

Année 2014



# **LA PRÉSENTATION DU CHIEN DANS LE CINÉMA D'ANIMATION**

THÈSE

Pour le

DOCTORAT VÉTÉRINAIRE

Présentée et soutenue publiquement devant  
LA FACULTÉ DE MÉDECINE DE CRÉTEIL

le.....

par

**David, Claude GUILLIER**

Né le 27 novembre 1989 à Noisy-le-Grand (Seine-Saint-Denis)

JURY

**Président : Pr.  
Professeur à la Faculté de Médecine de CRÉTEIL**

**Membres**

**Directeur : Pr. Christophe DEGUEURCE**

**Professeur à l'ENVA**

**Assesseur : Dr. Jean-Marie MAILHAC**

**Maître de conférences à l'ENVA**



**LISTE DES MEMBRES DU CORPS ENSEIGNANT**

Directeur : M. le Professeur GOGNY Marc

Directeurs honoraires : MM. les Professeurs : COTARD Jean-Pierre, MIALOT Jean-Paul, MORAILLON Robert, PARODI André-Laurent, PILET Charles, TOMA Bernard.

Professeurs honoraires : Mme et MM. : BENET Jean-Jacques, BRUGERE Henri, BRUGERE-PICOUX Jeanne, BUSSIERAS Jean, CERF Olivier, CLERC Bernard, CRESPEAU François, DEPUTTE Bertrand, MOUTHON Gilbert, MILHAUD Guy, POUCHELON Jean-Louis, ROZIER Jacques.

**DEPARTEMENT D'ELEVAGE ET DE PATHOLOGIE DES EQUIDES ET DES CARNIVORES (DEPEC)**

Chef du département par intérim : M. GRANDJEAN Dominique, Professeur - Adjoint : M. BLOT Stéphane, Professeur

<b>UNITE DE CARDIOLOGIE</b> - Mme CHETBOUL Valérie, Professeur * - Mme GKOUNI Vassiliki, Praticien hospitalier - Mme SECHI-TREHOU, Praticien hospitalier	<b>DISCIPLINE : NUTRITION-ALIMENTATION</b> - M. PARAGON Bernard, Professeur
<b>UNITE DE CLINIQUE EQUINE</b> - M. AUDIGIE Fabrice, Professeur - M. DENOIX Jean-Marie, Professeur - Mme BERTONI Lélia, Maître de conférences contractuel - Mme GIRAUDET Aude, Praticien hospitalier * - M. LECHARTIER Antoine, Maître de conférences contractuel - Mme MESPOULHES-RIVIERE Céline, Praticien hospitalier - Mme TRACHSEL Dagmar, Maître de conférences contractuel	<b>DISCIPLINE : OPHTALMOLOGIE</b> - Mme CHAHORY Sabine, Maître de conférences
<b>UNITE D'IMAGERIE MEDICALE</b> - Mme PEY Pascaline, Maître de conférences contractuel - Mme STAMBOULI Fouzia, Praticien hospitalier	<b>UNITE DE PARASITOLOGIE ET MALADIES PARASITAIRES</b> - M. BLAGA Radu Gheorghe, Maître de conférences (rattaché au DPASP) - M. CHERMETTE René, Professeur (rattaché au DSBP) - Mme FAIVRE Noëlle, Praticien hospitalier - M. GUILLOT Jacques, Professeur * - Mme MARIGNAC Geneviève, Maître de conférences - M. POLACK Bruno, Maître de conférences
<b>UNITE DE MEDECINE</b> - Mme BENCHEKOUN Ghita, Maître de conférences contractuel - M. BLOT Stéphane, Professeur * - Mme FREICHE-LEGROS Valérie, Praticien hospitalier - Mme MAUREY-GUENEC Christelle, Maître de conférences	<b>UNITE DE PATHOLOGIE CHIRURGICALE</b> - M. FAYOLLE Pascal, Professeur - M. MAILHAC Jean-Marie, Maître de conférences - M. MANASSERO Mathieu, Maître de conférences contractuel - M. MOISSONNIER Pierre, Professeur * - Mme RAVARY-PLUMIOEN Bérangère, Maître de conférences (rattachée au DPASP) - Mme VIATEAU-DUVAL Véronique, Professeur - M. ZILBERSTEIN Luca, Maître de conférences
<b>UNITE DE MEDECINE DE L'ELEVAGE ET DU SPORT</b> - Mme CLERO Delphine, Maître de conférences contractuel - M. GRANDJEAN Dominique, Professeur * - Mme YAGUIYAN-COLLIARD Laurence, Maître de conférences contractuel	<b>DISCIPLINE : URGENCE SOINS INTENSIFS</b> - Mme STEBLAJ Barbara, Praticien Hospitalier
	<b>DISCIPLINE : NOUVEAUX ANIMAUX DE COMPAGNIE</b> - M. PIGNON Charly, Praticien hospitalier

**DEPARTEMENT DES PRODUCTIONS ANIMALES ET DE LA SANTE PUBLIQUE (DPASP)**

Chef du département : M. MILLEMAN Yves, Professeur - Adjoint : Mme DUFOUR Barbara, Professeur

<b>UNITE D'HYGIENE ET INDUSTRIE DES ALIMENTS D'ORIGINE ANIMALE</b> - M. AUGUSTIN Jean-Christophe, Maître de conférences - M. BOLNOT François, Maître de conférences * - M. CARLIER Vincent, Professeur	<b>UNITE DE REPRODUCTION ANIMALE</b> - Mme CONSTANT Fabienne, Maître de conférences - M. DESBOIS Christophe, Maître de conférences (rattaché au DEPEC) - M. FONTBONNE Alain, Maître de conférences (rattaché au DEPEC) - Mme MAENHOUDT Cindy, Praticien hospitalier - Mme MASSE-MOREL Gaëlle, Maître de conférences contractuel - M. MAUFFRE Vincent, Assistant d'enseignement et de recherche contractuel - M. NUDELMANN Nicolas, Maître de conférences (rattaché au DEPEC) - M. REMY Dominique, Maître de conférences *
<b>UNITE DES MALADIES CONTAGIEUSES</b> - Mme DUFOUR Barbara, Professeur * - Mme HADDAD/HOANG-XUAN Nadia, Professeur - Mme PRAUD Anne, Maître de conférences - Mme RIVIERE Julie, Maître de conférences contractuel	<b>UNITE DE ZOOTECHNIE, ECONOMIE RURALE</b> - M. ARNE Pascal, Maître de conférences - M. BOSSE Philippe, Professeur * - M. COURREAU Jean-François, Professeur - Mme GRIMARD-BALLIF Bénédicte, Professeur - Mme LEROY-BARASSIN Isabelle, Maître de conférences - M. PONTER Andrew, Professeur
<b>UNITE DE PATHOLOGIE DES ANIMAUX DE PRODUCTION</b> - M. ADJOU Karim, Maître de conférences * - M. BELBIS Guillaume, Assistant d'enseignement et de recherche contractuel - M. HESKIA Bernard, Professeur contractuel - M. MILLEMAN Yves, Professeur	

**DEPARTEMENT DES SCIENCES BIOLOGIQUES ET PHARMACEUTIQUES (DSBP)**

Chef du département : Mme COMBRISSEON Hélène, Professeur - Adjoint : Mme LE PODER Sophie, Maître de conférences

<b>UNITE D'ANATOMIE DES ANIMAUX DOMESTIQUES</b> - M. CHATEAU Henry, Maître de conférences * - Mme CREVIER-DENOIX Nathalie, Professeur - M. DEGUEURCE Christophe, Professeur - Mme ROBERT Céline, Maître de conférences	<b>UNITE D'HISTOLOGIE, ANATOMIE PATHOLOGIQUE</b> - Mme CORDONNIER-LEFORT Nathalie, Maître de conférences * - M. FONTAINE Jean-Jacques, Professeur - Mme LALOY Eve, Maître de conférences contractuel - M. REYES GOMEZ Edouard, Assistant d'enseignement et de recherche contractuel
<b>DISCIPLINE : ANGLAIS</b> - Mme CONAN Muriel, Professeur certifié	<b>UNITE DE PATHOLOGIE GENERALE MICROBIOLOGIE, IMMUNOLOGIE</b> - M. BOULOIS Henri-Jean, Professeur - Mme LE ROUX Delphine, Maître de conférences - Mme QUINTIN-COLONNA Françoise, Professeur *
<b>UNITE DE BIOCHIMIE</b> - M. BELLIER Sylvain, Maître de conférences * - Mme LAGRANGE Isabelle, Praticien hospitalier - M. MICHAUX Jean-Michel, Maître de conférences	<b>UNITE DE PHARMACIE ET TOXICOLOGIE</b> - Mme ENRIQUEZ Brigitte, Professeur - M. PERROT Sébastien, Maître de conférences - M. TISSIER Renaud, Professeur *
<b>DISCIPLINE : BIOSTATISTIQUES</b> - M. DESQUILBET Loïc, Maître de conférences	<b>UNITE DE PHYSIOLOGIE ET THERAPEUTIQUE</b> - Mme COMBRISSEON Hélène, Professeur - Mme PILOT-STORCK Fanny, Maître de conférences - M. TIRET Laurent, Maître de conférences *
<b>DISCIPLINE : EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE</b> - M. PHILIPS Pascal, Professeur certifié	<b>UNITE DE VIROLOGIE</b> - M. ELOIT Marc, Professeur - Mme LE PODER Sophie, Maître de conférences *
<b>DISCIPLINE : ETHOLOGIE</b> - Mme GILBERT Caroline, Maître de conférences	
<b>UNITE DE GENETIQUE MEDICALE ET MOLECULAIRE</b> - Mme ABITBOL Marie, Maître de conférences - M. PANTHIER Jean-Jacques, Professeur *	

\* responsable d'unité



# REMERCIEMENTS

**Au Professeur de la Faculté de Médecine de Créteil,**  
Qui nous fait l'honneur d'accepter la présidence de notre jury de thèse.

Hommage respectueux

**À Monsieur le Professeur Christophe Degueurce,**

Professeur à l'École Nationale Vétérinaire d'Alfort, qui m'a fait l'honneur d'accepter la direction de cette thèse atypique, pour avoir soutenu ce projet, pour sa confiance et pour ses conseils éclairés.

Hommage reconnaissant

**À Monsieur le Docteur Jean-Marie Mailhac,**

Maître de conférences à l'École Nationale Vétérinaire d'Alfort, qui m'a fait l'honneur d'être mon assesseur. Pour son soutien bienveillant envers les thèses « originales », pour sa générosité et ses précieux conseils.

Sincères remerciements

**Aux généreux et passionnats contributeurs de cette thèse :**

**À Monsieur Byron Howard,**

Réalisateur (*Volt, Star Malgré Lui, Raiponce*) et animateur (*Mulan, Lilo & Stitch, Frère des Ours*) aux Walt Disney Animation Studios. Pour sa générosité sans borne, son incroyable enthousiasme envers ce travail et sa passion apportée à nos échanges,

Qu'il soit assuré de ma gratitude

**À Monsieur Randy Cartwright,**

Animateur et superviseur de l'animation aux Walt Disney Animation Studios (*Rox et Rouky, La Belle et la Bête, Aladdin, Le Roi Lion, La Princesse et la Grenouille*) et story artist à DreamWorks Animation (*Fourniz, Le Prince d'Egypte, Chicken Run, Sinbad : La Légende des Sept Mers, Madagascar*). Pour ses témoignages captivants, pour tout ce temps pris pour répondre à mes nombreuses questions,

Sincères remerciements

**À Monsieur David Komorowski,**

Modeleur 3D et superviseur technique aux Walt Disney Animation Studios (*Volt, Star Malgré Lui, Lutins d'Élite, Raiponce*). Pour son aide chaleureuse et sa contribution significative au chapitre sur l'animation assistée par ordinateur,

Sincères remerciements

**À Monsieur Pierre Coffin,**

Réalisateur de *Moi, Moche et Méchant* et *Moi, Moche et Méchant 2*. Pour avoir pris le temps de répondre à mes questions et m'avoir fait entrevoir les coulisses de cette merveilleuse saga.

Sincères remerciements

**À Monsieur Thomas Wienc,**

Illustrateur, peintre et sculpteur spécialisé en morphologie, professeur de dessin anatomique aux Gobelins, école parisienne des métiers de l'image dont le cinéma d'animation. Pour son précieux témoignage,

Sincères remerciements

**À Monsieur Anthony Seguier,**

Rédacteur en chef de l'excellent site Focus on Animation, mon tout premier contact lorsque je me suis lancé dans mes recherches en juillet 2013. Quel chemin depuis !

Sincères remerciements

**À Monsieur le Professeur Jean-François Courreau,**

Professeur à l'Ecole Nationale Vétérinaire d'Alfort, pour m'avoir autorisé à reprendre quelques unes de ses photographies personnelles.

Sincères remerciements

À **mes parents**, dont le soutien sans borne m'encourage et me porte depuis 24 ans. Pour avoir toujours fait passer mes besoins et mes études avant tout le reste... Si je suis arrivé jusque là c'est grâce à vous !

À **Cyril**, mon frère, qui cohabitait déjà avec moi 8 mois avant ma (notre) naissance. Bravo pour ta réussite... pédiatre, vétérinaire, ce n'est finalement pas si différent !

À **Amandine, Julien, Rachel, Virginie et Olivier**... inséparables amis du lycée, prêts pour fêter nos 10 dix ans ? (voire plus pour certain(e)s !)

À mes incroyables amis rencontrés il y a cinq ans et qui ont magnifié ces fabuleuses années d'études : **Cécile, Sarah et Maude** mon dernier groupe de clinique de vie d'étudiant, **Justine** qui nous a quitté pour des poneys, **Julie, Alexis, Elodie, Lucile, Guilhem, Alban, Laurent, Améthyste, Lucie, JP, Gisèle, Juliette, Typhaine, Sabine, Cécile, Fanny**... On en a amassé des souvenirs pendant ces cinq ans !

À mes ex-A5, **Camille et Mathilde**, j'espère avoir été à la hauteur de votre héritage !

À Florent, Angel, Nathalie et Lorena... en souvenir du super stage Belge !

À tous les amateurs d'animation...

Et merci à Karl pour l'Art of de Toy Story.

# TABLE DES MATIERES

TABLE DES MATIERES .....	1
LISTE DES FIGURES .....	3
LISTE DES FOCUS.....	6
INTRODUCTION.....	7

<b>PREMIÈRE PARTIE : LE CHIEN A LA CONQUÊTE D'HOLLYWOOD .....</b>	<b>11</b>
1.1.    VERS LA REPRÉSENTATION DU MOUVEMENT : LE PRÉ-CINEMA .....	11
1.2.    DE CHIENS ET DE CLOWNS NAÎT LE CINÉMA D'ANIMATION .....	13
1.2.1.    Pantomimes lumineuses d'Émile Reynaud.....	13
1.2.2.    Le support argentique : <i>Humorous Phases of Funny Phases</i> .....	15
1.3.    EN NOIR ET BLANC : LA CONQUÊTE MANQUÉE DU CHIEN .....	16
1.3.1.    Tentatives à quatre pattes.....	16
1.3.1.1. <i>The Artist's Dream</i> (Bray Productions).....	16
1.3.1.2.    Pinkerton Pup ( <i>The Police Dog</i> – Bray Productions).....	18
1.3.1.3.    Fido ( <i>Bobby Bumps</i> – Bray Productions) .....	18
1.3.2.    Le chat, première star du dessin-animé.....	19
1.3.2.1. <i>Krazy Kat</i> (International Film Service).....	19
1.3.2.2. <i>Felix the Cat</i> (Pat Sullivan Studios).....	19
1.3.3.    L'héritage de Félix : l'anthropomorphisme .....	20
1.3.3.1. <i>Aesop's Film Fables</i> (Fables Studios).....	20
1.3.3.2. <i>Laugh-O-Grams</i> (Laugh-O-Gram Films) .....	21
1.3.3.3.    Alice Comedies (Disney Brothers Studios) .....	22
1.3.3.4.    Weakheart ( <i>Dinky Doodle</i> – Bray Productions) .....	24
1.3.3.5.    Pete ( <i>Pete the Pup</i> – Bray Productions) .....	25
1.3.3.6.    Fitz the Dog ( <i>Out of the Inkwell</i> – Fleischer Studios) .....	25
1.3.3.7.    Jerry the Tyke (Pathé) .....	26
1.3.4.    La fin du leadership félin .....	27
1.4.    LE SON, LA COULEUR ET LE SACRE .....	27
1.4.1.    Un nouveau regard sur l'anthropomorphisme.....	27
1.4.1.1.    Bimbo et Betty Boop ( <i>Talkartoons</i> – Fleischer Studios) .....	27
1.4.1.2.    Toby the Pup (Charles Mintz Studios) .....	31
1.4.1.3.    Don Dog ( <i>Aesop's Film Fables</i> – Van Beuren Studios) .....	31
1.4.1.4.    Goopy Geer ( <i>Merrie Melodies</i> – Warner Bros.).....	32
1.4.1.5.    Dingo ( <i>Mickey Mouse Cartoons</i> – Disney Studios) .....	32
1.4.1.6.    Pooch the Pup (Walter Lantz Productions) .....	34
1.4.1.7.    Droopy (MGM).....	35
1.4.2.    Le limier, représentant animé de l'espèce canine .....	37
1.4.2.1.    Pluto ( <i>Mickey Mouse Cartoons</i> – Disney Studios) .....	37
1.4.2.2.    Bruno ( <i>Looney Tunes</i> – Warner) .....	39
1.4.2.3.    Willoughby the Dog ( <i>Merrie Melodies</i> – Warner).....	40
1.4.2.4.    Rover/Charlie Dog ( <i>Looney Tunes</i> – Warner).....	40
1.4.2.5.    Dimwit ( <i>Heckle and Jeckle</i> – Terrytoons).....	41
1.4.3.    Bulldogmania .....	44
1.4.3.1.    Un adversaire menaçant.....	44
1.4.3.2.    Un fier chien de garde .....	46
1.4.3.3.    De Spike en Spikes .....	47
1.5.    LE LONG-METRAGE, UN NOUVEL ENJEU .....	49
1.5.1.    Du « sidekick » aux grands films animaliers .....	49
1.5.1.1.    L'ambition du réalisme.....	49

1.5.1.2.	Des taches et des spaghetti : le premier âge d'or canin .....	51
1.5.1.3.	Le second âge d'or canin.....	62
1.5.1.4.	Les chiens de l'animation moderne.....	70
1.5.1.5.	D'autres formes d'animation .....	76
1.5.2.	La patte européenne .....	78
1.5.3.	L'exception japonaise.....	80
<b>DEUXIÈME PARTIE : LA QUÊTE DU RÉEL.....</b>		<b>85</b>
2.1.	S'INSTRUIRE DU VIVANT .....	85
2.1.1.	Retour aux sources .....	85
2.1.2.	Bases anatomiques.....	89
2.1.2.1.	Types morphologiques .....	89
2.1.2.2.	Squelette .....	90
2.1.2.3.	Muscles .....	94
2.1.2.4.	Importance de l'anatomie comparée.....	95
2.1.2.5.	Le chien animé, un personnage asexué .....	96
2.1.3.	Illustrer un comportement : une étude éthologique.....	97
2.2.	DE LA RÉALITÉ À L'ANIMATION.....	100
2.2.1.	De l'étude préliminaire au personnage final.....	100
2.2.2.	Mise en mouvement .....	102
2.2.2.1.	Pas .....	102
2.2.2.2.	Trot.....	103
2.2.2.3.	Galop.....	103
2.2.2.4.	Saut.....	104
2.2.3.	Représenter l'émotion : quelques entailles à la réalité .....	105
2.3.	LE CHIEN NUMÉRIQUE : DE NOUVEAUX DÉFIS.....	107
2.3.1.	Modeling et rigging .....	107
2.3.2.	Surfacing et Texturing .....	110
2.4.	AU-DELÀ DU RÉEL : CES CHIENS IMAGINAIRES .....	111
<b>TROISIÈME PARTIE : LE CHIEN ANIMÉ : UNE IMAGE ET UN SYMBOLE.....</b>		<b>115</b>
3.1.	UN MEMBRE DE LA FAMILLE .....	115
3.1.1.	Le fidèle compagnon.....	115
3.1.2.	La niche... <i>home sweet home</i> .....	118
3.1.3.	Les activités du chien de dessin-animé .....	118
3.1.4.	La bête de concours.....	120
3.1.5.	Le sac à puces (et autres bobos) .....	121
3.1.6.	Le deuil .....	123
3.2.	UN GARDIEN .....	125
3.2.1.	Le protecteur de l'homme.....	125
3.2.2.	Le chien d'utilité .....	126
3.2.3.	Le gardien de troupeau .....	126
3.3.	UN CHASSEUR.....	127
3.4.	COMME CHIEN ET CHAT .....	129
3.5.	LE CHIEN ET SES PEURS.....	131
3.5.1.	La perte du foyer .....	132
3.5.2.	La fourrière.....	132
3.5.3.	L'expérimentation animale.....	134
<b>CONCLUSION.....</b>		<b>137</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE.....</b>		<b>139</b>
<b>FILMOGRAPHIE .....</b>		<b>143</b>

# LISTE DES FIGURES

Figure 1 : UN EXEMPLE DE THAUMATROPE .....	11
Figure 2 : UNE BANDE DE PRAXINOSCOPE .....	12
Figure 3 : UNE BANDE DE ZOOPRAXISCOPE .....	13
Figure 4 : MÉCANISME DU THÉÂTRE OPTIQUE D'ÉMILE REYNAUD .....	14
Figure 5 : HUMEROUS PHASES OF FUNNY FACES .....	15
Figure 6 : TECKEL DANS THE ARTIST'S DREAM .....	16
Figure 7 : TECKEL RÉEL VS. TECKEL ANIMÉ .....	17
Figure 8 : QUELQUES TECKELS DU CINÉMA D'ANIMATION .....	17
Figure 9 : FIDO DANS LA SÉRIE DES BOBBY BUMPS .....	18
Figure 10 : KRAZY KAT .....	19
Figure 11 : FÉLIX LE CHAT .....	20
Figure 12 : LES CHIENS DES AESOP'S FILM FABLES .....	21
Figure 13 : LE CHIEN DES LAUGH-O-GRAMS .....	22
Figure 14 : LE CHIEN BLANC DES ALICE COMEDIES .....	23
Figure 15 : LE CHIEN POLICIER DES ALICE COMEDIES .....	23
Figure 16 : LE CHIEN BASSET DES ALICE COMEDIES .....	23
Figure 17 : WEAKHEART DANS LA SÉRIE DES DINKY DOODLE .....	24
Figure 18 : PETE DANS LA SÉRIE DES PETE THE PUP .....	25
Figure 19 : FITZ THE DOG DANS LA SÉRIE DES OUT OF THE INKWELL .....	26
Figure 20 : JERRY THE TYKE .....	26
Figure 21 : BIMBO DANS LA SÉRIE DES TALKARTOONS .....	28
Figure 22 : BETTY BOOP DANS LA SÉRIE DES TALKARTOONS .....	28
Figure 23 : PUDGY DANS LA SÉRIE DES BETTY BOOP CARTOONS .....	29
Figure 24 : CANICHE RÉEL vs CANICHE ANIMÉ .....	30
Figure 25 : QUELQUES CANICHES DU CINÉMA D'ANIMATION .....	30
Figure 26 : TOBY THE PUP DANS LA SÉRIE ÉPONYME .....	31
Figure 27 : DON DOG DANS LA SERIE DES AESOP'S FILM FABLES .....	31
Figure 28 : GOOPY GEER DANS LA SERIE DES MERRIE MELODIES .....	32
Figure 29 : DINGO DANS LA SERIE DES MICKEY MOUSE CARTOONS .....	33
Figure 30 : POOCH DANS LA SERIE DES POOCH THE PUP .....	34
Figure 31 : DROOPY DANS LA SERIE DES DROOPY .....	35
Figure 32 : BASSET HOUND RÉEL vs BASSET HOUND ANIMÉ .....	36
Figure 33 : QUELQUES BASSETS HOUND DU CINÉMA D'ANIMATION .....	37
Figure 34 : LES DÉBUTS DE PLUTO .....	38
Figure 35 : PLUTO, STAR DU DESSIN-ANIMÉ .....	38
Figure 36 : BRUNO DANS LA SERIE DES LOONEY TUNES ET HAPPY HARMONIES .....	39
Figure 37 : WILLOUGHBY DANS LA SERIE DES MERRIE MELODIES .....	40
Figure 38 : ROVER ET CHARLIE DOG DANS LA SERIE DES LOONEY TUNES ET MERRIE MELODIES .....	41
Figure 39 : DIMWIT DANS LA SERIE DES HECKLE AND JECKLE .....	42
Figure 40 : SAINT-HUBERT RÉEL vs SAINT-HUBERT ANIMÉ .....	43
Figure 41 : QUELQUES SAINT-HUBERT DU CINÉMA D'ANIMATION .....	44
Figure 42 : LE BOULEDOGUE DANS LES SILLY SYMPHONIES .....	45
Figure 43 : BUTCH DANS LES CARTOONS DE PLUTO .....	45
Figure 44 : LES BOULEDOGUES DES LOONEY TUNES .....	46
Figure 45 : SPIKE, LES BOULEDOGUES .....	47
Figure 46 : BOULEDOGUE RÉEL vs BOULEDOGUE ANIMÉ .....	48
Figure 47 : QUELQUES BOULEDOGUES DU CINÉMA D'ANIMATION .....	49
Figure 48 : LES CHIENS DE CHASSE DANS BAMBI .....	50
Figure 49 : PATAUD DANS CENDRILLON .....	51
Figure 50 : NANA DANS PETER PAN .....	51
Figure 51 : SAINT-BERNARD RÉEL vs SAINT-BERNARD ANIMÉ .....	52
Figure 52 : QUELQUES SAINT-BERNARD DU CINÉMA D'ANIMATION .....	53

Figure 53 : LADY ET CLOCHARD DANS LA BELLE ET LE CLOCHARD .....	54
Figure 54 : FOX TERRIER RÉEL vs FOX TERRIER ANIMÉ .....	54
Figure 55 : QUELQUES FOX TERRIERS DU CINÉMA D'ANIMATION.....	55
Figure 56 : QUELQUES SCOTTISH TERRIERS DU CINÉMA D'ANIMATION.....	55
Figure 57 : QUELQUES BULL TERRIERS DU CINÉMA D'ANIMATION .....	56
Figure 58 : QUELQUES AUTRES TERRIERS DU CINÉMA D'ANIMATION .....	56
Figure 59 : LES CHIENS DE LA FOURRIÈRE DANS LA BELLE ET LE CLOCHARD .....	57
Figure 60 : BARZOÏ RÉEL vs BARZOÏ ANIMÉ .....	57
Figure 61 : QUELQUES BARZOÏS DU CINÉMA D'ANIMATION.....	58
Figure 62 : QUELQUES GREYHOUNDS DU CINÉMA D'ANIMATION .....	58
Figure 63 : QUELQUES LÉVRIERS AFGHANS DU CINÉMA D'ANIMATION.....	58
Figure 64 : QUELQUES AUTRES LÉVRIERS DU CINÉMA D'ANIMATION.....	59
Figure 65 : PONGO, PERDITA ET LEURS CHIOTS DANS LES 101 DALMATIENS.....	60
Figure 66 : DOGUE ALLEMAND RÉEL vs DOGUE ALLEMAND ANIMÉ .....	61
Figure 67 : QUELQUES DOGUES ALLEMANDS DU CINÉMA D'ANIMATION.....	62
Figure 68 : LES CHIENS DISNEY DES ANNÉES 60-70.....	62
Figure 69 : ROUKY ET CHEF DANS ROX ET ROUKY.....	63
Figure 70 : LA BANDE DE CHIENS DANS OLIVER ET COMPAGNIE.....	64
Figure 71 : CHIHUAHUA RÉEL vs CHIHUAHUA ANIMÉ .....	64
Figure 72 : QUELQUES CHIHUAHUAS DU CINÉMA D'ANIMATION .....	65
Figure 73 : LES CHIENS DISNEY DANS LES ANNÉES 90.....	65
Figure 74 : CHARLIE ET ANNABELLE DANS CHARLIE, MON HÉROS.....	66
Figure 75 : BERGER ALLEMAND RÉEL vs BERGER ALLEMAND ANIMÉ .....	67
Figure 76 : QUELQUES BERGERS ALLEMANDS DU CINÉMA D'ANIMATION.....	67
Figure 77 : QUELQUES BOBTAILS DU CINÉMA D'ANIMATION.....	67
Figure 78 : QUELQUES COLLEYS DU CINÉMA D'ANIMATION.....	68
Figure 79 : SAM SHEEPDOG .....	68
Figure 80 : LES CHIENS BLUTH DANS LES ANNÉES 90 .....	68
Figure 81 : HOMERE DANS D'HOMÈRE, LE ROI DES CABOTS .....	69
Figure 82 : BALTO ET JENNA DANS BALTO .....	69
Figure 83 : LES CHIENS DE TOY STORY .....	70
Figure 84 : LES CHIENS DE LÀ-HAUT .....	71
Figure 85 : DOBERMANN RÉEL vs DOBERMANN ANIMÉ .....	72
Figure 86 : QUELQUES DOBERMANNS DU CINÉMA D'ANIMATION.....	72
Figure 87 : ROTTWEILER RÉEL vs ROTTWEILER ANIMÉ .....	73
Figure 88 : QUELQUES ROTTWEILERS DU CINÉMA D'ANIMATION .....	73
Figure 89 : LES CHIENS DE DREAMWORKS ANIMATION SKG .....	74
Figure 90 : DEUX CHIENS IMPORTANTS CHEZ DREAMWORKS : GROMIT ET MR. PEABODY ...	74
Figure 91 : LES CHIENS DE BLUE-SKY STUDIOS .....	75
Figure 92 : VOLT DANS VOLT, STAR MALGRÉ LUI .....	75
Figure 93 : QUELQUES CHIENS EN STOP-MOTION .....	77
Figure 94 : QUELQUES CHIENS EN CLAYMATION .....	77
Figure 95 : MILOU DANS LES AVENTURES DE TINTIN : LE SECRET DE LA LICORNE .....	78
Figure 96 : DE LA BANDE-DESSINÉE BELGE AU CINÉMA FRANÇAIS .....	79
Figure 97 : BRUNO DANS LES TRIPPLETTES DE BELLEVILLE .....	79
Figure 98 : LES CHIENS DU CINÉMA BRITANNIQUE .....	80
Figure 99 : HIN DANS LE CHÂTEAU AMBULANT .....	81
Figure 100 : LA SPÉCIFICITÉ DES RACES ASIATIQUES .....	81
Figure 101 : LA CHRONOPHOTOGRAPHIE : UNE SOURCE PRIMAIRE .....	86
Figure 102 : LE VIVANT COMME MODÈLE DE RÉFÉRENCE .....	87
Figure 103 : FILM D'UN CHIEN AU GALOP POUR RÉFÉRENCE .....	88
Figure 104 : PRISES DE VUES RÉELLES AVEC ACTEURS .....	88
Figure 105 : VARIABILITÉ DES MORPHOLOGIES CANINES DANS LÀ-HAUT .....	90
Figure 106 : SQUELETTE DU CHIEN RÉEL, VUE DE PROFIL .....	91
Figure 107 : STRUCTURE SQUELETTIQUE DU CHIEN ANIMÉ .....	91
Figure 108 : ANGLES PHYSIOLOGIQUES DES MEMBRES DU CHIEN DEBOUT .....	92
Figure 109 : STRUCTURE DES MEMBRES DU CHIEN ANIMÉ .....	92
Figure 110 : ANGLES DE LA COLONNE VERTÉbraLE .....	93
Figure 111 : STRUCTURE MÉCANIQUE DE SPARKY .....	93
Figure 112 : MUSCLES SUPERFICIELS DU CHIEN, VUE DE PROFIL.....	94

Figure 113 : SQUASH AND STRETCH SUR LES MEMBRES DU CHIEN .....	95
Figure 114 : ANATOMIE COMPARÉE .....	96
Figure 115 : LE DIMORPHISME SEXUEL .....	97
Figure 116 : ILLUSTRATION DU COMPORTEMENT D'AGGRESSION .....	97
Figure 117 : ILLUSTRATION DU COMPORTEMENT DE SOUMISSION / ÉVITEMENT .....	98
Figure 118 : ILLUSTRATION DU COMPORTEMENT DE JEU .....	98
Figure 119 : ILLUSTRATION DU COMPORTEMENT D'UN CHIEN FACE À UNE PORTE .....	99
Figure 120 : ÉVOLUTIONS DE ROUKY .....	100
Figure 121 : DU RÉALISME AU CHIEN DE DESSIN ANIMÉ .....	101
Figure 122 : ÉVOLUTION GRAPHIQUE DE VOLT .....	102
Figure 123 : SÉQUENCE DE MARCHE AU PAS .....	103
Figure 124 : SÉQUENCE DE TROT .....	103
Figure 125 : SÉQUENCE DE GALOP .....	104
Figure 126 : SÉQUENCE DE SAUT .....	104
Figure 127 : LES ÉMOTIONS NATURELLES DU CHIEN .....	105
Figure 128 : DES MIMIQUES HUMAINES DANS UN CORPS DE CHIEN .....	106
Figure 129 : LES EXPRESSIONS EXTRAVAGANTES DU CHIEN DE CARTOON .....	107
Figure 130 : MODÉLISATION NUMÉRIQUE DE SCUD .....	109
Figure 131 : ÉVOLUTION DE LA REPRÉSENTATION DE LA FOURRURE CANINE .....	110
Figure 132 : KYLE DANS MOI, MOCHE ET MÉCHANT .....	111
Figure 133 : QUELQUES CHIENS IMAGINAIRES .....	112
Figure 134 : CHIEN ET PROPRIÉTAIRE : DE CÉLÈBRES BINÔMES .....	116
Figure 135 : LE CHIEN À L'IMAGE DE SON PROPRIÉTAIRE .....	116
Figure 136 : LE CHIEN CONFIDENT .....	117
Figure 137 : LE CHIEN DANS LE CERCLE FAMILIAL .....	117
Figure 138 : LA NICHE .....	118
Figure 139 : LE CHIEN ET LE JOURNAL DU MATIN .....	118
Figure 140 : LE CHIEN ET LA BALLE .....	119
Figure 141 : LE CHIEN ET L'OS .....	119
Figure 142 : LA REPRÉSENTATION DU CONCOURS CANIN .....	121
Figure 143 : LA PUCE, FLÉAU DU CHIEN DE DESSIN-ANIMÉ .....	122
Figure 144 : PATHOLOGIE DU CHIEN DE DESSIN-ANIMÉ .....	123
Figure 145 : LA MORT DE CHEF .....	124
Figure 146 : DEUX REPRÉSENTATIONS DE LA MORT DU CHIEN .....	124
Figure 147 : LE CHIEN PROTECTEUR .....	125
Figure 148 : LE CHIEN SOLDAT .....	126
Figure 149 : LE CHIEN BERGER .....	127
Figure 150 : LE CHIEN, LE CHASSEUR ET SA PROIE .....	128
Figure 151 : LE CHIEN D'ARRÊT .....	129
Figure 152 : LA CHASSE À COURRE .....	129
Figure 153 : LE CHAT, CE VIEIL ENNEMI .....	130
Figure 154 : PROVOCATION FÉLINE .....	130
Figure 155 : DE LA RIVALITÉ AU REPENTIR .....	131
Figure 156 : LE RETOUR À LA MAISON .....	132
Figure 157 : L'AGENT DE LA FOURRIÈRE .....	133
Figure 158 : LA FOURRIÈRE, UNE PRISON POUR CHIEN .....	134
Figure 159 : L'EXPÉRIMENTATION ANIMALE .....	134

# LISTE DES FOCUS

Focus 1 : le TECKEL dans le cinéma d'animation .....	16
Focus 2 : le CANICHE dans le cinéma d'animation .....	29
Focus 3 : le BASSET-HOUND dans le cinéma d'animation.....	36
Focus 4 : le SAINT-HUBERT dans le cinéma d'animation.....	42
Focus 5 : le BOULEDOGUE dans le cinéma d'animation .....	48
Focus 6 : le SAINT-BERNARD dans le cinéma d'animation .....	51
Focus 7 : le TERRIER dans le cinéma d'animation .....	54
Focus 8 : le LÉVRIER dans le cinéma d'animation.....	57
Focus 9 : le DOGUE ALLEMAND dans le cinéma d'animation.....	60
Focus 10 : le CHIHUAHUA dans le cinéma d'animation .....	64
Focus 11 : le BERGER dans le cinéma d'animation .....	66
Focus 12 : le DOBERMANN et le ROTTWEILER dans le cinéma d'animation .....	71

# INTRODUCTION

L'animation, mot dérivé du latin *animo* « donner la vie », décrit le processus de création d'un mouvement créé par le passage rapide de séquences visuelles fixes très légèrement différentes l'une de l'autre, donnant par effet d'optique l'illusion que l'image est unique et mobile.

Pour certains, l'animation prend ses racines dans les peintures rupestres du Paléolithique, où les membres des animaux représentés, dessinés plusieurs fois de façon superposée dans des positions légèrement différentes, donnent une impression de mouvement. On place plus volontiers la naissance de l'animation à la seconde moitié du XIXe siècle avec l'apparition des jeux d'optique, du simple thaumatotrope au plus élaboré zoopraxiscope, avant de découvrir les premiers « dessins animés », les Pantomimes Lumineuses d'Émile Reynaud présentées en 1892, trois ans avant l'invention du cinématographe des Frères Lumières et la naissance du cinéma. Il faudra alors attendre onze années supplémentaires avant que le dessin animé ne devienne « cinématographique », en utilisant le fameux support argentique.

La représentation animale a toujours eu une importance fondamentale dans le cinéma d'animation. En effet, la photographie et le cinéma ont été des outils formidables pour la compréhension de la cinématique des allures du cheval. On ne s'étonne pas alors de voir l'équidé garder le « premier rôle » durant toute la période du pré-cinéma. Avec l'industrialisation du cinéma et, *a fortiori*, du cinéma d'animation, le cheval a rapidement été éclipsé par des caricatures animales de chien et de chat, nouvelles vedettes d'Hollywood. Ces espèces proposent, il est vrai, un panel de mouvements et d'expressions plus intéressant que chez les équidés. Si le chat est particulièrement plébiscité durant l'ère en noir et blanc, le chien prendra son essor lors de l'arrivée de la couleur au début des années 30, profitant de la diversité ethnologique et de la richesse éthologique du canidé.

Cette thèse rend hommage aux artistes du cinéma d'animation, en illustrant la richesse de leur travail ainsi que leurs prouesses techniques, tout en positionnant le chien dans le riche héritage du cinéma d'animation. Une occasion de confronter la vision biologiste du vétérinaire à la vision artistique de l'animateur, et de les compléter mutuellement en exploitant les valeurs de chaque discipline. L'idée est donc de ne pas faire de cette thèse une simple énumération des chiens qui ont marqué le cinéma d'animation, mais d'approfondir le travail extraordinaire des équipes artistiques et les défis qu'elles doivent relever lors de la représentation animée d'un chien. Afin de garantir une base de qualité à ce travail, seules les œuvres réalisées pour le cinéma ont été étudiées : cette thèse ne fera donc pas référence aux chiens animés de la télévision ou de films produits exclusivement pour le marché de la vidéo, à l'exception de quelques séries télévisées notables ayant conduit à des adaptations sur grand écran.



**PREMIÈRE PARTIE**

**LE CHIEN  
À LA CONQUÊTE D'HOLLYWOOD**



Cette première partie replace le chien dans l'histoire du cinéma d'animation : comment est-il apparu, sous quelle forme, quelle a été son importance et comment a-t-il évolué pour devenir le chien animé que l'on connaît aujourd'hui ? Par l'intermédiaire de « focus », nous nous intéresserons également à la représentation de quelques races particulières à l'occasion de l'une de leurs références dans le texte.

## 1.1. VERS LA REPRÉSENTATION DU MOUVEMENT : LE PRÉ-CINÉMA

L'aventure de l'animation commence probablement au début du XIX<sup>ème</sup> siècle avec les jeux d'optique, dont le plus vieux représentant est le **thaumatrope**, invention particulièrement à la mode durant l'époque Victorienne. Il s'agit d'un disque de carton ou de bois attaché sur son diamètre par deux ficelles opposées et illustré par un dessin différent sur chacune de ses faces. Lorsque l'on mobilise rapidement les ficelles entre les doigts afin de faire tourner le disque, une seule image apparaît, grâce à la persistance rétinienne. L'objet a été popularisé par le physicien anglais John Ayrton Paris en 1825 (Bendazzi, 1991) qui l'a utilisé pour illustrer le phénomène de persistance rétinienne au Collège Royal de Médecine de Londres. L'image la plus célèbre du thaumatrope est sans doute celle mêlant un oiseau et sa cage, mais de nombreux exemples existent, comme ce thaumatrope de 1825 illustrant un pointer anglais coursant le gibier (Figure 1). L'unicité de l'illustration permet une figuration tout-à-fait détaillée de l'animal. Pour indiquer le mouvement, le chien est ici représenté les postérieurs fléchis et les antérieurs relevés, donnant l'illusion d'une propulsion à venir, en direction du gibier. La direction du regard ne laisse, en effet, aucun doute sur les intentions de l'animal. Les angles choisis pour les antérieurs sont néanmoins aberrants avec cette forte flexion du coude gauche associée à l'extension du membre opposé.

**Figure 1 : UN EXEMPLE DE THAUMATROPE**  
*Bird and Dog* (1825). Source : NCSMM Physics [courses.ncssm.edu]

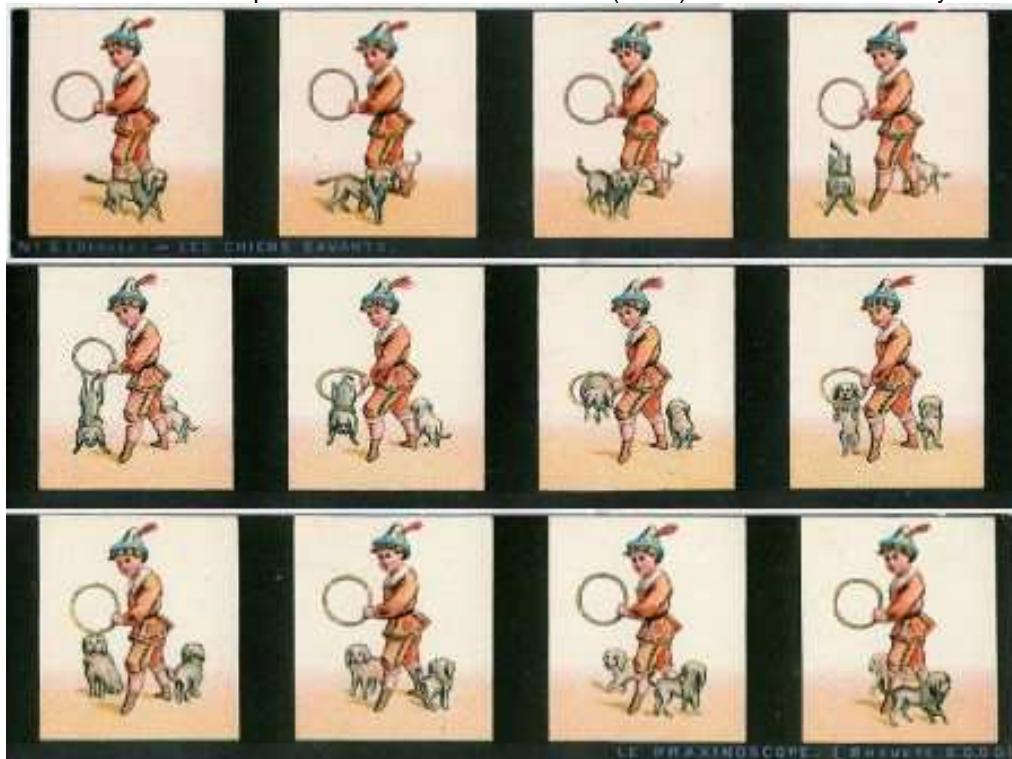


Évidemment, le thaumatrope ne permet de visualiser que deux images, une performance bien insuffisante pour recréer l'illusion d'un mouvement complexe. Les innovations suivantes, le **Phénakistiscope** (inventé par le physicien belge Joseph Plateau en 1832) et le **Zootrope** (inventé par le mathématicien anglais William George Horner en 1834), régleront progressivement le problème. Le Phénakistiscope est un disque de carton où la séquence d'un mouvement est illustrée en une douzaine de dessins représentés sur les rayons du disque, chaque dessin étant séparé de l'autre par une fente percée dans le carton. L'utilisateur, placé devant un miroir, voit l'image du disque mis en mouvement s'y refléter et s'animer en regardant à travers les fentes (Falk, 1941). Le Zootrope se base sur un principe similaire en représentant les séquences dessinées sur le pourtour d'un cylindre, toujours intercalées par des fentes. L'opérateur regarde le dessin s'animer à travers la fente diamétralement opposée, ce qui permet de s'abstenir du miroir (Falk, 1941).

