait d'envisager la conception du carnaval comme d'un monde renversé, un monde du renouveau qui déploierait une logique nouvelle.

C'est ensuite à la compréhension de cette logique nouvelle que nous avons voulu nous atteler. Il s'agissait pour nous de saisir l'organisation profonde des dessins animés de Tex Avery selon la logique du mouvement et du devenir qui traverse le concept bakhtinien de grotesque. Pour ce faire, nous avons choisi de partir de l'analyse précise d'un corpus restreint de dessins animés, tous devant apporter un éclairage particulier sur l'idée abstraite qui, selon nous, les sous-tendent. Nous avons séparé nos analyses en deux groupes. Le premier devait traiter de l'espace en un sens large comme représentation concrète de la structuration logique à l'œuvre. Nous avons ainsi tenté de montrer, à travers les analyses de *Who Killed Who ?*, *Cellbound*, *Swing Shift Cinderella*, *The Cat That Hated People*, et *Red Hot Riding Hood* que l'espace averyen devait être compris comme un espace clos, dont les ouvertures ne renvoient jamais qu'à lui-même et dont la fuite réelle semble impossible. Nous avons toutefois constaté que la manière dont cet espace se clôturait dépendait du statut des personnages dans

l'intrigue. Par ailleurs, ce statut de l'espace comme du personnage dépendait de sa caractérisation comme monde du quotidien ou comme monde renversé du carnaval : le premier est l'espace clos, le second est l'espace des transgressions infinies. Ces deux espaces, avons-nous encore essayé de montrer, ne sont pas dans un simple rapport d'opposition, mais bien dans un mouvement dialectique de dépassement et de retournement. Le retour au monde de la quotidienneté après la fête est obligatoire, mais il ne se fait jamais sous les mêmes exactes modalités qu'auparavant.

Tous ces éclairages sur la question de l'espace au sens large nous permettaient ainsi de dégager une dialectique du mouvement et du devenir qui devait alors être étendue à une seconde thématique, et à un second corpus d'analyse : celui des personnages. À travers les analyses de *What's Buzzin' Buzzard*, *Screwball Squirrel*, *Happy-Go-Nutty*, et *The Screwy Truant*, nous avons voulu démontrer que la logique de Tex Avery n'était en rien limitée au seul traitement de l'espace, et qu'elle déployait ses règles, parfois contraignantes, à l'intérieur-même des thématiques récurrentes du réalisateur texan, comme celle de la course-poursuite. En reprenant points par points nos dessins animés, nous avons cherché à découvrir les limites et les exigences de la logique du devenir à l'œuvre. Il nous aura aussi fallu prendre le temps de décrire les éléments qui permettent de décider de la maîtrise ou non de l'intrigue et de la matière animée par l'un des personnages. En choisissant trois films de Screwy l'écureuil, nous voulions proposer une lecture plus globale de la manière dont toutes les thématiques que nous avons exposées dans ce travail s'entrelacent les unes aux autres dans la caractérisation des personnages.

Si, comme nous l'espérons, le lecteur a pu trouver dans nos analyses des clés de lecture utiles pour comprendre la logique sous-jacente à l'œuvre de Tex Avery, il nous faut cependant maintenant soulever quelques difficultés que nous avons laissées en suspens jusqu'à maintenant. Premièrement, la question pourrait se poser de savoir si Tex Avery avait conscience de la manière dont s'organisaient ses films, voire même s'il avait connaissance de théories du carnaval ou du grotesque. Cette première difficulté nous semble pouvoir être contournée sans trop de difficultés. Tout d'abord, il est peu probable que Tex Avery ait été au courant de théories du carnaval, ou du moins qu'il ait décidé volontairement de les inclure à son travail. En effet, ce qui transparaît de Tex Avery dans différents témoignages et interviews, c'est plutôt l'image d'un artiste spontané. Les gags, les intrigues, les personnages de ses films sont tous, bien entendu, longuement élaborés par le réalisateur texan, mais tout indique que ce travail s'effectue sans véritables références théoriques, qu'elles soient narratives ou esthétiques. Cela étant dit, la question ne nous semble pas parfaitement pertinente : puisque la logique du grotesque que décrit Bakhtine est une logique inconsciente, diffuse dans la population, on ne voit aucune nécessité à ce que celui qui met en œuvre cette logique le fasse de manière consciente. L'aspect bien structuré de la théorie de Bakhtine vient principalement de la réorganisation rationnelle

par ce dernier d'éléments éparés. Rien n'indique que les sociétés du Moyen Âge avaient conscience de la structuration de leur fête, et on voit mal pourquoi il faudrait exiger une telle conscience chez notre réalisateur. Mais il y a plus. La compréhension qu'a Bakhtine de la culture populaire est à entendre en un sens premier : il s'agit de la culture issue du peuple, et non pas, dans une compréhension plus moderne, des éléments de l'industrie culturelle plébiscités par le peuple. Tex Avery, en digne représentant des classes populaires, déploie ainsi une logique propre à ces classes, comme le faisaient ceux qui participaient au carnaval au Moyen Âge.