Une nouvelle étape est franchie en 1877 par le français Émile Reynaud, qui remplace les fentes par un système de miroirs rotatifs faisant face aux dessins et permettant de visualiser directement l'image animée qui s'y projette : le **Praxinoscope** est né (Auzel, 1998). Reynaud réalisera trois séries de dix bandes entre 1876 et 1879, dont **Les Chiens Savants**, illustrant deux chiens sautant dans le cerceau d'un jeune garçon (Figure 2). La répétition de l'illustration a eu de légères conséquences sur la qualité du dessin par rapport au thaumatrope : il semble moins précis. Le nombre limité de séquences, douze ici, a également un impact sur la qualité de la représentation du mouvement : les pattes du chien faisant le tour du jeune garçon ne quittent ainsi jamais le sol !

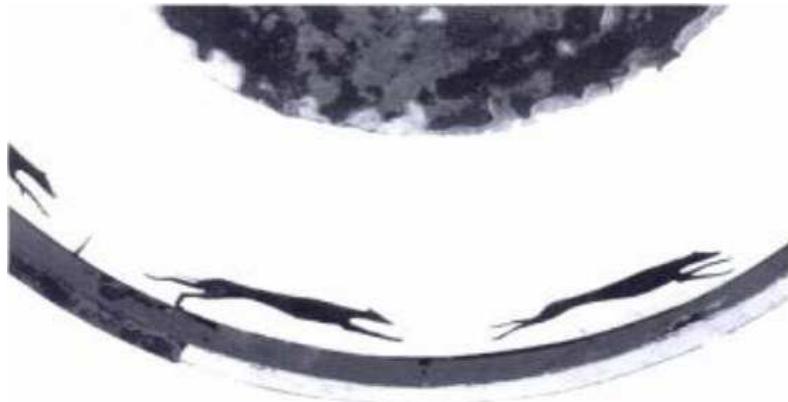
**Figure 2 : UNE BANDE DE PRAXINOSCOPE**

Bande de Praxinoscope n°8 - *Les Chiens savants* (1877). Source : [www.emilereynaud.fr](http://www.emilereynaud.fr)



En 1880, l'anglais Eadweard Muybridge propose le **Zoopraxiscope** et s'approche plus encore de la réalité du mouvement en adaptant son propre procédé de chronophotographie, rafale d'instantanés photographiques, mis au point en deux ans plus tôt pour l'étude du mouvement du cheval au pas de course. L'image n'est alors plus le résultat de la plume d'un illustrateur mais la photographie d'une séquence réelle. Il associe son invention au principe mécanique du zootrope en y ajoutant une « lanterne magique » de projection. Il reste à ce jour soixante-et-onze zoopraxiscopes (Braun *et al.*, 2004) et plusieurs d'entre eux illustrent le galop d'un chien de race greyhound (Figure 3).

**Figure 3 : UNE BANDE DE ZOOPRAXISCOPE**  
Morceau du zoopraxiscope “*Greyhound Running*”, 11 phases



Source : BRAUN M., McCORMACK A., HEBERT S., HILL P. (2004).  
*Edward Muybridge : The Kingston Museum Bequest, The Projection Box*, 159p

## 1.2. DE CHIENS ET DE CLOWNS NAÎT LE CINÉMA D'ANIMATION

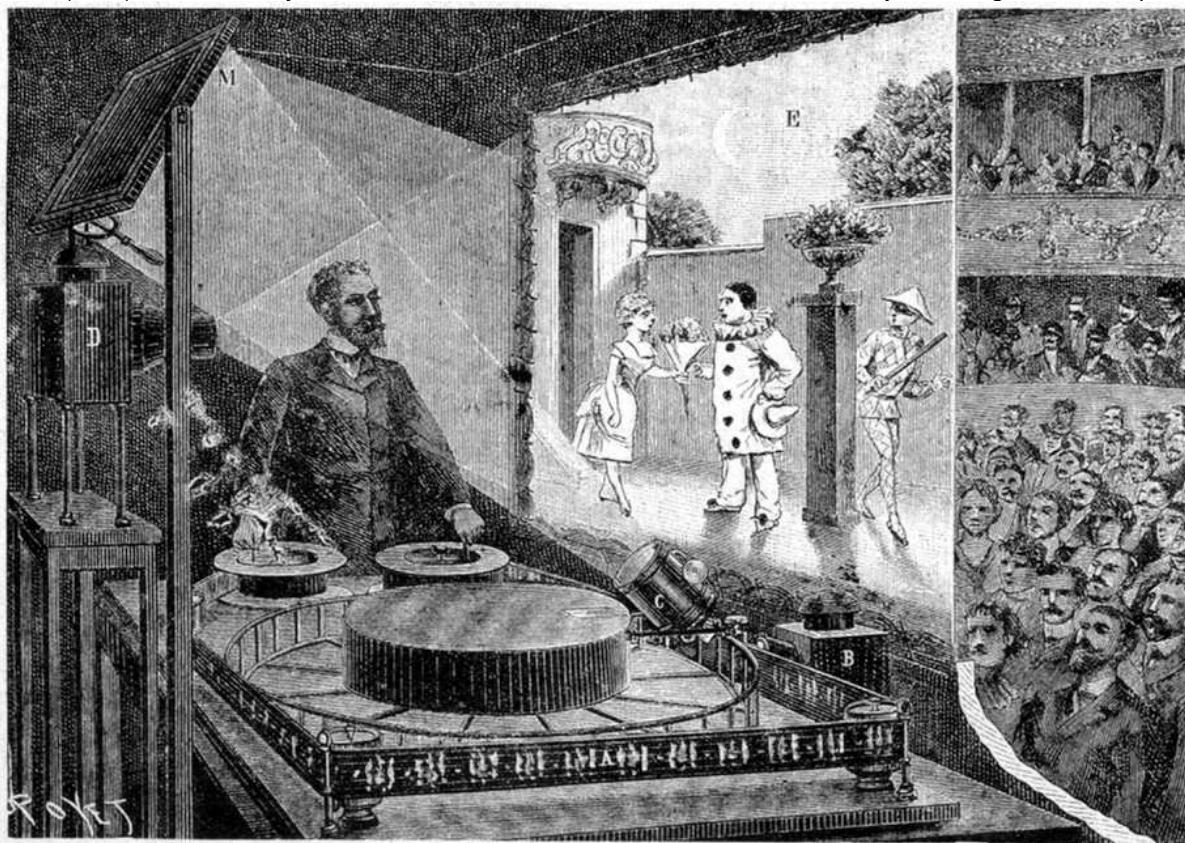
### 1.2.1. Pantomimes lumineuses d'Émile Reynaud

Le « dessin-animé » au sens propre du terme prend naissance en 1892 grâce au français Émile Reynaud et son **Théâtre optique**. Mais il n'est pas encore cinématographique. En effet, Reynaud réadapte sa propre invention, le praxinoscope, et en augmente considérablement la taille et la complexité. Les douze vignettes du jouet optique sont ainsi remplacées par 300 à 500 dessins peints individuellement à la main sur de grandes plaques transparentes. La large bande que constituent les dessins est synchronisée à un cylindre de miroirs comme le praxinoscope et l'image animée est retransmise par une lanterne magique à travers plusieurs lentilles vers un écran. Placés de l'autre côté du rideau, les spectateurs voient directement l'image animée sans se douter de l'incroyable mécanisme qui se cache derrière. Une seconde lanterne magique projette le décor, peint sur une plaque de verre indépendante, une astuce qui, pour la première fois, permet de s'abstenir de la contrainte d'un décor complexe à recopier de très nombreuses fois (Figure 4). Le tout est mis

en musique en direct par le pianiste Gaston Paulin. Les représentations de ce que Reynaud appellera les « **Pantomimes lumineuses** » ont lieu dans une salle aménagée du musée Grévin dès le 28 octobre 1892. En près de huit ans, 500 000 personnes se presseront pour admirer cet ancêtre de la séance de cinéma (certaines projections pouvaient en effet durer plus de dix minutes) (Auzel, 1998).

#### Figure 4 : MÉCANISME DU THÉÂTRE OPTIQUE D'ÉMILE REYNAUD

« Le Théâtre Optique d'Emile Reynaud », gravure d'Eugène Poyet illustrant la première représentation publique des Pantomimes lumineuses d'Émile Reynaud, *La Nature*, 23 juillet 1892. Source : CRAFTON D. (1993). *Before Mickey: The Animated Film, 1898–1928*; 2nd edition, University of Chicago Press, 436p.



Le programme comportera en tout cinq pantomimes, parmi lesquelles **Clown et ses Chiens**, dont il ne subsiste aujourd'hui plus que la plaque du décor, conservée par la Cinémathèque Française. Le court-métrage mettait en scène un clown et ses trois caniches dans un numéro de cirque (Reynaud et Sadoul, 1945).

L'arrivée de nouvelles inventions annoncent bientôt la fin du Théâtre Optique de Reynaud. L'industriel américain Thomas Alva Edison brevète en 1891 le **Kinétopraph**, première caméra de l'histoire enregistrant des photogrammes sur une pellicule Eastman (Mannoni, 1995). Il est rapidement associé à une machine plus complexe, le **Kinéoscope**, réalisée en partenariat avec l'inventeur britannique William Kennedy Laurie Dickson, et permettant à une unique personne de visualiser le film de la pellicule à travers un œilleton. Mais c'est surtout le **Cinématographe** des Frères Lumière qui portera le coup fatal à l'entreprise de Reynaud. Les deux ingénieurs français réussissent en effet à synthétiser en

un seul appareil le Kinétoscope d'Edison et le Théâtre Optique de Reynaud. Le brevet est déposé en 1895<sup>1</sup>, le cinéma est né.

Avec l'invention de la pellicule, le dessin-animé devient enfin cinématographique, mais il faudra encore attendre onze ans avant de voir naître le premier court-métrage du cinéma d'animation.

### 1.2.2. Le support argentique : *Humorous Phases of Funny Faces*

La grande aventure du cinéma d'animation commence en 1906, avec le premier film d'animation, *Humorous Phases of Funny Faces*, réalisé par l'américain James Stuart Blackton pour la *Vitagraph Company* (Beckerman, 2003). Le court-métrage muet, d'une durée de trois minutes, met en œuvre une animation des plus sommaires : des silhouettes de personnages sont dessinées à la craie sur un tableau noir. A chaque prise de vue, une vingtaine par seconde, le dessin est légèrement modifié, créant le mouvement. Une séquence nous intéressera plus particulièrement : la deuxième partie du court-métrage met en scène un clown et son chien. Si les parties fixes du clown sont bien dessinées sur le fond noir comme les autres personnages du film, une nouvelle astuce allège en revanche le travail du dessinateur pour les parties animées. Les bras, les jambes, le chapeau et le cerceau du clown sont en effet dessinés sur des papiers indépendants, collés au tableau, de façon à ce que le tout donne l'illusion d'un seul et même dessin. C'est également le cas du chien, représenté entièrement sur un seul bout de papier. Avec son imposante crinière, il semble figurer un lion. Complètement figé sur le papier, le chien se meut sans la moindre articulation, tel un soldat de plomb (Figure 5).

**Figure 5 : HUMEROUS PHASES OF FUNNY FACES**

Trois extraits de la séquence du saut du chien dans le court-métrage muet *Humorous Phases of Funny Faces* (1906), illustrant la technique de l'animation cut-out ou « papiers découpés ». Les ombres des papiers collés sont d'ailleurs bien visibles sur le tableau noir.



Deux ans plus tard, le français Émile Cohl réalise *Fantasmagorie*, le premier court-métrage de ce que l'on nomme aujourd'hui l'animation traditionnelle, faite à la main sur papier (Beckerman, 2003). Le héros du film est encore un clown, mais aucun chien ne l'accompagne cette fois-ci. Cette popularité du clown n'est pas anodine : le cinéma d'animation n'est-il pas une image de cirque moderne ?

<sup>1</sup> FR 245.032 du 13/02/1895 : *Appareil servant à l'obtention et à la vision des épreuves chronophotographiques*.

## 1.3. EN NOIR ET BLANC : LA CONQUÊTE MANQUÉE DU CHIEN

### 1.3.1. Tentatives à quatre pattes

Rapidement, des studios dédiés au cinéma d'animation émergent. *The Police Dog* est sans doute la première série animée dédiée à un personnage non humain et arrive sur les écrans en 1914. On la doit aux tout jeunes Bray Studios, fondés l'année précédente par l'américain John Randolph Bray.

#### 1.3.1.1. *The Artist's Dream* (Bray Productions)

Bray, alors illustrateur pour la presse, commence sa carrière dans le cinéma d'animation en 1913 avec le court-métrage *The Artist's Dream* (1913) (Maltin, 1987), alternant des séquences réelles avec des séquences animées. Celles-ci mettent en scène un teckel très réaliste (Figure 6), cherchant à attraper la saucisse laissée sur un meuble.



**Figure 6 : TECKEL DANS THE ARTIST'S DREAM**

Extrait de *The Artist's Dream* (1913), de John Randolph Bray. À part les yeux exacerbés et le pull, ce teckel est une représentation fidèle du chien réel.

#### Focus 1 : le TECKEL dans le cinéma d'animation

Le teckel (ou dachshund) est un petit chien de chasse allemand souvent représenté dans le cinéma d'animation. Ses membres courts, opposés à son corps long et fin, en ont fait une race de choix pour de nombreux gags visuels, à l'instar du basset hound. La variété « poil ras » a été privilégiée en ce sens. C'est par exemple le cas de Dinah, la deuxième chienne introduite pour les intrigues amoureuses de Pluto, la star canine des studios Disney, après Fifi le Pékinois. Dinah fait battre pour la première fois le cœur de Pluto dans le cartoon *Pluto Somnanbule* (1942) et son corps exagérément long reprendra une conformation globalement plus fidèle à la réalité à mesure de ses quelques réapparitions à l'écran (Figure 7). La petite taille du chien, et le tempérament capricieux et possessif qui lui est commodément associé, en fait également une demoiselle en détresse toute trouvée pour une caricature de cartoon.

**Figure 7 : TECKEL RÉEL VS. TECKEL ANIMÉ**

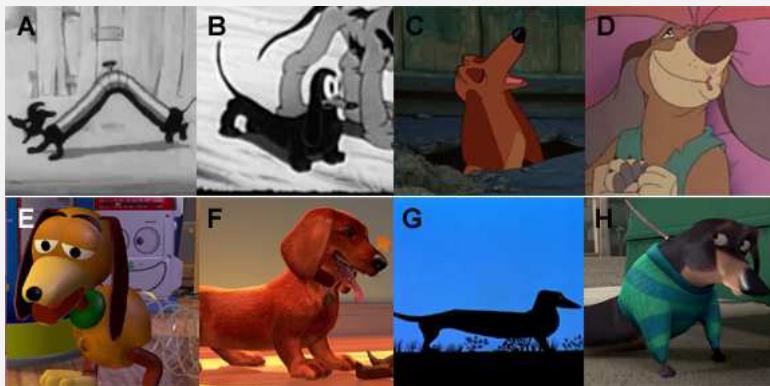


Dinah (ici dans le cartoon de Pluto ***Casanova Canin*** (1945) de Charles Nichols), caricature les proportions standards de la race : la distance du sternum au sol devrait correspondre à environ un tiers de la hauteur au garrot. La longueur du corps doit s'accorder harmonieusement avec la hauteur au garrot dans un rapport d'environ 1 à 1,7 jusqu'à 1,8 selon le standard du FCI.

Photo : J. F. Courreau

Dans la Silly Symphonie ***Rien qu'un Chien*** (1932), le chien « saucisse à pattes » voit son corps démesurément allongé coincé dans une gouttière. Saucisse justement, tel est le nom du teckel du film ***Les Rebelles de la Forêt*** (2006). Avec un accent allemand très prononcé, le studio américain Sony Pictures Animation met en avant l'origine de la race. Les artistes des studios Pixar ont également illustré cette capacité à s'étendre dans ***Toy Story*** (1995) avec Zig-Zag, ce jouet dont le corps prend la forme d'un ressort. Dans la suite ***Toy Story 2*** (1999), un autre teckel est introduit, Razmotte le « vrai » chien d'Andy. L'image du teckel est ici celle d'un animal de compagnie idéal. Soixante-ans auparavant, le teckel Doxie était déjà le compagnon d'une grande figure de l'animation, le lapin anthropomorphique Oswald. La race est tellement bien identifiée par le public qu'elle est utilisée pour représenter l'espèce canine dans une courte séquence du film d'animation en papiers découpés ***Princes et Princesses*** (2000). C'est sans doute cette popularité qui a conduit Don Bluth à représenter la race pour le second rôle de son film d'animation ***Charlie, Mon Héros*** (1989). Dans ***La Belle et le Clochard*** (1955), c'est sa capacité à déterrasser qui est mise en avant, le teckel Dashsie voulant s'échapper de la fourrière en creusant un tunnel (Figure 8).

**Figure 8 : QUELQUES TECKELS DU CINÉMA D'ANIMATION**



A : teckel dans ***Rien qu'un Chien*** (1932), B : Doxie dans le cartoon d'Oswald ***The Willy Weasel*** (1937), C : Dashsie dans ***La Belle et le Clochard*** (1955), D : Gratouille dans ***Charlie*** (1989), E : Zig-Zag dans ***Toy Story*** (1995), F : Razmotte dans ***Toy Story 2*** (1999), G : teckel dans ***Princes et Princesses*** (2000), H : Mr. Saucisse dans ***Les Rebelles de la Forêt*** (2006).

### 1.3.1.2. **Pinkerton Pup** (*The Police Dog* – Bray Productions)

Mais revenons à la série ***The Police Dog***. Entièrement réalisée et dessinée par Carl Anderson, issu de l'industrie de la presse, elle comporte douze épisodes, distribués par Pathé entre 1914 et 1916<sup>2</sup>. Elle a pour vedettes le chien Pinkerton Pup et l'Officier Piffles, auquel l'animal mène la vie dure. Les très rares images de la série ayant réussi à traverser le temps montrent un chien relativement réaliste, rappelant les traits de l'American Pit Bull Terrier. Une étoile sur le collier évoquant celle des shérifs, ce n'est toujours pas l'image d'un chien de compagnie qui est donnée.

### 1.3.1.3. **Fido** (*Bobby Bumps* – Bray Productions)

***The Police Dog*** est rapidement éclipsé par la série lancée l'année suivante, ***Bobby Bumps***, réalisée par Earl Hurd (Maltin, 1987). Elle met en scène les tribulations du jeune garçon Bobby et de son chien Fido. Provenant directement du milieu de la bande-dessinée, Hurd en réadapte les codes graphiques pour sa série animée et offre l'image d'un chien très détaillé évoquant, une nouvelle fois, le Pit Bull avec sa forte musculature et ses oreilles semi-dressées, mais également le bouledogue américain avec son corps trapu, sa tête ronde et son court museau. Cette précision dans le trait a une conséquence directe sur la qualité de l'animation (on ne dénombre que quelques dessins par seconde) et, *a fortiori*, sur la mise en mouvement du personnage, considérablement simplifiée. Quand Fido court, les pattes controlatérales sont exactement symétriques, une approximation des plus fréquentes dans toute la période du cinéma muet. Fido a probablement été présent dans la quasi-totalité des soixante-et-un courts-métrages composant la série (1915 – 1925)<sup>2</sup>, sans connaître d'évolution majeure dans son graphisme (Figure 7). Fido est déjà un personnage partiellement anthropomorphique : il peut prendre des objets dans ses pattes, les plis de son crâne sont utilisés comme des sourcils humains pour enrichir ses expressions et surtout, il est doué occasionnellement de parole (figurée par des bulles à l'écran, encore un héritage direct de la bande-dessinée). Fido fera également quelques apparitions dans la série ***Farmer Al Falfa*** (1916 – 1923), réalisée par Paul Terry.

**Figure 9 : FIDO DANS LA SÉRIE DES BOBBY BUMPS**

De gauche à droite: *Bobby Bumps and the Stork* (1916), *Bobby Bumps' Fourth* (1917), *Bobby Bumps Puts A Beanery On The Bum* (1918), de Earl Hurd. Bray Productions.



<sup>2</sup> Selon la filmographie établie par The Big Cartoon Database ([www.bcdb.com](http://www.bcdb.com)).

## 1.3.2. Le chat, première star du dessin-animé

### 1.3.2.1. *Krazy Kat* (International Film Service)

Le magnat de la presse écrite américaine William Randolph Hearst fonde en 1915 le studio International Film afin de porter à l'écran les personnages les plus emblématiques des bandes-dessinées exploitées dans ses journaux. Le businessman récupère alors l'équipe du défunt studio Barré, fondé l'année précédente et contraint à devoir fermer ses portes après la production de seulement une petite vingtaine de courts-métrages, et confie à son animateur vedette, Gregory la Cava, la réalisation de ses cartoons (Crafton, 1993).

International Film ne mettra jamais de chien en vedette de l'un de ses cartoons, mais n'est pas dénué d'intérêt pour autant. En effet, le studio est connu pour avoir porté à l'écran le premier animal anthropomorphique de l'histoire du dessin-animé, le chat *Krazy Kat* (Figure 8). La série, adaptation de la bande-dessinée éponyme, en a gardé la plupart des codes graphiques, avec des formes simples faciles à dupliquer. La série connaîtra un vif succès (Maltin, 1987) et comptera vingt-huit cartoons<sup>3</sup>.



**Figure 10 : KRAZY KAT**

Extrait de *Krazy Kat - Bugologist* (1916) de George Herriman. International Film Services. Krazy Kat pose les bases du personnage de cartoon anthropomorphique

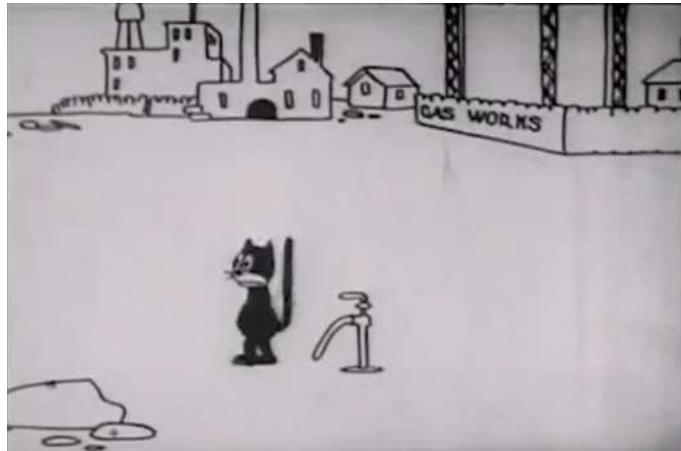
Mais bien vite, la Première Guerre Mondiale fait rage, avec pour conséquence directe la fermeture du studio d'animation, dont les relations pro-allemandes du dirigeant sont bien connues (Crafton, 1993). En 1918, Hearst vend son catalogue aux studios Bray, alors son principal concurrent, permettant à *Krazy Kat* de revenir deux ans plus tard sur les écrans avec une nouvelle série de onze cartoons<sup>1</sup>, et invitant ainsi indirectement le studio à persévéérer dans la mise en situation d'animaux anthropomorphiques.

### 1.3.2.2. *Felix the Cat* (Pat Sullivan Studios)

Bientôt, un nouveau chat allait révolutionner l'industrie de l'animation. Après avoir fait ses armes chez Raoul Barré, l'australien Pat Sullivan fonde en 1916 son propre studio d'animation (Crafton, 1993). En 1919, il crée pour la Paramount, avec l'animateur américain

<sup>3</sup> Selon la filmographie établie par The Big Cartoon Database ([www.bcdb.com](http://www.bcdb.com)).

Otto Messmer, le chat Master Tom, qui deviendra deux cartoons plus tard Félix le Chat (Figure 9) (Maltin, 1987). Le succès de Félix est fulgurant et le chat obtient au début des années 20 une renommée encore jamais atteinte pour un personnage animé. Rapidement, Sullivan développe l'image de son personnage dans de nombreux produits dérivés. Une popularité qui inspira tous les studios concurrents.



**Figure 11 : FÉLIX LE CHAT**

Extrait de *Feline Follies* (1919) de Pat Sullivan. Paramount Pictures. Félix le Chat est la première « star » du dessin-animé.

### 1.3.3. L'héritage de Félix : l'anthropomorphisme

#### 1.3.3.1. *Aesop's Film Fables* (Fables Studios)

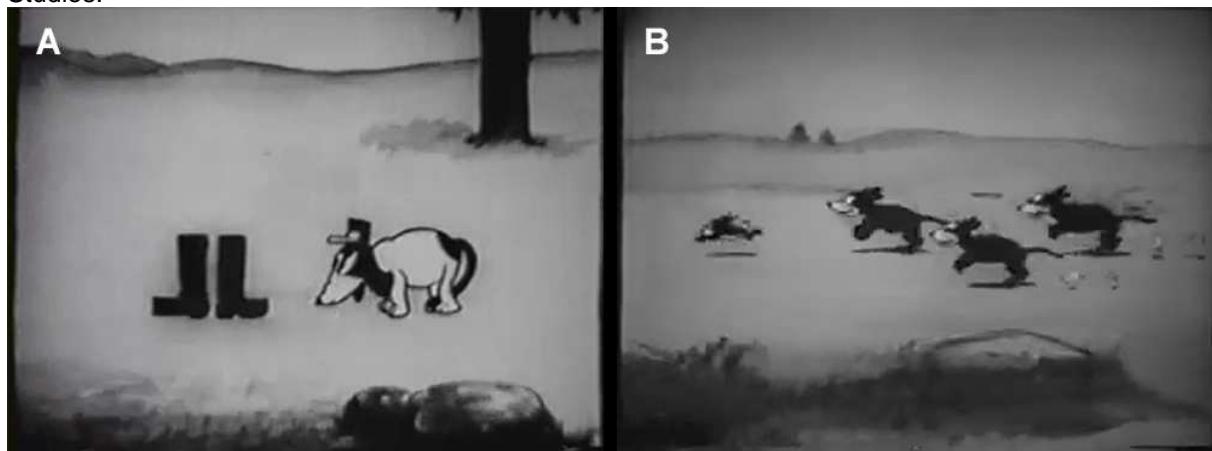
Les animaux inspirent l'homme depuis la naissance des premiers arts. La représentation animale prend une dimension particulière dans l'Antiquité par la littérature grecque. Dans la fable, l'animal, grâce à la parole dont il est soudainement doué, est mis en scène à l'image d'un homme et devient un protagoniste moralisateur. Cet anthropomorphisme didactique trouve son écho direct dans le cinéma d'animation. Le cartoon, par ses histoires simples et courtes, rappelle la prose des fabulistes. Rien d'étonnant à ce que l'acteur américain Howard Estabrook voit en l'un des plus célèbres fabulistes de l'Antiquité, le grec Esopo (620-564 avant J.C.), une source d'inspiration intarissable. Son association avec Paul Terry, ancien animateur de chez Bray, donne naissance en 1921 à la série des *Aesop's Film Fables* et à un nouveau studio, Fables Studios, entièrement dédié à sa production.

Près de 350 courts-métrages seront produits avec succès entre 1921 et 1929<sup>4</sup>, la grande majorité malheureusement considérés comme perdus aujourd'hui. Si les premiers cartoons sont des adaptations fidèles des fables d'Esopo, ils introduisent rapidement des personnages récurrents dont le célèbre Farmer al Falfa que Terry a rapatrié de chez Bray. Mais alors que les courts-métrages mettent régulièrement en scène des chiens durant les premières années (Figure 12), ils deviennent de plus en plus rares à l'écran, au profit de chats et souris qui semblent directement inspirés de l'univers concurrent et triomphal de Félix le Chat. Entre le chien et le chat, Hollywood a manifestement fait son choix !

<sup>4</sup> Selon la filmographie établie par The Big Cartoon Database ([www.bcd.com](http://www.bcd.com)).

**Figure 12 : LES CHIENS DES AESOP'S FILM FABLES**

A : Extrait de *Magic Boots* (1922) de Paul Terry, B : *Chemistry Lesson* (1922) de Paul Terry. Fables Studios.



En 1929, Terry quitte le studio pour fonder les Terrytoon Studios et laisse son affaire au producteur Amedee J. Van Beuren (Maltin, 1987). La série des *Aesop's Fable* se poursuivra aux nouvellement nommés Van Beuren Studios jusqu'en 1933 avec 137 nouveaux cartoons<sup>5</sup>.

### 1.3.3.2. **Laugh-O-Grams** (Laugh-O-Gram Films)

Si la fable a été la première source d'inspiration de Paul Terry, le conte aura été celle d'un autre grand cinéaste. Après deux essais gagnants qu'il a pratiquement réalisés en totale autonomie, le jeune animateur Walt Disney fonde son premier studio d'animation en 1922, Laugh-O-Gram Films (Merritt et Kaufman, 1994). La série des *Laugh-O-Grams* propose une relecture moderne et originale des plus célèbres contes pour enfant, Disney ne cachant pas son ambition d'atteindre la qualité des *Aesop's Film Fable* (Salomon, 1995).

Avec la volonté de voir rapidement émerger des personnages récurrents comme chez ses confrères, Disney place dans la plupart des cartoons de sa série un binôme composé d'un chat et d'un chien, alors que les contes d'origine n'en font aucune référence. Une nouvelle fois, on ne peut s'empêcher de reconnaître en ce chat anthropomorphique noir et blanc le célèbre Félix qui semble conditionner toute l'industrie. Le chien, en revanche, n'a manifestement pas droit à tant d'égards. Dans le deuxième cartoon de la série, *Little Red Riding Hood* (1922), le petit chien blanc se tient encore sur ses quatre pattes alors que son acolyte félin a déjà les honneurs de la bipédie. Il faudra attendre le film suivant, *The Four Musicians of Bremen* (1922) pour qu'il soit traité pareillement (Figure 13).

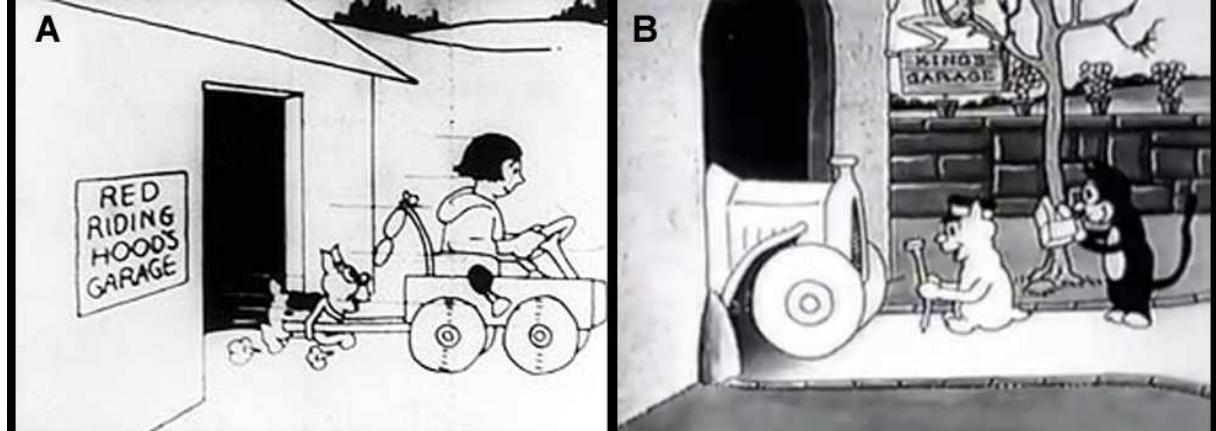
Limités par la technique et les lacunes de l'expérience, les deux protagonistes sont graphiquement différenciés par des astuces assez simples : le chat est noir avec une longue queue, le chien est blanc avec parfois une tache noire sur le dos et une queue courte. Le premier a de longues vibrisses, le second en est dépourvu... Dans son style, Disney se

<sup>5</sup> Selon la filmographie établie par The Big Cartoon Database ([www.bcdb.com](http://www.bcdb.com)).

rapproche de celui de Bray, avec des formes simples pour une production rapide et économique, anéantissant au passage toute valeur anatomique.

**Figure 13 : LE CHIEN DES LAUGH-O-GRAMS**

**A** : Un petit chaperon rouge moderne et son chien dans *Little Red Riding Hood* (1922) de Walt Disney. **B** : Le chat et le chien héros de *Puss in Boots* (1922) de Walt Disney. Laugh-O-Gram Studio. Entre temps, le chien a appris à se tenir sur deux pattes.



La société, qui subit les défauts de paiement de son distributeur, fait faillite l'année suivant sa création après la production de huit courts-métrages (Smith, 2007).

### 1.3.3.3. Alice Comedies (Disney Brothers Studios)

Walt Disney n'est pas abattu par cet échec. Avant la fermeture de son studio, le réalisateur a eu le temps de produire le pilote d'une nouvelle série, *Alice's Wonderland* (1923), qui mélange prises de vues réelles et animation. Fraîchement arrivé à Los Angeles, le jeune Walt trouve rapidement un nouveau distributeur, Margaret Winkler (qui produit alors avec succès la série *Felix the Cat*) et fonde dans la foulée avec son frère Roy les Disney Brothers Studios, prémisses de la désormais célèbre Walt Disney Company (Merritt et Kaufman, 1994). La série *Alice Comedies* est lancée avec une première commande de douze cartoons.

Le personnage principal de la série est une jeune actrice bien réelle, voyageant dans un monde imaginaire animé peuplé d'animaux anthropomorphiques. Margaret Winkler, qui anticipe la perte prochaine de la distribution de Félix le Chat, impose à Disney d'accompagner Alice d'un chat anthropomorphique noir et blanc dès le troisième cartoon, *Alice's Spooky Adventure* (1924) (Merritt et Kaufman, 1994). Le réalisateur, qui souhaite pourtant se démarquer de son concurrent, le remplace dans le cartoon suivant, *Alice's Wild West Show* (1924), par un chien blanc à la queue et l'oreille droite noires (Figure 14). Peine perdue : la productrice est intractable sur le sujet et Disney se voit contraint de réintroduire sans attendre le chat, qui prend bientôt le nom de Julius (Merritt et Kaufman, 1994). Le chien blanc réapparaîtra dans deux cartoons avant d'être définitivement remplacé par Julius, qui illustre une nouvelle fois la domination du chat dans le cinéma d'animation des années 20.



**Figure 14 : LE CHIEN BLANC DES ALICE COMEDIES**

Alice et son chien blanc dans *Alice's Wild West Show* (1924) de Walt Disney, tentative avortée de remplacement du chat par un chien. Disney Brothers Studio.

L'éviction du compagnon canin d'Alice ne signe pas la fin des chiens dans la série pour autant. Dans *Alice and the Peacemaker* (1924), la galerie des personnages de la série est étoffée par un chien blanc policier qui devient l'antagoniste principal de Julius et qui sera récurrent dans quatre cartoons. Son graphisme a la particularité de s'éloigner de son prédecesseur avec ses longues oreilles pendantes, son étoile de sheriff et son casque (Figure 15). Le choix de l'espèce n'est pas anodin : le chien se révèle être, dans le cinéma d'animation du moins, un ennemi naturel du chat et reste associé au respect de la loi avec son utilisation par les forces de l'ordre.

Enfin, un basset fait également une apparition dans quelques cartoons, et s'impose comme la première race de chien récurrente clairement identifiée dans un court-métrage animé (Figure 16). Le basset hound et le teckel sont, il est vrai, des races de choix pour la caricature, leurs corps, exagérément allongés, faisant l'objet de nombreux gags visuels. Un atout de valeur pour le cinéma muet (voir « Focus 1 : le Teckel dans le cinéma d'animation », p.16).

**Figure 15 : LE CHIEN POLICIER DES ALICE COMEDIES**

Extrait de *Alice the Toreador* (1925) de Walt Disney. Disney Brothers Studio. Le chien policier surveille l'entrée de l'arène dans laquelle Julius tente de rentrer illégalement.



**Figure 16 : LE CHIEN BASSET DES ALICE COMEDIES**

Extrait de *Alice on the Farm* (1926) de Walt Disney. Disney Brothers Studio. Le basset devient une race de choix pour les gags visuels.



La série est un succès et fait preuve d'une belle longévité, avec la production de 56 cartoons en quatre ans<sup>6</sup>. Mais Disney et son producteur Charles Mintz, qui a pris le contrôle de la société de sa femme Margaret Winkler, se lassent de l'animation hybride (les séquences réelles se réduisent comme peau de chagrin dans la dernière année) et se lancent dans une nouvelle série, entièrement animée cette fois-ci : *Oswald le Lapin Chanceux* (Merritt et Kaufman, 1994).

#### 1.3.3.4. Weakheart (*Dinky Doodle* – Bray Productions)

Après avoir dominé le marché de l'animation pendant de longues années, les studios Bray souffrent de l'émergence de studios concurrents au début des années 20, et de l'exode de leurs meilleurs animateurs. Earl Hurd a quitté les studios pour Paramount en 1919 et a emporté sa série *Bobby Bumps* avec lui (Maltin, 1987). Même si elle n'arrive qu'en 1924, la série *Dinky Doodle*, réalisée par Walter Lantz, apparaît comme son successeur direct. De la même manière, elle a pour vedette un garçonnet et son chien Weakheart, et mélange subtilement les séquences réelles avec les séquences animées. Mais en plein essor de l'animal anthropomorphique, le graphisme de Weakheart s'éloigne considérablement de celui de Fido (Figure 17).



**Figure 17 : WEAKHEART DANS LA SÉRIE DES DINKY DOODLE**

Dinky Doodle et le chien Weakheart dans *Dinky Doodle's Bedtime Story* (1926) de Walter Lantz. Bray Productions.

Quand *Dinky Doodle* arrive sur les écrans, Félix le Chat est déjà à l'apogée de sa carrière. Difficile de ne pas voir en Weakheart la version canine de son principal concurrent, le nouveau personnage reprenant tous les codes de l'animal de cartoon des années 20 initiés par Félix et subissant, ainsi, une profonde humanisation. Le chien se tient debout sur ses deux postérieurs à l'image d'un homme. Quelques lignes suffisent à construire son corps, anéantissant tous les rapports anatomiques du réel. Un simple cercle suffit à construire sa face et le museau, placé en son centre, divise en deux sections ce qui devient un véritable visage : la partie supérieure comporte les yeux, exacerbés afin d'en développer les expressions, et la partie inférieure une « bouche » évoquée en un coup de crayon. Les pattes, membres ô combien complexes, deviennent de simples « moufles » amorphes et érigent le chien en plantigrade. Cette simplification est évidemment le résultat d'une

<sup>6</sup> Selon la filmographie établie par The Big Cartoon Database ([www.bcdb.com](http://www.bcdb.com)).

constatation simple : un personnage aux traits moins sophistiqués sera plus facile à reproduire à la chaîne. Toute tentative d'identification d'une quelconque race est bien entendu vaine.

Malgré une certaine popularité auprès du public, **Dinky Doodle** ne comportera que 23 épisodes, de 1924 à 1926<sup>7</sup>.

### 1.3.3.5. **Pete** (*Pete the Pup* – Bray Productions)

Sitôt la production de **Dinky Doodle** interrompue, Walter Lantz, accompagné du nouveau venu Clyde Geronimi, propose **Pete the Pup** (Crafton, 1993). Pete ressemblerait à s'y méprendre à Weakheart sans sa robe bicolore (Figure 18). La série ne durera que deux ans et ne comportera que 13 épisodes<sup>7</sup>. En effet, dès la seconde moitié des années 20, l'intérêt de Bray pour le cinéma d'animation semble se tarir (Maltin, 1987). Le cinéaste s'essaye au cinéma d'acteurs mais sans succès, pour finir par complètement abandonner le secteur du divertissement et ne plus produire que des films éducatifs.



**Figure 18 : PETE DANS LA SÉRIE DES PETE THE PUP**

Le chien Pete dans **Petering-Out** (1927) de Walter Lantz. Bray Productions.

### 1.3.3.6. **Fitz the Dog** (*Out of the Inkwell* – Fleischer Studios)

En 1915, une nouvelle étape dans la représentation du mouvement est franchie. L'américain Max Fleischer invente la rotoscopie, une technique permettant de décalquer sur papier une séquence préalablement tournée en prises de vues réelles (Cabarga, 1988). Fleischer rejoint en 1918 les dynamiques Bray Studios avec son invention et la développe dans sa première série, **Out of the Inkwell**, qui révèlera Koko le Clown avec une fluidité dans l'animation alors inégalée. Après avoir réalisé treize cartoons chez Bray, Fleischer quitte les studios en 1921 pour fonder avec son frère Dave sa propre entreprise (Maltin, 1987).

Il faudra attendre 1925 et le court-métrage **Big Chief Koko** pour voir arriver le chien Fitz dans la série. Alors que la rotoscopie aurait permis la représentation d'un chien anatomiquement très fidèle, le choix de l'anthropomorphisme est une nouvelle fois de mise.

<sup>7</sup> Selon la filmographie établie par The Big Cartoon Database ([www.bcdb.com](http://www.bcdb.com)).

En effet, s'il est assez aisé de demander à un acteur de réaliser des gestes précis devant la caméra, l'exercice devient beaucoup plus limité avec un chien ! L'anthropomorphisme est alors l'expression d'une véritable liberté pour le réalisateur et l'animateur, qui peuvent se permettre toutes les extravagances imaginables.

Fitz reprend les bases d'un *character design* devenu la référence pour un personnage de cartoon à Hollywood, avec une composition simple et géométrique (Figure 19). Le visage se développe autour d'une série de cercles : la tête, les yeux et la truffe. Des sourcils, éléments aberrants chez un chien, sont représentés pour élargir la gamme d'expression. Les oreilles, plus géométriques et semi-courbées, évoquent celles d'un fox terrier, de même que la large tache noire portée au dos de l'animal. Enfin, quelques lignes courbes suffisent à encrer un corps définitivement bien éloigné de nos quadrupèdes.



**Figure 19 : FITZ THE DOG DANS LA SÉRIE DES OUT OF THE INKWELL**

Le chien Koko abat un arbre dans *Koko's Earth Control* (1928) de Dave Fleischer. Fleischer Studios.

La série change de nom en 1927 et devient *The Inkwell Imps*. Elle est arrêtée deux ans plus tard et remplacée par les *Talkartoons*. En effet, entre temps, les studios Disney révolutionnent le cinéma d'animation avec *Steamboat Willie* (1928), le premier cartoon au son synchronisé.

#### 1.3.3.7. Jerry the Tyke (Pathé)

Le succès de Félix le Chat est tel que le personnage inspire également les studios étrangers. C'est dans ce contexte que naît *Jerry the Tyke* outre-atlantique, sous le crayon de l'anglais Sid Griffiths (Figure 20). Le chien anthropomorphique noir et blanc sera représenté dans quarante-deux cartoons entre 1925 et 1927<sup>8</sup>.

**Figure 20 : JERRY THE TYKE**

Jerry reçoit son contrat avec Pathé dans son premier cartoon *Jerry The Troublesome Tyke* (1925). Pathé.



<sup>8</sup> Selon la filmographie établie par British Pathé ([www.britishpathé.com](http://www.britishpathé.com)).

### 1.3.4. La fin du leadership félin

Félix le Chat a, par son succès public et commercial, sans doute influencé toute la période muette du cinéma d'animation américain et a été une source d'inspiration artistique et publicitaire pour tous les studios de l'époque. Difficile pour le chien de trouver sa place dans cette « catmania ». Mais la donne va bientôt changer. Déjà, le petit lapin de Disney, Oswald, à la notoriété croissante et au merchandising explosif, a de quoi donner des sueurs froides au géant Félix qui montre ses premiers signes de faiblesse. Mais c'est bien le son qui donnera le coup fatal à Félix. En effet, Walt Disney, privé des droits d'Oswald par son distributeur Charles Mintz et *de facto* de la quasi-totalité de son équipe, doit une nouvelle fois tout reprendre de zéro (Maltin, 1987). Devant la ferveur du public face au premier film sonore **Le Chanteur de Jazz** (1927), Disney comprend vite que l'avenir de l'animation passe également par le son synchronisé. De son côté, Pat Sullivan manque le train en marche. Trop tard pour le papa de Félix : Disney triomphe avec le premier film d'animation au son synchronisé diffusé en public, **Steamboat Willie** (1928). Du même coup, la notoriété de son nouveau personnage, une petite souris au nom de Mickey Mouse, explose.

Le leader déchu, la place est vacante pour une toute nouvelle galerie de personnages, et le chien a de quoi réclamer une place légitime auprès de la souris qui trace déjà son glorieux chemin.

## 1.4. LE SON, LA COULEUR ET LE SACRE

### 1.4.1. Un nouveau regard sur l'anthropomorphisme

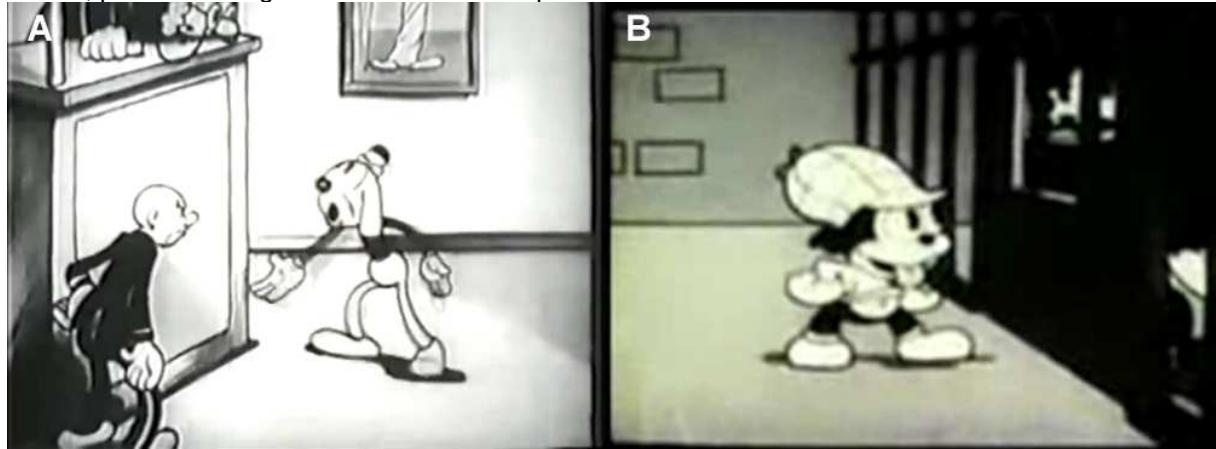
#### 1.4.1.1. Bimbo et Betty Boop (**Talkartoons** – Fleischer Studios)

Lors de l'arrivée du son synchronisé à la fin des années 20, les studios Fleischer ont déjà une certaine expérience dans le domaine, grâce à la série de cartoons **Song Car-Tunes** (1924 - 1927) sonorisés par Phonofilm (Cabarga, 1988). La transition au synchronisé est donc facile pour le studio qui inaugure fin 1929 une nouvelle série, **Talkartoons**, et dès le troisième cartoon, **Hot Dog** (1930) un nouveau personnage vedette, le chien Bimbo.

Bimbo se veut être une évolution de Fitz et bénéficie déjà d'une avancée technologique avec, pour la première fois, la possibilité d'utiliser des nuances de gris. Néanmoins, le style reste ancré dans les années 20, et l'aspect de Bimbo change pratiquement à chaque cartoon, passant du blanc au noir, du grand au petit. Il ne se stabilisera que l'année suivante vers un petit chien anthropomorphique bicolore rappelant le Border Collie (Figure 21). Autre nouveauté, Bimbo est le premier chien anthropomorphique à porter des vêtements : un pull, des chaussures et des gants, qui semblent directement empruntés aux personnages habillés de Disney, Oswald et Mickey.

**Figure 21 : BIMBO DANS LA SÉRIE DES TALKARTOONS**

**A** : Bimbo dans son premier cartoon, *Hot Dog* (1930) de Dave Fleischer. **B** : Bimbo dans *The Herring Murder Case* (1931) de Dave Fleischer. En l'espace d'un an, le design de Bimbo a profondément évolué, passant d'un grand chien blanc à un petit chien bicolore. Fleischer Studios.



Dès le sixième opus de la série, *Dizzy Dishes* (1930) un personnage féminin encore anonyme est associé à Bimbo. Elle ne recevra son nom que huit mois plus tard, un nom aujourd'hui célèbre : Betty Boop. En effet, si la première version de Betty Boop composait avec de belles et réalistes courbes de femmes, son visage était en réalité celui d'une chienne, un caniche français. Grim Natwick, créateur du personnage, s'est inspiré de la chanteuse Helen Cane pour dessiner l'affrilant corps de Betty, en y ajoutant un fin museau et de longues oreilles canines (Cabarga, 1988). Jamais l'animation n'était allée aussi loin dans l'anthropomorphisme (Figure 22).



**Figure 22 : BETTY BOOP DANS LA SÉRIE DES TALKARTOONS**

Extrait de *Dizzy Dishes* (1930) de Dave Fleischer. Fleischer Studios. Bimbo tombe sous le charme d'une danseuse caniche anonyme, connue bientôt sous le nom de Betty Boop.

Bientôt, la popularité du personnage dépasse celle de son fiancé Bimbo, et Betty Boop s'impose comme la première héroïne de l'histoire du dessin-animé. Fin 1931 dans le court-métrage *Dizzy Red Riding-Hood*, elle perd ses caractéristiques animales pour devenir une véritable femme. L'année suivante, la série prend le nom de son héroïne principale. Mais cette humanisation pose problème : le Code Hays mis en place en 1934 censure tout le cinéma américain et y impose le puritanisme le plus strict ! Difficile dans ce contexte pour un

personnage humain et un chien de vivre leur amour en toute impunité. Dès lors, Bimbo est définitivement écarté de la série. Quant à Betty, elle est priée de se rhabiller (Cabarga, 1988) ! Dans le court-métrage **Betty Boop's Little Pal** (1934), Bimbo est remplacé par un jeune chiot non-anthropomorphique, Pudgy (Figure 23).



**Figure 23 : PUDGY DANS LA SÉRIE DES BETTY BOOP CARTOONS**

Extrait de **Betty Boop's Little Pal** (1934) de Dave Fleischer. Fleischer Studios. Bimbo est remplacé par Pudgy, un chiot blanc non-anthropomorphique.

## Focus 2 : le CANICHE dans le cinéma d'animation

Le caniche est un chien de compagnie français très populaire. Souvent apprêtée et soigneusement toilettée, il s'agit d'une race parfaite pour symboliser l'élégance et la bourgeoisie. C'est par exemple le cas de Georgette, le caniche de la riche famille Foxworth dans le long-métrage des studios Disney **Oliver et Compagnie** (1988), réalisé par George Scribner. Le caniche est ici représenté comme une véritable diva exubérante et bête de concours, dont elle exhibe fièrement les trophées. Graphiquement, Georgette est un caniche à poils bouclés de taille moyenne avec une coupe « lion continentale » caractéristique : le visage est tondu jusqu'au cou, ainsi que l'arrière-train, la base de la queue et le bout des pattes, afin d'isoler les quatre pompons des carpes et tarses (ces derniers sont absents chez Georgette), le pompon terminal de la queue, une crinière épaisse sur le thorax et une chevelure touffue comprenant la tête et les oreilles. Les couleurs choisies - blanc et bleu - sont en revanche clairement extravagantes, le standard de la race exigeant un poil uniforme. Le dessin est complété par un imposant nœud rose et un précieux collier en or, symbolisant respectivement la coquetterie et la richesse (Figure 24).

Cette symbolique de l'élégance, déjà soulignée par le personnage de Betty Boop, est la plus utilisée pour la représentation du caniche à l'écran, la race étant incontournable dans les œuvres ayant pour thème une exposition canine (**Rolling Stones** (1936), **Mickey à l'Exposition Canine** (1939), **Pest of the Show** (1962)...). Le caniche du long-métrage danois **Jungle Jack** (1993) insiste auprès du héros sur les nombreux lots qu'elle a remportés. On comprend dès lors que nombre de mâles soient attirés par ces séduisantes créatures (le cinéma d'animation ne connaît en effet que les caniches femelles !), comme Dixie le chien d'Oswald qui tombe sous le charme de Fifi dans le cartoon **Lovesick** (1937), Dan McFoo qui défend sa fiancée Sue des griffes

d'un étranger trop collant dans la *Merrie Melody Dangerous Dan McFoo* (1939) ou plus récemment Hubert avec la chienne française Fifi dans *Les Razmoket à Paris, le Film* (2000) et le bull terrier Sparky avec sa voisine Perséphone dans *Frankenweenie* (2012) (Figure 25). Fifi est un patronyme communément employé pour les caniches animés, retrouvé également dans l'épisode *Crazy Mixed Up Pup* (1955) des *Cartune*.

Figure 24 : CANICHE RÉEL vs CANICHE ANIMÉ



« La perfection c'est moi » chante Georgette, le caniche excentrique d'*Oliver et Compagnie* (1988), mais la chienne n'est pas aussi taillée pour les concours qu'elle voudrait bien le faire croire : il lui manque encore les deux pompons tarsiens ! Photo de gauche : J.F Courreau

Le caniche est le chien privilégié de la bourgeoisie. Nous pouvons citer le caniche de la très sensuelle actrice Ga Ga Gazoo dans le cartoon de Woody Woodpecker *Belle Boys* (1953). Dans *Les 101 Dalmatiens* (1961), le caniche Coco accompagne une demoiselle particulièrement distinguée (Figure 25).

Avec son tempérament narcissique, le caniche est également un antagoniste de choix. Dans *Oliver et Compagnie*, Georgette prend l'arrivée du chaton Oliver pour une menace. Dans *The Wild* (2006), Monty (peut-être le seul caniche mâle de l'histoire du cinéma !) menace les animaux échappés du zoo de New-York. Dans *Niko le Petit Renne* (2008), Essie rejoint une meute de loup après leur avoir soumis l'idée de manger les rennes du Père Noël (Figure 25).

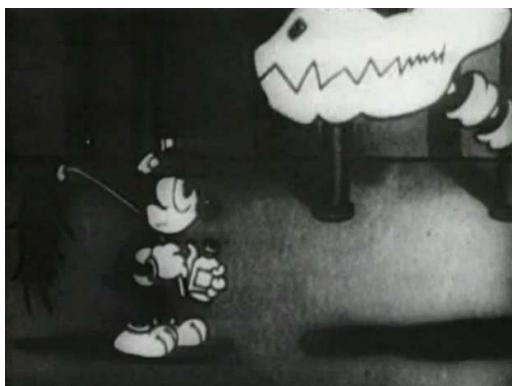
Figure 25 : QUELQUES CANICHES DU CINÉMA D'ANIMATION



A : caniche dans le cartoon de Mickey Mouse *Mickey à l'Exposition Canine* (1939),  
 B : Sue dans la Merrie Melodie *Dangerous Dan McFoo* (1939), C : Coco dans *Les 101 Dalmatiens* (1961),  
 D : caniche dans *Jungle Jack* (1993), E : Fifi dans *Les Razmoket à Paris : Le Film* (2000), F : Monty dans *The Wild* (2006), G : Essie dans *Niko le Petit Renne* (2008), H : Persephone dans *Frankenweenie* (2012).

#### 1.4.1.2. **Toby the Pup (Charles Mintz Studios)**

Le succès de Bimbo a sans doute inspiré Charles Mintz pour la création d'un nouveau personnage canin, **Toby the Pup**, auquel il emprunte la plupart des trouvailles graphiques (Figure 26). En effet, entre temps, Mintz a perdu sa star Oswald le lapin qu'Universal s'est empressé de se réapproprier (Maltin, 1987), si bien que Mintz se retrouve à l'aube des années 30 sans star à part Krazy Kat qu'il produit pour Columbia. **Toby the Pup** peine à trouver le succès et après seulement onze cartoons le distributeur de la série, RKO, finit par s'y désintéresser au profit des Van Beuren Studios (Maltin, 1987). Mintz recentre alors son équipe autour d'un nouveau projet pour Columbia, le petit garçon **Scrappy**.

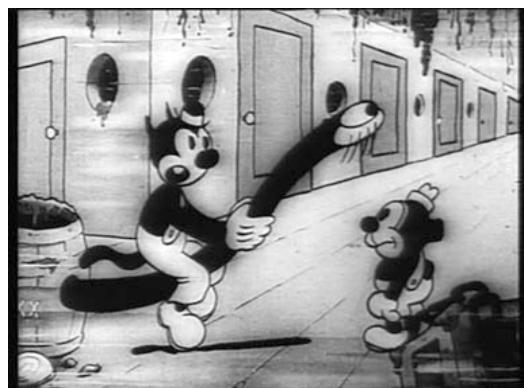


**Figure 26 : TOBY THE PUP DANS LA SÉRIE ÉPONYME**

Toby dans *In the Museum!* (1930) de Dick Huemer et Sid Marcus. Charles Mintz Studios.

#### 1.4.1.3. **Don Dog (Aesop's Film Fables – Van Beuren Studios)**

Après le départ de Paul Terry, Van Beuren poursuit la série des **Aesop's Film Fables**. Parmi les 137 nouveaux cartoons produits, cinq mettent en scène un nouveau binôme chat/chien<sup>9</sup>. Waffles the Cat, grand et fin, et Don Dog, petit et rond, pourraient ainsi être les ersatz animés des comédiens Laurel et Hardy. Il est intéressant de constater qu'une nouvelle fois, la distinction des deux espèces trouve sa représentation la plus sommaire dans la forme des oreilles : triangulaires pour le chat, carrées pour le chien (Figure 27). Comble de l'anthropomorphisme, Waffles the Cat et Don Dog seront remplacés seulement quelques mois après leur création par deux humains aux caractéristiques graphiques similaires : Tom et Jerry (à ne pas confondre avec les célèbres chat et souris Tom et Jerry avec lesquels ils n'ont aucun lien).



**Figure 27 : DON DOG DANS LA SERIE DES AESOP'S FILM FABLES**

Extrait de *The Haunted Ship* (1930) de John Foster et Mannie Davis. Don (à droite) est principalement différencié de son compère félin Waffles (à gauche) par sa taille et la forme de ses oreilles. Van Beuren Studios.

<sup>9</sup> Selon la filmographie établie par The Big Cartoon Database ([www.bcd.com](http://www.bcd.com)).

#### 1.4.1.4. Goopy Geer (*Merrie Melodies* – Warner Bros.)

A l'aube des années 30, la Warner Bros. est déjà une compagnie florissante, établissant son empire dans le cinéma et la musique. Et quoi de mieux que l'animation pour promouvoir ce large catalogue musical ? Walt Disney excelle d'ailleurs dans ce domaine avec ses **Silly Symphonies**. Warner s'associe alors avec le producteur Leon Schlesinger qui fonde avec Hugh Harman et Rudolph Ising, anciens de chez Disney et Winkler, un nouveau studio d'animation (Maltin, 1987). En 1930, le premier cartoon des fameux **Looney Tunes** est lancé, ainsi que sa première star, Bosko le Clown. En se basant sur des personnages récurrents, la série trouve rapidement le succès et permet à Schlesinger de se lancer l'année suivante dans une deuxième production, les **Merrie Melodies**, toujours dans le but de promouvoir le catalogue musical de la Warner.

Le premier chien à être introduit dans un épisode des **Merrie Melodies** est Goopy Geer, dans le court-métrage éponyme de 1932. Chaussé et ganté, avec sa grande taille et ses longues oreilles, Goopy Geer est emprunt des nouveaux codes de l'anthropomorphisme canin (Figure 28). Alors que la série des **Merrie Melodies** devait suivre le principe du « one-shot » au contraire de sa grande sœur qui s'appuie sur des personnages récurrent, Goopy Geer réussit à faire acte de présence dans deux autres cartoons. Mais sa carrière est tuée dans l'œuf avec le départ d'Harman et Ising qui, en désaccord financier avec Schlesinger, quittent le studio en 1933 pour Van Beuren (Maltin, 1987).



**Figure 28 : GOOPY GEER DANS LA SERIE DES MERRIE MELODIES**

Extrait de **Goopy Geer** (1932) de Hugh Harman et Rudolf Ising. Goopy Geer est la synthèse du personnage anthropomorphique des années 30, ganté, chaussé et coiffé. Warner Bros. Cartoons.

#### 1.4.1.5. Dingo (*Mickey Mouse Cartoons* – Disney Studios)

Malgré l'arrivée du son, les chiens anthropomorphiques du début des années 30, en se contentant de se dandiner au rythme de la musique, s'illustrent par un manque chronique de personnalité, ce qui explique sans doute leur faible longévité. Walt Disney a bien compris que s'il voulait se démarquer de ses concurrents, il devait constituer une galerie de personnages uniques avec lesquels le public pourra s'identifier. C'est dans cette démarche que Dingo, un chien célèbre de l'écurie Disney, a évolué.

Dingo fait ses débuts en 1932 dans le dessin-animé ***Mickey au Théâtre***. Mais il ne ressemble pas encore au personnage que l'on connaît. Sous le nom de Dippy Dawg, il prend les traits d'un vieux chien anthropomorphique barbu (Figure 29.A). Sa voix tout-à-fait originale démarque ce personnage grossier et bruyant des autres chiens du court-métrage. Ce rire audacieux, interprété par Pinto Colvig, scénariste du studio, retient l'attention de Disney qui décide d'en faire un personnage récurrent (Smith, 2007). Dippy Dawg réapparaît dans cinq courts-métrages sous sa forme primitive avant de devenir le Dingo (Goofy en version originale) que l'on connaît dans ***Mickey Bienfaiteur*** (1934) (Figure 29.B). Ce passage du statut de personnage secondaire à personnage principal a pris du temps. Et pour cause, un autre chien, Pluto, fait en même temps ses armes aux côtés de Mickey (Grant, 1998). Mais les deux personnages prennent une direction graphique totalement opposée, ce qui autorise finalement la cohabitation.

**Figure 29 : DINGO DANS LA SERIE DES MICKEY MOUSE CARTOONS**

**A** : Dippy Dawg dans ***Mickey au Théâtre*** (1932) de Wilfred Jackson, **B** : Dingo dans ***Mickey Bienfaiteur*** (1934) de Burt Gillett, **C** : Dingo dans ***Nettoyeurs de Pendules*** (1937) de Ben Sharpsteen. Walt Disney Animation Studios.



Même si Dingo est un personnage anthropomorphique, il est l'un des « toons » les plus complexes des années 30, par son graphisme et son caractère, où chaque détail est finement étudié. En effet, en se libérant rapidement des contraintes techniques et grâce à une étude approfondie du dessin et des mouvements, les studios Disney sont les pionniers dans l'art de représenter les personnages, et on trouve sans doute ici la clé de leur succès. Dingo ne conserve, en revanche, presqu'aucune caractéristique physique de l'animal de référence. On doit à l'animateur Art Babbitt cette précision dans le personnage (Grant, 1998). Il en définit ainsi la tonalité : « Dingo doit être un composite de l'éternel optimiste, du bon Samaritain crédule, un benêt, un plouc apathique et placide. Il est désarticulé et dégingandé mais pas caoutchouteux [...]. Il se tient mal. Son dos se plie du mauvais côté et son petit ventre dépasse. Son corps est emmené par sa tête, son ventre et ses genoux. Il a un long cou décharné. Ses genoux pendent et ses pieds sont grands et plats. Il marche sur les talons et les orteils retroussés. Il a les épaules étroites et courbées, ce qui profère au haut du corps une certaine minceur et rend ses bras longs et lourds, même s'ils ne sont pas dessinés ainsi. Ses mains sont délicates et expressives, et même si ses gestes sont larges, ils sont ceux d'un gentleman. Dingo ne doit pas être une saucisse avec des tuyaux d'arrosage pour bras. Même s'il est très souple et mou, son corps a quand même de la rigidité et du poids. Le relâchement de ses bras et jambes doit être obtenu par une succession de cassures dans les articulations plutôt qu'une corde qui ondulerait. Il n'est pas musclé mais a la force et l'endurance de quelqu'un de sec. Ses habits ne lui vont pas [...]. La tête de Dingo peut être envisagée

comme la caricature de quelqu'un qui a le crâne pointu. De grands yeux rêveurs, des dents de lapin et un menton faible. Une grande bouche, la lèvre inférieure épaisse, une grosse langue, et un nez bulbeux dont la taille augmente quand il se relève. Ses yeux doivent restés à moitié fermés pour lui donner l'air bête et endormi, comme s'il luttait en permanence pour rester éveillé. Mais bien sûr, ils peuvent s'ouvrir pour les expressions ou accentuations [...]. L'improbable devient réel en ce qui concerne Dingo. Il exerce un merveilleux contrôle musculaire sur son derrière. Il peut faire plein de fioritures avec, et son derrière doit être utilisé aussi souvent que possible pour souligner une position comique. »<sup>10</sup>

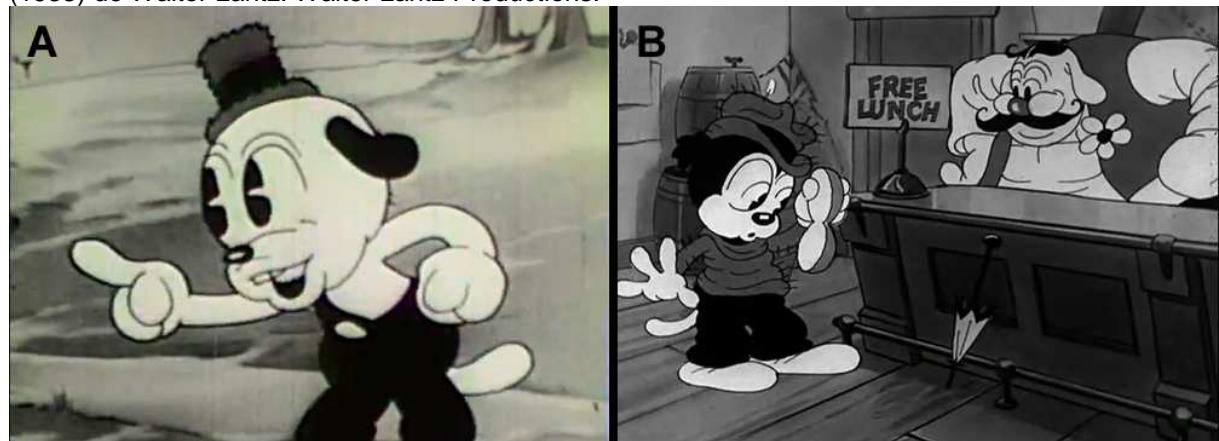
La carrière cinématographique de Dingo est florissante. Déjà, il forme dès 1935 avec Mickey et Donald un trio récurrent qui fera la gloire du studio. **Nettoyeurs de Pendules** (1937) (Figure 29.C) et **Les Revenants Solitaires** (1937) sont considérés comme des œuvres emblématiques de l'Âge d'or du cinéma d'animation. La popularité de Dingo est telle que, comme Donald et Pluto avant lui, le personnage devient le héros de sa propre série en 1939. Elle comprendra 46 cartoons jusqu'en 1961<sup>11</sup>, dont les célèbres « *How to* ».

#### 1.4.1.6. Pooch the Pup (Walter Lantz Productions)

À l'aube des années 30, Universal est encore l'un des rares majors américains à ne pas disposer de son propre studio d'animation, il ne fait que distribuer les œuvres de studios partenaires. Le manque est réparé en 1929 avec les Universal Studio Cartoons sous la direction de Walter Lantz, un vétéran de Bray (Maltin, 1987). Bien qu'il dispose du précieux lapin Oswald, le studio subit rapidement de graves problèmes financiers, ce qui mène à la création en 1932 d'un autre personnage qui pourrait compléter l'offre du studio : **Pooch the Pup** (Maltin, 1987). Comme la plupart des personnages des années 30, le graphisme du chien Pooch va profondément évoluer en un court intervalle de temps. Le premier Pooch, avec son poil blanc et ses oreilles noires, est sensiblement inspiré d'Oswald, tandis que le Pooch des derniers cartoons est bicolore, proche du Bimbo des studios Fleischer (Figure 30).

**Figure 30 : POOCH DANS LA SERIE DES POOCH THE PUP**

A : Pooch dans *The Lumber Champ* (1933) de Walter Lantz. B : Pooch dans *She Done Him Right* (1933) de Walter Lantz. Walter Lantz Productions.



<sup>10</sup> Extrait de MALTIN L. (2002). *Tout Savoir sur Dingo (L'Intégrale de Dingo)*, Les Trésors de Walt Disney. [DVD]. Walt Disney Studios Home Entertainment

<sup>11</sup> Selon la filmographie officielle des Walt Disney Animation Studios

Pooch n'arrivera jamais à connaître le succès d'Oswald, la série est arrêtée au bout d'un an et treize courts-métrages<sup>12</sup>.

#### 1.4.1.7. Droopy (MGM)

La Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) est le dernier grand major américain à inaugurer son studio d'animation, en 1937 (Barrier, 1999). Après des débuts timides, le studio triomphe dans les années 40 avec la célèbre série *Tom & Jerry*. Cette période verra également la naissance d'un chien anthropomorphique encore très apprécié aujourd'hui : Droopy.

Droopy entame sa carrière cinématographique en 1943 avec le court-métrage *Dumb-Hounded*, où il porte le nom paradoxal de Happy Hound. Le cartoon est réalisé par Tex Avery, un animateur américain à qui l'on doit déjà de grandes stars de l'animation Warner comme Daffy Duck. Tel Dingo, c'est grâce à une personnalité atypique que Droopy gagne le cœur du public américain. Le chien anthropomorphique tient son nom de son visage amorphe. Droopy, avec son calme léthargique et sa voix monotone, est en effet l'exact opposé des « toons » classiques, dynamiques et sympathiques, qui font alors la renommée du cinéma d'animation.

Le design de Droopy est inspiré du basset hound. Et pour cause, le basset est connu pour son tempérament placide et ses paupières tombantes lui donnent un regard mélancolique. De la race, le personnage tricolore conserve ses longues oreilles ballantes et sa queue fine. Son ventre bedonnant révèle de courtes pattes. En revanche, il peut se tenir debout sur ses postérieurs et sa touffe de « cheveux » orange, si elle sert à la personnification, n'a clairement rien d'authentique. Ses grands yeux ovales, surplombés d'un sourcil, permettent aux animateurs d'enrichir ses expressions faciales, mais s'éloignent des petits yeux en losange du basset (Figure 31).



**Figure 31 : DROOPY DANS LA SERIE DES DROOPY**

Droopy dans *Out-Foxed* (1949) de Tex Avery  
MGM Cartoon Studio.

Droopy restera quinze ans sur les écrans, sa série prenant fin en 1958 suite à la fermeture des MGM Cartoon Studios, après vingt-quatre courts-métrages<sup>12</sup>. Cependant,

<sup>12</sup> Selon la filmographie établie par The Big Cartoon Database ([www.bcd.com](http://www.bcd.com)).

grâce à de fréquentes apparitions à la télévision, Droopy reste encore aujourd’hui un personnage célèbre du dessin-animé.

### Focus 3 : le BASSET-HOUND dans le cinéma d’animation

Le basset hound est un chien anglais court sur pattes régulièrement plébiscité par le cinéma d’animation. Son plus célèbre représentant est bien-sûr Droopy, le chien léthargique de la MGM. Même s’il s’agit d’un chien au caractère calme, le basset hound est de base un chien courant, actif et puissant. Le cinéma d’animation ne semble en avoir retenu que sa corpulence massive et ses yeux bruns doux et mélancoliques, et le peint souvent comme un animal placide et benêt, à l’image de Lafayette dans *Les Aristochats* (1970). Alors que les oreilles longues, souples et étroites du basset hound ne dépassent que très légèrement la taille du museau, elles sont ici exagérément allongées si bien que le personnage trébuche régulièrement dessus et doit les soulever pour entendre quelque chose. Sa truffe noire démesurée finit de lui donner cet air idiot mais attachant. En revanche, la proportion globale du corps est conservée, avec un dos modérément long et droit (Figure 32).

Figure 32 : BASSET HOUND RÉEL vs BASSET HOUND ANIMÉ



Dans *Les Aristochats* (1970), Lafayette, basset-hound benêt et endormi, contraste avec son camarade Napoléon, saint-hubert intelligent et alerte. Les gags ne viennent pas ici d'un corps démesurément allongé mais de ces longues oreilles qui handicapent régulièrement le personnage et de ce gros museau à l'allure sympathique. Photo de gauche : Wikipédia

Le réalisateur japonais Mamoru Oshii semble très attaché à la race puisqu'il la représente dans nombre de ses films, parmi lesquels *Ghost in the Shell* (1995), *Avalon* (2001) et *Ghost in the Shell 2 : Innocence* (2004) : le chien Gabriel est un personnage récurrent qui, avec cet éternel regard triste, est le symbole de la solitude urbaine et du lien vers le monde réel.

Dans *Homère, le Roi des Cabots* (1991) on retrouve un chien pataud et bon vivant. Une idée entretenue par *Tom & Jerry : le Film* (1992) où le chien de la méchante Tante Pauline Finn, Ferdinand, est tellement gros qu'il doit se déplacer en skate-board. Les qualités de chasseur du basset hound sont exceptionnellement illustrées dans le long-métrage *Basil Déetective Privé* (1986) où le flair du chien Toby est mis à contribution lors des enquêtes de la souris Basil. Le film se déroulant à

Londres, c'est là l'occasion de faire intervenir une race anglaise. Également plus fidèle au véritable tempérament du basset hound, Patou, du film de Don Bluth **Rock-O-Rico** (1991) est un chien courageux mais caractériel.

Le Basset Hound partage avec son cousin le teckel la particularité d'avoir été régulièrement représenté durant la période muette, sa conformation amusante en faisant une race de choix pour de nombreux gags visuels. L'identification précise de l'une ou l'autre race n'est d'ailleurs pas toujours évidente, bien que l'on puisse s'aider de la largeur du museau et de la taille générale de l'animal, plus imposants chez le hound. Ainsi, le basset fera de régulières apparitions dans les cartoons de Disney : on le retrouve dans la série des *Alice Comedies*, *Oswald le Lapin Chanceux* ou encore des *Mickey Mouse*. Les gags sont d'ailleurs souvent recyclés d'un cartoon à l'autre : le corps exagérément allongé du basset s'assouplie et forme des ondes à la manière d'un serpent (*Alice on the Farm*, 1926), imprime l'angle d'un mur (*The Ocean Hop*, 1927), ou peut même servir de moyen de transport (*Plane Crazy*, 1928)

**Figure 33 : QUELQUES BASSETS HOUND DU CINÉMA D'ANIMATION**



A : un basset dans la *Alice Comedy Alice on the Farm* (1926), B : basset dans le cartoon d'*Oswald le Lapin Chanceux The Ocean Hop* (1927), C : Droopy dans *Caballero Droopy* (1952), D : Toby dans *Basil Déetective Privé* (1986), E : Patou dans *Rock-O-Rico* (1991), F : Ferdinand dans *Tom et Jerry : Le Film* (1992), G : Gabriel dans *Ghost in the Shell 2 : Innocence* (2004).

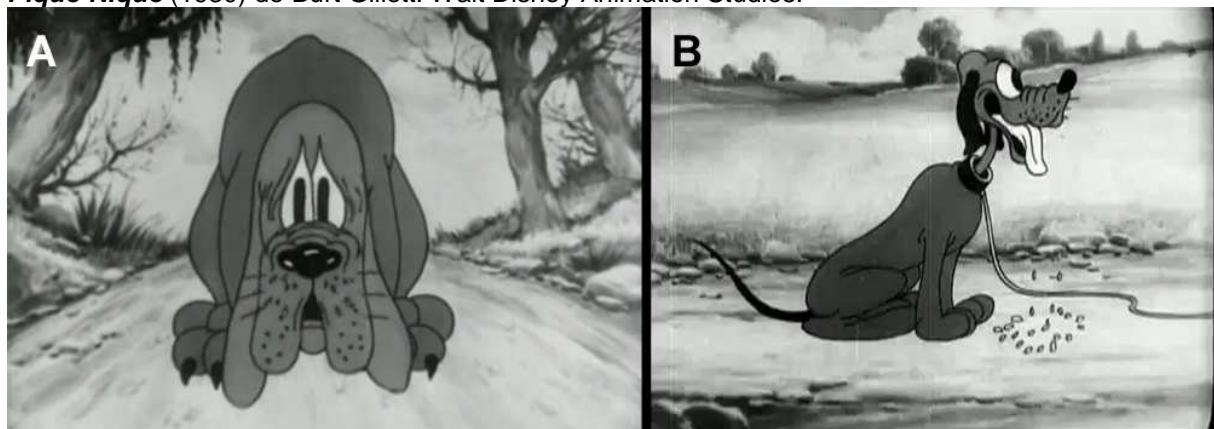
## 1.4.2. Le limier, représentant animé de l'espèce canine

### 1.4.2.1. Pluto (*Mickey Mouse Cartoons* – Disney Studios)

Pluto est sans doute le chien le plus célèbre du cinéma d'animation. Compagnon attitré de Mickey Mouse, il n'apparaît pourtant qu'en 1930, alors que la souris triomphe sur les écrans depuis déjà douze ans. La naissance de Pluto est commodément associée au court-métrage **Symphonie Enchaînée** (1930) (Smith, 2007), de Burt Gillet, mais l'animal est bien différent de celui qu'on connaît aujourd'hui (Figure 34.A). Déjà, ce n'est pas un mais deux canidés, des chiens de Saint-Hubert, qui tiennent le rôle. Ensuite, ce sont les chiens de garde de Pat Hibulaire, l'ennemi de Mickey. Il réapparaît quelques mois plus tard dans le court-métrage **Le Pique-Nique** (1930), de Burt Gillet, sous le nom de Rover (Figure 34.B). Ce n'est toujours pas le compagnon de Mickey, mais celui de sa petite-amie, Minnie. Il acquiert enfin son nom et propriétaire définitifs l'année suivante dans **La Chasse à l'Elan** (1931), de Burt Gillet.

**Figure 34 : LES DÉBUTS DE PLUTO**

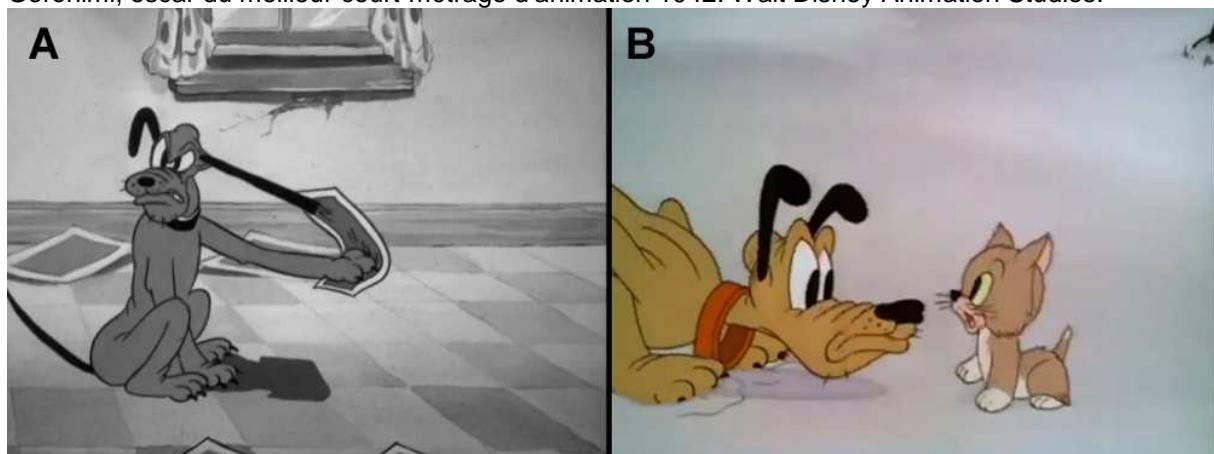
A : saint-hubert anonyme dans *Symphonie Enchaînée* (1930) de Burt Gillett, B : Rover dans *Le Pique-Nique* (1930) de Burt Gillett. Walt Disney Animation Studios.



A la différence de la plupart des personnages Disney de l'époque, Pluto n'est pas anthropomorphique, même s'il conserve la majorité des caractéristiques d'un personnage de cartoon des années 30. Il se tient sur ses quatre pattes et ne parle pas. Comme ses camarades animés, ses contours sont très arrondis : le style reste très simple, sans angle saillant, typique du « personnage en caoutchouc » de l'âge d'or du cartoon américain, sans aucun détail anatomique avec ce corps en saucisse et ces pattes en tuyau d'arrosage. Dès lors, même s'il n'est plus anthropomorphique et si son graphisme, avec son long museau, son crâne en dôme et ses oreilles tombantes, s'inspire du chien de Saint-Hubert, Pluto n'a rien d'un chien réel. Mais il se comporte comme un chien, et c'est là tout le travail des animateurs : donner une personnalité crédible à leur personnage. La gestuelle et les expressions faciales de Pluto sont ainsi très vivantes. C'est dans le court-métrage *Pluto Jongleur* (1934) de Burt Gillett que cette précision dans le comportement atteint son apogée, avec une séquence devenue une référence dans le milieu de l'animation (Smith, 2007) (Figure 35.A). Ce travail autour de Pluto est attribué à l'animateur Norman Ferguson. « Fergy nous a permis de voir le processus de pensée de Pluto et c'était une percée pour l'animation de la personnalité » raconte l'historien Leonard Maltin dans son introduction à l'*Intégrale de Pluto*<sup>13</sup>.

**Figure 35 : PLUTO, STAR DU DESSIN-ANIMÉ**

A : extrait de *Pluto Jongleur* (1934) de Burt Gillet, B : extrait de *Tends la Patte* (1941) de Clyde Geronimi, oscar du meilleur court-métrage d'animation 1942. Walt Disney Animation Studios.



<sup>13</sup> Extrait de MALTIN L. (2004). *Introduction de Leonard Maltin (L'Intégrale de Pluto)*, Les Trésors de Walt Disney. [DVD] Walt Disney Studios Home Entertainment.

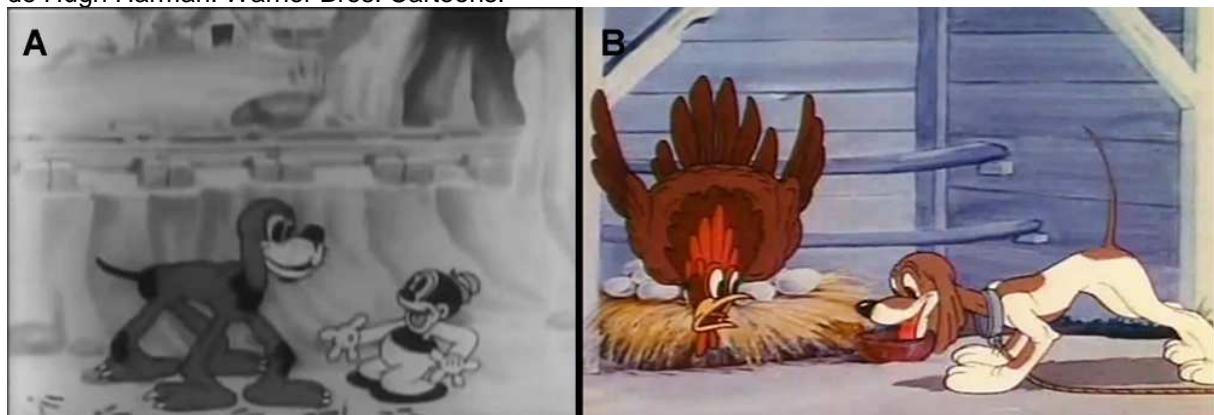
Pensé à l'origine comme un simple personnage secondaire des cartoons de Mickey Mouse, le succès de Pluto est grandissant, si bien qu'après seulement quatorze courts-métrages<sup>14</sup>, le chien a droit à sa première aventure en solo dans un épisode des *Silly Symphonies*, *Rien qu'un Chien* (1932) de Burt Gillett. En 1937, la consécration arrive avec la production d'une série entièrement dédiée au personnage. Diffusée dans les salles jusqu'en 1951, elle comptera dix-huit courts-métrages<sup>14</sup>. *Tends la Patte* (1941) de Clyde Geronimi achève d'honorer la carrière cinématographique de Pluto avec l'Oscar du Meilleur Court-métrage d'Animation, le premier de Disney qui ne récompense pas une *Silly Symphony*<sup>15</sup> (Figure 35.B).

#### 1.4.2.2. Bruno (Looney Tunes – Warner)

À la manière de Félix qui avait posé dix ans plus tôt les codes de la représentation féline, Pluto peut-être considéré comme la base de ce qui deviendra le consensus du chien animé des vingt prochaines années.

Face au succès grandissant du compagnon canin de Mickey Mouse, la Warner ne tarde pas à donner à sa propre star, Bosko, un ami à quatre-pattes. Bruno apparaît en 1932 dans le court-métrage *Bosko and Bruno* de Hugh Harman. De la même manière que Pluto, le quadrupède se comporte comme un vrai chien. Son corps désarticulé est très similaire au chien de Disney avec lequel il partage ses grandes pattes en pantoufles, ses longues oreilles tombantes et son museau arqué. Il s'en distingue en revanche par un coloris plus complexe (Figure 36.A). Alors que le départ d'Harman et Ising en 1933 avait tué la carrière de Goopy Geer, Bosko et Bruno auront droit à quelques années supplémentaires avec la reprise du personnage par la MGM dans la série *Happy Harmonies*, sensée une nouvelle fois concurrencer les célèbres *Silly Symphonies* de Disney. Mais le répit sera de courte durée : malgré un changement de design vers un petit garçon plus identifiable, la carrière de Bosko s'arrête en 1938, et celle de Bruno avec lui. Entre temps, le fidèle compagnon aura gagné des couleurs et quelques détails anatomiques (Figure 36.B).

**Figure 36 : BRUNO DANS LA SERIE DES LOONEY TUNES ET HAPPY HARMONIES**  
A : extrait de *Bosko and Bruno* (1932) de Hugh Harman, B : extrait de *Bosko's Easter Eggs* (1937) de Hugh Harman. Warner Bros. Cartoons.



<sup>14</sup> Selon la filmographie officielle des Walt Disney Animation Studios

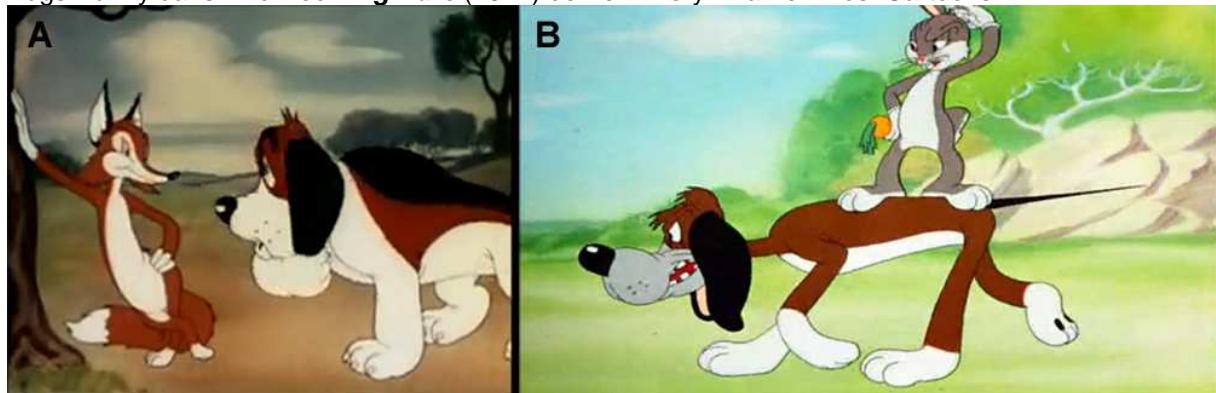
<sup>15</sup> Selon la base officielle de données des Academy Awards®

#### 1.4.2.3. Willoughby the Dog (*Merrie Melodies* – Warner)

Le limier devient le standard du chien des années 40. Parce qu'il piste et chasse, il est une source intarissable de gags pour un cartoon. C'est dans ce contexte que Tex Avery crée pour la Warner le chien de chasse Willoughby, dont il tire l'inspiration du personnage de Lennie, l'un des deux héros du livre *Des souris et des hommes* de John Steinbeck, et qu'il double lui-même (Beck et Friedwald, 1989). Effectivement, Willoughby se distingue de Pluto ou Bruno par la parole. Même s'il est principalement quadrupède, il peut se servir de ses antérieurs comme des mains pour appréhender des objets ou exprimer ses sentiments (Figure 37). Bête et crédule, Willoughby apparaît pour la première fois dans le court-métrage *Of Fox and Hounds* (1940) avec une fourrure tricolore. Dès le cartoon suivant, *The Crackpot Quail* (1941), son modèle évolue vers un chien plus mince et plus farouche.

**Figure 37 : WILLOUGHBY DANS LA SERIE DES MERRIE MELODIES**

A : Willoughby et George le renard dans *Of Fox and Hounds* (1940) de Tex Avery, B : Willoughby et Bugs Bunny dans *The Heckling Hare* (1941) de Tex Avery. Warner Bros. Cartoons.



Sans cesse remanié, Willoughby apparaît ensuite sous différents noms et différentes formes, comme le chien Rosebud dans *The Hep Cat* (1942) ou Rover dans *An Itch in Time* (1943), sans jamais vraiment percer. En effet, Charlie Dog prend vite la relève.

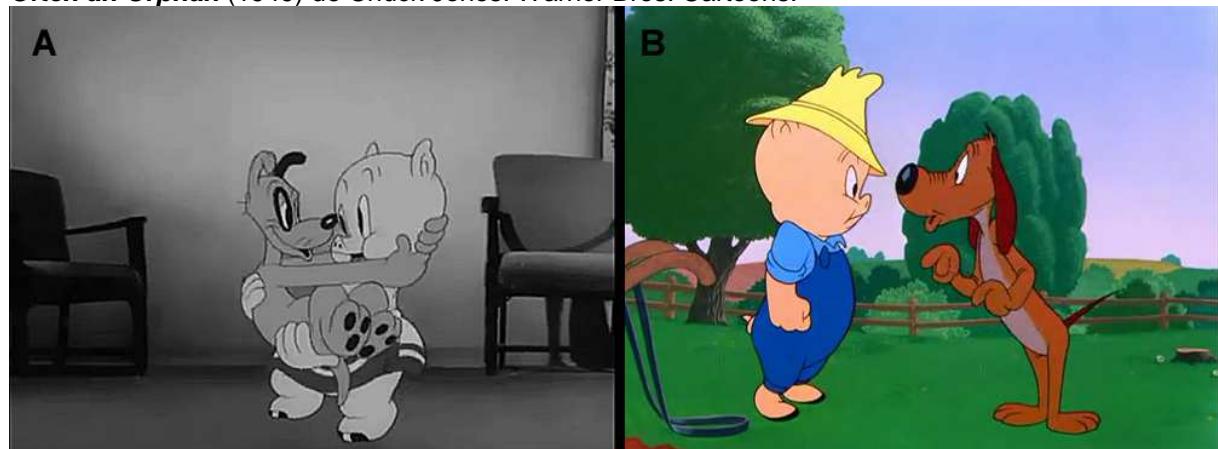
#### 1.4.2.4. Rover/Charlie Dog (*Looney Tunes* – Warner)

Mickey a son Pluto, Bosko son Bruno, le très populaire Porky Pig ne tarde pas à également former un binôme avec un chien. Rover, créé par Bob Clampett, apparaît pour la première fois dans le cartoon *Porky's Pooch* (1941) (Beck, Friedwald, 1989). Comme Willoughby, il conserve une part d'anthropomorphisme avec la parole et une bipédie quasi-permanente. Plus encore, contrairement à Pluto ou Bruno adoptés sans concession par leur maître respectif, l'affaire est plus difficile pour le chien des rues Rover dont le rêve ultime est de se trouver un propriétaire, au grand damne du pauvre Porky qui n'a visiblement rien demandé (Figure 38.A).