Mais c'est ici qu'apparaît une seconde question, plus problématique : peut-on réellement rapprocher les fêtes populaires et leur dimension participative, et le cinéma d'animation, avec sa dimension spectatorielle ? En d'autres termes, voir un film peut-il avoir le même impact, la même force, que de participer au moment de la fête populaire ? Bakhtine écrit en effet :

En fait, le carnaval ignore toute distinction entre acteurs et spectateurs. Il ignore aussi la rampe, même sous sa forme embryonnaire. Car la rampe aurait détruit le carnaval (et inversement, la destruction de la rampe aurait détruit le spectacle théâtral). Les spectateurs n'assistent pas au carnaval, ils le *vivent tous*, parce que, de par son idée même, il est fait pour *l'ensemble du peuple*. Pendant toute la durée du carnaval, personne ne connaît d'autre vie que celle du carnaval. Impossible d'y échapper, le carnaval n'a aucune frontière *spatiale*. Tout au long de la fête, on ne peut vivre que conformément à ses lois, c'est-à-dire selon les lois *de la liberté*. Le carnaval revêt un caractère universel, il est un état particulier du monde entier : sa renaissance et sa rénovation auxquelles chaque individu participe. Tel est le carnaval dans son idée, dans son essence même, et tous ceux qui participent aux réjouissances le ressentent de la manière la plus vive.<sup>172</sup>

Le carnaval requiert la participation, il ne laisse personne en dehors. Au contraire, le dispositif du film semble laisser le spectateur dans la passivité<sup>173</sup>. On pourrait même avancer, avec Guy Debord<sup>174</sup>, que ce genre de dispositif participe plus du spectaculaire que du populaire, qu'il aliène plus qu'il ne libère. À toutes ces critiques, il est difficile de trouver une réponse parfaitement satisfaisante. Nous nous permettons cependant de dire ceci : le dessin animé tel qu'il est conçu à l'époque de Tex Avery est un produit de masse, certes, mais un produit collectif. Le dessin animé est alors diffusé au cinéma, avant, après, ou entre les films, tout comme les actualités. La salle de cinéma n'est pas encore non plus conçue comme un lieu où l'on est tenu de se taire et de rester en place. Il s'agit à l'époque, dans les années 1940 et 1950, d'un divertissement populaire. On parle, on fume, on discute au cinéma. Lorsqu'un gag est à l'écran, c'est la salle entière qui rit, ensemble. Il ne s'agit pas, donc, de spectateur parfaitement passif, et la force critique du rire semble pouvoir conserver au moins une partie de sa

---

<sup>172</sup>M. BAKHTINE, *Op. cit.*, p. 15.

<sup>173</sup>Ces questions ont été, entre autres, traitées par Jean-Louis Baudry et Jean-Louis Comolli. Voir, pour plus d'informations, J.-L. BAUDRY, « Effets idéologiques produits par l'appareil de base » in *Cinéthique*, n°7-8, 1971 et J.-L. COMOLLI, « Technique et idéologie. Caméra, perspective, profondeur de champ » in J.-L. COMOLLI, *Cinéma contre spectacle*, Verdier, Paris, 2009.

<sup>174</sup>G. DEBORD, *La société du spectacle*, Champ Libre, Paris, 1976.

vigueur d'antan<sup>175</sup>. Il serait sans doute intéressant d'étudier la manière dont les structures du grotesque se sont aujourd'hui transformées avec l'apparition de la télévision et de la spectacularisation croissante des différents aspects de la vie. Il resterait à savoir, en somme, si le rapport particulier qu'entretient le grotesque au réel se trouve modifié par la transformation du réel lui-même, auquel l'apparence, le spectacle, semble s'être substitué.

---

<sup>175</sup>Sur cette question, on lira avec profit les pages 47 à 55 de l'ouvrage de Pierre Floquet (P. Floquet, *Op. cit.*). Pierre Floquet y analyse le rapport de Tex Avery au spectateur, notamment du point de vue du rire et de l'émotion. Le spectateur se révèle bel et bien actif, et non pas simplement passif. Cependant, Pierre Floquet estime que le rire et le gag, chez Tex Avery, désactive toute velléité de critique sociale ou politique. Nous nous permettrons de mettre en doute ce dernier élément..