Laissé de côté pendant six ans, le duo est reformé en 1947 avec le court-métrage **Little Orphan Airedale**, un remake du premier cartoon de Rover dirigé par Chuck Jones, qui en profite pour développer le personnage, rebaptisé Charlie Dog. La nouvelle version propose des teintes de couleurs et des oreilles tombantes rappelant le saint-hubert qui avait inspiré Pluto des années auparavant (Figure 38.B), même si Charlie, toujours prêt à tout pour se trouver un maître, n'hésite pas à modifier « légèrement » son pedigree : « Fifty percent Collie! Fifty percent Setter, Irish Setter! Fifty Percent Boxer! Fifty percent Dobermann Pincher! Fifty percent Pointer - there it is! There it is! There it is! But, mostly, I'm all Labrador Retriever! ». Le cartoon est une réussite, et donne suite à quelques aventures supplémentaires d'abord en binôme avec Porky, puis en solo dans les deux courts-métrages **Dog Gone South** (1950) et **A Hound of Trouble** (1951).

**Figure 38 : ROVER ET CHARLIE DOG DANS LA SERIE DES LOONEY TUNES ET MERRIE MELODIES**

A : Rover et Porky Pig dans **Porky's Pooch** (1941) de Bob Clampett, B : Charlie Dog et Porky dans **Often an Orphan** (1949) de Chuck Jones. Warner Bros. Cartoons.



Véritable pot de colle, Charlie impose par son capital sympathie. Pourtant les années 50 lui seront fatales, concurrencé par de nouveaux personnages charismatiques tels que Pépé le Putois ou Bip Bip et Coyote. Aucun chien de la Warner Bros. n'aura finalement réussi à percer...

#### 1.4.2.5. Dimwit (**Heckle and Jeckle** – Terrytoons)

Après son désaccord avec Van Beuren au sujet de l'avènement du son synchronisé, Paul Terry fonde son propre studio d'animation à New York en 1929 (Maltin, 1987). Bien que considérés comme parmi les moins qualitatifs de l'industrie des années 30-40, les Terrytoons Studios gagnent en popularité en poursuivant les aventures de personnages familiers comme Farmer Al Falfa, tout en développant une nouvelle galerie de personnages. Parmi ceux-ci, **Pudgy the Pup**, un petit chien blanc à l'oreille noire qui fera carrière entre 1935 et 1942<sup>16</sup>.

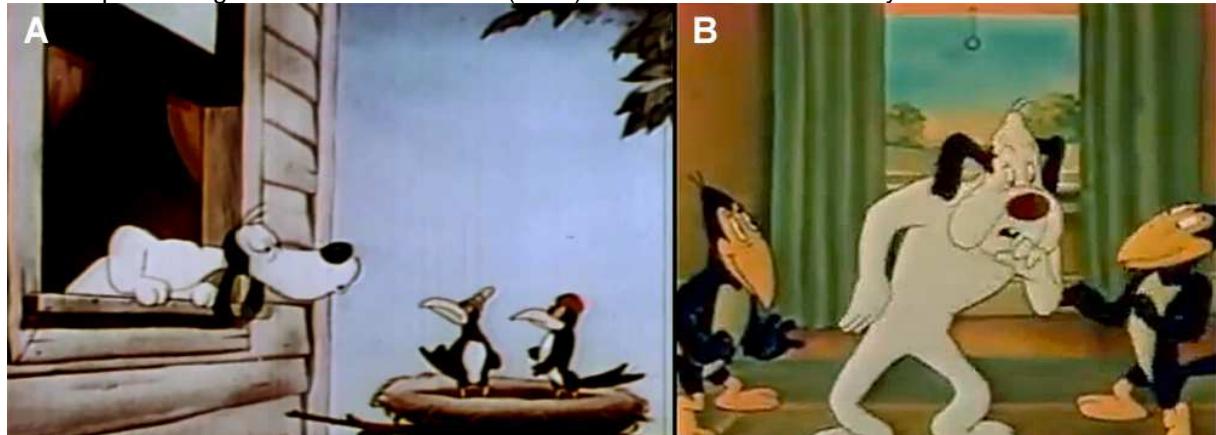
<sup>16</sup> Selon la filmographie établie par The Big Cartoon Database ([www.bcdb.com](http://www.bcdb.com)).

La plus grande réussite des studios Terrytoons est sans doute la série **Heckle and Jeckle**, les aventures de deux corbeaux délicieusement agressifs et cyniques. Dès le premier épisode, ***The Talking Magpies*** (1946), ils sont confrontés au chien de chasse pataud de Farmer Al Falfa, Dimwit. Comme son nom l'indique, Dimwit (« idiot ») ne brille pas par ses capacités intellectuelles, au contraire de ses deux antagonistes d'oiseaux. La série devient vite populaire et Dimwit profite indirectement de cette reconnaissance, jusqu'à l'obtention de sa propre série en 1953, qui ne comportera cependant que trois épisodes<sup>17</sup>.

Avec ses longues oreilles expressives, son corps élastique et ses gros pieds, Dimwit est également inspiré du saint-hubert. Ses joues s'allongent au fil des épisodes, un détail qui fait défaut aux personnages classiques issus de la même race. Sa tête est aussi proportionnellement plus grosse, afin d'accentuer l'idiotie et l'innocence du personnage, également soulignées par une unique dent carré (Figure 39).

**Figure 39 : DIMWIT DANS LA SERIE DES HECKLE AND JECKLE**

A : Dimwit et les pies Heckle et Jeckle dans ***The Talking Magpies*** (1946) de Mannie Davis, B : les mêmes personnages dans ***The Fox Hunt*** (1950) de Connie Rasinski. Terrytoons Studios.



#### Focus 4 : le SAINT-HUBERT dans le cinéma d'animation

Avec ses traits génériques, le chien courant s'est imposé dans l'inconscient collectif comme le chien « neutre » du cinéma d'animation. Le succès de Pluto n'y est pas étranger. En s'inspirant à l'origine du saint-hubert, le chien Disney a engendré tout un catalogue de personnages standardisés, avec cette petite tête ronde, ce museau rectangulaire, ces longues oreilles expressives et ce fameux corps en saucisse classique aux personnages de cartoons. Le cinéma de long-métrage, à la recherche de plus de réalisme, renoue avec les spécificités graphiques des chiens du groupe. Ils y sont également extrêmement populaires.

Le saint-hubert, ou bloodhound est un chien belge communément utilisé pour la chasse. Cette fonction première est illustrée par Rouky dans le long-métrage des studios Disney ***Rox et Rouky*** (1981). Le design de Rouky adulte retrouve assez

<sup>17</sup> Selon la filmographie établie par The Big Cartoon Database ([www.bcdb.com](http://www.bcdb.com)).

modestement la puissance de la race, si bien que l'on y perçoit aussi les traits du coonhound, plus fin et élancé, dont le personnage s'inspire sans doute également. Le corps du saint-hubert s'inscrit globalement dans un rectangle. La tête est la partie morphologiquement la plus identifiable : la bosse occipitale est nette et, marquée par une peau abondante, forme sur le front des rides profondes. Le museau est long et large mais le dessin reste sage avec les babines légèrement tombantes du chien réel, perdant ainsi sa forme originairement triangulaire. Avec ses tons marrons, la robe de Rouky évoque le type foie et feu, mais s'autorise une pointe d'originalité avec du blanc aux extrémités des pattes, du museau, de la queue et du ventre (Figure 40).

**Figure 40 : SAINT-HUBERT RÉEL vs SAINT-HUBERT ANIMÉ**



Rouky retrouve les traits caractéristiques des chiens courants que la standardisation du chien de cartoon avait fait oublier. Le standard du FCI précise quelques proportions importantes : longueur du corps / hauteur au garrot de 10/9, hauteur de poitrine / hauteur au garrot de 1/2, longueur de la tête / longueur du corps de 3/7 et longueur du chanfrein / longueur de la tête de 1/2. Le cahier des charges est rempli avec Rouky. Photo de gauche : Wikipédia

Le saint-hubert s'illustre par ses plis de peau caractéristiques. Une singularité astucieusement mise en image avec le noble César de *La Belle et le Clochard* (1955), où la peau, exagérément élastique, se tend et se détend comme un accordéon. Chien à l'odorat remarquable, c'est également l'un des qualités de la race mises en avant par César, fort handicapé depuis qu'il a justement perdu son fameux flair. Dans *Les 101 Dalmatiens* (1961), les aptitudes auditives de la race sont signifiées par Grognard. Une idée qui sera reprise dans *Les Aristochats* (1970) par le limier Napoléon, insistant au passage sur la noblesse qui est due à une telle race d'excellence.

Très attaché à son maître, le tempérament doux et calme du saint-hubert en fait un chien de compagnie idéal pour les protagonistes principaux : c'est là la place de Pataud dans *Cendrillon* (1950), de Fedora dans *Pinocchio dans l'Espace* (1965), de Crosby dans le film japonais *Jack and the Beanstalk* (1974), ou du chiot du roi dans le film français *Le Roi et l'Oiseau* (1980). Dans le film hybride de Tim Burton *Alice au Pays des Merveilles* (2010), le saint-hubert Bayard est animé en images de synthèse et aide Alice dans ses nouvelles aventures (Figure 41).

**Figure 41 : QUELQUES SAINT-HUBERT DU CINÉMA D'ANIMATION**



- A : Pataud dans *Cendrillon* (1950), B : César dans *La Belle et le Clochard* (1955), C : Grognard dans *Les 101 Dalmatiens* (1960), D : Napoléon dans *Les Aristochats* (1970), E : Crosby dans *Jack and the Beanstalk* (1974), F : le chiot du roi dans *Le Roi et l'Oiseau* (1980), G : Wylie Burp dans *Fievel au Far West* (1991), H : Bayard Hamar dans *Alice au Pays des Merveilles* (2010).

### 1.4.3. Bulldogmania

Si le limier a été le « gold standard » du chien animé des années 30 à 40, une autre race a largement profité du passage à la couleur : le bouledogue. En effet, avec son air sévère et bourru, il s'impose durant la même période comme son principal antagoniste. La race anglaise est de loin celle qui est la plus souvent sélectionnée par les artistes.

#### 1.4.3.1. Un adversaire menaçant

Comme dans beaucoup d'autres domaines, les studios Disney ont été précurseurs dans la représentation du bouledogue et ont défini, *de facto*, l'essentiel de son aspect animé. Le premier bouledogue du cinéma d'animation est ainsi probablement issu de la *Silly Symphony Rien qu'un Chien* (1932) de Burt Gillett, aux côtés d'autres chiens dont les races sont le plus graphiquement identifiables : teckel, barzoï, saint-bernard et bien sûr saint-hubert. Nous ne sommes qu'au début des années 30 et pourtant un soin tout particulier est donné au dessin de chaque chien. Ici, on reconnaît le bouledogue à son aspect large et trapu. Sa tête est exagérément agrandie, avec une proportion donnée à la mâchoire tout à fait significative. Les arcades sourcilières convergeant vers la truffe lui donnent un air sévère : le ton est donné, le bouledogue animé sera un chien au tempérament agressif et bagarreur, en témoignent ces deux canines hypertrophiées, ce pansement mandibulaire et ce collier clouté (Figure 42.A). Quatre ans plus tard, le bouledogue réapparaît dans une autre *Silly Symphony*, *Le Petit Chat Voleur* (1936) de David Hand, sous les traits anthropomorphiques du bandit Dirty Bill. La tête, moins proéminente, donne plus d'importance à deux grosses babines tombantes (Figure 42.B).

**Figure 42 : LE BOULEDOGUE DANS LES SILLY SYMPHONIES**

A : extrait de *Rien qu'un Chien* (1932) de Burt Gillett, B : Dirty Bill dans *Le Petit Chat Voleur* (1936) de David Hand. Walt Disney Animation Studios.



Le bouledogue obtient son statut attitré de « méchant » avec des rôles récurrents. Avec son air massif et sa large gueule, la race anglaise est naturellement privilégiée. « Dans la famille des chiens, on a besoin de lui pour faire contrepoids et apporter un peu de diversité. Quand il faut un adversaire rude et agressif, le choix se porte sur lui », racontent Ollie Johnston et Frank Thomas, deux animateurs vétérans des studios Disney (Johnston et Thomas, 1993). C'est avec l'ambition de donner un adversaire à Pluto que Butch arrive sur les écrans, dans le court-métrage *Pluto a des Envies* (1940), réalisé par Jack Kinney. L'énorme bouledogue s'avère être un compétiteur pour deux ressources successives : la nourriture (Pluto n'a qu'une envie : s'approprier l'os que Butch garde jalousement dans sa gamelle) et la gente féminine (les deux flirts de Pluto, Fifi le Pékinois et Dinah le Teckel, n'auront de cesse de mettre en compétition les deux mâles). Une confrontation qui sera développée sur une dizaine de cartoons jusqu'en 1950. Graphiquement, Butch conserve les caractéristiques précédemment soulignées : le collier à piques, les joues pendantes, les deux canines inférieures hypertrophiées (alors que le standard de la race veut que les dents soient invisibles gueule fermée). Son poitrail est exagérément imposant et contraste avec un abdomen fin, exhibant la musculature menaçante du personnage. Les membres antérieurs sont arqués à l'excès et insèrent Butch dans une silhouette globalement carré (Figure 43).



**Figure 43 : BUTCH DANS LES CARTOONS DE PLUTO**

Butch et Pluto dans *Pluto a des Envies* (1940) de Jack Kinney. Walt Disney Animation Studios. Butch sera l'adversaire de Pluto dans dix cartoons.

#### 1.4.3.2. Un fier chien de garde

Le concept du menaçant bouledogue est développé en parallèle par la Warner Bros. dans ses *Looney Tunes* et *Merrie Melodies*. D'abord anonyme, il reste un personnage secondaire dans les intrigues. Toujours paré de sa mâchoire redoutable, ses canines impressionnantes et son collier piqueté, il est mis à contribution par les héros pour effrayer leur antagoniste : dans *Double Chaser* (1942), réalisé par Isadore Freleng, il poursuit le chat qui chasse une pauvre souris, dans *A Gruesome Twosome* (1945) réalisé par Robert Clampett, il attaque les chats qui s'en prennent à Titi le canari.

A partir de 1945 et le court-métrage *Peck Up Your Troubles* de Friz Freleng, il devient récurrent sous les traits d'Hector, antagoniste du chat Sylvestre et de ses innombrables tentatives de goûter à l'adorable canari Titi. Principalement représenté en gris, le chien de Mémé arbore le classique collier de piques mais, plus sociable, garde ses canines à l'intérieur de la gueule. Avec une caricature encore plus marquée, ses babines sont plus que jamais disproportionnées, et son arrière train devient ridiculement petit, lui donnant un aspect de molosse bodybuildé : un garde-du-corps parfait pour Titi (Figure 44.A).

Sept ans après Hector, deux autres bouledogues sont quasi-simultanément introduits dans la famille des *Looney Tunes* et continuent de redorer la réputation animée de la race. Le premier est Marc Antoine, un bouledogue marron entièrement dévoué à la protection du petit chaton Pussyfoot depuis le cartoon *Feed the Kitty* (1952) de Chuck Jones. Le fameux collier à piquant est ici absent : il aurait dénoté avec le côté maternel du personnage (Figure 44.B)! Le second est le puissant bouledogue Spike, qui forme avec le joyeux et dynamique terrier Chester un duo détonnant dans seulement deux cartoons : *Tree for Two* (1952) et *Dr. Jerkyl's Hyde* (1954), réalisés par Friz Freleng. Spike porte un pull rouge moulant, laissant entrevoir ses imposants pectoraux, et un chapeau melon, en référence aux bandits des années 50 (Figure 44.C). Avec son air féroce et sa brutalité, Spike domine son frêle compère Chester, qui lui voue une véritable admiration et l'accompagne dans ses chasses au chat, en particulier le pauvre Sylvestre.

Figure 44 : LES BOULEDOGUES DES LOONEY TUNES



A : Hector et Sylvestre dans *Room and Bird* (1951) de Friz Freleng, B : Marc-Antoine et Pussyfoot dans *Feed the Kitty* (1952) de Chuck Jones, C : Spike et Chester dans *Tree for Two* (1952) de Friz Freleng. Warner Bros. Cartoons.

### 1.4.3.3. De Spike en Spikes

Spike est décidément un nom commun pour un bouledogue. Pour preuve, trois autres bouledogues de deux studios différents usent aussi de ce patronyme.

La MGM introduit son premier Spike en 1942 dans sa célèbre série *Tom & Jerry* à l'occasion du cartoon **Dog Trouble**, réalisé par William Hanna et Joseph Barbera. Le bouledogue y campe un chien de garde terrible qui nuit à la fois au chat Tom et à la souris Jerry. Dans les opus suivants il servira surtout à contrecarrer les plans de Tom, de la même manière que Sylvestre doit souvent composer avec Hector pour attraper Titi. Spike et Hector sont d'ailleurs graphiquement très semblables, avec cette fourrure grise et ce fameux collier à piques rouge menaçant. Il a en revanche une tête moins imposante et des bajoues plus raisonnables, ce qui le rapproche plus du bouledogue américain (Figure 45.A). Spike est un personnage très populaire dans l'univers de *Tom & Jerry*, participant à plus d'une trentaine des cartoons du célèbre duo jusque dans les années 60. Dans le court-métrage **Love that Pup** (1949), Hanna et Barbera lui donnent un fils : Tyke, et tous deux auront droit à leur propre mais courte série, *Spike and Tyke*, qui ne comptera que deux épisodes.

Le deuxième Spike de la MGM est dessiné en 1949 pour une autre série très populaire du studio, *Droopy*. Apparu dans le court-métrage de Tex Avery **Wags To Riches**, il s'impose comme le principal adversaire du célèbre basset hound. Egalement anthropomorphique, les caractéristiques de la race s'en trouvent profondément remaniées : alors que les bouledogues animés ont traditionnellement des traits plutôt carrés, Spike s'inscrit dans un réseau de courbes et retrouve ce corps élastique classique aux personnages de cartoons (Figure 45.B).

Enfin, Paul Terry accueille également son bouledogue en 1948, dans le cartoon **Goony Golfers** de la série *Heckle et Jeckle*. D'abord simple joueur de golf anonyme, le bouledogue anthropomorphique sera un protagoniste régulier de la série et aux rôles et allures variés, notamment celui de l'agent de sécurité Spike (Figure 45.C).

**Figure 45 : SPIKE, LES BOULEDOGUES**



**A** : Spike et Jerry dans **Dog Trouble** (1942) de William Hanna et Joseph Barbera, MGM Cartoon Studio. **B** : Spike et Droopy dans **Wags to Riches** (1949) de Tex Avery, MGM Cartoon Studio. **C** : Spike et Heckle et Jeckle dans **The Power of Thought** (1948) de Eddie Donnelly, Terrytoons. Bien que ces bouledogues portent le même patronyme, la manière de les représenter reste très différente.

## Focus 5 : le BOULEDOGUE dans le cinéma d'animation

Avec son arrivée dans le cinéma de long-métrage, le bouledogue perd sa connotation agressive et retrouve une affectuosité plus fidèle au véritable tempérament de la race, même si ses vieux démons ressuscitent occasionnellement chez quelques antagonistes comme Carcasse, le chien mafieux de *Charlie, mon Héros* (1989). Ainsi, le « nouveau bouledogue » se révèle être un personnage foncièrement sympathique. Cette reconversion trouve sa meilleure illustration dans le film de Blue Sky Studios *Rio* (2011). Lorsqu'il apparaît pour la première fois à l'écran, le bouledogue Luiz se jette sur les héros aviaires du film, comme s'il voulait les manger, mais on comprend bien vite qu'il s'agit d'une farce. L'originalité de Luiz se trouve dans la représentation d'un ptyalisme affreusement abondant, propice à de nombreux gags. Le bouledogue bourru des années 30-40 est bien loin ! Graphiquement, Luiz caricature les traits du bouledogue anglais : le chien est excessivement trapu, près de terre, les membres sont très arqués. Mais le niveau de détail n'en est pas moins impressionnant, les artistes n'oubliant pas d'évoquer la peau classiquement érythémateuse du bouledogue, notamment sur le menton et les plis de peau. Particulièrement jovial, Luiz esquisse de larges sourires permettant d'apprécier la fidélité du prognathisme, bien que les canines inférieures aient tendance à faussement ressortir de la mâchoire, comme un héritage aux vieilles représentations de la race (Figure 46).

Figure 46 : BOULEDOGUE RÉEL vs BOULEDOGUE ANIMÉ



Luiz, découvert dans *Rio* (2011) des Blue Sky Studios, est un savoureux mélange de caricature et d'extrême fidélité : la géométrie hypertrophiée et le ptyalisme exacerbé composent avec la finesse des textures et l'anatomie précise de la mâchoire. Source photo : Images-libres.

Méchant-star des cartoons canins, la présence du bouledogue se raréfie dans le long-métrage : on lui offre au mieux des seconds rôles, une présence anecdotique le plus souvent. Son aspect disgracieux est clairement un frein à plus de reconnaissance. Dans *La Belle et le Clochard* (1955), Bull suit la même trame que Luiz : il semble bourru au premier regard avant de révéler son côté comique. Gamma est le troisième chien du trio antagoniste canin de *Là-Haut* (2009) et le moins malin du groupe, si bien qu'il est impossible de le prendre au sérieux. Dans le film russe *Space Dogs* (2010), Bull fait aussi partie d'un trio antagoniste. Le bouledogue n'est pas forcément décrit comme un simple d'esprit : passionné de théâtre, Francis est l'intellectuel du groupe de

chiens d'*Oliver et Compagnie* (1988). Comme un rappel aux cartoons de la Warner, le bouledogue retrouve momentanément son rôle de chien-gardien lors d'une courte apparition dans l'un des premiers longs-métrages distribués par le major américain, *Gay Purr-ee* (1962).

Figure 47 : QUELQUES BOULEDOGUES DU CINÉMA D'ANIMATION



A : Bull dans *La Belle et le Clochard* (1955), B : un bouledogue énervé dans *Gay Purr-ee* (1962), C : Francis dans *Oliver et Compagnie* (1988), D : Carcasse dans *Charlie, mon Héros* (1989), E : Gamma dans *Là-Haut* (2009), F : Bull dans *Space Dogs* (2010).

## 1.5. LE LONG-METRAGE, UN NOUVEL ENJEU

Le premier long-métrage arrive très précocement dans l'histoire du cinéma d'animation, en 1917. Il s'agit du film satyrique argentin *El Apóstol*, réalisé par Quirino Cristiani et aujourd'hui disparu. On comptera quelques autres productions sud-américaines et européennes, la plupart également perdues, avant que l'américain Walt Disney ne révolutionne l'industrie avec le premier long-métrage d'animation à la fois sonorisé et colorisé, *Blanche Neige et les Sept Nains* (1937). Pour Walt Disney, le long-métrage s'imposait pour plusieurs raisons (Finch, 2004) : même si les *Mickey Mouse* et les *Silly Symphonies* sont des séries à succès, leur pérennité n'est pas assurée et ces cartoons pourraient tout simplement un jour passer de mode. Ensuite, le format court des cartoons leur impose une rentabilité tout juste équilibrée. Enfin, le court-métrage limite l'ambition artistique, là où un long-métrage permettrait de préciser les scénarios et enrichir les personnages. Véritable prouesse technique, la « folie de Disney » (un échec aurait tout simplement ruiné le studio) triomphe dans le monde entier et devient une pièce maîtresse de l'industrie cinématographique.

Comment le chien s'inscrit-il dans cette nouvelle ambition artistique qui contamine bientôt les studios du monde entier ?

### 1.5.1. Du « sidekick » aux grands films animaliers

#### 1.5.1.1. L'ambition du réalisme

Si les cartoons ont fait la part-belle aux caricatures, l'ambition artistique du long-métrage est toute autre et impose un sérieux dans le réalisme qui contraste avec l'univers délirant du court-métrage. Il est impensable de proposer au spectateur des « toons » : « Qui resterait assis quatre-vingt minutes durant à regarder des pitreries animées ? » explique Christopher Finch, auteur spécialisé dans l'art et l'animation (Finch, 2004).

Pour la production de *Blanche Neige et les Sept Nains*, Walt Disney inaugure un large programme de formation pour ses animateurs. Les artistes du studio ont, il est vrai, assez peu d'expérience dans la représentation du corps humain. Le professeur de dessin au Chouinard Art Institute, Don Graham, s'applique alors à recruter de nouveaux talents et à instruire les jeunes apprentis en leur enseignant les bases de l'anatomie humaine en cours du soir (Johnston et Thomas, 1981 ; Finch, 2004). Les *Silly Symphonies*, en véritables laboratoires artistiques, serviront de première matière d'application. Pour aller encore plus loin, une étude précise du mouvement est réalisée à partir de l'observation de véritables acteurs en costume. Dès lors, on comprend que les personnages humains aient d'abord éclipsé les joyeux animaux à l'écran, relégués au statut d' « aide du héros » ou « sidekick ». C'est dans ce contexte que le chien démarre sa carrière d'acteur de long-métrage.

Timidement d'abord, puisqu'on compte très peu de chiens dans les films des années 30-40. Il faut dire que la période est peu propice à la production de coûteux longs-métrages. Le succès de Disney a bien inspiré un autre studio américain, celui des frères Fleischer, mais l'échec retentissant de leur second film, *Douce et Criquet s'aimaient d'Amour Tendre* (1941), ruine le studio (Cabarga, 1988). Et pour cause, Pearl Harbor sera attaquée deux jours après sa sortie en salles. Quant à l'Europe, elle s'enlise dans la Seconde Guerre Mondiale et ne sortira aucun long-métrage d'animation pendant huit ans.

Il faut néanmoins nous arrêter sur un film bien particulier, *Bambi* (1942), le cinquième long-métrage animé des studios Disney, qui porte une ambition de réalisme sans précédent pour ce qui sera le premier grand film d'animation ayant pour thème et uniques acteurs des animaux. Pour mener à bien cette incroyable entreprise, et dans un principe similaire à celui qui a permis les avancées techniques de *Blanche Neige et les Sept Nains*, Disney embauche le peintre animalier Rico Lebrun, également professeur au Chouinard Art Institute, pour enseigner aux animateurs l'anatomie animale, en particulier celle des cervidés (Johnston et Thomas, 1981). Bien qu'il soit très peu présent à l'écran, le chien a un rôle primordial dans *Bambi*, unique marque physique d'une menace seulement suggérée, celle du chasseur (Figure 48). La scène de la poursuite a été animée par la jeune Retta Scott, choisie car particulièrement à l'aise dans la représentation fixe des chiens mais encore novice dans l'art de l'animation. Son travail fut supervisé par l'animateur résidant Eric Larson (Johnston et Thomas, 1981).



**Figure 48 : LES CHIENS DE CHASSE DANS BAMBI**

La biche Féline est attaquée par les chiens du chasseur. Walt Disney Animation Studios. Ce dernier n'apparaissant jamais à l'écran, ce sont les chiens qui marquent sa présence. Comme des envoyés du diable, les chiens sont représentés tels des êtres démoniaques, crocs dehors et regard flamboyant.

### 1.5.1.2. Des taches et des spaghetti : le premier âge d'or canin

L'après-guerre est bien plus enthousiaste avec le chien. Il apparaît pour la première fois dans des rôles secondaires, comme le chien de saint-hubert Pataud dans le film américain *Cendrillon* (1950) de Clyde Geronimi, Wilfred Jackson et Hamilton Luske. Pour la première fois, des personnages secondaires animaliers servent à mettre en valeur le héros et participent activement au développement du récit. Ne portant pas le film sur leurs seules épaules, ils renouent aussi avec des traits plus caricaturaux dans leur graphisme et leurs actes et apportent au film une valeur comique. Pataud évoque ainsi plus Pluto que les animaux réalistes de *Bambi*. Ses altercations avec le chat Lucifer paraissent être des réminiscences de gags de cartoons (Figure 49). On peut également citer Nana, le chien de la famille Darling dans *Peter Pan* (1953), des mêmes réalisateurs. Contrairement à la pièce originale de J. M. Barrie où Nana est un terre-neuve, le chien est dessiné sous les traits d'un saint-bernard (Figure 50). Nana n'est pas un chien ordinaire : elle sert de nourrice aux enfants Darling et prend attentivement soin, si bien que le personnage non-anthropomorphique semble finalement très humain. L'animation de Nana a été confiée à Norman Ferguson, le principal animateur de Pluto (Barrier, 2008).

Figure 49 : PATAUD DANS CENDRILLON



Pataud et Cendrillon dans *Cendrillon* (1950). Walt Disney Animation Studios. Pataud, qui conserve des traits encore très caricaturaux, est d'un réconfort précieux pour l'héroïne.

Figure 50 : NANA DANS PETER PAN



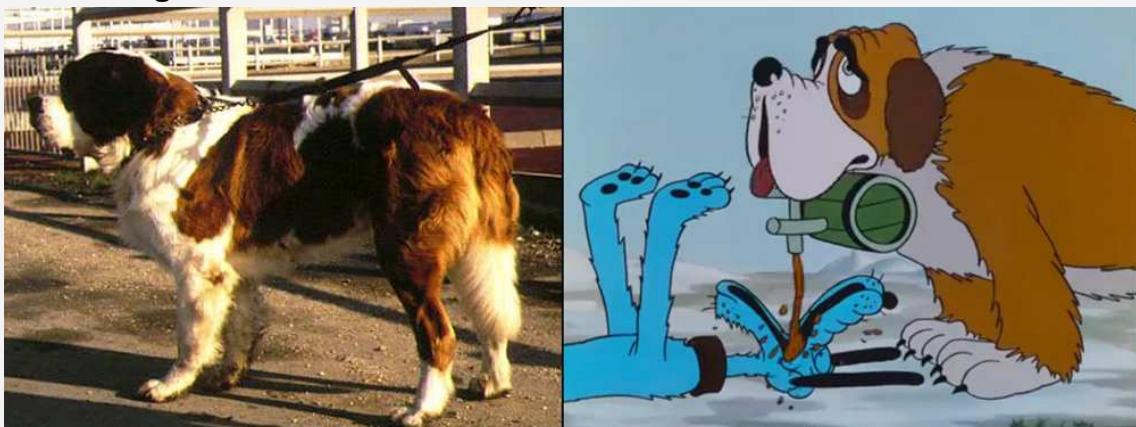
Nana apporte le sirop des enfants Darling dans *Peter Pan* (1953). Walt Disney Animation Studios. Avec sa coiffe de bonne, Nana est l'atout comique majeur de la première partie du film.

#### Focus 6 : le SAINT-BERNARD dans le cinéma d'animation

Le saint-bernard est un chien très populaire dans les dessins-animés des années 30 à 50, principalement dans les court-métrages. Originaire des montagnes suisses, le saint-bernard est souvent représenté dans son milieu naturel de prédilection et au travail. En effet, la race est connue pour son utilisation en secours de montagne, et les artistes en ont bien usé pour leurs gags. Bolivar est par exemple un personnage

récurrent dans l'univers de Walt Disney depuis sa première apparition dans le cartoon de *Mickey Mouse Les Alpinistes* (1936) réalisé par David Hand. Avec son tonneau d'alcool au cou, il sauve Pluto de l'hypothermie. Il réapparaît quelques mois plus tard dans la *Silly Symphony Toujours Plus de Chats* (1936) avant de poursuivre sa carrière dans la bande-dessinée en tant que chien de Donald Duck. Bolivar est un saint-bernard de variété poil long d'aspect proche des caractéristiques de la race. Son corps est massif et sa tête puissante, malgré des yeux tombants et hagards alors que l'animal est réputé pour être vif. La robe est marquée par un collier blanc qui se prolonge sous le poitrail. Le bout des pattes et la pointe de la queue sont également blancs, le reste du pelage étant rouge-brun. Une liste blanche se prolonge du chanfrein à la tête, séparant un masque sombre bilatéral. Les rides de la peau en région crânienne, d'ordinaire discrètes, sont ici bien marquées à l'image du sillon frontal très prononcé. La truffe noire permet d'isoler des narines bien ouvertes. Les babines sont en revanche exagérément développées (Figure 51).

**Figure 51 : SAINT-BERNARD RÉEL vs SAINT-BERNARD ANIMÉ**



Dans le court-métrage de *Mickey Mouse Les Alpinistes* (1936), le saint-bernard porte assistance à Pluto, piégé par le froid de la montagne. Un volontarisme qui sera repris dans de nombreux autres cartoons. Source photo : J.F Courreau.

Le saint-bernard secouriste est illustré dans de nombreux cartoons. Dans la *Merrie Melody Cracked Ice* (1938), une nouvelle fois armé de son baril d'alcool, il réchauffe un oiseau tombé dans un lac gelé avec une Margarita et toujours le même regard endormi que Bolivar. Dans le cartoon de *Mighty Mouse A Swiss Miss* (1951) des Terrytoons Studios, c'est avec du cognac que le chien tente de sauver les protagonistes. Dans le cartoon de la MGM *Little Cesario* (1941), un jeune saint-bernard maladroit s'efforce de devenir un secouriste aussi efficace que ces camarades multi-décorés.

Avec ce fameux tonneau autour du cou, pas étonnant que certains d'entre eux deviennent complètement alcooliques, comme le saint-bernard présenté en concours canin dans une autre *Merrie Melody, Dog Daze* (1937). Même idée chez Columbia et le court-métrage *Swiss Tease* (1947), où un saint-bernard trop alcoolisé tente de sauver un alpiniste. On trouve peut-être là l'explication à cet air continuellement endormi, à son paroxysme dans la *Silly Symphony Rien qu'un Chien* (1932) ou l'épisode de *Tom & Jerry Puttin' On The Dog* (1944), et graphiquement marqué par des paupières

inférieures exagérément pendantes.

Plus rarement, le saint-bernard est représenté dans un autre contexte que le secours en montagne. Les chiens anthropomorphiques Ham et Ex sont apparus dans quelques court-métrages de la Warner durant les années 30 sans percer. Très caricaturaux, ils n'ont physiquement presque aucun rapport avec la race d'origine. Chilly Willy, le célèbre pingouin de Walter Lantz, commence sa carrière dans le court-métrage **Chilly Willy** (1953) en se confrontant au saint-bernard Mascot, gardien de la précieuse chaufferie que le pingouin convoite. Rare exemple de saint-bernard dans un long-métrage, Nana s'avère être une garde d'enfant exemplaire dans le dessin-animé de Walt Disney **Peter Pan** (1953) (Figure 52).

**Figure 52 : QUELQUES SAINT-BERNARD DU CINÉMA D'ANIMATION**



**A** : Ham et Ex dans la *Merrie Melody I Haven't Got A Hat* (1935), **B** : un saint-bernard saoul dans la *Merrie Melody Dog Daze* (1937), **C** : un saint-bernard secouriste dans la *Merrie Melody Cracked Ice* (1938), **D** : le jeune apprenti Cesario dans *Little Cesario* (1941), **E** : un saint-bernard peu loquasse dans le cartoon de *Tom & Jerry Puttin' On The Dog* (1944), **F** : un saint-bernard dans le cartoon de *Mighty Mouse A Swiss Miss* (1951), **G** : Mascot dans le cartoon éponyme de **Chilly Willy** (1953), **H** : Nana dans le long-métrage **Peter Pan** (1953).

En 1955, le chien connaît enfin son heure de gloire avec le premier grand film canin du cinéma d'animation, **La Belle et le Clochard**, réalisé par de Clyde Geronimi, Wilfred Jackson et Hamilton Luske. De façon inédite, les studios Disney développent en long-métrage un scénario original et non l'adaptation d'une histoire pré-existante. La chienne de bonne famille Lady s'amourache de Clochard, un bâtard des rues. Pour la première fois, le chien est au centre de l'intrigue, les humains n'étant plus que des personnages secondaires. Le casting canin est donc particulièrement étayé et finement développé. Lady, l'héroïne, est un cocker. Bien qu'elle corresponde graphiquement à la race anglaise, elle a été inspirée par le cocker américain de l'animateur Joe Grant, également prénommée Lady (Thomas, 1997). Pourtant race préférée des américains de 1936 à 1952<sup>18</sup>, la représentation du cocker dans le cinéma d'animation était jusqu'alors rarissime. C'est, dit-on, après avoir admiré sa fourrure que Walt Disney aurait sélectionné la race pour le premier rôle du film (Grubb, 2006). Le folklore autour du Clochard est plus romanesque. Le personnage aurait été inspiré par un chien abandonné (une femelle !), recueilli par l'un des scénaristes du film quelques heures

<sup>18</sup> Selon l'American Kennel Club

avant qu'il ne soit euthanasié par la fourrière (Grant, 1998) (Figure 53). Le duo principal est secondé par le binôme humoristique formé par le terrier écossais Jock et le chien de saint-hubert César, dont le prestigieux flair n'est plus qu'un souvenir du passé.



**Figure 53 : LADY ET CLOCHARD DANS LA BELLE ET LE CLOCHARD**

La célèbre séquence des spaghetti dans *La Belle et le Clochard* (1955), considérée comme l'une des scènes les plus romantiques de l'histoire du cinéma. Walt Disney Animation Studios.

### Focus 7 : le TERRIER dans le cinéma d'animation

Le groupe des terriers réunit des chiens d'aspect très différents mais rassemblés selon leur fonction commune : le déterrage des nuisibles. Un rôle complètement laissé de côté dans le cinéma d'animation.

Milou, le chien du personnage de bande-dessinée Tintin, compte parmi les plus célèbres chiens de fiction. Inspiré du fox-terrier à poil dur sur le papier glacé, il en est tout autant lors de ses quelques apparitions sur le grand écran (Figure 54). La géométrie de la face est un caractère manifeste du fox-terrier : le stop est peu marqué de telle sorte que le crâne et le chanfrein semblent inscrits dans un même rectangle. Ses oreilles, semi-tombantes, permettent de le différencier aisément du scottish terrier. Comme il était autrefois coutume de couper la queue, il est classique, comme chez Milou, d'observer des queues écourtées sur le dessin.

**Figure 54 : FOX TERRIER RÉEL vs FOX TERRIER ANIMÉ**



Grâce à l'animation par ordinateur, Milou prend vie de façon très réaliste pour le film de Steven Spielberg *Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne* (2011). De la même manière qu'Hergé sur le papier, les animateurs se sont inspirés du fox-terrier pour le film, en respectant les proportions de base, comme la longueur du crâne et du chanfrein qui doivent être équivalentes. Source photo : Wikipédia.

Le fox-terrier a connu l'apogée de sa popularité dans les années 30 et ce sont dans les cartoons de cette époque qu'il est le plus souvent observé. La série de la Columbia **Scrappy** est particulièrement plébiscitée durant les années 30. Elle a pour vedettes un jeune garçon et son terrier Yippie. Le chien fait carrière aux côtés de son maître jusqu'au début des années 40, avec de nombreuses apparitions dans d'autres séries de la firme : **A Color Rhapsody**, **Fables** et **Phantasy**. Les studios Van Beuren illustrent également le fox-terrier au milieu des années 30 dans deux cartoons des Rainbow Parade, **Merry Kittens** (1935) et **Rag Dog** (1935). Même s'il est alors totalement passé de mode, le fox-terrier a probablement inspiré le chien Roublard dans le film des studios Disney **Oliver et Compagnie** (1988) (Figure 55).

**Figure 55 : QUELQUES FOX TERRIERS DU CINÉMA D'ANIMATION**



A : Yippie dans le cartoon de Scrappy **The Little Pest** (1931),  
 B : un terrier dans la Rainbow Parade **Merry Kittens** (1935), C : Roublard dans **Oliver et Compagnie** (1988).

Le scottish terrier (ou terrier écossais) apporte des nuances intéressantes au traditionnel fox terrier. Il rejoint son cousin dans le cartoon des Van Beuren Studios **Rag Dog** (1935) avant d'évoluer en solo dans le court-métrage suivant, **Scotty Finds a Home** (1935). Ses longs poils sur le museau et sur les yeux permettent de figurer une moustache et des sourcils, apportant beaucoup de caractère au chien. Les oreilles, en triangle et dressées, donnent l'impression d'un personnage à l'affût. Dans le cartoon des Looney Tunes **Porky's Pooch** (1941), les artistes de la Warner s'amusent avec les origines écossaises du chien en lui attribuant un accent absolument terrible. Les studios Disney reprennent l'idée dans **La Belle et le Clochard** (1955) en associant au personnage le caractère bourru et l'accent typiques des écossais. De quoi parfaitement illustrer le naturel méfiant de la race. Il faudra attendre plus de cinquante ans avant de revoir le scottish terrier sur grand écran, grâce au film en stop-motion **Coraline** (2009) (Figure 56).

**Figure 56 : QUELQUES SCOTTISH TERRIERS DU CINÉMA D'ANIMATION**

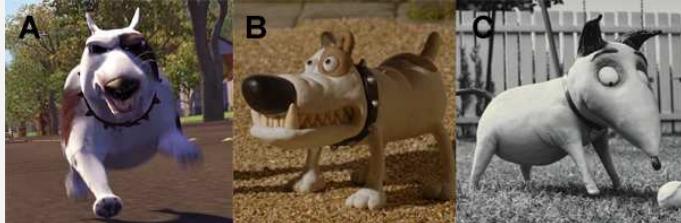


A : Scotty dans la Rainbow Parade **Scotty Finds a Home** (1935), B : Sandy dans le Looney Tunes **Porky's Pooch** (1941), C : Jock dans **La Belle et le Clochard** (1955), D : un terrier écossais de **Coraline** (2009).

Le bull terrier est de notoriété bien plus récente dans le cinéma d'animation. Les cinéastes auraient pu privilégier la race pour sa tête ovoïde si caractéristique et graphiquement atypique, mais s'engouffrent généralement dans le stéréotype qui veut

que le bull terrier soit un animal agressif, vision héritée du XVIII<sup>e</sup> siècle où le chien servait dans des combats. Dès lors, bien qu'il soit de nos jours un agréable chien de compagnie, le bull terrier est le « méchant » idéal, comme Scud, le chien de l'affreux voisin Sid dans *Toy Story* (1995), ou Phillip, l'antagoniste canin de *Wallace et Gromit : Le Mystère du Lapin Garou* (2005). Heureusement, Tim Burton contribue à sa réhabilitation en choisissant la race pour le premier rôle de son film *Frankenweenie* (2012) (Figure 57).

**Figure 57 : QUELQUES BULL TERRIERS DU CINÉMA D'ANIMATION**



A : Scud dans *Toy Story* (1995),  
Philip dans *Wallace et Gromit : Le Mystère du Lapin Garou* (2005), Sparky dans *Frankenweenie* (2012).

Les autres races de terrier sont d'apparition bien plus rare. Le plébiscite récent du Jack Russel Terrier dans les foyers et dans le cinéma d'acteurs en fera probablement une race de choix à l'avenir. On l'a dernièrement vu dans le long-métrage espagnol *Tad l'Explorateur, À la Recherche de la Cité Perdue* (2012) sous les traits de Jeff, chien et sidekick du héros. Le film Dreamworks *Madagascar 3 : Bons Baisers d'Europe* (2012) met en scène avec humour la troupe des Dancing Dogs, composée de six petits terriers à l'allure adorable, mais cachant en vérité de vraies petites teignes cyniques et bagarreuses. Un clin d'œil amusant à l'anthropomorphisme exacerbé des propriétaires envers les « toy-dogs ». Chester le Terrier, un personnage de la galerie des *Looney Tunes*, et n'a de terrier que le nom avec son poil jaune et brun. Petit et très dynamique, il est le direct opposé de son compagnon Spike le bouledogue, massif et placide. L'extrême vitalité de certaines races de terrier est en effet un trait de caricature permettant des associations audacieuses, comme le duo formé par le très sérieux Grand Danois et Puce, le cairn terrier hyperactif dans *Les 101 Dalmatiens* (1961) (Figure 58).

**Figure 58 : QUELQUES AUTRES TERRIERS DU CINÉMA D'ANIMATION**



A : Chester dans le Looney Tunes *Tree for Two* (1952), B : Puce dans *Les 101 Dalmatiens* (1961), C : Jeff dans *Tad l'Explorateur, À la Recherche de la Cité Perdue* (2012). D : la troupe des Dancing Dogs dans *Madagascar 3 : Bons Baisers d'Europe* (2012).

S'il y a bien la célébrissime séquence des spaghettis qui a fait la renommée de *La Belle et le Clochard*, un autre extrait retient l'attention : celui de la fourrière. Outre des thématiques évoquées aussi rudes que l'enfermement et l'euthanasie, on y rencontre une meute de chiens tout-à-fait originale, composée de Boris, le barzoï à l'accent russe, Pedro le chihuahua mexicain, Bull le bouledogue anglais, Toughy le croisé plein de puces, Dashsie le teckel qui comploté l'évasion et bien-sûr la sulfureuse Peg, lhassa-apso ancienne vedette de cabaret à laquelle la célèbre chanteuse américaine Peggy Lee a prêté sa voix (Figure 59).

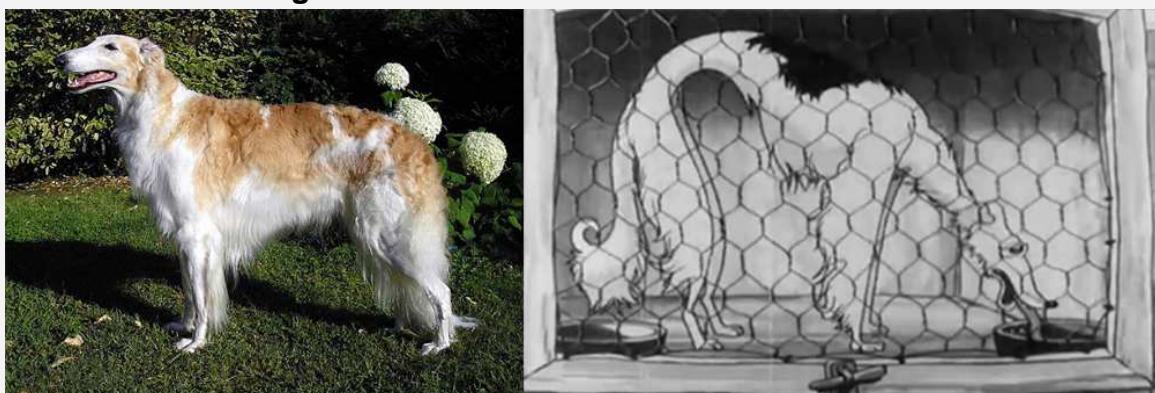
**Figure 59 : LES CHIENS DE LA FOURRIÈRE DANS LA BELLE ET LE CLOCHARD**  
Bull, Toughy, Pedro et Boris dans *La Belle et le Clochard* (1955). Walt Disney Animation Studios.



### Focus 8 : le LÉVRIER dans le cinéma d'animation

La morphologie mince et effilée des lévriers est graphiquement très intéressante, ce qui explique sa présence fréquente au cinéma. La race la plus représentée est sans doute le barzoï. Sa finesse en fait un trait de caricature apprécié dans les années 30, notamment dans la *Silly Symphony Rien qu'un Chien* (1932) où, vu de face, le lévrier est très exagérément aminci. Le cartoon caricature aussi bien le profil, avec une arcure rénale courbée à l'extrême. Sa longue queue en panache, à la forme d'un sabre, fini d'apporter de jolies courbes à la composition (Figure 60).

**Figure 60 : BARZOÏ RÉEL vs BARZOÏ ANIMÉ**



La *Silly Symphony Rien qu'un Chien* (1932) de Burt Gillett caricature à l'extrême les fines courbes du lévrier russe. Photo : Wikipedia.

Les représentations animées du barzoï jouent avec le museau long et étroit de la race, et son stop très peu marqué. Son origine russe est mise en avant dans la *Merrie Melodie Cracked Ice* (1938) avec deux barzoïs anthropomorphiques entamant des pas de kazatchock, et dans le film *La Belle et le Clochard* (1955), c'est avec l'accent russe du chien Boris. Dans la *Merrie Melodie Ding Dog Daddy* (1942), c'est pour incarner une chienne noble et gracieuse que la race a été choisie (Figure 61).

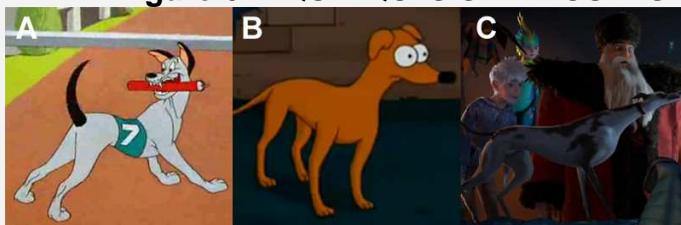
**Figure 61 : QUELQUES BARZOÏS DU CINÉMA D'ANIMATION**



A : les lévriers russes de la *Merrie Melody Cracked Ice* (1938), B : Boris dans la fourrière de *La Belle et le Clochard* (1955), C : le lévrier qui fait fondre le cœur de Willoughby dans la *Merrie Melody Ding Dog Daddy* (1942).

D'autres types de lévriers sont rencontrés dans le cinéma d'animation, chaque race ayant sa thématique de préférence. Ainsi, le lévrier anglais (greyhound), connu pour sa vitesse, est représenté dans le cadre des courses de lévriers dans l'épisode des *Looney Tunes The Grey Hounded Hare* (1949). Petit Papa Noël, célèbre chien de la famille Simpson, a fait ses débuts à la télévision dès le premier épisode de la série en 1989, recueilli par Homer après qu'il est arrivé bon dernier à la course et a été abandonné par ses propriétaires. Dans le long-métrage des studios DreamWorks *Les Cinq Légendes* (2012) son aptitude à chasser le lapin est illustrée avec le chien Abby, qui apprécierait sans doute de goûter au pauvre Lapin de Pâques (Figure 62).

**Figure 62 : QUELQUES GREYHOUNDS DU CINÉMA D'ANIMATION**



A : l'un des concurrents de la course de lévriers dans l'épisode des *Looney Tunes The Grey Hounded Hare* (1949), B : Petit Papa Noël dans *Les Simpson : le Film* (2007), C : Abby dans *Les Cinq Légendes* (2012).

Le lévrier afghan, plus rare, est surtout représenté pour l'excentricité de sa morphologie, avec cette longue et dense robe de poils, son port de tête altier, et ses oreilles tombantes plaquées contre la tête. La race fait une apparition dans *Les 101 Dalmatiens* (1961), que Pongo qualifie de « très étrange spécimen » lors de sa recherche de la chienne idéale, et dans le long-métrage des studios Amblimation *Balto* (1995) (Figure 63).

**Figure 63 : QUELQUES LÉVRIERS AFGHANS DU CINÉMA D'ANIMATION**



A : Prissy dans *Les 101 Dalmatiens* (1961), B : Sylvie dans *Balto* (1995).

Pour la chasse, le lévrier irlandais (irish wolfhound) est un candidat idéal, mais il est très rarement représenté. Peut être cité Chef, le chien de chasse âgé du méchant Amos Slade dans **Rox et Rouky** (1981). Dans la catégorie des lévriers à poil dur, il est esthétiquement proche de son cousin le lévrier écossais (deerhound) dont la seule représentation connue est celle des chiens du long-métrage des studios Pixar **Rebelle** (2012) ayant justement comme cadre historique l'Écosse médiévale. Le whippet est incarné au cinéma par le personnage d'Annabelle dans **Charlie** (1989) et sa suite **Charlie 2** (1996). Enfin, la femelle Rita dans **Oliver et Compagnie** (1988), malgré sa chevelure exubérante -miroir des excentricités capillaires des années 80-, rappelle les traits du lévrier persan (saluki) (Figure 64).

**Figure 64 : QUELQUES AUTRES LÉVRIERS DU CINÉMA D'ANIMATION**



A : Chef l'irish wolfhound de **Rox et Rouky** (1981), B : un lévrier écossais de **Rebelle** (2012), C : Annabelle le Whippet de **Charlie** (1989), D : Rita le saluki dans **Oliver et Compagnie** (1988).

Malgré les critiques assassines de la presse qui lui reprochent son sentimentalisme et son format d'image en cinémascope (une première pour l'époque) (Maltin, 2000), **La Belle et le Clochard** est un grand succès commercial, une vraie bouffée d'air frais pour le studio après les réceptions mitigées d'**Alice au Pays des Merveilles** et **Peter Pan**. Il est considéré aujourd'hui comme l'une des pièces maîtresses du cinéma d'animation mondial.

La « success-story » du chien continue cinq ans plus tard avec **Les 101 Dalmatiens** (1960), réalisé par Clyde Geronimi, Wolfgang Reitherman et Hamilton Luske toujours chez Disney. Paradoxalement, cet âge d'or canin arrive en plein bouleversement de l'industrie locale : l'émergence de la télévision dans les foyers met fin à ce que l'on nomme traditionnellement « l'âge d'or de l'animation américaine », les studios historiques des années 30-40 finissant par fermer leurs portes ou préférant se tourner vers la production de séries pour la télévision, Disney restant l'une des seules maisons à réaliser des films pour le cinéma. La période met également fin à la production de cartoons pour le cinéma. Graphiquement, **Les 101 Dalmatiens** initie un nouveau style graphique moins souple et réaliste qui donnera leur tonalité si particulière aux années 60. Un style très anguleux et linéaire, où l'expérimentation artistique et l'abstrait supplantent l'ambition réaliste des trois décennies précédentes. Un nouveau regard justement illustré par le procédé de xérographie développé spécialement pour le film, permettant de photocopier directement les dessins des animateurs sur les cellulos transparents et de s'affranchir ainsi de la très coûteuse étape de l'encrage (Thomas, 1997). Les traits noirs caractéristiques que l'on observe à l'écran sont ainsi totalement indiqués pour la représentation de dalmatiens, sans oublier l'incroyable

aubaine que représente un système de photocopie là où l'on doit dessiner quatre-vingt dix neufs chiots en mouvement et leurs taches respectives. Sans la xéographie, réaliser *Les 101 Dalmatiens* aurait tout simplement été impossible ! En tout, ce sont 6,5 millions de taches qui sont animées sur la durée du film, Pongo en ayant soixante-douze, Perdita soixante-huit, et chaque chiot trente-deux (Thomas, 1997) (Figure 65).

**Figure 65 : PONGO, PERDITA ET LEURS CHIOTS DANS LES 101 DALMATIENS**



Extrait de *Les 101 Dalmatiens* (1961) de Clyde Geronimi, Wolfgang Reitherman et Hamilton Luske. Walt Disney Animation Studios.

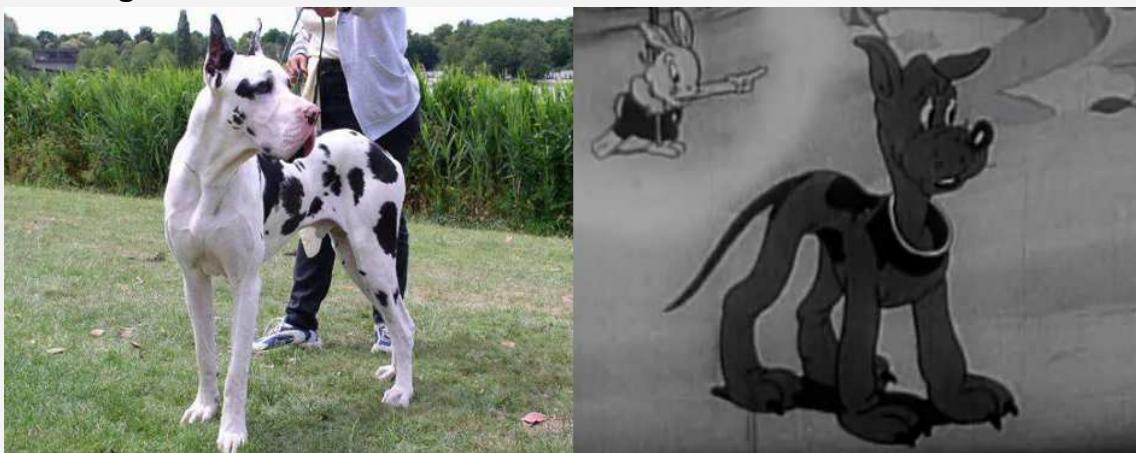
Comme pour *La Belle et le Clochard*, des chiens réels ont servi de modèle aux animateurs, pour les héros dalmatiens, mais aussi pour les nombreux personnages canins secondaires : le berger allemand star du petit écran Ouragan, le grand Danois, Puce le terrier hyperactif, Grognard le chien de saint-hubert, Colonel le bobtail, le colley, le labrador, sans oublier la dizaine de chiens participant à la fameuse séquence de « l'aboiement du soir » dans les rues de Londres.

#### Focus 9 : le DOGUE ALLEMAND dans le cinéma d'animation

« Apollon » de l'espèce canine, le dogue allemand, ou danois, est l'une des plus grandes races de chien, avec des individus pesant classiquement plus de 60 kg. Cette qualité hors norme est bien sûr largement exploitée dans le cinéma d'animation. Grand amateur de la race, le cartooniste américain Walter Lantz en a fait sa muse. Elmer le Great Dane devient ainsi le compagnon officiel du célèbre lapin Oswald en 1935, quelques années après qu'Universal a repris le contrôle du personnage et vu sa

popularité flétrir. Bien que la période ne soit pas encore propice au réalisme, Elmer regroupe suffisamment des traits caractéristiques de la race pour être parfaitement identifiable. Même s'il s'agit d'un personnage de cartoon avec tout le dynamisme de rigueur, nous devinons déjà la noblesse et la puissance de la race. Le garrot porté haut permet d'inscrire le corps du dogue allemand dans un carré. Le stop est bien marqué et le museau long et rectangulaire. La protubérance occipitale est traditionnellement très marquée chez les chiens de cartoons : Elmer n'échappe pas à la règle même si le dogue allemand se doit d'avoir un crâne plat et parfaitement parallèle à la ligne du museau. Il était autrefois coutume de couper les oreilles de cet ancien chasseur de sanglier. Une pratique encore courante aux Etats-Unis, ce qui explique que la grande majorité des dogues allemands animés aient les oreilles dressées alors qu'elles sont naturellement tombantes (Figure 66).

**Figure 66 : DOGUE ALLEMAND RÉEL vs DOGUE ALLEMAND ANIMÉ**



Elmer le Grand Danois, ici dans le cartoon **Beach Combers** (1936), associe les traits de caricature canine classiques aux personnages « en caoutchouc » des années 30 (crâne en dôme, plissures du museau, doigts exacerbés, truffe saillante et ovoïde) avec la noblesse et l'élégance du dogue allemand. Source photo : J.F Courreau.

Bien après l'arrêt définitif de la série d'Oswald en 1938, Lantz fait réapparaître un nouveau Elmer aux côtés de sa nouvelle star Woody Woodpecker à l'occasion du court-métrage **Wrestling Wrecks** (1953). Toujours chez Lantz, le cartoon **Dig That Dog** (1954) de la série des Cartunes introduit un nouveau danois, Cuddles, et s'amuse du gigantisme de la race. Il refera une apparition dans le cartoon **Moochin Pooch** (1971) de la série *The Bear Family*, où la difficulté de gérer un chien d'aussi grande taille est également développée.

Le dogue allemand fait quelques passages dans l'industrie du long-métrage mais jamais dans des rôles d'importance. Les studios Disney le placent en arrière plan de trois de leurs longs-métrages avec le très sérieux Danois dans **Les 101 Dalmatiens** (1961), Tiger et Talbot les chiens affectueux du château de **Merlin l'Enchanteur** (1963) et Einstein dans **Oliver et Compagnie** (1988), chien vieux de corps mais jeune d'esprit.

Enfin, après avoir conquis le marché de la télévision et de la vidéo, le célèbre Scooby-Doo arrive au cinéma en 2002 dans un film de prises de vues réelles, le chien étant animé par images de synthèse. Dessiné pour le petit écran, le design de Scooby-

Doo prend de nombreuses libertés par rapport aux standards de la race, ne serait-ce qu'avec ses membres aux articulations improbables. Des anomalies que tente de corriger la version cinéma qui se veut plus réaliste (Figure 67).

**Figure 67 : QUELQUES DOGUES ALLEMANDS DU CINÉMA D'ANIMATION**



**A** : Elmer dans le cartoon de Woody Woodpecker *Wrestling Wrecks* (1953), **B** : Cuddles dans la Cartune *Dig that Dog* (1954), **C** : Grand Danois dans *Les 101 Dalmatiens* (1961), **D** : Tiger et Talbot dans *Merlin l'Enchanteur* (1963), **E** : Einstein dans *Oliver et Compagnie* (1988), **F** : Scooby-Doo dans *Scooby-Doo* (2002).

Malgré son graphisme novateur, *Les 101 Dalmatiens* est chaleureusement accueilli par la critique et le public, et sauve les studios Disney après le gouffre financier qu'a été *La Belle au Bois Dormant*, sorti deux ans auparavant. Un succès qui aura pour conséquence directe un réel engouement des familles américaines pour la race.

L'ère des grands films animaliers est lancée, même si le chien ne retournera pas sous le feu des projecteurs avant les années 80. Entre temps, il aurait fait des apparitions dans plusieurs classiques des studios Disney, comme Tiger et Talbot, les danois de *Merlin l'Enchanteur* (1963), les irrésistibles Napoléon et Lafayette, saint-hubert et basset hound de *Les Aristochats* (1970), et le pauvre limier anthropomorphique Corniaud dans *Robin des Bois* (1973) (Figure 68).

**Figure 68 : LES CHIENS DISNEY DES ANNÉES 60-70**



**A** : Tiger et Talbot dans *Merlin l'Enchanteur* (1963), **B** : Napoléon et Lafayette dans *Les Aristochats* (1970), **C** : Corniaud dans *Robin des Bois* (1973). Walt Disney Animation Studios.

### 1.5.1.3. Le second âge d'or canin

Il faudra attendre 1981 avant que les studios Disney ne proposent à nouveau le chien dans un premier rôle au cinéma, mais il partage l'affiche avec un renard. Il s'agit bien sûr de *Rox et Rouky*, réalisé par Ted Berman, Richard Rich et Art Stevens, un film intéressant dans deux aspects. Sur sa tonalité d'abord, car il met en scène le chien dans le rude univers de la chasse, là où les précédents films de la compagnie l'illustraient dans la chaleur d'un

foyer familial. Pour représenter le jeune limier Rouky, la désormais classique race du saint-hubert est sélectionnée. Il entrera en rivalité avec le chien vieillissant de son maître, Chef, un irish wolfhound, race également plébiscitée pour la chasse (Figure 69).



**Figure 69 : ROUKY ET CHEF  
DANS ROX ET ROUKY**

Extrait de *Rox et Rouky* (1981) de Ted Berman, Richard Rich et Art Stevens. Walt Disney Animation Studios.

Historiquement ensuite, *Rox et Rouky* est une œuvre charnière des studios d'animation Disney car elle marque la fin de la transition entre les animateurs légendaires de l'époque de Walt et la nouvelle génération (Johnston et Thomas, 1993), parmi lesquels de futurs grands noms de l'animation et du cinéma comme Glen Keane, Don Bluth ou Tim Burton.

L'époque est difficile pour ce studio mythique qui, depuis la mort de Walt Disney en 1966, peine à reconquérir le cœur du public et enchaîne les déceptions au box-office. Une morosité qui aura pour conséquence une fuite de talents dans les années 80 et l'émergence de studios concurrents, une toile de fond nouvelle depuis la voie pavée d'or tracée par les grandes majors américaines qui s'étaient détournées du cinéma lors de l'émergence de la télévision au début des années 60. Pour leur vingt-septième long-métrage d'animation, les studios d'animation Disney décident d'adapter le célèbre roman de Charles Dickens *Oliver Twist* et d'en transposer les personnages principaux vers des versions canines placées dans un New York moderne. L'idée est originale, car si des animaux ont parfois pris l'apparence de héros célèbres (*Robin des Bois*, *Basil Déetective Privé*) c'était toujours dans une vision anthropomorphique, ce qui n'est pas le cas d'*Oliver et Compagnie* (1988), réalisé par George Scribner. Le jeune chaton Oliver est recueilli par Roublard (version canine du Renard de Dickens) et sa bande de chiens des rues composée de Tito le chihuahua, Einstein de dogue allemand, Francis le bouledogue et Rita le Saluki. Oliver est ensuite adopté par la jeune Jenny, enfant d'une riche famille new-yorkaise dont le caniche Georgette est l'exubérant compagnon. Le méchant, Sykes, est entouré de ses deux affreux dobermanns, Roscoe et DeSoto (Figure 70). Le dobermann et le rottweiler sont régulièrement plébiscités par le cinéma d'animation pour incarner des chiens de garde ou des antagonistes pour le héros.



**Figure 70 : LA BANDE DE CHIENS DANS OLIVER ET COMPAGNIE**

Extrait d'*Oliver et Compagnie* (1988) de George Scribner. Walt Disney Animation Studios.

#### **Focus 10 : le CHIHUAHUA dans le cinéma d'animation**

Avec des individus pesant parfois moins d'un kilogramme, le chihuahua est la plus petite des races de chiens. Son origine mexicaine est une excellente opportunité pour représenter des personnages vifs et colorés, comme Tito, le chihuahua « *latin-lover* » d'*Oliver et Compagnie* (1988). La petite taille de l'animal est bien sûr un trait de caricature caractéristique. Elle est complétée par un corps grossièrement carré, se terminant normalement par une queue recourbée dorsalement en demi-cercle vers les lombaires (ce qui n'est pas le cas chez Tito). La tête est ronde, en forme de pomme, avec un museau court malgré un stop bien marqué. Les oreilles, orientées à 45° selon le standard de la FCI, sont déjà naturellement grandes et ouvertes, mais peu d'artistes résistent à la tentation de les hypertrophier encore davantage. Même constat pour les yeux globuleux de l'animal également propices à la disproportion (Figure 71).

**Figure 71 : CHIHUAHUA RÉEL vs CHIHUAHUA ANIMÉ**



Tito, dont le tempérament fougueux se confronte avec des adversaires de toute taille, prouve dans *Oliver et Compagnie* (1988) que les petits chiens ne sont pas toujours les moins féroces. Source photo : Wikipédia.

De la même manière que Tito, Pedro, apparu dans *La Belle et le Clochard* (1955) parle avec un fort accent mexicain. Dans le cartoon de Mickey Mouse *Mickey à l'Exposition Canine* (1939), le chihuahua, porté sur une poussette par une bonne, propose déjà une connotation guindée à la possession de la race. Un chihuahua fait une brève apparition dans le film de Don Bluth, *Charlie, Mon Héros* (1989) (Figure 72).

Figure 72 : QUELQUES CHIHUAHUAS DU CINÉMA D'ANIMATION



A : Chihuahua vedette dans le cartoon de Mickey Mouse *Mickey à l'Exposition Canine* (1939), B : Pedro dans *La Belle et le Clochard* (1955), C : Chihuahua dans *Charlie, Mon Héros* (1989).

Avec *Oliver et Compagnie*, les studios Disney renouent enfin avec le succès (Smith, 2007). Mais surtout, si l'œuvre est considérée aujourd'hui comme un titre mineur du catalogue Disney, elle aura livré un souffle nouveau aux studios et l'impulsion artistique qui donnera naissance à un nouvel âge d'or et les triomphes que seront *La Petite Sirène* (1989), *La Belle et la Bête* (1991), *Aladdin* (1992) et *Le Roi Lion* (1994). Dans des rôles mineurs ou de « sidekick », le chien fera quelques apparitions dans les classiques des années 90 (Figure 73).

Figure 73 : LES CHIENS DISNEY DANS LES ANNÉES 90

A : Max le bobtail et le Prince Eric dans *La Petite Sirène* (1989) de Ron Clements et John Musker, B : le chien Sultan transformé en repose-pied autour de Maurice et Lumière dans *La Belle et la Bête* (1991) de Gary Trousdale et Kirk Wise, C : Percy le carlin du Gouverneur Ratcliffe dans *Pocahontas, une légende indienne* (1995) de Mike Gabriel et Eric Goldberg, D : Cerbère le chien à trois têtes d'Hadès dans *Hercule* (1997) de Ron Clements et John Musker, E : Petit-Frère le chien de *Mulan* (1998) de Tony Bancroft et Barry Cook.



Déçu de ne pas y retrouver la magie d'autrefois, l'animateur Don Bluth quitte les studios Disney en 1979 et fonde Don Bluth Productions avec deux autres animateurs de chez Disney, Gary Goldman et John Pomeroy (Smith, 2007). Le studio donnera naissance à de grands succès comme *Fievel et le Nouveau Monde* (1986) ou *Le Petit Dinosaur et la Vallée des Merveilles* (1988). Très inspiré par le monde animal, Bluth aborde le chien dès son quatrième long-métrage, *Charlie, Mon Héros* (1989) (Figure 74). De nature bonne et serviable, tous les chiens vont au paradis, c'est donc ce qui attend par défaut le berger allemand Charlie après son assassinat, bien qu'il ait mené une vie d'escroc peu recommandable. Mais Charlie défie la vigilance de son ange, le whippet Annabelle, et revient

sur Terre pour se venger de son ancien associé le bouledogue Carcasse, commanditaire de son meurtre. Le casting canin est complété par Gratouille le teckel nerveux et ami de Charlie, Flo le colley et Zigouille le croisé schnauzer/caniche. Pourtant très plébiscité dans le cinéma de prises de vues réelles dès les années 20 ou à la télévision (l'histoire se souvient des célèbres Strongheart ou Rintintin), le berger allemand trouve ici son premier grand rôle dans un long-métrage animé. Bien qu'il ait à l'époque souffert de la concurrence du Disney *La Petite Sirène*, *Charlie, Mon Héros* est aujourd'hui considéré comme une pièce maîtresse de l'œuvre de Bluth.



**Figure 74 : CHARLIE ET ANNABELLE DANS CHARLIE, MON HÉROS**

Extrait de *Charlie, Mon Héros* (1989) de Don Bluth, Dan Kuenster et Gary Oldman. Sullivan Bluth Studios.

### Focus 11 : le BERGER dans le cinéma d'animation

Comme chez les lévriers, le groupe des bergers comprend des chiens d'aspect très différents mais réunis par une même fonction ancestrale : la garde des troupeaux. Le plus populaire des chiens de berger est sans aucun doute le berger allemand, autant plébiscité dans les foyers que dans le 7<sup>e</sup> art avec les célèbres Strongheart et Rintintin, témoignage direct de la grande utilité de la race au travail de secours, de protection et de pistage. Le berger allemand est, dès lors, une race idéale pour la représentation de chiens héroïques, comme Ouragan, la star de l'émission télévisée dont raffolent les jeunes chiots dans *Les 101 Dalmatiens* (1961), ou Volt, le berger blanc suisse de *Volt, Star Malgré Lui* (2008). Nul étonnement à voir Don Bluth choisir le berger allemand comme personnage principal de son film canin *Charlie, Mon Héros* (1989) même si, *a priori*, Charlie n'a rien d'héroïque. Mais l'âme bienveillante de l'escroc de bas-étage sera révélée au cours du film. Il est vrai qu'avec sa morphologie lupoïde, le berger allemand impressionne par sa carrure et son élégance. Sa tête cunéiforme est surmontée d'oreilles dressées et symétriques caractéristiques. Le manteau et le masque noir sont également des éléments graphiques incontournables (Figure 75).

Contrairement à son camarade secouriste le saint-bernard, le berger allemand ne fait carrière que dans l'industrie du long-métrage. Max, le berger allemand du film d'Hyperion Animation *Homère, le Roi des Cabots* (1991) illustre l'autorité et la sagesse, tout comme Kazbek dans le film russe *Space Dogs* (2010). Diffusé au Festival International du film d'Animation d'Annecy en 2009, le film indépendant *My Dog Tulip* décrit le lien émouvant qui liera pendant quinze ans le berger allemand Tulip et son maître. Mais tous les bergers allemand ne peuvent pas être aussi exemplaires : né dans l'univers de la bande-dessinée, le « chien le plus bête de l'Ouest », Rantanplan, accompagne également Lucky Luke dans ses aventures sur grand écran (Figure 76).

Figure 75 : BERGER ALLEMAND RÉEL vs BERGER ALLEMAND ANIMÉ



Charlie érode au début du film la réputation parfaite du berger allemand, cette démarche étant manifestée graphiquement par une allure miteuse et des défauts certains qui feraient dresser les cheveux des experts cynophiles, comme cette oreille droite semi-pendante. Néanmoins, Charlie reste fidèle aux proportions standards de la race, avec une longueur de tronc légèrement plus importante que la hauteur au garrot, et un cou robuste d'environ 45°. Source photo : J.F Courreau.

Figure 76 : QUELQUES BERGERS ALLEMANDS DU CINÉMA D'ANIMATION



A : Ouragan dans *Les 101 Dalmatiens* (1960), B : Rantanplan dans *Tous à l'Ouest : Une Aventure de Lucky Luke* (2007), C : Volt le berger blanc suisse dans *Volt, Star Malgré Lui* (2008), D : Tulip dans *My Dog Tulip* (2010), E : Kazbek dans *Space Dogs* (2010).

Le bobtail est un chien de berger originaire d'Angleterre, au poil abondant teinté de gris et de blanc, lui donnant un aspect massif. Une fourrure très adaptée à la caricature dont l'effet laiteux est exagéré, jusqu'à totalement masquer les yeux de l'animal, comme dans le cartoon de Mickey Mouse *Mickey à l'Exposition Canine* (1939). Dans les films des studios d'animation Disney *Les 101 Dalmatiens* (1961) et *La Petite Sirène* (1989), le Colonel et Max auront les mêmes ennuis capillaires (Figure 77).

Figure 77 : QUELQUES BOBTAILS DU CINÉMA D'ANIMATION



A : Bobtail dans le cartoon de Mickey Mouse *Mickey à l'Exposition Canine* (1939), B : Colonel dans *Les 101 Dalmatiens* (1961), C : Max dans *La Petite Sirène* (1989).

Avec sa fourrure dense et son collier caractéristique, le colley n'a que peu à envier au bobtail dans la thématique du poil, mais s'en distingue par sa tête fine et gracieuse, où le poil est court. A l'exception du colley de *Les 101 Dalmatiens* (1961), les colleys du cinéma d'animation sont ainsi principalement des femelles, le « love-

« interest » du héros, comme Flo dans *Charlie, mon Héros* (1989) ou Daisy dans *Homère, le Roi des Cabots* (1991) (Figure 78).

**Figure 78 : QUELQUES COLLEYS DU CINÉMA D'ANIMATION**



A : Le Colley dans *Les 101 Dalmatiens* (1961), B : Flo dans *Charlie, Mon Héros* (1989), C : Daisy dans *Homère, le Roi des Cabots* (1991).

Toujours dans la gamme poilue, le plus célèbre chien des Looney Tunes, Sam Sheepdog, est probablement inspiré du berger de brie. Continuellement associé à son antagoniste le loup Ralph Wolf, Sam renoue avec la thématique du gardiennage de troupeau tout en s'amusant une nouvelle fois de la densité pilaire de la race qui cache systématiquement son visage (Figure 79).

**Figure 79 : SAM SHEEPDOG**

Extrait du cartoon des Looney Tunes *Don't Give Up the Sheep* (1953)



Ceux qui sont devenus les Sullivan Bluth Studios devaient s'imposer comme les principaux concurrents des studios Disney dans les années 90, mais alors que la souris est en pleine renaissance, les œuvres de Don Bluth connaissent un succès mitigé, menant à la faillite du studio et sa fermeture en 1995 (Beck, 2005). Le chien n'aura eu dans ces films qu'un rôle allant du secondaire à l'inexistant (Figure 80).

**Figure 80 : LES CHIENS BLUTH DANS LES ANNÉES 90**

A : Patou le basset-hound et Chanteclef le coq dans *Rock-O-Rico* (1991) de Don Bluth, B : Hero le vieux chien de garde de *Poucelina* (1994) de Don Bluth et Gary Goldman, C : l'affreuse reine des trolls Gnorga et son chien dans *Le Lutin Magique* (1994) de Don Bluth et Gary Goldman. Sullivan Bluth Studios.



Bluth et son camarade Goldman sont alors nommés à la tête du nouveau studio d'animation de la 20th Century Fox, probablement inspirée par l'incroyable succès des studios Disney (Beck, 2005). Mais malgré le succès de leur première production, *Anastasia*

(1997) (et son chien « sidekick » Pooka), le récent studio ne survit pas à l'échec retentissant de son second film, *Titan A.E.* (2000).

Parallèlement aux deux mastodontes Disney et Bluth, d'autres studios émergent. L'américain Thomas L. Wilhite fonde en 1984 Hyperion Pictures, studio d'ambition modeste et peu connu qui ne mettra le chien en valeur que dans son quatrième long-métrage, *Homère, Roi des Cabots* (1991). Le basset Homère est perdu dans une petite ferme à des kilomètres du confort de sa ville natale Los Angeles et sa plantureuse maîtresse. De manière classique dans les histoires de chien le casting canin est particulièrement développé, avec Daisy le colley dont Homère tombe amoureux, Galopin le border collie, Flip et Flop les jumeaux beagles, Marquis le saint-hubert, Eddie le chihuahua et Max le berger allemand (Figure 51).



**Figure 81 : HOMERE DANS D'HOMERE, LE ROI DES CABOTS**

Homère et sa propriétaire Connie, showgirl de Las Vegas qui le couvre d'affection dans *Homère, le Roi des Cabots* (1991) de James L. George et Bob Seeley. Hyperion Pictures.

Après les jolis succès qu'ont été *Fievel et le Nouveau Monde* (1986) ou *Le Petit Dinosaure et la Vallée des Merveilles* (1988) dont il a été le producteur, Steven Spielberg fonde également son propre studio d'animation en 1989, Amblimation, dont l'œuvre la plus représentative est sans doute *Balto* (1995), réalisée par Simon Wells. *Balto* s'inspire de l'histoire vraie du célèbre husky qui participa à la course au sérum de 1925, transportant en Alaska le médicament anti-diphétique qui permit de combattre une épidémie locale. Avec une telle toile de fond, rien d'étonnant à voir le husky sibérien largement mis en valeur, avec le héros Balto, mi-loup mi-chien, son amie Jenna (Figure 82) ou Steele, le méchant de l'histoire. Mais le film laisse également place à quelques autres races en rôle secondaire, la plupart rares au cinéma, comme le loulou de Poméranie Dixie ou Sylvie le lévrier afghan.



**Figure 82 : BALTO ET JENNA DANS BALTO**

Extrait de *Balto* (1995), réalisé par Simon Wells. Amblimation.

**Balto** aura la malchance de sortir en même temps que le premier film des studios Pixar, **Toy Story** (1995), et passera inaperçu auprès du public, avec pour conséquence la fermeture du studio (Beck, 2005). Le film jouit malgré tout d'une certaine notoriété suite à sa sortie vidéo et de nombreuses diffusions à la télévision. Quant à Steven Spielberg, il avait déjà fondé un an plus tôt son nouveau studio DreamWorks SKG avec Jeffrey Katzenberg, (ancien exécutif des Walt Disney Studios) et son collaborateur David Geffen.

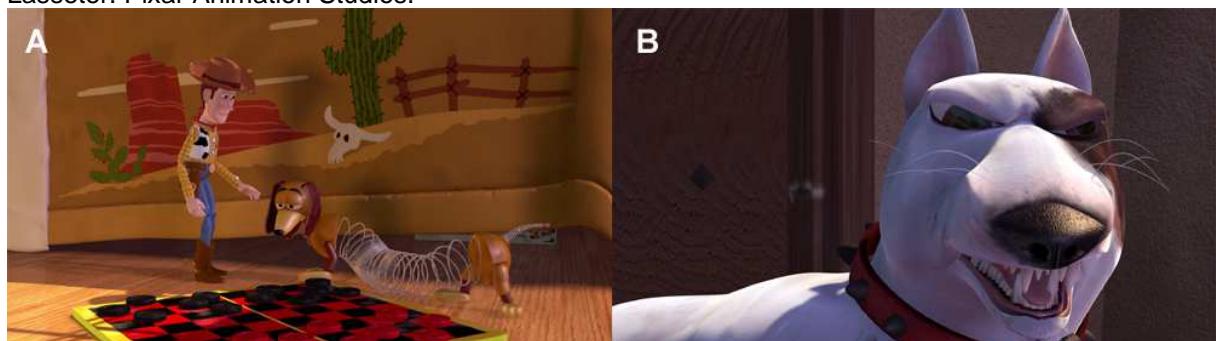
#### 1.5.1.4. Les chiens de l'animation moderne

Avec **Toy Story**, le premier long-métrage de l'histoire en animation CGI (Computed Generated Images), les studios Pixar bouleversent en 1995 le paysage de l'animation mondiale et font entrer le cinéma dans une nouvelle ère, celle du numérique.

Fondée en 1986 par un certain Steve Jobs après le rachat d'une division de Lucasfilms spécialisée dans la production d'effets spéciaux, Pixar était à la base une société de matériel informatique. Mais menacée de faillite, elle se reconvertie avec brio dans l'animation sous l'impulsion de l'un de ses employés, John Lasseter, un ancien animateur des studios Disney (Price, 2008). **Toy Story** est un triomphe critique et commercial, et devient à l'époque le troisième film d'animation le plus rentable de l'histoire et le plus gros succès de l'année 1995 aux Etats-Unis<sup>19</sup>. La Pixar-mania est lancée ! C'est également avec **Toy Story** que le chien fait ses premiers pas dans l'animation numérique : on y rencontre le jouet Zig-zag, à la forme d'un teckel extensible, et beaucoup plus réaliste, Scud, l'affreux bull terrier (Figure 83).

**Figure 83 : LES CHIENS DE TOY STORY**

A : Le jouet Zig-zag et Woody, B : Scud le bull-terrier. Extraits de **Toy Story** (1995), réalisé par John Lasseter. Pixar Animation Studios.



Quatre ans plus tard, un nouveau chien entre dans la famille Pixar, Razmotte, le teckel d'Andy dans **Toy Story 2** (1999). Mais c'est avec leur dixième long-métrage, **Là-Haut** (2009), de Pete Docter et Bob Peterson, que les Pixar Animation Studios mettent le plus en valeur le chien. On y rencontre Doug, qui illustre une nouvelle fois l'importance du chien comme « compagnon du héros » dans le cinéma d'animation. Doug est l'archétype du parfait golden retriever, que l'on pourrait résumer par la réplique culte : « Je ne vous connaît pas,

<sup>19</sup> Selon Box Office Mojo [<http://www.boxofficemojo.com/>]

mais je vous aime ». Avec sa langue constamment pendante et son regard gentiment idiot, les animateurs Pixar ont souligné la fameuse irrésistibilité de la race, déjà largement plébiscitée par le cinéma à prises de vues réelles. « Mon maître est bon et intelligent » ne cesse de répéter Doug, qui creuse d'autant plus le fossé qui l'éloigne des autres chiens du film, froids et agressifs, avec en trio de tête des races telles que le dobermann (Alpha), rottweiler (Beta) et le bouledogue (Gamma) (Figure 84).

**Figure 84 : LES CHIENS DE LÀ-HAUT**

**A** : Le sympathique Doug lors de sa rencontre avec Carl et Russel, **B** : Alpha le dobermann, Beta le rottweiler, Gamma le bouledogue. Extraits de *Là-Haut* (2009), réalisé par Pete Docter et Bob Peterson. Pixar Animation Studios.



### Focus 12 : le DOBERMANN et le ROTTWEILER dans le cinéma d'animation

Le dobermann et le rottweiler ont en commun leur fonction de chien de garde ou chien d'utilité pour la police. Un rôle qui a véhiculé une mauvaise réputation des deux races dans l'inconscient collectif, malgré leur pacifisme naturel. Rien de surprenant alors à voir le cinéma d'animation à utiliser les deux chiens dans des rôles de personnages agressifs.

Alpha est le leader de l'imposant groupe de chiens de gardes de Charles Muntz, le méchant du film des studios Pixar *Là-Haut* (2009). Dévoué aux ordres de son maître, le chien se montre particulièrement agressif et dominant, aussi bien envers les héros que les membres de sa meute. Même si le corps du dobermann est relativement fin, le chien impressionne par sa musculature élégamment saillante. Il impressionne par son regard attentif, presque impavide. Bien que la coupe des oreilles soit maintenant interdite en France depuis 2008<sup>20</sup>, elle reste classique aux Etats-Unis, ce qui explique la forte prévalence des dobermanns à oreilles dressées au cinéma. De même, la caudectomie est prohibée dans de nombreux pays, la France et les Etats-Unis comptant encore parmi les réfractaires et menant à la représentation de queues courtes (Figure 85).

<sup>20</sup> Convention européenne pour la protection des animaux de compagnie (Article 10), 1987, ratifiée par la France en 2003 et appliquée depuis 2008 sous réserve de l'interdiction de la coupe de queue.

Figure 85 : DOBERMANN RÉEL vs DOBERMANN ANIMÉ



Le graphisme de *Là-Haut* s'appuie sur des formes très géométriques et des têtes grossies, ce qui donne aux chiens du film une allure plus ramassée que l'individu réel. Néanmoins, le travail des textures se veut parfaitement réaliste, avec une représentation précise du poil et de la robe noire et feu du dobermann. Comme l'indique le standard FCI de la race, la longueur du tronc est à peine plus grande que la hauteur au garrot, inscrivant le dobermann dans un carré. Source photo : Wikipédia.

Dès 1954 et le film britannique *La Ferme des Animaux*, le dobermann apparaît comme le chien de garde impassible. Warner Bros. utilise la race comme chien de l'armée avec son cartoon *Dog Tales* (1958). Dans le dessin-animé des studios Disney *Hercule* (1997), le dobermann est choisi pour représenter Cerbère, le chien à trois tête gardien des enfers. Dix ans auparavant, les studios mythiques avaient déjà illustré la race dans *Oliver et Compagnie* (1988), où Roscoe et DeSoto sont les redoutables chiens de gardes du cruel Sykes (Figure 86).

Figure 86 : QUELQUES DOBERMANNS DU CINÉMA D'ANIMATION



A : Dobermann dans *La Ferme des Animaux* (1954), B : Dobermann dans le cartoon des *Looney Tunes Dog Tales* (1958), C : Roscoe et DeSoto dans *Oliver et Compagnie* (1988), D : Cerbère dans *Hercule* (1997)

Catégorisé en France, le rottweiler s'impose également comme un parfait chien de garde et de défense dans le cinéma d'animation : il protège la ferme de Mr Tweedy dans *Chicken Run* (2000) ou la maison voisine dans *Nos Voisins les Hommes* (2006). Dans *The Wild* (2006), le rottweiler fait partie du groupe de chiens qui agresse dans les rues de New York les animaux évadés du zoo. Néanmoins, avec son physique massif et doux rappelant l'ours en peluche, la représentation agressive du rottweiler est plus nuancée que celle du dobermann. Ainsi le rottweiler Nugent de *Nos Voisins les Hommes* est un chien espiègle qui agresse les héros du film plus par jeu que par réelle méchanceté. Sa passion pour les jouets qui couinent finit d'adoucir l'image du

personnage. Graphiquement, Nugent est fidèle à la robustesse de la race. La poitrine est large et plutôt basse, imprégnant le buste d'une relative lourdeur et conclue par une tête carrée et massive. Les oreilles sont triangulaires, pendantes et très écartées l'une de l'autre (Figure 87).

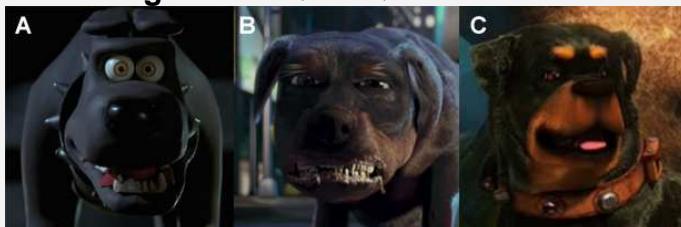
**Figure 87 : ROTTWEILER RÉEL vs ROTTWEILER ANIMÉ**



Malgré la puissance du personnage, les studios Dreamworks représentent le rottweiler comme un chien de garde joueur et jovial dans ***Nos Voisins les Hommes*** (2006). De quoi redorer la réputation de la race ! Source photo : JF. Courreau.

Conservant cette idée d'un chien de garde un peu sot, les studios Pixar choisissent le rottweiler pour le chien numéro deux de la meute de Charles Muntz dans ***Là-Haut*** (2009) (Figure 88).

**Figure 88 : QUELQUES ROTTWEILERS DU CINÉMA D'ANIMATION**



**A** : Chiens de Mr Tweedy dans ***Chicken Run*** (2000), **B** : Jacques dans ***The Wild*** (2006), **C** : Beta dans ***Là-Haut*** (2009).