## Source

### Livres et articles

#### Sur Tex Avery

- J. ADAMSON, *Tex Avery, King of Cartoons*, Da Capo Press, New York, 1975.
- R. BENAYOUN, *Le mystère Tex Avery*, Point, Paris, 2008.
- P. BRION, *Tex Avery*, Chêne, Paris, 2009.
- A. DUCHÊNE, *Tex Avery, à faire hurler les loups*, Dreamland, 1997.
- P. FLOQUET, *Le langage comique de Tex Avery. Dix ans de création à la MGM 1942-1951*, L'Harmattan, Paris, 2009.
- P. LAMBERT, *Tex Avery : L'art de Tex Avery au studio MGM*, Démons et merveilles, 1993.
- J.-M. LIMOGES, « Metalepsis in the Cartoons of Tex Avery : Expanding the Boundaries of Transgression » in K. Kukkonen et S. Klimek (éds.), *Metalepsis in Popular Culture*, De Gruyter, Berlin/New York, 2007.
- J. VILLENEUVE, « Vitesse et dématérialisation. Le corps du *toon* chez Tex Avery » in *Cinémas : revue d'études cinématographiques/Cinémas: Journal of Film Studies*, vol. 7, n° 1-2, 1996, pp. 55- 72.

#### Autres

- J. AUMONT, *À quoi pensent les films ?*, Séguier, Paris, 1996.
- G. BACHELARD, *Poétique de l'espace*, PUF, Paris, 1958.
- M. BAKHTINE, *L'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Âge et sous la Renaissance*, tr. fr. par Andrée Robel, Gallimard, Paris, 1970.
- P. BARRÈS, *Le cinéma d'animation. Un cinéma d'expériences plastiques*, L'Harmattan, Paris, 2006.
- R. BARTHES, *Mythologies*, Seuil, Paris, 1957.
- J.-L. BAUDRY, « Effets idéologiques produits par l'appareil de base » in *Cinéthique*, n°7-8, 1971.
- A. BELLEAU, « Carnavalesque pas mort ? », in *Études Françaises*, vol. 20, n°1, 1984, pp. 37-44.
- G. BENDAZZI, *Cartoons. One hundred years of cinema animation*, John Libbey & Company Ltd., London, 1994.
- W. BENJAMIN, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Allia, Paris, 2011 [1935].
- H. BERGSON, *Le rire. Essai sur la signification du comique*, QPUF, Paris, 2012.
- M. CHION, *L'Audio-vision. Son et image au cinéma*, Armand Colin, Paris, 2013.
- , « Le son », in P. Vimenet et M. Roudevitch (éds.), *Le cinéma d'animation*, Corlet-Télérama, CinémAction n°51, 1989, p.185.
- J.-L. COMOLLI, « Technique et idéologie. Caméra, perspective, profondeur de champ » in J.-L. Comolli, *Cinéma contre spectacle*, Verdier, Paris, 2009.

D. CRAFTON, *Before Mickey. The Animated Film 1898-1928*, The University of Chicago Press, Chicago, IL/London, 1993 [1982].

—, « Pie and Chase : Gag, Spectacle and Narrative in Slapstick Comedy » in W. Strauven, *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2006, pp. 355-364.

- G. DEBORD, *La Société du spectacle*, Champ Libre, Paris, 1976.

- S. DENIS, *Le Cinéma d'animation*, Armand Colin, Paris, 2007.

- M. FURNISS, *Art in Motion. Animation Aesthetics*, John Libbey Publishing Ltd., New Barnet, 2014.

- J. GAGNEPAIN, *Huit leçons d'introduction à la Théorie de la Médiation*, Institut Jean Gagnepain, Matecoulon-Montpeyroux, 1994-2010 – édition numérique – v. 10-01.

- N. GAUTHARD (éd.), *Fêtes, mascarades et carnivals. Circulations, transformations et contemporanéité*, L'Entretiens, Lavérune, 2014.

- D. HAYES et CH. WEBSTER, *Acting and performance for animation*, Focal Press, New York, NY, 2013.

- G.W. F. HEGEL, *Encyclopédies des sciences philosophiques I. La science de la logique*, tr. fr. de B. Bourgeois, Vrin, Paris, 1970.

- N. HOY, « Bakhtin and Popular Culture », in *New Literary History*, 3/23, 1992, pp. 765-782.

- M. JEAN, *Le Langage des lignes et autres essais sur le cinéma d'animation*, Les 400 coups, Laval, 2007.