L'animation CGI semble hésitante à redonner au chien sa gloire d'antan, les studios émergeants des années 2000, tous spécialisés dans la 3D, préférant l'originalité d'espèces moins conventionnelles. Le plus important d'entre eux, DreamWorks Animation SKG, studio lancé par Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg et David Geffen après la chute d'Amblimation, préfèrera les ogres, pandas, animaux de zoo et autres dragons aux sympathiques canidés. En effet, le chien n'aura dans les productions maisonnes que des rôles mineurs, en tant que « sidekick » dans le dernier film d'animation « traditionnelle » du studio ***Sinbad, La Légende des Sept Mers*** (2003) et en tant qu'antagoniste avec le rottweiler de ***Nos Voisins les Hommes*** (2006) et le lévrier Abby de ***Les Cinq Légendes*** (2013) mais toujours de façon assez anecdotique. Nous n'oublierons pas la troupe de chiens dansants de ***Madagascar 3 : Bons Baisers d'Europe*** (2012) ni Douglas, le « chien » préhistorique de ***Les Croods*** (2013) (Figure 89).

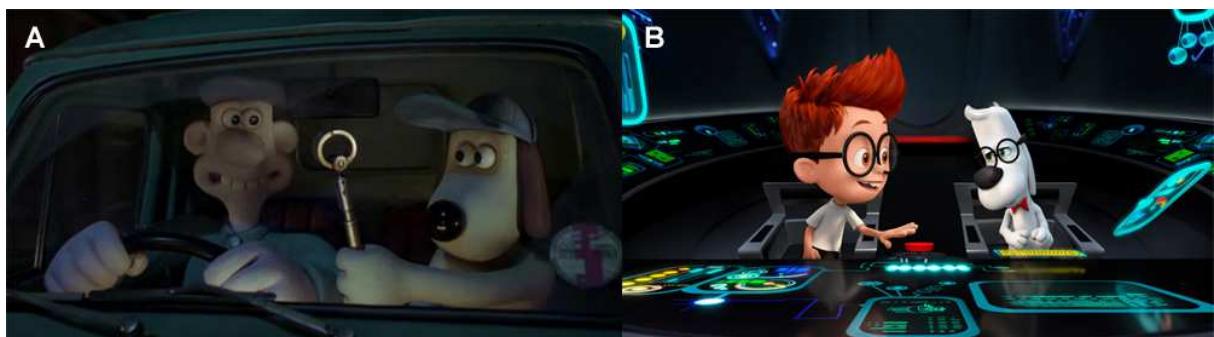
Figure 89 : LES CHIENS DE DREAMWORKS ANIMATION SKG



**A** : Spike le boxer et son maître Sinbad de *Sinbad, La Légende des Sept Mers* (2003) de Patrick Gilmore et Tim Johnson, **B** : le rottweiler Nugent course Riton dans *Nos Voisins les Hommes* (2006) de Tim Johnson et Karey Kirkpatrick, **C** : le greyhound Abby dans *Les Cinq Légendes* (2013) de Peter Ramsey, **D** : les terriers dansants de *Madagascar 3 : Bons Baisers d'Europe* (2012) de Eric Darnell, Conrad Vernon et Tom McGrath, **E** : Douglas le chien préhistorique dans *Les Croods* (2013) de Kirk DeMicco et Chris Sanders. Dreamworks Animation Studios.

Deux exceptions à cette analyse, *Wallace et Gromit : Le Mystère du Lapin-Garou* (2005), coproduit avec le studio anglais Aardman Animations, et *Mr. Peabody & Sherman : Les Voyages dans le Temps* (2014). Les deux films ont en commun le fait de mettre en vedette un binôme chien anthropomorphique/humain, en plus de proposer les aventures de personnages déjà connus. Le premier est en effet tiré d'une série de courts-métrages britanniques multi-récompensés, tandis que le second s'inspire d'une série télévisée des années 60 (Figure 90).

Figure 90 : DEUX CHIENS IMPORTANTS CHEZ DREAMWORKS : GROMIT ET MR. PEABODY



**A** : le chien anthropomorphique Gromit et son maître Wallace dans *Wallace et Gromit : Le Mystère du Lapin-Garou* (2005) de Nick Park, **B** : le chien anthropomorphique Mr. Peabody et son maître Sherman dans *Mr. Peabody & Sherman : Les Voyages dans le Temps* (2014) de Rob Minkoff. Aardman Animations et Dreamworks Animation Studios.

Deux autres studios américains avec lequel le XXI<sup>ème</sup> siècle devra compter : Blue Sky Studios, une relance de la 20th Century Fox dans l'industrie animée, et Illumination Entertainment, filiale d'Universal. Le premier, à qui l'ont doit notamment la saga *L'Âge de*

**Glace**, semble beaucoup apprécier les brachycéphales en proposant le bouledogue Luiz dans **Rio** (2011) et le carlin Ozzie dans **Epic, la Bataille du Royaume Secret** (2013) (Figure 91).

**Figure 91 : LES CHIENS DE BLUE-SKY STUDIOS**



A : le bouledogue Luiz dans **Rio** (2011) de Carlos Saldanha, B : le carlin Ozzie dans **Epic, la Bataille du Royaume Secret** (2013) de Chris Wedge. Blue Sky Studios.

Les studios Disney ont sans doute donné la meilleure place au chien numérique avec leur 48<sup>ème</sup> long-métrage d'animation **Volt, Star Malgré Lui** (2008), réalisé par Chris Williams et Byron Howard. Le film a pour vedette un petit chien blanc inspiré du berger blanc suisse, race très rarement représentée au cinéma. Volt est la star d'une célèbre série télévisée tournée à Hollywood, mais le chien ne réalise pas qu'il s'agit de fiction et pense réellement être un super-chien, jusqu'à ce qu'il se retrouve perdu à l'autre bout du pays et se rende compte peu à peu de sa véritable nature (Figure 92).



**Figure 92 : VOLT DANS VOLT, STAR MALGRÉ LUI**

Extrait de **Volt, Star Malgré Lui** (2008) de Byron Howard et Chris Williams. Walt Disney Animation Studios.

Byron Howard explique : « Nous voulions que Volt soit un héros vaillant au cœur pur, donc nous avons décidé de faire de lui un chien blanc, symbole de pureté. Nous avons étudié de nombreuses races de chiens, spécialement celles qui ont été utilisées auparavant comme « chien héros » au cinéma ou à la télévision : berger allemand, colley... Nous avions besoin d'un chien à l'allure forte mais sympathique. Nous avions aussi besoin que Volt évolue au fil de l'histoire. Lorsque ses fausses certitudes d'être un véritable héros s'effritent, son beau pelage blanc devient de plus en plus sale. Il devient alors un chien réel. Nous avions d'ailleurs quatre versions de Volt avec un poil de plus en plus sale. Lorsqu'il revient à Hollywood et voit Penny avec son nouveau chien, notre Volt semble peu soigné et quelconque devant la fourrure blanche et brillante du nouveau Volt de Penny. Tout cela était intentionnel. La plus grande crainte de Volt est que Penny ne l'aime plus s'il n'est pas un héros, s'il n'est pas parfait. Cela nous fend le cœur de nous voir remplacé par quelqu'un d'autre dans la vie d'un être cher, et nous avons fait tout notre possible pour transmettre cette émotion au

public. Nous avons commencé par des recherches autour de chiens naturellement blancs, et nous avons découvert le berger blanc suisse, qui avait cette force, ces belles lignes du berger allemand avec l'avantage d'être un chien peu connu du grand public. »<sup>21</sup>

### 1.5.1.5. D'autres formes d'animation

Le cinéma d'animation a cette richesse de prendre à de très nombreuses formes. Depuis le XIX<sup>ème</sup> siècle, la recherche de la représentation du mouvement a pris de nombreux chemins.

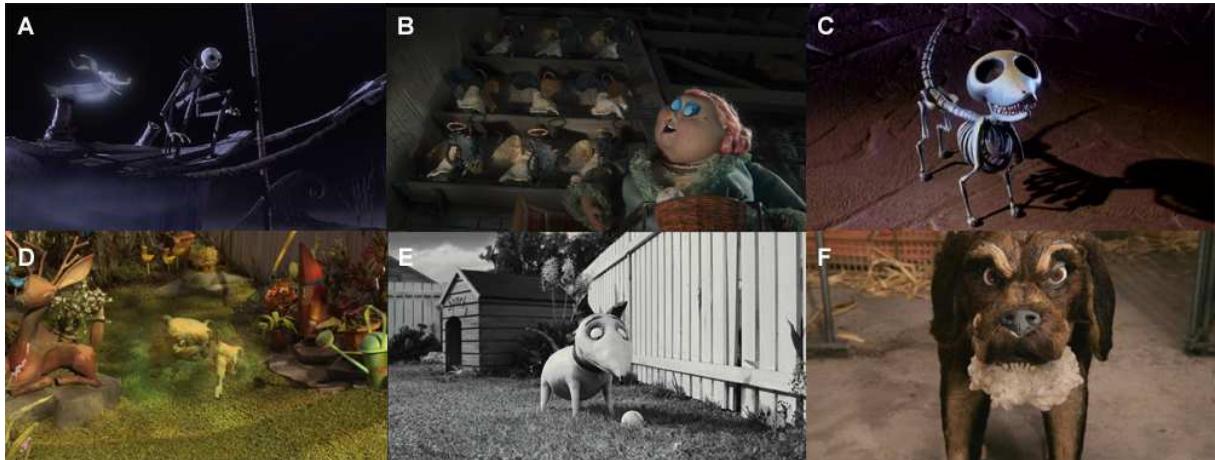
Le stop-motion (ou « animation en volume ») est l'une des techniques d'animation les plus ancestrales. Le mouvement est réalisé en déplaçant des objets ou des parties d'objets mobiles, chaque position étant filmée une à une et l'enchaînement de ces images très légèrement différentes donne l'illusion de l'animation. Les objets en question peuvent être des marionnettes, des personnages de pâte à modeler (« claymation ») ou même de simples découpages de papier. L'artifice a en outre été régulièrement employé pour des effets spéciaux du cinéma à prises de vues réelles avant l'avènement du numérique. Le film le plus représentatif de la technique serait certainement *L'Étrange Noël de Monsieur Jack* (1993), réalisé par Henry Selick et produit par Tim Burton. Le sidekick du très populaire Jack Skellington est Zéro, un basset-hound fantôme (Figure 93.A). Selick s'est largement spécialisé dans le genre, on lui doit notamment *Coraline* (2009) et sa fameuse séquence théâtrale des burlesques April Spink et Miriam Forcible devant un public constitué de scottish terriers (Figure 93.B). Quant à Tim Burton, il a également largement participé à la popularisation de la technique avec *Les Noces Funèbres* (2005), où l'on rencontre le chien-squelette Scraps, compagnon décédé du héros Victor (Figure 93.C). Le chien a une place particulière dans l'œuvre de Tim Burton, animée ou non. Elle a pris son apogée en 2012 avec le long-métrage *Frankenweenie*, remake en stop-motion du court-métrage éponyme de 1984. Le bull terrier Sparky meurt écrasé par une voiture. Son jeune maître, Victor Frankenstein, s'efforce alors de le ramener à la vie (Figure 93.D). Dans *L'Étrange Pouvoir de Norman* (2012) de Sam Fell et Chris Butler, le carlin Bub a également été renversé par une voiture (Figure 93.E). Enfin, dans *Fantastic Mr. Fox* (2009) de Wes Anderson, le poulailler de Mr. Boggis est gardé par quatorze beagles, dont le chien enragé Spitz (Figure 93.F).

Beaucoup moins utilisée que la marionnette, la pâte à modeler offre tout de même quelques représentations canines. Le studio britannique Aardman Animations en a notamment fait sa spécialité. Sont ainsi présentés les rottweilers de Mr. Tweedy dans *Chicken Run* (2000) de Peter Lord et Nick Park (Figure 94.A), ainsi que le fameux chien anthropomorphique Gromit, révélé avec son propriétaire Wallace dans les courts-métrages britanniques *Une Grande Excursion* (1989), *Un Mauvais Pantalon* (1993) et *Rasé de Près* (1995), les deux derniers étant lauréats de l'Oscar du Meilleur Court-Métrage d'Animation (Figure 94.B). La consécration du binôme survient en 2005 dans le long-métrage également

<sup>21</sup> Propos personnellement recueillis auprès de Byron Howard.

oscarisé *Wallace et Gromit : Le Mystère du Lapin-Garou* (2005), coproduit avec Dreamworks.

**Figure 93 : QUELQUES CHIENS EN STOP-MOTION**



**A** : Zéro le basset-hound fantôme et Jack Skellington dans *L'Étrange Noël de Monsieur Jack* (1993), de Henry Selick. Walt Disney Pictures. **B** : April Spink et les scottishs terriers empaillés de *Coraline* (2009), de Henry Selick, Laika, LLC. **C** : le chien-squelette Scraps dans *Les Noces Funèbres* (2005) de Tim Burton et Mike Johnson, Laika, LLC. **D** : le bull terrier Sparky dans *Frankenweenie* (2012), réalisé par Tim Burton, Walt Disney Pictures. **E** : Bub, le carlin fantôme de *L'Etrange Pouvoir de Norman* (2012) de Sam Fell et Chris Butler, Laika, LLC. **F** : Spitz le beagle enragé dans *Fantastic Mr. Fox* (2009) de Wes Anderson. 20th Century Fox.

**Figure 94 : QUELQUES CHIENS EN CLAYMATION**



**A** : La poule Ginger poursuivie par les rottweilers de Mr. Tweedy dans *Chicken Run* (2000) de Peter Lord et Nick Park. Aardman Animations. **B** : le chien anthropomorphique Gromit et son maître Wallace dans *Une Grande Excursion* (1989) de Nick Park. Aardman Animations.

Très pratiquée dans l'industrie du jeu-vidéo, la motion-capture s'impose de plus en plus parmi les effets visuels du cinéma d'acteurs et, de façon ponctuelle, dans le cinéma d'animation qui compte seulement une demi-douzaine de titres entièrement conçus avec cette technique. Grâce à de nombreux capteurs positionnés sur un objet ou un acteur, la position dans l'espace de chaque marque est enregistrée sur ordinateur, permettant de restituer en temps réel un mouvement après traitement numérique de l'image. Se distingue dès lors la difficulté d'adapter la technique pour l'animation d'animaux qui devraient alors réaliser des mouvements très complexes, expliquant leur quasi-absence dans les

productions du genre. Ainsi, dans *Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne* (2011) de Steven Spielberg, Milou a été entièrement animé en CGI, contrairement aux autres personnages en motion-capture (Figure 95). L'industrie du jeu-vidéo est néanmoins déjà prête à relever le défi, et s'est récemment aventurée dans l'animation de bergers allemands en motion-capture avec le dernier titre de la saga *Call of Duty, Ghosts*.



**Figure 95 : MILOU DANS LES AVENTURES DE TINTIN : LE SECRET DE LA LICORNE**

Extrait de *Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne* (2011) de Steven Spielberg. Contrairement à Tintin qui a été animé à partir des mouvements d'un véritable acteur, Milou a été créé entièrement en images numériques. Paramount Pictures.

### 1.5.2. La patte européenne

On dit souvent que l'animation américaine est celle de l'innovation technique, tandis que l'animation européenne est celle de l'artistique. Il y a sans doute un peu des deux de chaque côté de l'atlantique.

Pourtant pionnière dans l'industrie de l'animation grâce aux français Émile Reynaud et Émile Cohl, l'Europe, ratrappée par la Seconde Guerre Mondiale, perd rapidement son leadership. La France, aujourd'hui troisième pays producteur d'animation après les États-Unis et le Japon, ne se lance réellement dans la production de longs-métrages qu'à partir des années 50, sous l'impulsion du réalisateur Jean Image. L'œuvre de Jean Image ne laissera qu'une place anecdotique au chien. Économiquement frileuse à redonner sa chance à l'animation qu'elle ne pense pas viable sur le seul marché hexagonal (le stéréotype franco-français qui veut que l'art animé ne s'adresse qu'aux enfants ne date pas d'aujourd'hui !), c'est finalement dans l'adaptation de célèbres franchises issue de la bande-dessinées ou de la télévision et en co-production avec la Belgique que la France refait ses armes, redistribuant au chien le rôle de sidekick qu'il connaissait déjà sur le papier. On retrouve ainsi le terrier Idéfix dans sept opus d'Astérix, d'*Astérix et Cléopâtre* (1968) réalisé par René Goscinny et Albert Uderzo, jusqu'à *Astérix et les Vikings* (2006) réalisé par Stefan Fjeldmark et Jesper Møller (Figure 96.A). Milou, le fox terrier de Tintin, accompagne le célèbre reporter dans ses deux aventures *Tintin et le Temple du Soleil* (1969) et *Tintin et le Lac aux Requins* (1972) de Raymond Leblanc, sans oublier le film belge *Le Crabe aux Pinces d'Or* (1947) et plus récemment le blockbuster américain *Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne* (2011) (Figure 96.B). Nous n'oublierons pas de mentionner le chien le plus bête de l'Ouest, Rantanplan, aperçu aux côtés de Lucky Luke dans *La Ballade des Dalton* (1978) de René Goscinny et Morris, et *Tous à l'Ouest* (2007) d'Oliver Jean-Marie

(Figure 96.C). Enfin, le lhassa apso Pollux, star de la série *Le Manège Enchanté*, donnera naissance à deux longs-métrages au cinéma, *Pollux et le Chat Bleu* (1970) de Serge Danot et *Pollux, le Manège Enchanté* (2005) de Jean Duval.

**Figure 96 : DE LA BANDE-DESSINÉE BELGE AU CINÉMA FRANÇAIS**



**A** : Idéfix, Astérix, Obélix, Panoramix et Numérobis dans *Astérix et Cléopâtre* (1968) réalisé par René Goscinny et Albert Uderzo. Belvision **B** : Milou et Tintin dans *Tintin et le Temple du Soleil* (1969) de Raymond Leblanc. Belvision. **C** : Rantanplan et Lucky Luke dans *La Ballade des Dalton* (1978) de René Goscinny et Morris, Studios Idéfix.

Finalement, le cinéma animé français n'offre pas de meilleur rôle au chien que celui du « faire-valoir » du héros. Il faut dire qu'il est emprunt d'un certain intellectualisme peu propice à la mise en valeur d'un héros canin. Cette apologie française du « tout artistique », qui permet enfin de concrétiser l'animation comme un art tout public, est d'ailleurs largement visible dans le graphisme des personnages (avec toujours la bande-dessinée comme héritage). Alors que le cinéma américain tente de se rapprocher du réalisme, le cinéma français prend ainsi la voie opposée. Prenons l'exemple de Bruno, le basset hound de *Les Triplettes de Belleville* (2003), réalisé par Sylvain Chomet. Avec son ventre énorme et ses toutes petites pattes fines, l'anatomie de Bruno est particulièrement improbable (Figure 97).



**Figure 97 : BRUNO DANS LES TRIPLETTES DE BELLEVILLE**

Extrait de *Les Triplettes de Belleville* (2003), de Sylvain Chomet. Les Armateurs.

Une philosophie que ne partage pas le cinéma britannique, dont la branche animée est tout autant fidèle la célèbre hardiesse *british*. Ainsi, les anglais n'hésitent pas à mettre en scène le chien dans les situations les plus rudes ou insolites. Le premier long-métrage d'animation britannique, *La Ferme des Animaux* (1954), réalisé par John Halas et Joy Batchelor, est tout sauf une joyeuse comédie champêtre, mais une dénonciation satyrique du communisme soviétique. Le cochon oppresseur César, représentation à peine dissimulée de Staline, fait régner l'ordre grâce à sa meute de dobermans symbolisant le KGB avec une

violence visuelle tout-à-fait explicite (Figure 98.A). Tout aussi sombre, l'adaptation du roman de Richard Adams *Les Garennes de Watership Down* donne naissance au film ***La Folle Escapade*** (1978) de Martin Rosen. Bob, un chien de ferme, est utilisé comme arme par l'un des héros du film, le lapin Hazel, afin de triompher d'une horde de lagomorphes hostiles (Figure 98.B). Quatre ans plus tard, l'adaptation d'un autre roman de l'auteur britannique, ***The Plague Dogs***, par le même réalisateur, n'est pas moins explicite. Snitter et Rowf, un labrador et un fox terrier, s'échappent d'un laboratoire d'expérimentation animale adepte de la vivisection et sont pris en chasse par la population locale qui les pense porteurs de la peste (Figure 98.C). Le ton est donné... D'une façon bien plus chaleureuse, nous n'oublierons pas les animations du studio Aardman et son binôme comique Wallace et Gromit.

**Figure 98 : LES CHIENS DU CINÉMA BRITANNIQUE**



**A** : les dobermanns de ***La Ferme des Animaux*** (1954), de John Halas et Joy Batchelor, entourent de pauvres poules en jugement, Halas and Batchelor, **B** : le chien et sa victime dans ***La Folle Escapade*** (1978) de Martin Rosen, Nepenthe Productions, **C** : Snitter le labrador, Rowf le fox terrier et le Renard dans ***The Plague Dogs*** (1982) de Martin Rosen, Nepenthe Productions.

Autre poids lourd de l'industrie cinématographique européenne, la Russie, principalement représentée par le studio Soyuzmultfilm, fondé en 1936 à Moscou et particulièrement prolifique des années 40 jusqu'au début des années 90. Les nombreuses productions du studio offrent de fréquentes apparitions au chien, en particulier dans les courts-métrages ***Dog in Boots*** (1981) où les célèbres mousquetaires d'Alexandre Dumas sont représentés sous des traits canins, et ***Once Upon a Dog*** (1983) plébiscité dans de nombreux festivals. Plus récemment, ***Space Dogs*** (2010), réalisé par Inna Evlannikova et Svyatoslav Ushakov, fête les 50 ans de la mission Spoutnik 5, premier vol spatial à ramener des animaux vivants de l'espace, dont les chiennes Belka et Strelka.

### 1.5.3. L'exception japonaise

La représentation du chien par l'animation japonaise est très intéressante car contrairement à l'Europe et aux États-Unis, l'animal est moins ancré dans la culture nippone. En ce sens, les apparitions de canidés dans le cinéma japonais sont rarissimes et souvent en arrière-plan, lui préférant d'autres animaux du folklore comme le singe, le blaireau ou même le chat.

Le plus connu et acclamé des studios japonais, le studio Ghibli, ne fait apparaître brièvement le chien que dans deux de ses productions : Pochi, le chien grincheux de la famille Yamada dans le film peu connu de Isao Takahata ***Mes Voisins les Yamada*** (1999), et Hin, le chien asthmatique et court-sur-patte de ***Le Château Ambulant*** (2004) réalisé par Hayao Miyazaki (Figure 99).



**Figure 99 : HIN DANS LE CHÂTEAU AMBULANT**  
Extrait de ***Le Château Ambulant*** (2004) de Hayao Miyazaki. Studio Ghibli.

Même constat pour un autre grand studio historique japonais, Tōei Animation, dont le symbole est... un chat ! Parmi les quelques 200 productions du studio destinées au marché des salles obscures, seule une poignée représente le chien. La plus valorisante d'entre elles est ***Les Fidèles Serviteurs Canins*** (1963). Rock, un jeune akita orphelin, cherche à venger sa mère tuée par un tigre et trouve l'aide de chiens des rues (Figure 100.A).

Les japonais ont à cœur de représenter les races originaires de leurs contrées, en particulier dans les films les plus récents. Ainsi, on retrouve l'akita ponctuellement dans quelques productions locales : ***Un été avec Coo*** (2007) du studio Shin-Ei Animation, ***Sword of the Stranger*** (2007) du studio Bones, ou encore ***Summer Wars*** (2009) de Madhouse. Dernièrement, ce prolifique studio japonais a mis en valeur une autre race asiatique, le Dogue du Tibet, dans ***Le Chien du Tibet*** (2011), co-produit avec la Chine (Figure 100.B).

**Figure 100 : LA SPÉCIFICITÉ DES RACES ASIATIQUES**



A : Rock l'akita dans ***Les Fidèles Serviteurs Canins*** (1963) de Daisaku Shirakawa, Tōei Animation,  
B : le Dogue du Tibet dans ***Le Chien du Tibet*** (2011) de Masayuki Kojima, Madhouse.



**DEUXIÈME PARTIE**

**LA QUÊTE DU RÉEL**



Animer un animal est une tâche difficile pour un animateur, généralement plus à l'aise avec la morphologie humaine qu'il a appris à maîtriser durant sa formation. Illustration directe de ce constat, dans l'une des plus grandes et prestigieuses écoles d'animation au monde, les Gobelins à Paris, l'anatomie animale est seulement survolée à l'occasion de parenthèses pendant les cours de morphologie du corps humain, en n'insistant que sur les grandes différences<sup>22</sup>. L'artiste en charge de l'animation d'un animal doit donc s'auto-former, et cette démarche passe nécessairement par l'analyse minutieuse et approfondie de l'être vivant.

## 2.1. S'INSTRUIRE DU VIVANT

### 2.1.1. Retour aux sources

Cette démarche est loin d'être récente. Dès les années 30 avec Pluto, les animateurs des studios Disney, habitués aux toons anthropomorphiques, se retrouvent face à de nouvelles contraintes, car pour la première fois, c'est à un chien à quatre pattes qu'ils doivent donner vie. Même si, avec son corps très simple, les artistes peuvent s'alléger des bases élémentaires d'ostéologie et de myologie, la mécanique la plus basique est indispensable : comment les chiens se déplacent-ils ? Comment s'assoient-ils, se lèvent-ils, de quelle façon aboient-ils ?

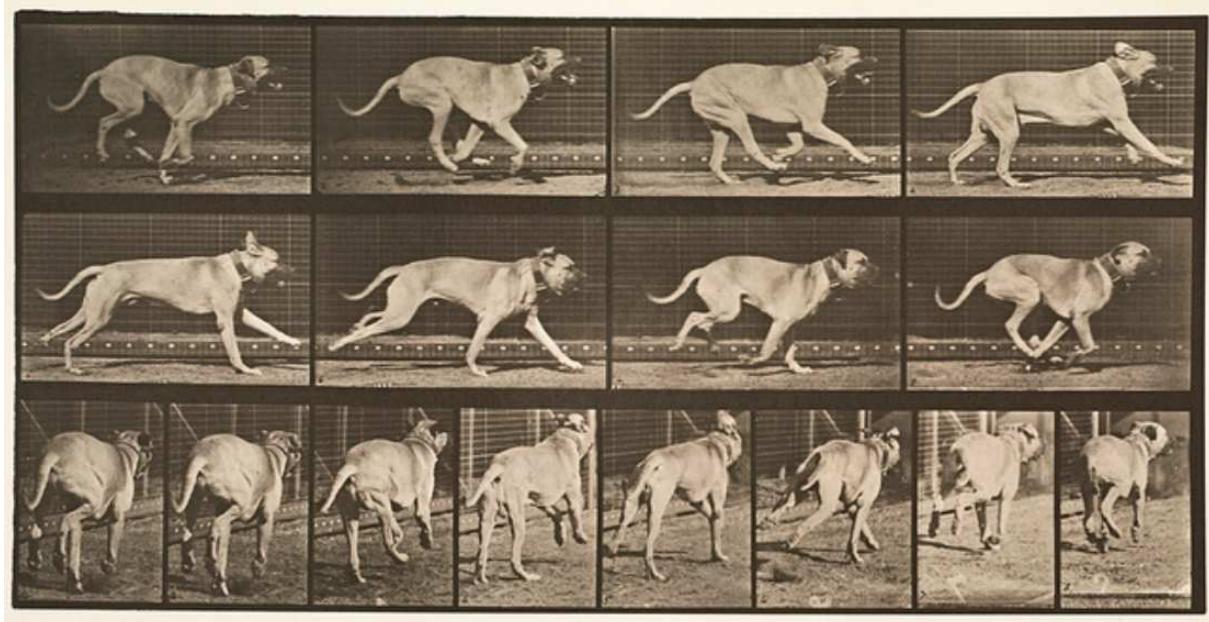
Les photographies d'Eadweard Muybridge (1830-1904) sont une excellente matière première pour les animateurs et servent encore aujourd'hui de référence<sup>23</sup>. Le photographe anglais est célèbre pour ses travaux sur la décomposition du mouvement animal, réunis dans le recueil en onze volumes *Animal Locomotion*. Le dixième volume est dédié aux animaux domestiques, et le chien y a évidemment une place privilégiée (Figure 101). L'analyse des bandes permet de répondre à quelques questions de base : comment la ligne du dos varie-t-elle lors du mouvement ? Selon quel enchaînement les pattes touchent-elles le sol ?

<sup>22</sup> Communication personnelle avec Thomas Wienc, professeur d'anatomie artistique à l'école des Gobelins, Paris.

<sup>23</sup> D'après le témoignage direct de Randy Cartwright, ancien animateur aux Walt Disney Animation Studios, ainsi que les écrits d'Ollie Johnston et Frank Thomas, animateurs légendaires de l'âge d'or du cinéma d'animation (*The Illusion of Life: Disney Animation*, 1981)

### Figure 101 : LA CHRONOPHOTOGRAPHIE : UNE SOURCE PRIMAIRE

Chronophotographie d'un chien au galop.



Source : Muybridge E., *Animal locomotion. Vol. X. : Domestic Animals*. Planche 707, J.B. Lippincott Company, 1887

Mais rien ne remplace l'observation directe de l'animal. Nous trouvons là l'une des clés de la qualité de l'animation américaine à partir des années 30, qui connaît alors son plein âge d'or. Cette philosophie est devenue une nécessité pour le cinquième long-métrage d'animation des studios Disney, *Bambi* (1942), dont la représentation animale a été magnifiée grâce aux enseignements du peintre animalier Rico Lebrun, qui n'hésite pas à ramener aux studios un cadavre de faon pour l'étudier, jusqu'à le disséquer en compagnie des jeunes animateurs. Rien de mieux pour comprendre la fonction de chaque muscle, de chaque tendon (Johnston et Thomas, 1981). De cette fine étude Lebrun a donné naissance à une large collection de dessins morphologiques, anatomiques et physiologiques des cervidés, source inépuisable d'inspiration pour des générations d'animateurs se lançant dans l'animation animale, un travail aussi riche ayant finalement des applications pour n'importe quel mammifère<sup>24</sup>. Une opération qui a été enrichie par de multiples visites au zoo et l'expérience d'animateurs autodidactes déjà sensibles à l'anatomie animale comme Bernard Garbutt ou Fraser Davis, jusqu'à l'installation au sein même des studios d'une mini-ménagerie (Johnston et Thomas, 1990) permettant une étude dynamique et éthologique inédite. Les résultats de ce profond travail d'analyse sont sans appel : seulement cinq ans séparent les faons flaccides de *Blanche Neige et les Sept Nains* aux impressionnantes cervidés de *Bambi*.

Ce culte du vivant imposé par *Bambi* a logiquement résonné sur la production des films suivants, quand bien même pour une espèce aussi commune que le chien. L'équipe de *La Belle et le Clochard* (1955) a ainsi fait venir aux studios les protagonistes du film en

<sup>24</sup> D'après le témoignage de Randy Cartwright, ancien animateur aux Walt Disney Animation Studios

chair et en os<sup>25</sup>. Même principe quelques années plus tard pour *Les 101 Dalmatiens* (1961)<sup>26</sup> (Figure 102). Et le procédé est toujours d'actualité aujourd'hui : « Nous devons tout savoir de la manière dont bougent les animaux : comment leurs articulations fonctionnent, quelle est leur flexibilité relative, comment la musculature de leurs oreilles et de leur peau fonctionne, tout ce à quoi vous pouvez penser [...]. Heureusement, nous avons trouvé un couple possédant deux bergers blancs suisses pas très loin du studio. Les deux chiens sont venus régulièrement aux studios de Burbank pour qu'ils puissent interagir avec nos animateurs, artistes et modélisateurs CGI. Nous avons filmé chaque session, ainsi nous pouvions incorporer leurs mouvements et leur comportement dans notre animation » explique Byron Howard<sup>27</sup>, réalisateur de *Volt, Star Malgré Lui* (2008).

**Figure 102 : LE VIVANT COMME MODÈLE DE RÉFÉRENCE**



**A** : photographie de production de *La Belle et le Clochard* – l'animateur Frank Thomas étudie la chienne « Cinderella Dog » qui sert de modèle au Clochard (source : galeries d'images de *La Belle et le Clochard*, Walt Disney Studios Home Entertainment, 2006). **B** : photographie de production de *Les 101 Dalmatiens* – l'animateur Frank Thomas étudie un couple de Dalmatiens qui serviront de modèle à Pongo et Perdita (source : galeries d'images du DVD *Les 101 Dalmatiens*, Walt Disney Studios Home Entertainment, 2008).

Pour comprendre le mouvement et représenter le comportement, l'étude de films est essentielle. Films d'acteurs et documentaires animaliers sont ainsi une matière première de choix pour les animations d'animaux, en particulier les animaux sauvages peu accessibles en studio (Johnston et Thomas, 1981). Avec le chien, les animateurs ont la chance de travailler avec un animal domestique, dont les allures et le comportement peuvent être filmées « à la demande » et en toute simplicité (Figure 103).

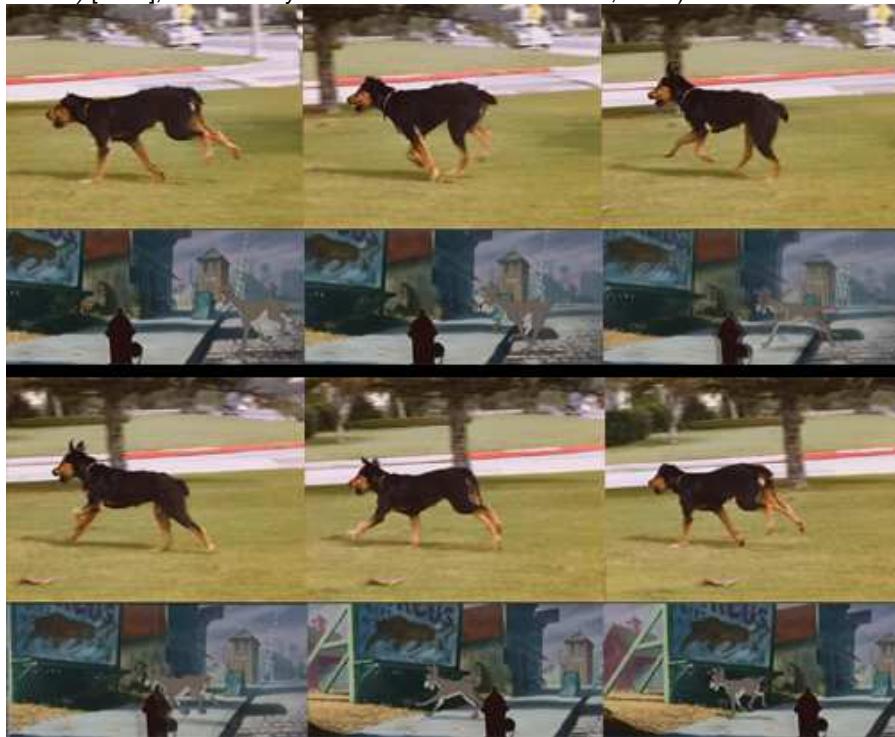
<sup>25</sup> Making-of : *Le Pedigree de Lady, La Belle et le Clochard*, Walt Disney Studios Home Entertainment, 2006

<sup>26</sup> Making-of : *Une Histoire de Trait, Les 101 Dalmatiens*, Walt Disney Studios Home Entertainment, 2008

<sup>27</sup> Propos personnellement recueillis auprès de Byron Howard

### Figure 103 : FILM D'UN CHIEN AU GALOP POUR RÉFÉRENCE

Séquence filmée de « Cinderella Dog » pour une scène du Clochard de *La Belle et le Clochard* (source : *Making-of : Le Pedigree de Lady (La Belle et le Clochard)* [DVD], Walt Disney Studios Home Entertainment, 2006)



Depuis *Blanche Neige et les Sept Nains*, les prises de vues réelles préliminaires avec acteurs en costume sont un procédé classique dans la production d'un grand film d'animation (Johnston et Thomas, 1981). Elles permettent aux animateurs de comprendre et reproduire un mouvement physique complexe, les effets de la pesanteur ou encore les interactions d'un tissu. Avec le chien, c'est la spontanéité d'un comportement inconnu que l'on cherche à identifier : comment un chien évolue t-il dans un décor particulier? Comment interagit-il avec les acteurs dans telle situation (Figure 104) ? L'utilisation d'animaux lors des prises de vues réelles reste somme toute exceptionnel.

### Figure 104 : PRISES DE VUES RÉELLES AVEC ACTEURS

Séquence filmée de référence avec un jeune cocker pour la scène d'ouverture de *La Belle et le Clochard*, et le *pencil sketch* qui en résulte par l'animateur Ken O'Brian. Source : DEJA A. (2013) sur *Deja View* [<http://andreasdeja.blogspot.fr>]



## 2.1.2. Bases anatomiques

### 2.1.2.1. Types morphologiques

Avec plus de trois-cent races, le chien est peut-être l'espèce animale où le dimorphisme racial est le plus étendu. Du chihuahua et ses 15 cm au garrot au dogue allemand et ses 80 cm au garrot, tous les intermédiaires sont possibles. Leurs couleurs, la structure de leur pelage sont également très différentes, parfois même au sein d'une même race. Il faut donc dans un premier temps avoir une idée du type de chien que l'on veut reproduire. Dans son *Traité de Zootechnie Générale*, Charles Cornevin (1891) distingue les morphologies animales selon leurs proportions et l'applique au chien de cette manière :

- les chiens de type **médioligne** ont des formes équilibrées, un stop marqué, des lignes de chanfrein et de front égales et parallèles. Il s'agit par exemple du setter, de l'épagneul, du berger allemand...

- les chiens de type **bréviligne** ont des proportions plus trapues, avec un stop très marqué et une ligne du chanfrein plus courte que celle du front. Il s'agit par exemple du bouledogue, du pékinois ou des molosses.

- les chiens de type **longiligne** ont des formes étirées et minces avec de longues pattes, un stop effacé, et une ligne du chanfrein très longue. Il s'agit par exemple du colley ou des terriers.

Six ans plus tard, Pierre Mégnin (1897) distingue les morphologies canines par la forme de la tête et du corps :

- les chiens de type **braccoïde** ont une tête prismatique avec un museau aussi large à l'extrémité qu'à la base, des oreilles tombantes et des lèvres flottantes. Ils réunissent globalement toutes les races de braque, l'épagneul, le labrador, ainsi que les chiens courants de type saint-hubert.

- les chiens de type **lupoïde** évoquent morphologiquement le loup, ils ont une tête pyramidale avec un museau allongé et étroit et des oreilles généralement droites. Ce sont par exemple le malinois, le berger allemand ou l'husky.

- les chiens de type **graïoïde** concernent les lévriers. Ils ont un corps très fin et léger, leur tête est longue avec un museau effilé. Il s'agit par exemple du whippet, du saluki, du greyhound...

- les chiens de type **molossoïde** ont une tête ronde, un museau court et une mâchoire forte. On y retrouve par exemple le bouledogue, le rottweiler ou le saint-bernard.

Il est intéressant de constater que dans des films avec beaucoup de chiens, les *character designers* s'amusent à varier les types morphologiques de leurs personnages et jouent de la grande diversité graphique de l'espèce. Par exemple, les quatre chiens principaux du film Pixar Animation Studios *Là-Haut* (2009) sont constitués d'un braccoïde (Doug), d'un lupoïde (Alpha) et de deux molossoïdes (Bêta et Gamma) (Figure 105).

**Figure 105 : VARIABILITÉ DES MORPHOLOGIES CANINES DANS LÀ-HAUT**



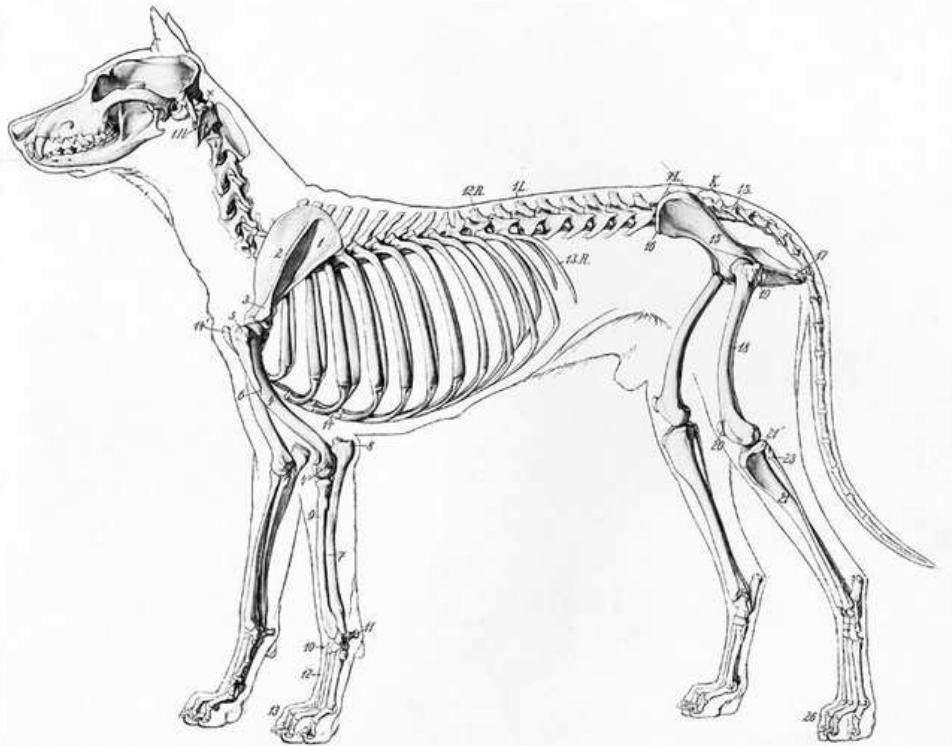
Dessin digital de Daniel López Muñoz (character art director) pour les recherches graphiques de *Là-Haut* (2009) : de gauche à droite, le labrador Doug, le Dobermann Alpha, le Rottweiler Bêta et le Bouledogue Gamma. Source : Hauser Tim (2009). *The Art of Up*, Chronicles Books, 160p

### 2.1.2.2. Squelette

Le squelette est le support passif de la locomotion : il est important de savoir comment un organisme est constitué pour pouvoir fidèlement le représenter en statique et en mouvement.

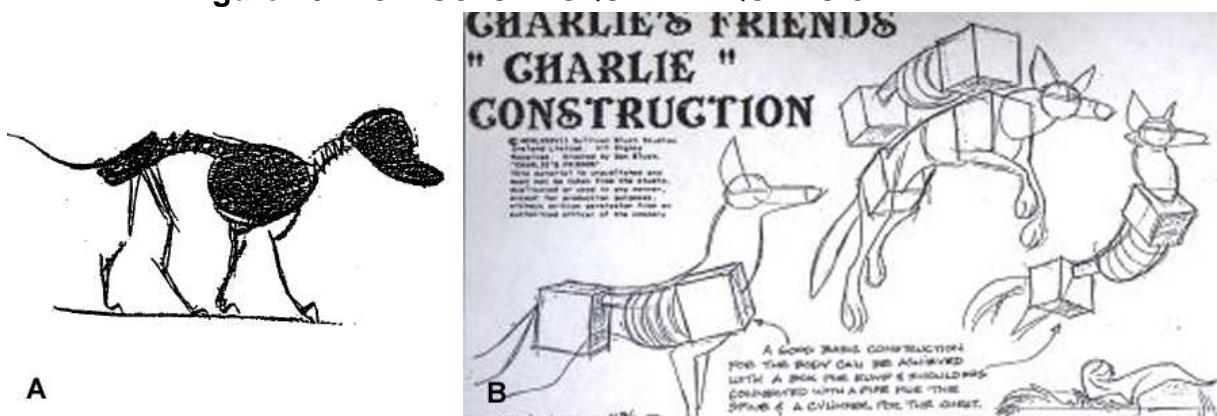
En pratique, les artistes du cinéma d'animation divisent classiquement le corps des quadrupèdes en trois gros blocs : les antérieurs, le flanc et les postérieurs, reliés par une colonne vertébrale élastique (Hultgren, 1993). Ces trois parties permettent de simplifier l'anatomie canine pour l'animation de base et synthétisent une structure complexe qu'il serait inutile de détailler à outrance sur le papier (Figures 106 et 107). Mais gardons à l'esprit que la théorie est essentielle ! Quelques notions de base sont ainsi soulignées : les côtes sont bien arquées et réunies vers un sternum en forme de coque de bateau, de telle manière à ce que le thorax représente la moitié aux deux tiers de la longueur du tronc sur un chien médioligne. Le bassin est fin et rectangulaire. La représentation du crâne, même schématique, est généralement peu pertinente.

Figure 106 : SQUELETTE DU CHIEN RÉEL, VUE DE PROFIL



Source : BARONE, R. (1986). Anatomie Comparée des Mammifères Domestiques – Tome 1 : Ostéologie, 3<sup>e</sup> ed., Paris, Editions Vigot, 761 p.