- S. KRACAUER, *Théorie du film. La rédemption de la réalité matérielle*, Flammarion, Paris, 2010 [1960].

- J. MARTIN, « Le cinéma d'animation et le privilège de l'imaginaire, de *Fantasmagorie* à *Paprika* », in *Entrelacs*, n°8, février 2011, Téraèdre, pp.115-127.

- K. MARX, *Le 18 brumaire de Louis Bonaparte*, Les Éditions sociales, Paris, 1969.

- E. MORIN, *Le Cinéma ou l'homme imaginaire*, Éditions Gonthier, Paris, 1958.

- S. ROFFAT, *Propagandes animées : le dessin animé politique entre 1933 et 1945*, Bazaar & Co., Paris, 2010.

- E. SIETY, *Fictions d'images. Essai sur l'attribution de propriétés fictives aux images de films*, Presses Universitaires de Rennes, Rennes, 2009.

- P. THILLEMENT, *Cinema hermetica*, Super 8 Éditions, Paris, 2016.

- D. TOMASOVIC, *Le corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation*, Rouge Profond, Pertuis, 2006.

- J. VILLENEUVE, « Vitesse et dématérialisation. Le Corps du toon chez Tex Avery », in *Cinémas : revue d'études cinématographiques*, vol. 7, n°1-2, 1996, pp. 55-72.

- P. WELLS, *The Animated Bestiary : Animals, Cartoon, and Culture*, Rutgers University Press, New Brunswick, 2009.

## Documentaires

- *Droopy and friends : a laugh back*, France, Warner Bros., 2008.
- *Tex Avery: un univers en folie*, France, Warner Bros., 2003.

## Remerciements

Mes remerciements vont en premier lieu à mon promoteur, Monsieur Tomasovic, et à mes lecteurs, Marc-Emmanuel Mélon et Jessie Martin, qui auront eu la gentillesse et la patience de me suivre dans ce travail et de me lire.

Mes remerciements vont ensuite à mon père, à qui se mémoire est dédié. Je ne répéterai pas ici les remerciements qui avaient été les miens lors de mon mémoire de philosophie. Je me contenterai de dire que je lui dois tout ce dont je peux être fier aujourd'hui.

Je tiens également à remercier Caroline et Soheil, sans qui ce mémoire n'aurait pas pu aboutir. C'est à Soheil que je dois la discipline et l'impulsion pour l'écriture difficile de ce travail ; c'est à Caroline que je dois de le terminer avec cent fois moins d'erreurs, d'imprécisions et de faiblesses qui ne l'aurait été sans elle. Le travail qu'elle a fourni pour m'aider dans les moments de doutes représente une dette que je m'inquiète de ne jamais pouvoir rembourser.

Je remercie également tous ceux qui m'auront aidé ou encouragé durant ces longs mois : Adélaïde, Quentin, Lucie, Sophie, ma grand-mère, Thibaut pour la relecture de quelques pages et Thibault pour la relecture de quelques autres, Luca, Sarah, Pablo, Stany, Joachim, François, Vincent, Matthieu, Olivier, David, Brice, Camille, Debo, Isabelle et les nombreux autres que j'oublie malheureusement ici.

Les mêmes remerciements vont à mes coéquipiers de foot - ça m'a fait du bien ; ainsi qu'au personnel des cafés et des bibliothèques dans lesquels j'ai travaillé, incapable que je suis d'écrire chez moi.

Je remercie également les secrétaires, Delphine Vanneste, Anne-Marie D'Achille et Evelyne Libens, ainsi que le personnel de l'université qui rendent tout ceci possible par leur travail constant.

## Table des matières

Introduction.....	p. 4
Liminaire théorique - Le grotesque Bakhtinien et les cartoons de Tex Avery.....	p. 10
Analyses – Espace et personnages chez Tex Avery.....	p. 27
1. Espace.....	p. 29
<i>Who Killed Who ?</i> (1943).....	p. 30
<i>Cellbound</i> (1955).....	p. 38
<i>Swing Shift Cinderella</i> (1945).....	p. 43
<i>The Cat That Hated People</i> (1948).....	p. 51
<i>Red Hot Riding Hood</i> (1943).....	p. 57
2. Personnages.....	p. 65
<i>What's Buzzin' Buzzard</i> (1943).....	p. 65
<i>Screwball Squirrel</i> (1944).....	p. 72
<i>Happy-Go-Nutty</i> (1944).....	p. 80
<i>The Screwy Truant</i> (1945).....	p. 87
Conclusion.....	p. 93
Sources.....	p. 97
Remerciements.....	p. 100