Figure 107 : STRUCTURE SQUELETTIQUE DU CHIEN ANIMÉ



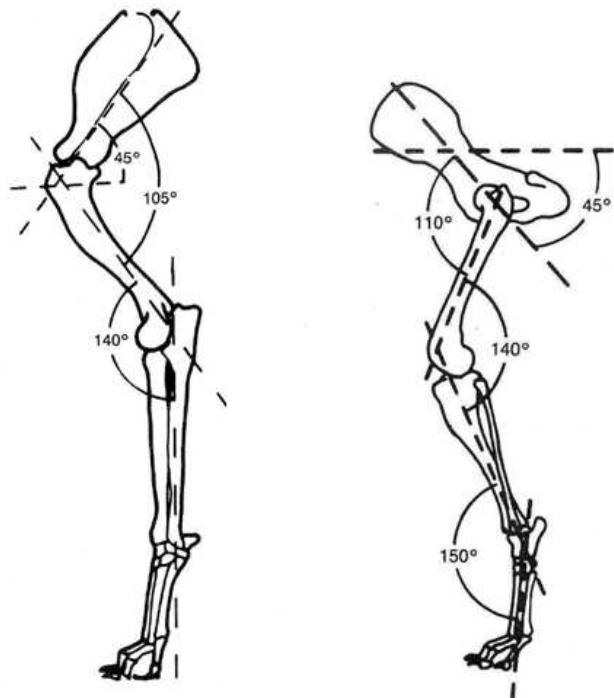
A : Les trois blocs du squelette pour l'animation du quadrupède (Source : notes de Glen Keane, *Animating and Growing : 4-Legged Animals*, date inconnue). B : Model sheet pour la construction de Charlie dans le film des Sullivan Bluth Studios **Charlie, Mon Héros** (1989) mettant en pratique la subdivision en trois blocs.

Malgré cette simplification technique, une étude plus approfondie de certains éléments du squelette s'avère nécessaire, en particulier en ce qui concerne les membres et leurs articulations, charpentes de la locomotion. Ainsi, l'identification des scapulas est essentielle car, en tant que relief saillant, son image sera directement reflétée dans le dessin et soulignera le poids du personnage. De la même manière, il faut intégrer les proportions des segments osseux et leurs interactions angulaires : la scapula et l'humérus sont de taille

similaire et l'articulation de l'épaule pointe crânialement à un angle d'environ 105° (Summer-Smith, 1988). En station debout, l'avant-bras, constitué du radius et de l'ulna, rejoint le sol presque verticalement, avant d'être arrêté par les métacarpes qui coupent le sol avec un angle légèrement ouvert. Le membre pelvien s'échappe crânialement de la hanche pour former avec le tibia l'articulation du genou, selon un angle d'environ 140°. Le tibia rejoint le jarret avec un angle très obtus, évalué à 150°. Comme le carpe, le jarret coupe le sol de façon quasi-perpendiculaire (Figures 108 et 109).

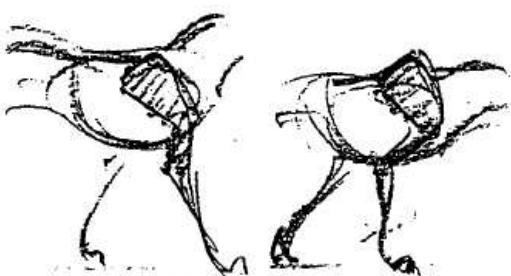
**Figure 108 : ANGLES PHYSIOLOGIQUES DES MEMBRES DU CHIEN DEBOUT**

Angles du membre antérieur et postérieur d'un chien en station debout (Summer-Smith, 1988)

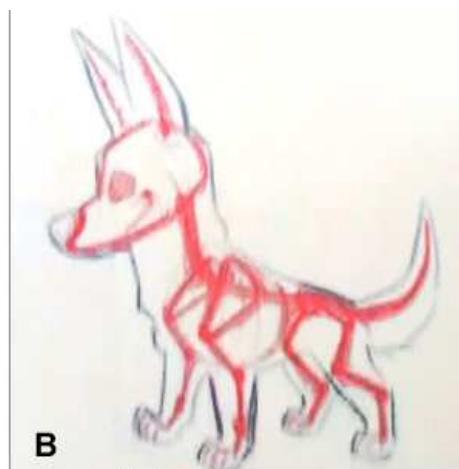


**Figure 109 : STRUCTURE DES MEMBRES DU CHIEN ANIMÉ**

**A** : Croquis montrant l'importance de la scapula dans l'illustration du poids. Source : notes de Glen Keane, *Animating and Growing : 4-Legged Animals*, date inconnue. **B** : Étude squelettique de Volt par Jin Kim pour la production de *Volt, Star Malgré Lui* (2008). Source : CATTA VAZ M. (2008), *The Art of Bolt*, Chronicles Books, 159p



As weight comes down on the foreleg, the scapula rises above backline.  
**A**



Enfin, attardons-nous sur les courbes de la colonne vertébrale. Elle est traditionnellement divisée en cinq parties : la région cervicale, la région thoracique, la région lombaire, le sacrum et la queue. L'idée est de conserver une ligne souple et naturelle, concave crânialement (alors que les vertèbres sont globalement convexes, mais c'est l'allure globale de l'encolure qui est à retenir), convexe entre les épaules et le bassin, puis de nouveau concave au sacrum. La forme de la queue dépend du mouvement et de l'état d'émotion (Figure 110).

### Figure 110 : ANGLES DE LA COLONNE VERTÉBRALE

Recherches de Marc Davis sur les courbes de la colonne vertébrale pour la production de *Les 101 Dalmatiens*. Source : DEJA A. (2012) sur *Deja View* [<http://andreasdeja.blogspot.fr>]



S'il y a une discipline où la connaissance de l'anatomie des os et des articulations est incontournable, c'est bien l'animation en stop-motion. Alors que les marionnettes humaines de *Frankenweenie* (2012) comptent une quarantaine de points d'articulation, celle du chien Sparky en compte environ trois-cent. En restant fidèles aux croquis originaux de Tim Burton, à la plume certes caractéristique mais peu encombrée de la rigidité du réalisme, les modélistes se sont montrés particulièrement astucieux pour reconstituer une armature fonctionnelle. « Il n'a pas l'anatomie d'un vrai chien, alors il s'agit de traduire les vrais mouvements des chiens dans cette marionnette » explique Allison Abbate<sup>28</sup>, co-productrice du film. La marionnette reproduit ainsi les principales articulations naturelles du chien, en particulier celles des membres, tout en ajoutant quelques points de mobilité extravagants, notamment sur le crâne, afin d'ajuster des traits d'expression. À cause de la minceur exacerbée des pattes dessinées par Burton, la marionnette ne peut tenir seule à l'équilibre. Elle est continuellement maintenue par un bras articulé effacé numériquement en post-production qui s'insère au centre du mécanisme, permettant également de filmer les poses où le corps du chien est en suspension, lors d'une séquence de saut par exemple (Figure 111).



### Figure 111 : STRUCTURE MÉCANIQUE DE SPARKY

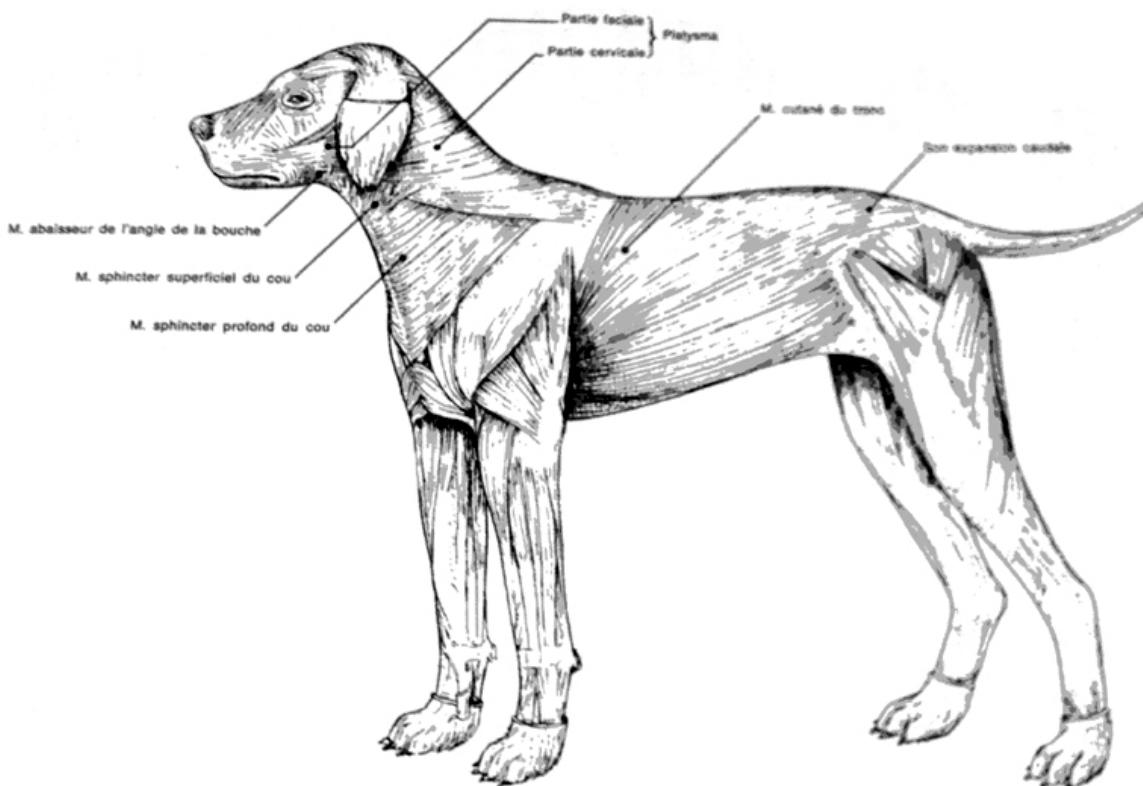
Armature de la marionnette de Sparky pour l'animation de *Frankenweenie* (2012). Source : *Making-of : Des Maquettes en mouvement (Frankenweenie)* [Blu-ray], Walt Disney Studios Home Entertainment, 2013.

<sup>28</sup> Dans *Making-of : Des Maquettes en mouvement (Frankenweenie)* [Blu-ray], Walt Disney Studios Home Entertainment, 2013.

### 2.1.2.3. Muscles

La musculature superficielle, recouverte par la peau, conditionne la conformation de l'animal, d'où l'importance de sa connaissance théorique pour une représentation précise du chien. Les muscles les plus puissants et charnus, comme le brachio-céphalique, le trapèze, le deltoïde, le triceps brachial ou le biceps fémoral sont particulièrement intéressants à situer (Figure 112).

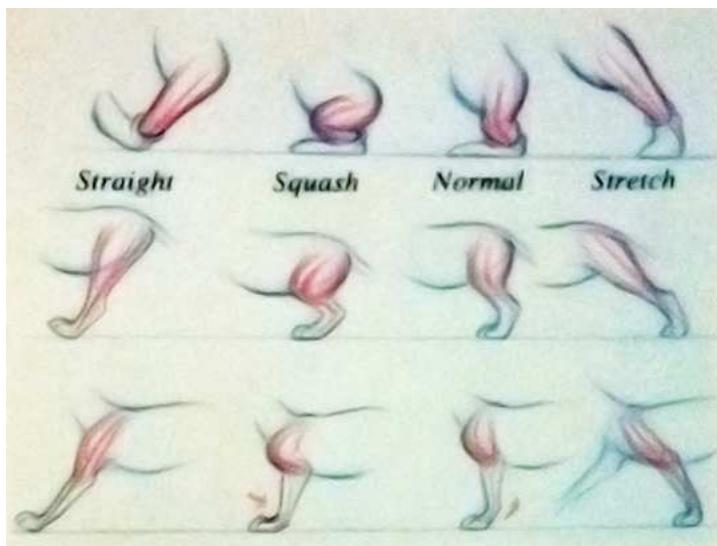
**Figure 112 : MUSCLES SUPERFICIELS DU CHIEN, VUE DE PROFIL**



Source : BARONE, R. (1989) Anatomie Comparée des Mammifères Domestiques – Tome 2 : Arthrologie et myologie – 3<sup>e</sup> ed. – Paris, Editions Vigot, 986 pages

Mais surtout, le muscle est le support actif de la locomotion. La notion de « squash and stretch », soit le tassement et l'étirement, est fondamentale pour l'animateur et donne de l'épaisseur au personnage : « Un bon exemple serait le bras plié avec le biceps gonflé de sorte que seuls les longs tendons sont apparents [...]. Les jambes ne sont plus des tubes coudés ou des tuyaux en caoutchouc, elles gonflent quand elles sont pliées et se tendent vers de longues formes flexibles » expliquent les vétérans de l'animation Ollie Johnston et Frank Thomas<sup>29</sup>. Si l'application la plus fondamentale du *squash and stretch* est celle de la balle qui rebondit au sol et se tasse par les forces qui s'y exercent lors de la collision, cette notion trouve des applications dans l'animation de toutes les parties du corps, et particulièrement les membres (Figure 113).

<sup>28</sup> Dans *The Illusion of Life: Disney Animation*, Hyperion Books, 1981, 576p



**Figure 113 : SQUASH AND STRETCH SUR LES MEMBRES DU CHIEN**

Croquis de Frank Thomas et Ollie Johnston illustrant la notion du squash and stretch sur les jambes d'un personnage humain des années 30 (haut), sur les postérieurs d'un chien (milieu) et sur les antérieurs d'un chien (bas). La hanche et l'épaule sont les deux articulations qui illustrent la règle. Source : THOMAS F., JOHNSTON O. (1981), *The Illusion of Life: Disney Animation*, Hyperion Books, 576p

#### 2.1.2.4. Importance de l'anatomie comparée

L'animateur Randy Cartwright se souvient à propos de ses recherches pour *Rox et Rouky* (1981) : « J'avais surtout étudié l'anatomie humaine, mais je n'avais qu'une connaissance superficielle de l'anatomie animale. À l'école, j'avais tout appris sur la structure osseuse de l'homme et les muscles superficiels, ce sont les premières choses auxquelles un artiste doit faire face. J'ai été soulagé de constater que la structure globale de l'anatomie animale est la même que chez les humains, mais avec des proportions différentes. Une fois que j'ai commencé à penser aux animaux comme des squelettes humains déformés, c'est devenu plus facile ».<sup>29</sup>

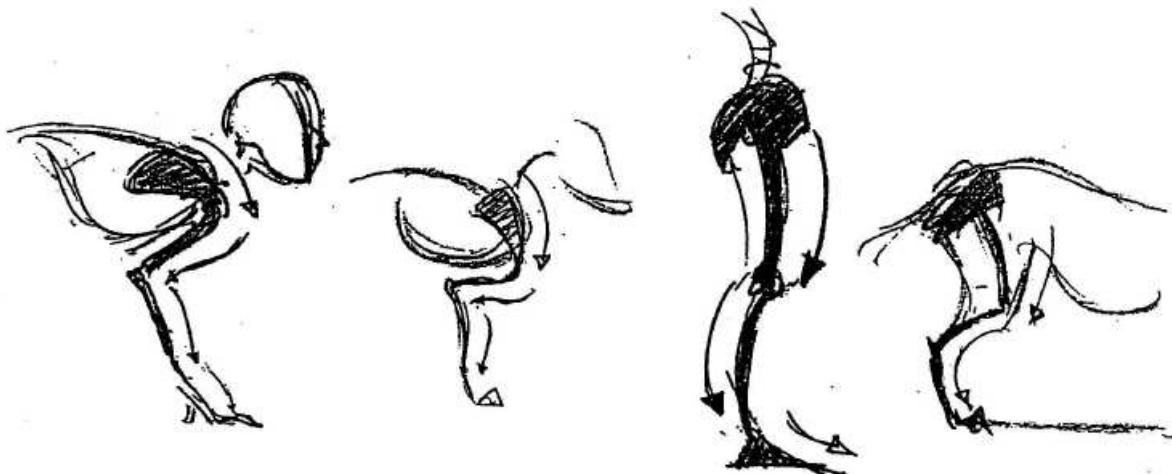
Dans son cours d'anatomie artistique humaine à l'École des Gobelins, le professeur Thomas Wienc insiste sur les différences de la morphologie animale comme l'absence de clavicule, le triceps surdimentationné, les ischiojambiers très étalés ou encore l'insertion du pectoral proche du coude<sup>30</sup>. Chez l'homme, les scapulas sont localisées dorsalement à la cage thoracique, tandis que chez le chien elles sont latérales : cela limite les mouvements d'abduction et d'adduction du chien comparativement à l'homme. Le cou du chien se courbe dorsalement afin de porter le crâne dans l'axe du corps, alors que celui de l'homme se courbe ventralement. Une fois ces quelques différences élémentaires bien cernées, l'idée est donc d'imaginer le chien comme un homme « à quatre pattes », qui marcherait sur ses doigts et sur ses orteils (Figure 114).

<sup>29</sup> Propos recueillis auprès de Randy Cartwright, ancien animateur aux Walt Disney Animation Studios

<sup>30</sup> D'après le témoignage de Thomas Wienc, professeur d'anatomie artistique à l'école des Gobelins, Paris.

**Figure 114 : ANATOMIE COMPARÉE**

Croquis montrant schématiquement l'anatomie comparée des membres antérieurs et postérieurs de l'homme et du chien. Source : notes de Glen Keane, *Animating and Growing : 4-Legged Animals*, date inconnue.



#### 2.1.2.5. Le chien animé, un personnage asexué

Pour qu'il reste adapté au jeune public dont il est l'une des cibles principales, le cinéma d'animation est emprunt d'une pudeur stricte quant à la représentation des zones du corps que la morale se refuse d'évoquer publiquement. Ainsi, les caractères sexuels primaires tels le pénis ou les testicules du mâle, la vulve de la femelle, ainsi que quelques caractères sexuels secondaires tels que les mamelles ne sont jamais représentés à l'écran. Une censure héritée des premiers cartoons où les toons étaient certes dessinés sans vêtement mais dont l'anthropomorphisme empêchait l'expression de tout détail pubien.

Dès lors, le dimorphisme sexuel s'exprime par différentes astuces. En évoquant une chevelure, les races dont le poil des oreilles est long et soyeux sont traditionnellement réservées aux femelles, comme le cocker, le lévrier afghan ou le saluki. Le mâle a des traits carrés et une musculature plus développée, tandis que la femelle est dessinée avec plus de finesse et de grâce. Les accessoires peuvent se montrer tout aussi équivoques, comme un joli nœud féminin dans la fourrure. Dans *Les 101 Dalmatiens* (1961), les mâles ont les colliers rouges, les femelles les colliers bleus. Enfin, quelques réminiscences anthropomorphiques de la coquetterie humaine, comme de longs cils noirs, achèvent le marquage graphique d'une sexualité masquée (Figure 115).

Quelques exceptions à cette analyse : les films d'animation à cible clairement adulte ne s'attardent pas sur ces questions de pudibonderie, comme chez le film français *Les Triplettes de Belleville* (2003) de Sylvain Chomet où le scrotum du chien Bruno est clairement visible. A contrario, une représentation de la miction peut être une source de gag dans un dessin-animé pour jeune public, en témoigne le chien Hubert qui « s'oublie » sur la

Tour Eiffel dans le film **Les Razmokets à Paris** (2000), de Stig Bergqvist et Paul Demeyer, adapté de la célèbre série télévisée.



**Figure 115 : LE DIMORPHISME SEXUEL**

Extrait de **Les 101 Dalmatiens** (1961) de Clyde Geronimi, Wolfgang Reitherman et Hamilton Luske. Walt Disney Animation Studios. Pongo a une mâchoire rectangulaire tandis que celle de Perdita est ovoïde et plus fine. La femelle est plus petite et plus mince que le mâle. Le trait des cils est également plus épais chez Perdita.

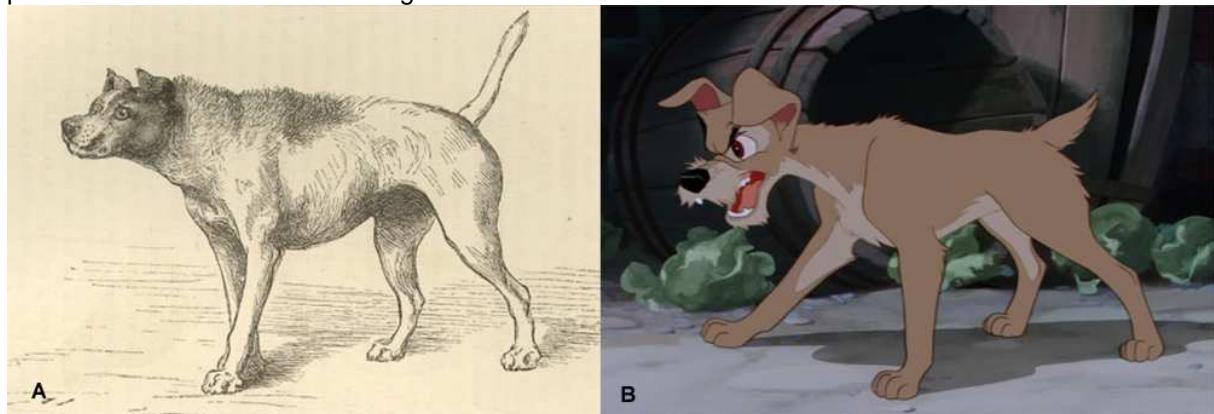
### 2.1.3. Illustrer un comportement : une étude éthologique

À croquer pendant des heures des chiens réels, on pourrait associer le travail de l'animateur à celui de l'éthologue canin. Il permet de comprendre et restituer la position du corps, de la tête, des oreilles, de la queue, dans des situations particulières.

Le cinéma d'animation chérissant la dichotomie du bien et du mal, prenons l'exemple d'une interaction agressive. Dès le XIX<sup>ème</sup> siècle, Darwin décrit le chien menaçant avec une posture raide, le regard fixé vers l'autre individu, les oreilles en avant, le poil hérissé et la queue relevée (Darwin, 1872). On retrouve ces critères dans le dessin final (Figure 116).

**Figure 116 : ILLUSTRATION DU COMPORTEMENT D'AGGRESSION**

**A** : Le comportement d'agression tel qu'il est décrit par Darwin (1872) dans *L'Expression des émotions chez l'homme et les animaux*. Gravure de Mr. Riviere. **B** : Séquence d'agression dans **La Belle et le Clochard** (1955) : le Clochard protège Lady d'un groupe de chiens menaçants. Noter le poil hirsute sur les babines et la ligne du dos.



Au contraire, le chien apeuré a le corps souple, manifesté par un dos voussé, le thorax contre le sol, les antérieurs en extension vers l'avant. La tête est basse mais l'attention reste concentrée vers l'autre individu (Figure 117).

### Figure 117 : ILLUSTRATION DU COMPORTEMENT DE SOUMISSION / ÉVITEMENT

**A** : Le comportement de soumission tel qu'il est décrit par Darwin dans *L'Expression des émotions chez l'homme et les animaux*. Gravure de Mr. Riviere. **B** : Dans le cartoon de Pluto *Pluto Resquilleur* (1940), le chien subit les remontrances de la bonne et est attaché à sa niche.



Cette position ressemble beaucoup à celle de l'interaction amicale et du jeu, à la différence que la ligne du dos forme ici une courbe convexe (Figure 118). Le jeu des expressions faciales affine et achève la représentation du comportement.



### Figure 118 : ILLUSTRATION DU COMPORTEMENT DE JEU

Séquence d'interaction amicale dans *Volt, Star Malgré Lui* (2008) : Volt, qui n'a jamais joué avec d'autres chiens, apprend les codes d'une interaction amicale et ludique. Noter l'engagement convexe du corps du labrador.

La recherche du réel peut amener les studios les plus exigeants à s'entretenir directement avec un comportementaliste canin. C'est par exemple le cas des Pixar Animation Studios avec le film *Là-Haut* (2009), dont le catalogue éthologique a été enrichi par la participation de l'expert en comportement canin Ian Dunbar. Ses interventions se sont révélées essentielles dans la représentation de la hiérarchie canine : « Beaucoup pensent que la hiérarchie canine est question de domination. La hiérarchie est assurée par les individus de rang inférieur qui prennent le temps de montrer qu'ils ne constituent pas une menace. Quand un chien veut montrer qu'il est de rang inférieur, ou qu'il est apaisant et amical, il tire la langue, se fait petit, lève la patte avant et se roule par terre en exposant sa zone inguinale. Un chien qui montre ces signes d'apaisement, de soumission, est très important car c'est lui qui stabilise le groupe de chien en y créant une harmonie » a par exemple expliqué Ian Dunbar aux artistes de Pixar<sup>31</sup>. Cette

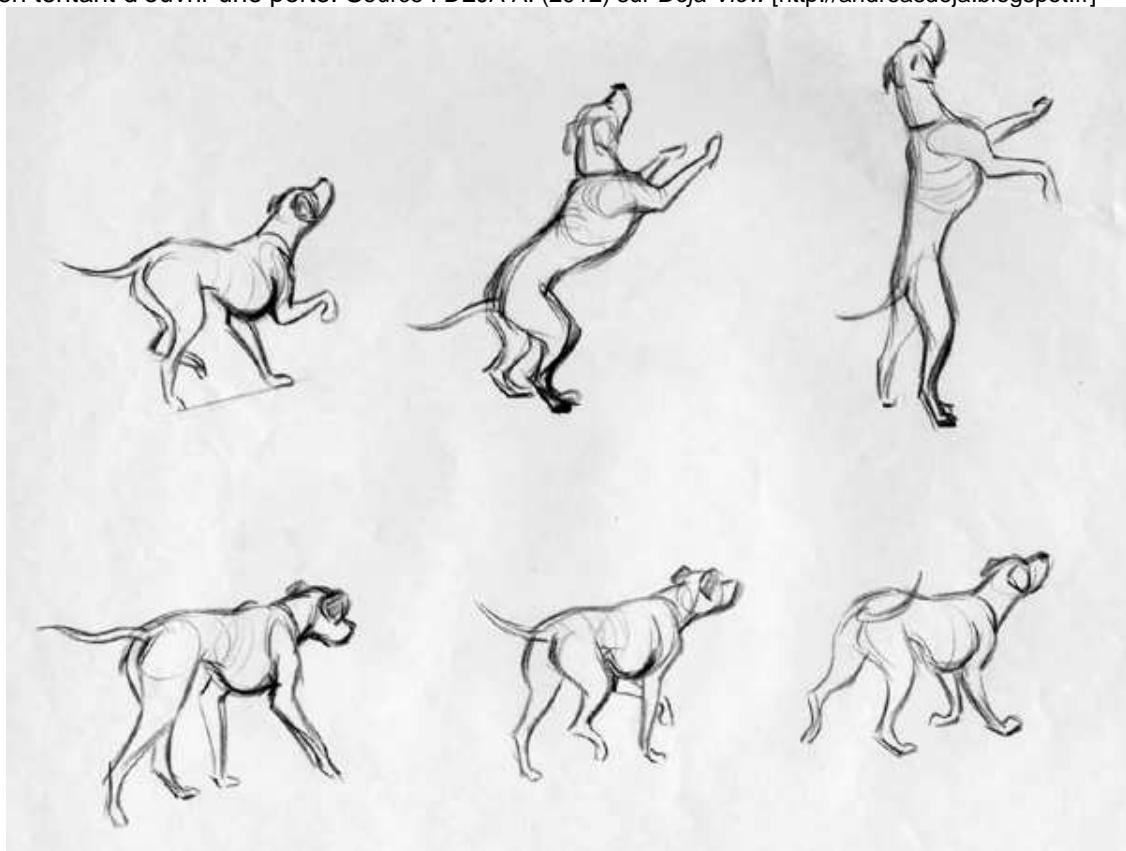
<sup>31</sup> Dans *Les Compagnons Canins (Là-Haut)* [Blu-ray], Walt Disney Studios Home Entertainment, 2009

remarque a trouvé son application directe dans la représentation des interactions des chiens de Charles Muntz, dont le système de caste est identifié par le patronyme de chaque membre de la meute, à commencer par le dobermann leader « Alpha ». « Typiquement, chez un chien qui n'est pas content, les articulations sont tendues. Quand le chien veut impressionner, il ne bouge pas » a expliqué Dunbar lors de sa conférence, une remarque appliquée directement dans le film, où Alpha a une gestuelle et des mouvements restreints.

Enfin, les séquences pré-filmées trouvent ici une application majeure et permettent d'étudier des comportements complexes, comme dans cet exemple, où un chien s'avance vers une porte pour demander à son maître de l'ouvrir. Noter l'importance du thorax dans la construction du dessin (Figure 119).

### **Figure 119 : ILLUSTRATION DU COMPORTEMENT D'UN CHIEN FACE À UNE PORTE**

Recherches graphiques d'Ollie Johnston pour la production de *Les 101 Dalmatiens*, montrant un chien tentant d'ouvrir une porte. Source : DEJA A. (2012) sur *Deja View* [<http://andreasdeja.blogspot.fr>]



« Pour saisir le naturel, l'inattendu, les mouvements rares, vous devez faire preuve d'une patience sans limite et avoir une caméra en main. Le réalisateur qui n'est déterminé à obtenir que ce qui est marqué dans son scénario, même s'il fait bien les choses, passera à côté des choses merveilleuses qui font de l'animal ce qu'il est vraiment. L'animateur qui laissera toute cette recherche fastidieuse à d'autres manquera de la connaissance fondamentale qui ne peut venir que de la proximité avec l'animal et des efforts fournis pour saisir ses qualités uniques. Les meilleures actions sont toujours imprévues » expliquent les animateurs légendaires Ollie Johnston et Frank Thomas dans *The Illusion of Life* (1981).

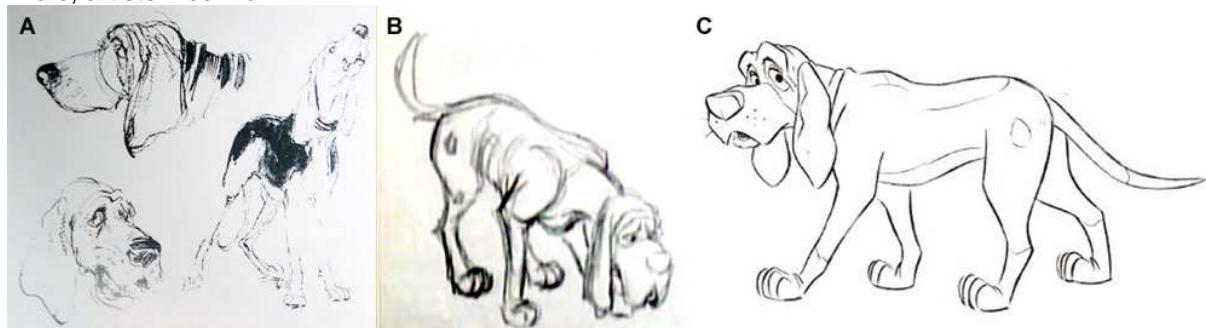
## 2.2. DE LA RÉALITÉ À L'ANIMATION

### 2.2.1. De l'étude préliminaire au personnage final

La pré-production d'un film d'animation est l'étape préliminaire où l'univers visuel général du film est développé, et où les caractéristiques graphiques de chaque élément sont précisées. Un long processus qui peut durer plusieurs années. Cela passe naturellement par des centaines de dessins de recherche. Pour le chien, cette étape permet de se familiariser avec le personnage : pour savoir où l'on va, il faut maîtriser d'où on part. C'est pourquoi les premiers croquis soient généralement assez proches de la réalité. Au fur et à mesure du développement de l'univers du film, les traits sont simplifiés et caricaturés, et donnent naissance au personnage de dessin animé (Figure 120).

**Figure 120 : ÉVOLUTIONS DE ROUKY**

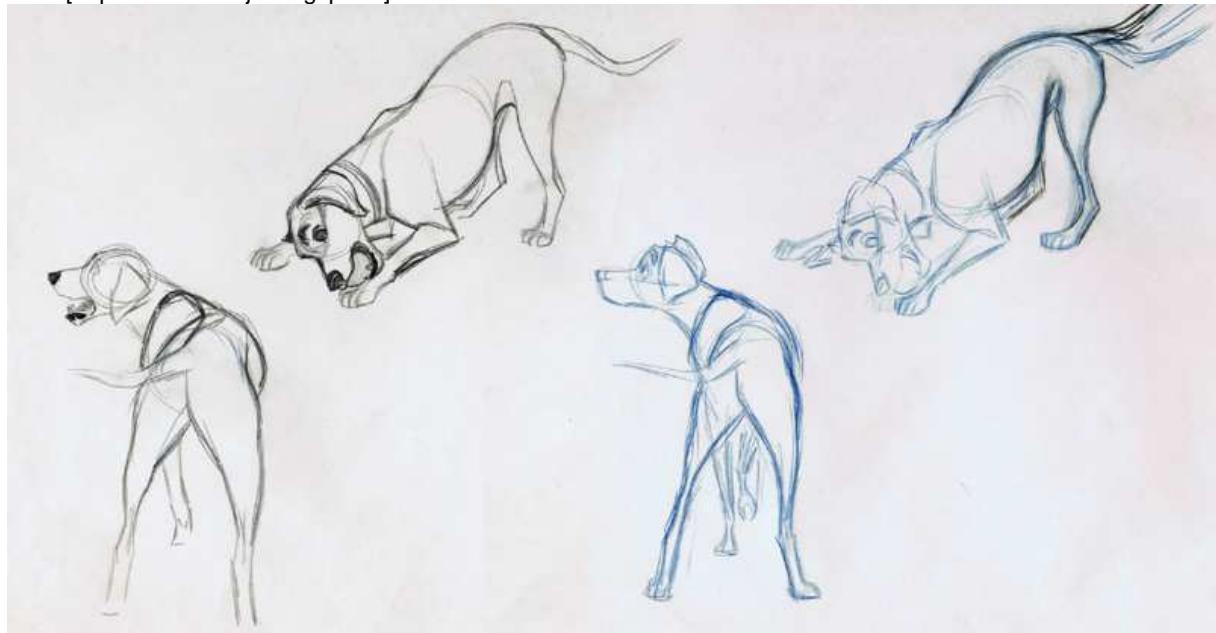
**A** : Recherches graphiques précoces de Mel Shaw pour Rouky. Source : THOMAS F., JOHNSTON O. (1981), *The Illusion of Life: Disney Animation*, Hyperion Books, 576p **B** : Sketch pour le développement de Rouky, artiste inconnu. Source : *Making-of de Rox et Rouky « D'une génération à l'autre »* [DVD], Walt Disney Studios Home Entertainment, 2003 **C** : Model-sheet de Rouky illustrant le personnage dans sa version finale, artiste inconnu



Comment s'opère précisément cette transformation ? Afin de mieux véhiculer les émotions, la face est humanisée : les yeux sont agrandis, les pupilles clairement identifiées, et l'arcade sourcilière plus marquée, jusqu'à la représentation de sourcils anthropomorphiques. Les lèvres ne sont préservées que pour les gros plans, car ce gros trait noir a tendance à féminiser les personnages. Le museau est plus imposant et géométrique : une transformation nécessaire pour, si besoin, faire parler le personnage. Le reste du corps connaît généralement peu d'évolution : il est amincit pour favoriser le jeu des courbes et le fameux « stretch and squash », et proportionnellement réduit par rapport à la tête, un héritage des personnages de cartoons où l'astuce graphique les rendait plus attachants (Figure 121).

### Figure 121 : DU RÉALISME AU CHIEN DE DESSIN ANIMÉ

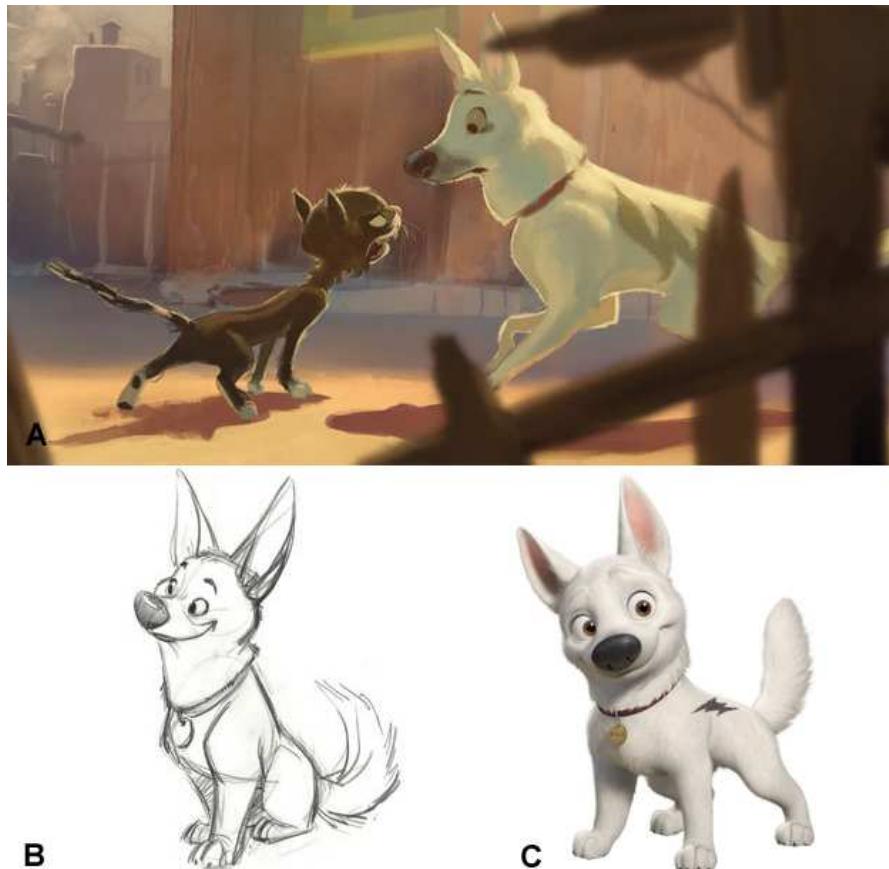
Recherches graphiques de Milt Kahl pour la production de *Les 101 Dalmatiens*, montrant deux versions de Pongo : un dessin réaliste et un dessin pour l'animation. Source : DEJA A. (2012) sur Deja View [<http://andreasdeja.blogspot.fr>].



Quelques fois, la transition entre le chien d'origine et le personnage à l'écran est encore plus prononcée. Cette démarche peut avoir plusieurs justifications : le style graphique choisi pour le film, l'image que l'on veut véhiculer etc. Bien qu'il soit un adulte, Volt a par exemple les traits d'un chiot berger blanc suisse. Pourtant, dans les premiers mois du développement du film, le graphisme de Volt était plus proche du chien adulte (Figure 122). Le réalisateur Byron Howard explique cette évolution : « Durant les premières recherches pour le film, nous pensions à un Volt plus grand, plus typique des chiens héros de la télévision, comme Lassie (un border collie) ou Rin-Tin-Tin (un berger allemand). Dès que nous avons commencé le storyboard du film, nous avons pensé qu'il serait plus intéressant de suivre un petit chien réalisant des actes héroïques que de suivre un gros chien faire de même. On a donc décidé de dessiner Volt plus petit, comme un chiot. Cela lui permet également d'être dans la même échelle de taille que sa propriétaire Penny. Volt est aussi très naïf au début du film, et le faire ressembler à un chiot illustre cela. Nous avons étudié des centaines de photos de chiens de berger et il y avait cette photo d'un très jeune berger blanc suisse avec des oreilles ÉNORMES, nous les avons adorées, et cette photo a considérablement influencé le design de Volt »<sup>32</sup>.

<sup>32</sup> Propos personnellement recueillis auprès de Byron Howard.

**Figure 122 : ÉVOLUTION GRAPHIQUE DE VOLT**



**A** : Concept-art préliminaire de Paul Felix (peinture digitale). **B** : Exploration graphique de la personnalité de Volt par Jim Kin (graphite). **C** : Design définitif (rendu CGI).

## 2.2.2. Mise en mouvement

Une fois le design du personnage bien établi, il ne reste plus qu'à l'animer. Intéressons-nous à quelques mouvements de base pertinents pour l'étude du chien.

### 2.2.2.1. Pas

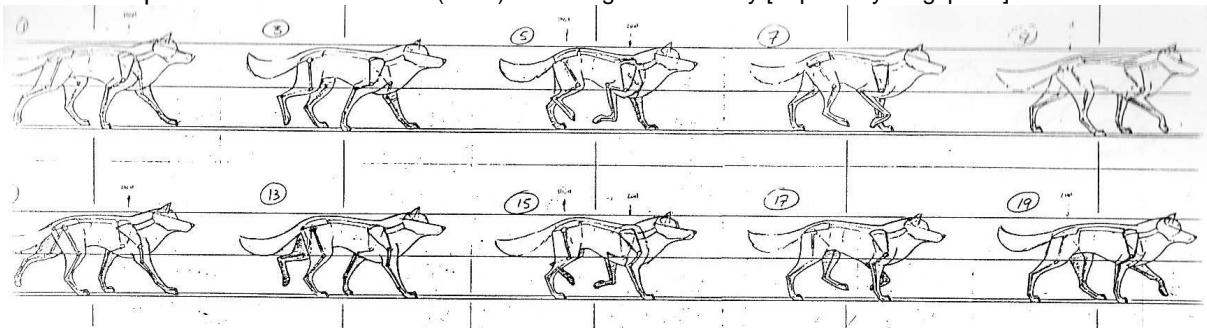
Le pas est une allure de marche symétrique lente à quatre temps : les 4 membres sont à l'appui, autrement dit touchent le sol, successivement et de façon indépendante. C'est l'allure qui est utilisée pour les scènes de locomotion neutre. On a toujours deux ou trois membres posés avec la succession d'un appui dipodal diagonal, puis d'un appui tripodal puis d'un appui dipodal latéral pour finir avec un autre appui tripodal (Figure 123). Vu du dessus, la colonne vertébrale ondule latéralement durant le mouvement.

Considérant qu'il faut vingt-quatre dessins pour une seconde de film, un cycle complet de marche standard se représente en vingt à vingt-quatre poses (l'ordre de filage des séquences est classiquement indiqué par un chiffre entouré). À chaque intervalle, l'animateur se pose deux questions fondamentales : où se trouvent les hautes et les basses

et quelle patte soutient le poids (Williams, 2002) ? Lorsque le poids est sur le bipède crânial, l'épaule et la poitrine remontent (image 1 sur la séquence). La tête est haute lors de l'appui tripododal (image 3). Puis le poids est transféré au bassin qui remonte, et la poitrine baisse (image 5). La patte arrière rejoint la patte avant et l'épaule chute lorsque la jambe pivote. La tête est basse (image 7) puis change d'angle lorsqu'elle se soulève. Le cycle recommence symétriquement, le poids étant transféré à l'autre bipède.

### Figure 123 : SÉQUENCE DE MARCHE AU PAS

Model-sheet pour une marche au pas en 20 images dans le film *Balto* (1995). L'ossature des membres est représentée afin de comprendre l'enchaînement des hautes et des basses ainsi que le transfert du poids. Source : PETER N. (2011) sur Living Lines Library [<http://livilily.blogspot.fr>]

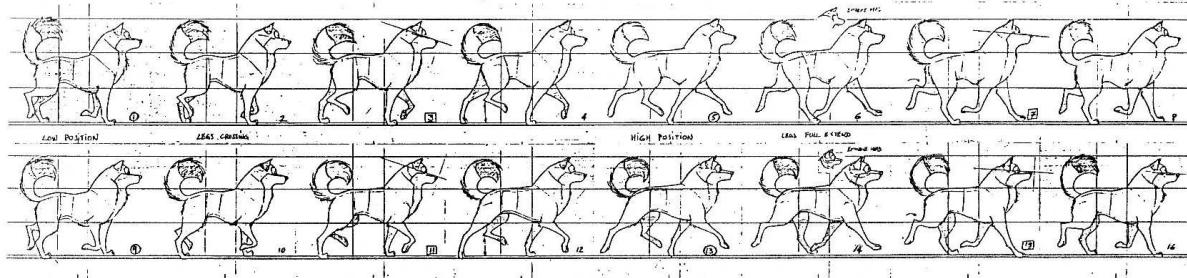


#### 2.2.2.2. Trot

Le trot est une allure de marche symétrique à deux temps : les bipèdes diagonaux sont associés et touchent le sol en même temps (Figure 124). Plus rapide que le pas, il s'illustre généralement en seize positions. Très rythmique, presque musical, le trot est souvent utilisé au cinéma pour illustrer une scène de marche joyeuse et détendue.

### Figure 124 : SÉQUENCE DE TROT

Model-sheet pour un trot en 16 images dans le film *Balto* (1995). Source : PETER N. (2011) sur Living Lines Library [<http://livilily.blogspot.fr>]



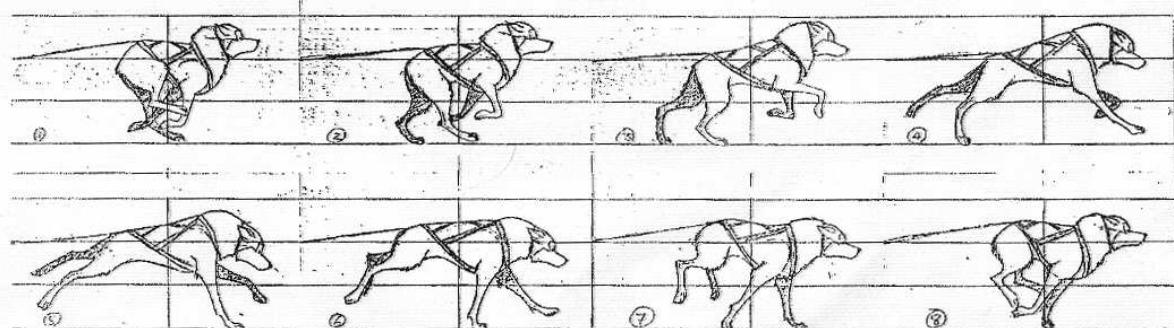
#### 2.2.2.3. Galop

Le galop est utilisé pour les scènes de course. C'est une allure dissymétrique à quatre temps dans une succession de groupements et d'extensions avec une courte phase de suspension pendant laquelle aucun membre ne touche le sol, souvent imperceptible dans la séquence d'animation (Figure 125). Les variantes sont nombreuses et corrélées à la

vitesse du déplacement (entre huit et douze positions par cycle). Lors de la propulsion du corps par les membres postérieurs, le bassin est bas et la tête haute. Lorsque les antérieurs touchent le sol, la tête est orientée basse et le bassin est haut.

**Figure 125 : SÉQUENCE DE GALOP**

Model-sheet pour un galop rapide en 8 images dans le film *Balto* (1995). Source : PETER N. (2011) sur Living Lines Library [<http://livlily.blogspot.fr>]

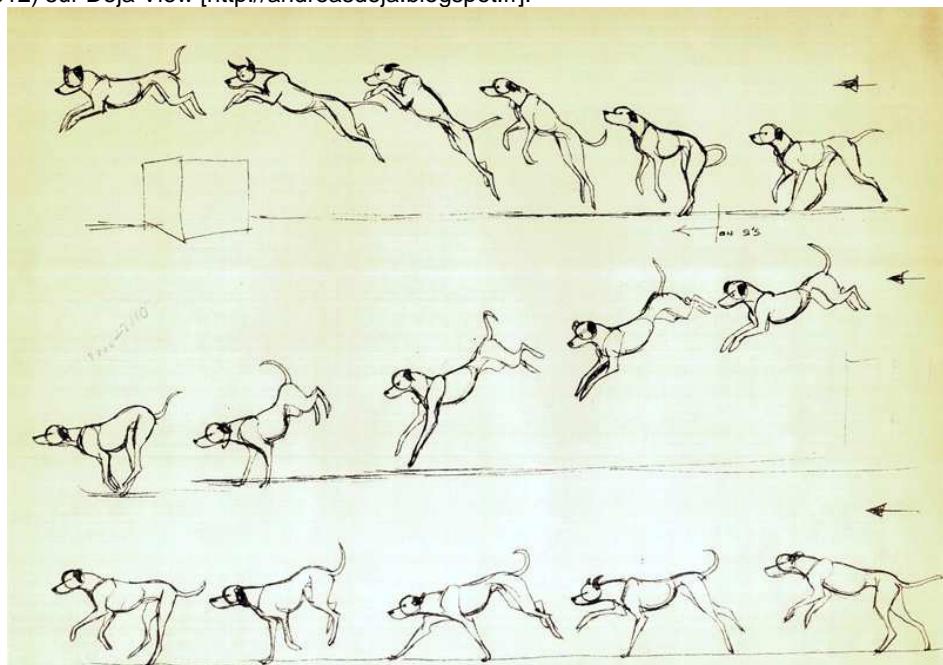


#### 2.2.2.4. Saut

Autre mouvement naturel utile pour l'animateur : le saut. La séquence se décompose en une dizaine d'images (Figure 126). Le chien prend d'abord appui sur ses antérieurs avant d'entamer la phase ascendante par une battue des postérieurs, qui passent ensuite d'un état d'extension à une flexion, maximale au zénith de la parabole décrite par le mouvement et maintenue jusqu'à ce que les antérieurs retrouvent le sol. Ces derniers réalisent la séquence inverse : en flexion en phase ascendante et en extension en phase descendante.

**Figure 126 : SÉQUENCE DE SAUT**

Dessin de recherche pour une séquence de saut dans le film *Les 101 Dalmatiens* (1961). Source : DEJA A. (2012) sur Deja View [<http://andreasperalta.blogspot.fr>].

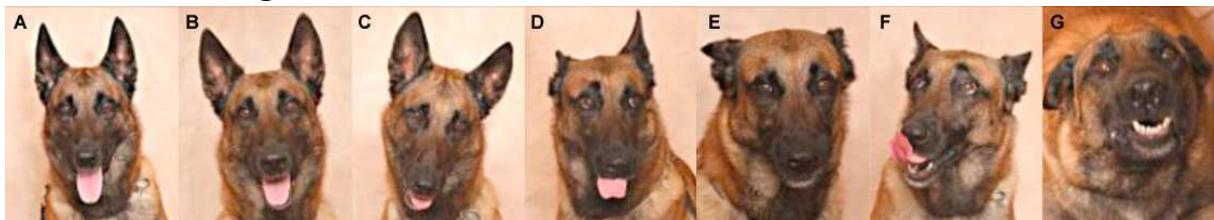


### 2.2.3. Représenter l'émotion : quelques entailles à la réalité

L'animation a ce formidable pouvoir de s'amuser de la réalité et de la remodeler. La personnification du monde animal en est l'une des manifestations et reçoit une place de choix dans l'art du dessin-animé depuis plus d'un siècle. Cet anthropomorphisme connaît toutes les échelles dans le graphisme d'un personnage, allant du chien très réaliste dont la seule parole trahit l'humanisation, jusqu'au chien bipède vêtu et coiffé. Mais une constante concerne toutes ces variantes : la représentation des émotions.

Il y a bien-sûr les émotions animales, que l'animateur comprend et restitue avec son étude éthologique. Les principaux outils de l'animateur sont alors les mouvements de la queue, l'angulation de la tête, la position des oreilles, les yeux et l'arcade sourcilière (Figure 127). « Les hommes sont rattachés émotionnellement aux chiens en partie grâce à leur grande expressivité, ainsi ces signaux émotionnels visuels sont très importants à capturer » explique Byron Howard<sup>33</sup>.

**Figure 127 : LES ÉMOTIONS NATURELLES DU CHIEN**



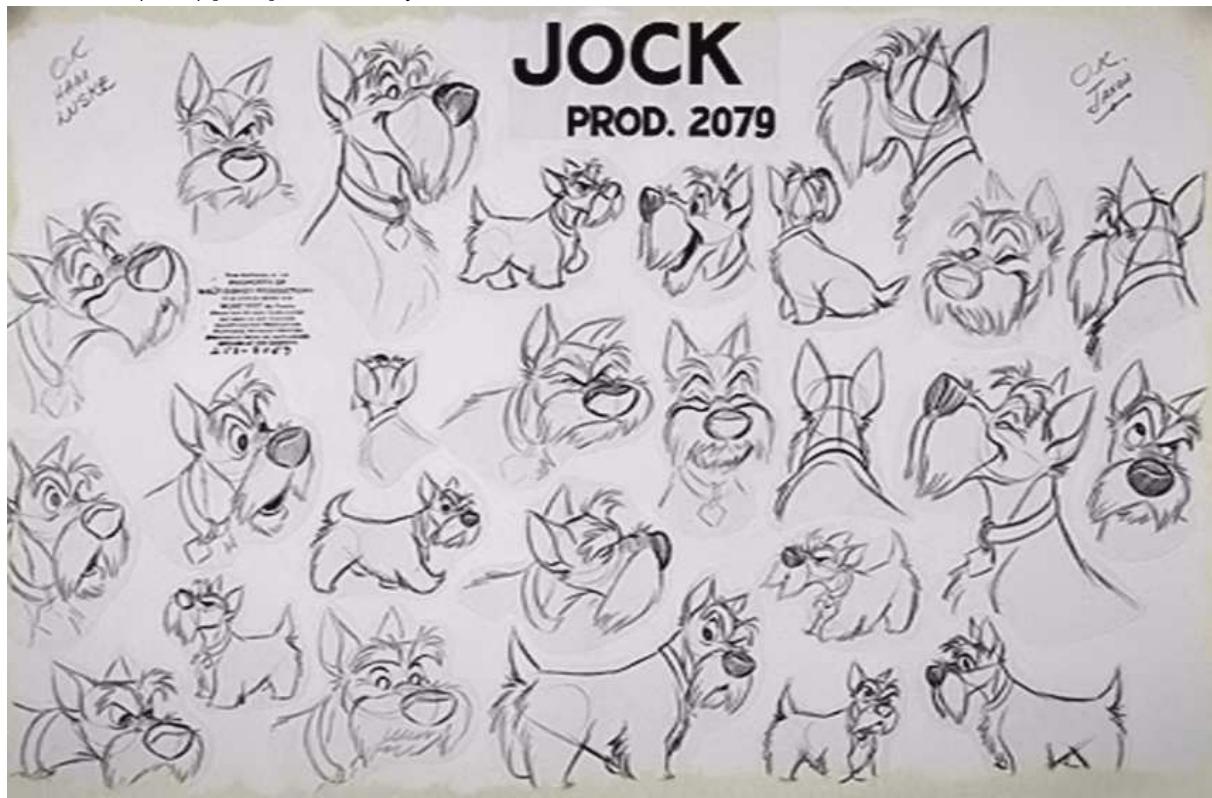
BLOOM et FRIEDMAN (2013) se sont intéressés à l'aptitude des gens à reconnaître les émotions naturelles du chien à l'aide de photographies sélectionnées par des experts canins suite à diverses mises en situation d'un berger allemand. Les stimuli ont permis de produire les six émotions suivantes : **A** : neutre, **B** : joie, **C** : surprise, **D** : tristesse, **E** : dégoût, **F** : peur, **G** : colère. Photographies de Keith Reynolds.

Mais il y a aussi toute la palette des émotions humaines. Quel autre médium que l'animation permettrait de transférer des émotions humaines au corps animal ? Cela nécessite en revanche de s'éloigner de l'image du chien réel. Le premier outil de l'animateur est le regard, marqué presque systématiquement par des yeux hypertrophiés, généralement ovales, et cela peu importe le style graphique choisi pour le film. À la manière des yeux humains, la proportion relative de la sclère par rapport à la pupille est augmentée, afin d'obtenir un meilleur contraste dans le regard. Très souvent, le chien animé se voit attribué des sourcils pour renforcer davantage l'expression. Ainsi, le chien mécontent aura des sourcils convergeant ventralement, tandis que le chien étonné aura des sourcils convergeant dorsalement. Le jeu du regard est complété par la bouche, également humanisée. Lorsqu'il est doué de parole, la mâchoire du chien fait preuve d'une plasticité étonnante, mais essentielle pour synchroniser ses mouvements avec la voix du doubleur. De même, la gueule du chien animé se prête à toutes sortes de mimiques émotionnelles humaines, ne serait-ce qu'un large sourire (Figure 128).

<sup>33</sup> Propos personnellement recueillis auprès de Byron Howard.

### Figure 128 : DES MIMIQUES HUMAINES DANS UN CORPS DE CHIEN

Model-sheet de Jock pour la production de *La Belle et le Clochard* (1955). Le model-sheet illustre des poses de référence pour le dessin d'un personnage et en développe les principales émotions. Ici, Jock sourit ou fronce ses imposants sourcils comme un humain. Source : *Galeries d'images de La Belle et le Clochard* (2006) [DVD], Walt Disney Studios Home Entertainment



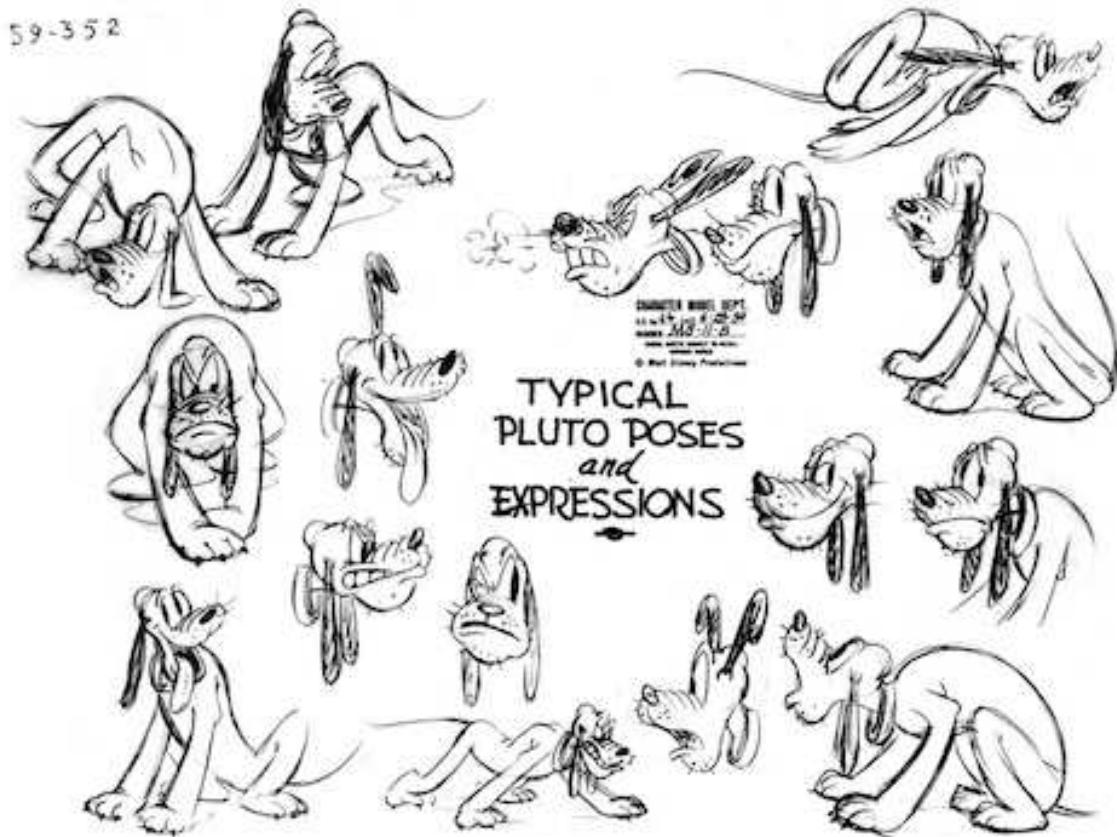
Pour s'aider dans la représentation d'une émotion humaine, l'animateur a recours à différentes astuces. L'idéal est d'observer le doubleur qui joue la scène pendant l'enregistrement de la bande-sonore, avec l'avantage de suivre à la fois les mouvements de la bouche lors du phrasé, mais aussi les expressions faciales naturelles de l'acteur. Si les enregistrements vidéos du doublage ne sont pas disponibles, l'animateur peut-être amené à jouer lui-même la scène, devant un miroir, et à dessiner son personnage comme un autoportrait. Ensuite, tout est question d'équilibre pour décider de la limite à l'interférence humaine dans le corps animal : « Il n'y a pas de règle, vous devez sans cesse redessiner jusqu'à ce que l'émotion que vous voulez représenter soit saisie dans le dessin » confie Randy Cartwright<sup>34</sup>.

L'univers des cartoons est propice à toutes les extravagances imaginables. La queue et les oreilles de Pluto auraient presque leur volonté propre : quand Pluto est tétonisé par la surprise ou la peur, elles se dressent comme des antennes (Figure 129). La bouche est large et ornée de grosses dents carrées parfaitement alignées pour un sourire ou un grognement parfaitement improbables. En ce sens, l'art du cartoon est intimement lié à celui de la caricature.

<sup>34</sup> Propos personnellement recueillis auprès de Randy Cartwright.

**Figure 129 : LES EXPRESSIONS EXTRAVAGANTES DU CHIEN DE CARTOON**

Model-sheet de Pluto, Walt Disney Animation Studios, 1934.



## 2.3. LE CHIEN NUMÉRIQUE : DE NOUVEAUX DÉFIS

L'arrivée de l'animation CGI (« Computed Generated Imagery ») bouleverse la manière de représenter l'animal : le crayon laisse place à la souris, la pile de papiers à un logiciel informatique. En jouant sur les volumes et les textures, les images de synthèse font un pas de plus vers la réalité, un pas que l'animation traditionnelle ne peut franchir. Le principe de base reste le même : s'instruire du vivant pour fidéliser sa représentation. Ainsi, tous les acquis de l'animation traditionnelle restent valables. Mais de nouveaux paramètres rentrent en jeu lors du passage à la trois-dimensions : l'exactitude de la représentation des volumes et peut-être le plus grand défi de l'animation CGI, la représentation de la fourrure.

### 2.3.1. Modeling et rigging

Lors de la production d'une œuvre assistée par ordinateur, la première étape est de construire les modèles informatiques de chaque personnage et élément de décors. Comme dans n'importe quelle autre production animée, le design des personnages a été auparavant longuement étudié sur le papier. Ensuite, le personnage prend vie sous la forme d'un maillage numérique rudimentaire, en modélisant d'abord une armature primaire qui structure

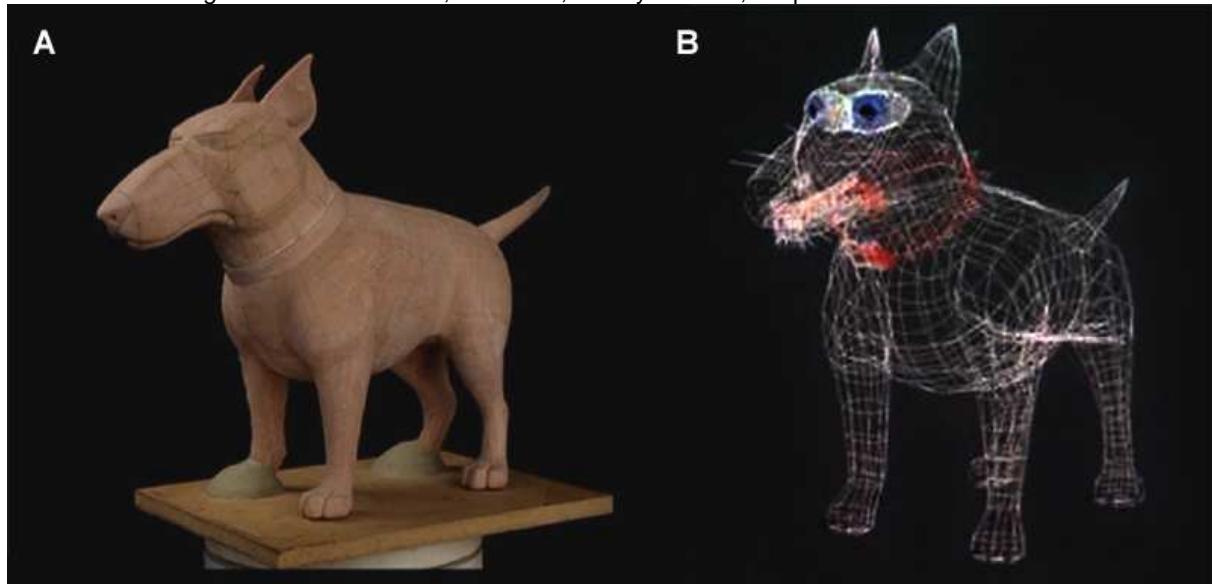
les dessins originaux selon une géométrie simple, comme un squelette. Le logiciel informatique le plus utilisé dans l'industrie du cinéma est Maya®, mais les plus gros studios, comme Pixar, développent leur propre logiciel. La structure est complétée par des volumes basiques, composés de segments et de faces. Pour s'aider dans ce premier travail de *modeling*, les modélisateurs ont parfois recours à des statues d'argile préalablement sculptées, afin d'avoir une idée des volumes réels et du rendu du personnage dans l'espace (un procédé également utilisé dans le cinéma d'animation traditionnel). En gravant sur la surface de ces sculptures le futur maillage informatique, les modélisateurs peuvent enregistrer numériquement les points d'intersection de chaque segment tracé, permettant d'adapter directement ce maillage d'argile en maillage numérique sur l'ordinateur (Figure 130.A), chaque point « physique » étant associé « numériquement » à une coordonnée de longueur, largeur et profondeur.

L'étape suivante est celle du *rigging*, qui installe sur le squelette numérique les points de contrôle de l'animateur, appelés « variables articulées » ou « avars ». Les superviseurs techniques de chaque personnage évaluent ainsi le modèle 3D livré par le département de modélisation et déterminent comment ce personnage devra bouger, où les os, les muscles et la graisse se placent sous sa peau afin de fournir à l'animateur les points de contrôle nécessaires. Tel un marionnettiste, l'animateur peut enfin contrôler chaque partie du maillage pour créer les séquences principales du mouvement, enregistrées une à une par l'ordinateur, suivant le même principe que l'animation en stop-motion. Le logiciel crée ensuite automatiquement les segments intermédiaires, que l'animateur peut ajuster à sa convenance si nécessaire.

Le chien Scud est par exemple l'un des deux mille modèles créés pour *Toy Story* (1995), le premier long-métrage d'animation CGI de l'histoire du cinéma. À l'époque d'une animation numérique encore juvénile, la modélisation et l'animation de Scud se sont révélées bien audacieuses : « D'abord il est très râblé, il faut donc qu'il soit tout en muscles. En plus, il est très actif, il faut donc le voir respirer profondément : ses côtes se dilatent et se contractent. Ses hanches doivent être articulées de façon que son pas de course fasse vrai lorsqu'il poursuit un adversaire » explique Eben Ostby, ingénieur en animation chez Pixar Animation Studios [37]. Ainsi, Scud est constitué de 178 variables articulées (Figure 130.B), dont les trois quarts ont réellement été utilisées pour l'animation du personnage. « Les animateurs ont en revanche usé généreusement des variables de l'estomac, de la queue (qui remue), des pattes (articulées), de la tête et des mâchoires (pour que la peau se plisse). Scud a l'habitude de gratter, toutes les parties de son corps devaient pouvoir se déformer » (Lasseter et Daly, 2009).

**Figure 130 : MODÉLISATION NUMÉRIQUE DE SCUD**

**A** : Sculpture du chien Scud, *Galerie d'images de Toy Story (DVD Collector)*, Walt Disney Studios Home Entertainment, 2005. **B** : Maillage numérique de Scud. Source : LASSETER J., DALY S. (2009) *Toy Story : The Art and Making of the Animated Film*, New York, Disney Editions, 128p.



Vingt ans après, le principe de base est le même, mais la technique a grandement évolué, donnant naissance à des marionnettes informatiques extrêmement complexes, comme en témoigne David Komorowski, *rigging lead* et *technical lead animator* sur le personnage de Volt : « Volt a présenté de nombreux défis au département de *rigging* puisque les personnages numériques que nous avions animés précédemment étaient en grande majorité des bipèdes. [...]. L'une des grandes différences entre le *rig* de Volt et celui d'un humain repose sur ses quatre pattes. Chez un personnage humain, je positionne la main et le reste du bras se déplie pour suivre la main là où elle a été placée. Cela peut être aussi conçu de sorte que la main ou le pied reste en place, on bouge les épaules ou les hanches, puis le membre se replie au niveau des articulations pour maintenir sa bonne longueur. Chez un humain cela peut être fait très facilement parce que l'épaule est à un endroit et la main à un autre, l'ordinateur a juste besoin de comprendre où le coude va. Nous ajoutons également des points de contrôle pour que l'animateur puisse guider là où le coude doit aller tout en maintenant la longueur du bras. Sur un membre de chien tout ça est beaucoup plus difficile puisque grossièrement, un chien se promène sur ses orteils, il y a donc deux points ou « coudes » qui doivent être figurés entre l'épaule et les doigts. L'ordinateur calcule une réponse qu'il pense correcte, mais nécessite en plus un regard esthétique de l'artiste. [...]. L'autre grande différence est qu'un chien équilibre sa masse sur quatre membres, donc les quatre pattes doivent agir correctement lorsque l'animateur modifie son centre de gravité. Nous ajoutons également des points de contrôle spéciaux pour faciliter l'écartement des orteils lorsqu'ils se posent sur le sol. L'omoplate d'un chien fonctionne aussi très différemment par rapport aux humains et nos supérieurs voulaient vraiment les voir bouger en rythme contre la cage thoracique pendant que Volt marchait. »<sup>35</sup>.

Des détails peu pertinents pour l'animation traditionnelle deviennent ainsi d'importance considérable pour l'animation en CGI. À propos de Luiz, le bouledogue du film des Blue Sky Studios *Rio* (2011), l'un des *lead animators* du personnage explique : « Il est super énergique, ce qui s'est révélé être l'un des plus gros challenges pour le garder réaliste. Quand

<sup>35</sup> Propos personnellement recueillis auprès de David Komorowski.

vous animez un personnage en images de synthèses, vous essayez toujours de le garder réaliste et vivant, et le défi sera d'autant plus important que le personnage est gros et charnu. Ajoutez une hyperactivité et de l'énergie au mélange, et vous aurez fort à faire ! Ce qui caractérise le bouledogue est toute cette peau excédentaire qui glousse et qui s'agit, et c'est une chose à laquelle on devait faire particulièrement attention lors de l'animation. Il nous fallait garder son côté charnu tout en conservant son naturel et son réalisme. Nous avons réussi cela en découplant tous ses mouvements, ainsi qu'en fondant ses principales lignes graphiques avec la silhouette du personnage, surtout au visage, tout en s'efforçant de le garder « on-model ». L'équipe de rigging a fait un super travail en nous donnant tous les points de contrôle dont nous avions besoin pour être en mesure de réaliser tout ça. Nous nous sommes assurés que nous pouvions contrôler les principales masses, ainsi que chaque lambeau de peau de manière individuelle, comme les bajoues. Je me suis aussi beaucoup inspiré de l'animation traditionnelle. Je voulais transposer ses « incohérences » à l'animation CGI et donner à Luiz cette sensation réaliste »<sup>36</sup>.

### 2.3.2. Surfacing et Texturing

L'étape de *surfacing* suit celle de l'animation. En effet, les animateurs ont travaillé avec des modèles lisses et uniformes, il faut donc leur ajouter de la couleur et de la texture. Un processus long et minutieux, en particulier en ce qui concerne les personnages à fourrure comme les chiens. « Même si nos personnages sont des caricatures de la réalité, dans un monde animé en CGI, les textures et les objets de cet univers doivent sembler réels. Cela inclue la fourrure [...]. La fourrure est toujours un gros challenge. À l'époque de la création de Volt, la technologie est devenue encore plus avancée. Mais même avec une technologie plus avancée, vous devez demander à l'ordinateur de représenter des centaines de touffes de poils sur chaque personnage. Cela demande beaucoup de temps » explique Byron Howard<sup>37</sup>. Et Pierre Coffin, réalisateur de la saga ***Moi, Moche et Méchant***, de compléter : « Textures et poils ne sont plus aujourd'hui des défis. On sait comment faire, il suffit d'avoir maintenant de la puissance de calcul »<sup>38</sup>. Une puissance de calcul dont ne disposaient pas les artistes de chez Pixar lors de la production de ***Toy Story*** il y a vingt ans. Les programmes de texturing, également appelés « shaders », se sont perfectionnés avec le temps et le talent combiné d'artistes, ingénieurs informatiques et mathématiciens, afin de modéliser des millions de poils et de les animer en fonction de la gravité et du mouvement de leur propriétaire (Figure 131).

**Figure 131 : ÉVOLUTION DE LA REPRÉSENTATION DE LA FOURRURE CANINE**

A : Fourrure de Scud dans ***Toy Story*** (1995) B : Fourrure de Razmotte dans ***Toy Story 2*** (1999), C : Fourrure de Doug dans ***Là-Haut*** (2009). Pixar Animation Studios.



<sup>36</sup> Source : Animschool Blog, <http://www.animschoolblog.com> (7 mai 2013)

<sup>37</sup> Propos personnellement recueillis auprès de Byron Howard.

<sup>38</sup> Propos personnellement recueillis auprès de Pierre Coffin.

## 2.4. AU-DELÀ DU RÉEL : CES CHIENS IMAGINAIRES

L'une des forces du cinéma d'animation est de pouvoir construire des mondes totalement imaginaires et de les peupler de personnages autant fantaisistes. Dès les premiers cartoons du début du XX<sup>ème</sup> siècle, la réalité esthétique du chien est malmenée, cartes par défaut technique, mais aussi par volonté artistique. Ainsi se mêlent au sein de l'histoire du cinéma d'animation des personnages très réalistes et des chiens complètement improbables (au-delà de l'anthropomorphisme déjà étudié en première partie).

Le chien imaginaire peut-être celui qui ne se rattache graphiquement à aucune race. C'est bien sûr la caractéristique intrinsèque de nombreux personnages anthropomorphiques de cartoon, mais elle peut aussi concerner des chiens non humanisés. Pour Kyle (Marcel en version française), le chien de Gru dans *Moi, Moche et Méchant* (2010) de Pierre Coffin et Chris Renaud, les artistes d'Illumination Entertainment ont choisi de représenter une race totalement imaginaire, audacieux mélange de bouledogue et piranha (Figure 132) : « Il a toujours été question que Gru ait une créature de compagnie. Eric Guillon, le directeur artistique du film, a imaginé une boule de poils avec des yeux [...]. Kyle ne ressemble à aucun chien connu : il se devait d'être graphique avant tout. D'où l'idée de cette boule de poil informe, qui n'a du chien que ses grognements et ses attitudes. Une créature indéfinissable nous permettait plus de liberté au niveau des gags » se rappelle Pierre Coffin<sup>39</sup>.



**Figure 132 : KYLE DANS MOI, MOCHE ET MÉCHANT**

Extrait de *Moi, Moche et Méchant* (2010) de Pierre Coffin et Chris Renaud. Illumination Entertainment / Universal Pictures.

En s'invitant dans des mondes aussi éloignés que la préhistoire ou même d'autres planètes, la démarche est propice à toutes les extravagances, dont les échos canins n'ont plus rien de graphique. Ainsi, dans le film éponyme, Douglas est le compagnon préhistorique de la famille Croods et semble visuellement né de l'union d'un chien, d'une moufette et d'un alligator (Figure 133.A). Pourtant, on y reconnaît toutes les attitudes d'un vrai chien : Douglas aboie, joue à la balle, remue la queue lorsqu'il est content... Ce « crocopup » aurait pu aussi bien venir d'une autre planète, comme K-9, le chien fidèle de Marvin le Martien dans la galerie des Looney Tunes et dont le nom anglais fait phonétiquement référence à ses origines canines. K-9 apparaît pour la première fois dans le cartoon *Haredevil Hare* (1948), réalisé par Chuck Jones. Graphiquement, K-9 rappelle beaucoup Pluto, mais s'éloigne des codes des chiens terriens avec son pelage vert et sa truffe rouge (Figure 133.B). Dans le film d'animation anglo-espagnol *Planète 51* (2009) de Jorge Blanco, le chien Ripley rend

<sup>39</sup> Propos personnellement recueillis auprès de Pierre Coffin.

hommage à la célèbre saga cinématographique *Alien* et partage avec le xénomorphe les qualités détersives de ses excréptions corporelles (Figure 133.C).

### Figure 133 : QUELQUES CHIENS IMAGINAIRES

**A** : Douglas et son maître Thunk dans *Les Croods* (2013), Dreamworks Animation Studios, **B** : K-9 et son maître Marvin dans le cartoon des Looney Tunes *Haredevil Hare* (1948), Warner Bros. Cartoons, **C** : Ripley dans *Planète 51* (2009), Ilion Animation Studios



Il est intéressant de constater que le travail de l'animateur est proche de celui d'un biologiste animalier. Bien sûr, la précision n'a pas une exigence scientifique car la vision artistique est prioritaire, mais la rigueur des recherches anatomiques, dynamiques et comportementales de certaines productions ne peuvent qu'impressionner, avec des outils qui sonneront comme familiers à tous ceux qui étudient et travaillent quotidiennement avec les chiens. Une entreprise nécessaire pour offrir au public, toujours plus exigeant, une vision réaliste des canidés.

**TROISIÈME PARTIE**

**LE CHIEN ANIMÉ :**

**UNE IMAGE ET UN SYMBOLE**



Par ses intrigues et ses personnages, le cinéma est une fenêtre ouverte sur notre société, même s'il s'invite dans une galaxie lointaine ou vingt-mille lieues sous les mers. En particulier parce qu'il rassemble toute la famille, le cinéma d'animation aime les stéréotypes, et construit sa vision autour d'images symboliques auxquels les plus jeunes spectateurs peuvent se rattacher, tout en proposant, pour les films les plus qualitatifs, plusieurs degrés de lecture. Après avoir étudié la représentation graphique du chien, quelle est sa représentation symbolique au sein de l'industrie animée ?

### **3.1. UN MEMBRE DE LA FAMILLE**

#### **3.1.1. Le fidèle compagnon**

Le chien est sans doute le premier animal à avoir été domestiqué par l'homme, depuis plusieurs dizaines de milliers d'années. Rien d'étonnant à le voir partager à ses côtés ses aventures cinématographiques, plus que tout autre animal domestique. Le meilleur ami de l'homme est fidèle à son image dans le cinéma d'animation qui associe dès l'ère muette le chien à de jeunes garçons auxquels le public peut s'identifier, en témoignent les duos formés par Fido et Bobby Bumps (1915), Weakheart et Dinky Doodle (1924), ou encore Yippie et Scrappy (1931) alors que le chat évolue à la même période dans des aventures solitaires. Une union qui concerne par la suite des personnages adultes, comme Fitz et Koko le Clown (1925), ou Bimbo et Betty Boop (1932).

En plein âge d'or de l'animal anthropomorphique, les grandes stars animées des années 30 sont systématiquement associées à un compagnon canin, généralement non-anthropomorphique. La tradition est brillamment lancée par Mickey Mouse et son fidèle Pluto (1931) (Figure 134.A) et suivie par Bosko et Bruno (1932), Oswald le lapin et Elmer le Grand Danois (1935), Betty Boop et Pudgy (1935), ou Porky Pig et Charlie Dog (1941) (Figure 134.B). Une association qui inaugure une place de parfait « aide du héros » pour le chien, largement développée par la suite dans les longs-métrages. L'animation moderne n'oublie pas de former des binômes célèbres, comme Wallace et Gromit (Figure 134.C) ou plus récemment Sherman et Mr Peabody.

Figure 134 : CHIEN ET PROPRIÉTAIRE : DE CÉLÈBRES BINÔMES



A : Mickey Mouse et Pluto dans *Le Voyage de Mickey* (1940) de Clyde Geronimi, Walt Disney Animation Studios, B : Porky Pig et Charlie Dog dans *Awful Orphan* (1949) de Chuck Jones, Warner Bros. Cartoons C : Wallace et Gromit dans *Wallace et Gromit : Le Mystère du Lapin-Garou* (2005) de Nick Park, Aardman Animations.

La symbiose chien-propriétaire est parfois si marquée qu'elle en a des répercussions visuelles. Ne dit-on pas tel maître tel chien ? C'est en tout cas un dicton que les réalisateurs de *Les 101 Dalmatiens* (1961) ont pris au pied de la lettre dans la scène d'ouverture du film. Pongo est à la fenêtre et recherche la femelle idéale. Les chiennes qui défilent dans la rue sont à l'exacte image de leur propriétaire, jusqu'à parfaitement synchroniser leurs pas. L'allure délurée du lévrier afghan ne pouvait aller qu'avec une artiste. Le carlin est associé à une femme ronde et courte sur pattes. La femelle caniche est aussi sophistiquée que sa propriétaire (Figure 135). Dans *Pocahontas, une Légende Indienne* (1995), la complicité entre le carlin Percy et le Gouverneur Ratcliff est telle que le premier est habillé comme le second. Dans *Toy Story* (1995), le bull terrier Scud peut être considéré comme l'incarnation canine du jeune Sid, et malmène les jouets avec autant de ferveur que son affreux propriétaire.



Figure 135 : LE CHIEN À L'IMAGE DE SON PROPRIÉTAIRE

Extrait de *Les 101 Dalmatiens* (1961) de Clyde Geronimi, Wolfgang Reitherman et Hamilton Luske. Walt Disney Animation Studios. Les premières minutes du film s'amusent avec le mimétisme qui peut exister entre un chien et son propriétaire. Coco le caniche est le parfait reflet de sa maîtresse.

Avec sa place de choix aux côtés du héros, le chien est l'outil de l'expression des sentiments du personnage principal et porte l'image de ses émotions. Lorsque Jack Skellington formule en chanson sa douce mélancolie dans *L'Etrange Noël de Monsieur Jack* (1993), le chien Zero est le direct récepteur de ses plaintes (Figure 136). Le saint-hubert Pataud porte la même oreille attentive aux malheurs de Cendrillon dans le film

éponyme de Walt Disney et, dernier souvenir de son père décédé, est un soutien de poids dans la maison Tremaine.



**Figure 136 : LE CHIEN CONFIDENT**

Extrait de *L'Étrange Noël de Monsieur Jack* (1993), de Henry Selick. Walt Disney Pictures. Avec son oreille attentive qui ne juge jamais, le chien est le confident et un soutien fort pour le héros.

Quelle est la place du chien dans le cercle de la famille ? Alors qu'il favorise les binômes animal/maître, le cinéma d'animation représente peu le chien au cœur d'une structure familiale. C'est néanmoins une question de fond dans le chef-d'œuvre des studios Disney, *La Belle et le Clochard* (1955). À l'arrivée du bébé, Lady craint de passer au second plan dans la vie de ses propriétaires, elle qui était jusqu'alors l'enfant chérie du couple. Un sentiment d'exclusion faussement amplifié par le Clochard. Lors de la séquence de la berceuse, le spectateur comprend qu'il n'en est rien, et que chacun peut exister pacifiquement dans la hiérarchie familiale, Lady se voyant confier un rôle de protecteur envers l'enfant. L'ouverture est telle qu'à la fin du film, le Clochard est invité à rejoindre lui aussi la famille (Figure 137). Dans *Les 101 Dalmatiens* (1961), Roger et Anita n'hésitent pas à accueillir les quatre-vingt dix neufs chiots kidnappés par Cruella. À la fin de *Charlie, mon Héros* (1989), Gratouille trouve également une famille, auprès de la jeune Anne-Marie. L'appartenance à un foyer est classiquement symbolisée par le collier et la médaille.

**Figure 137 : LE CHIEN DANS LE CERCLE FAMILIAL**

Photo de famille à la fin de *La Belle et le Clochard* (1955), de Clyde Geronimi, Wilfred Jackson et Hamilton Luske. Walt Disney Animation Studios. Le chien est, auprès de l'enfant, un membre officiel de la famille.



### 3.1.2. La niche... *home sweet home*

Indispensable à la panoplie du parfait chien, nous n'oublierons pas d'évoquer la fameuse niche. Comme le collier et la médaille, la niche est un symbole de l'appartenance à un foyer et permet de placer le chien comme un locataire permanent de l'habitation. La représentation graphique de la niche fait preuve d'une exceptionnelle constance dans les productions animées, avec sa forme de petite maison, ses murs de planches de bois, sa porte arrondie et le nom de son occupant au dessus de l'entrée (Figure 138).



**Figure 138 : LA NICHE**

Extrait du cartoon de Mickey Mouse ***Mickey's Kangaroo*** (1935) de David Hand. Walt Disney Animation Studios. Mickey achève la nouvelle niche de son chien Pluto.

### 3.1.3. Les activités du chien de dessin-animé

Parmi les activités stéréotypes du chien, le parfait compagnon se doit d'apporter le journal du matin à son propriétaire, de préférence en bon état. Dans le court-métrage ***Pluto Majordome*** (1941) de Clyde Geronimi, Mickey confie à Pluto une pièce de monnaie afin qu'il lui achète la publication du jour, mais le chemin sera semé d'embûches et de tentations jusqu'au distributeur. Dans ***La Belle et le Clochard*** (1955), Lady sait également rapporter le journal laissé dans le jardin par le facteur, bien qu'étant passé entre les dents du cocker, il n'en subsiste au final qu'une piteuse relique (Figure 139).



**Figure 139 : LE CHIEN ET LE JOURNAL DU MATIN**

Lady rapporte le journal dans ***La Belle et le Clochard*** (1955), de Clyde Geronimi, Wilfred Jackson et Hamilton Luske. Walt Disney Animation Studios.

Le cinéma d'animation n'oublie pas de représenter le plus grand plaisir du chien : jouer à la balle. Une séquence de jeu avec le propriétaire ou un autre chien permet d'illustrer les liens affectifs qui unissent les deux personnages, tandis que l'image du chien qui s'amuse seul est souvent utilisée pour introduire un passage comique dans le film. Avec leur besoin vital en gags, les cartoons y sont évidemment sensibles, en particulier dans plusieurs épisodes des *Pluto* jouant avec les quiproquos. Dans ***Le Camarade de Pluto*** (1941) de Norman Ferguson, le chien refuse de partager sa balle avec le bébé phoque qui s'amuse avec. Dans ***Pluto et l'Armadillo*** (1943) de Clyde Geronimi, Pluto confond son précieux jouet avec un tatou roulé en boulle. Dans ***Pluto et le Bourdon*** (1949) de Charles Nichols, c'est un distributeur de bonbons qui fait les frais de l'inattention du chien. Le pouvoir attractif de la fameuse « baballe » est aussi exploité avec humour dans les longs-métrages. Dans ***Volt, Star Malgré Lui*** (2008), les chiens de la fourrière prennent la boule du cochon d'inde Rhino pour un jouet. Dans ***Là-Haut*** (2009), l'attachant Doug tente une interaction ludique avec le vieux Carl en s'amusant des balles de tennis qui servent de roues à son déambulateur (Figure 140). Le ton peu enfin être plus grave, puisque c'est sa passion des balles qui causera la mort de Sparky dans ***Frankenweenie*** (2012).



**Figure 140 : LE CHIEN ET LA BALLE**

Doug veut jouer à la balle dans ***Là-Haut*** (2009) de Pete Docter et Bob Peterson. Pixar Animation Studios.

Autre objet chéri du chien, l'os, véritable trésor canin qu'il faut cacher et défendre comme un butin. En effet, dans les trames communes à de nombreux cartoons, l'os est LA ressource que deux protagonistes canins se déchirent, convoitée par le héros et gardée jalousement par un chien menaçant, classiquement un bouledogue. Le dessin même de l'os est typiquement caricatural (Figure 141).



**Figure 141 : LE CHIEN ET L'OS**

Dans le cartoon ***Pluto a des Envies*** (1940) de Jack Kinney, Pluto tente de subtiliser l'os de Butch le Bouledogue. Un os improbable, parfaitement bombé et symétrique, fidèle représentation de l'image que se fait le grand public d'un simple os. Walt Disney Animation Studios.

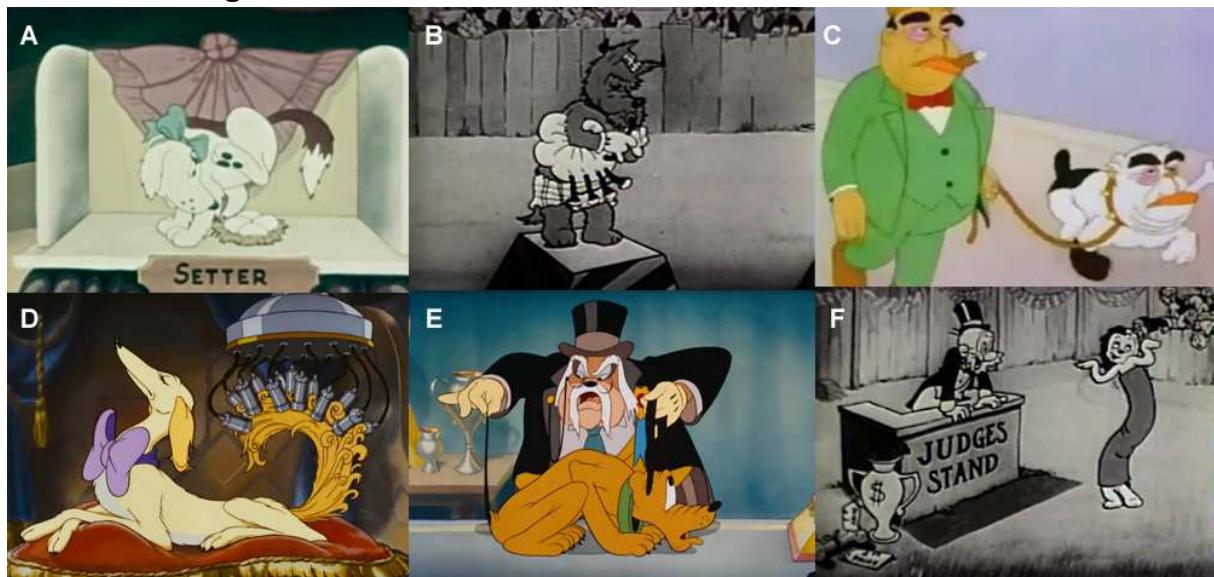
### 3.1.4. La bête de concours

Parce qu'ils proposent un univers propice aux gags les plus délirants en justifiant dans un même lieu la concentration de chiens graphiquement très différents, de nombreux cartoons se partagent le thème du concours canin. Tous les grands majors américains de l'âge d'or ont représenté à l'occasion d'un court-métrage l'univers des expositions canines : la Columbia avec le cartoon de Scrappy *Scrappy's Dog Show* (1934), Terrytoons avec le cartoon de Farmer al Falfa *Rolling Stones* (1936) puis le « one-shot » *The Dog Show* (1950), la Warner avec l'épisode des *Merrie Melodies Dog Daze* (1937), Disney avec le cartoon de Mickey Mouse *Mickey à l'Exposition Canine* (1939), la Paramount avec l'épisode de sa série hybride *Speaking of Animals At the Dog Show* (1942) et le cartoon de Little Lulu *The Dog Show-Off* (1948), jusqu'à Walter Lantz avec l'épisode de *Hickory, Dickory and Doc Pest of the Show* (1962).

La trame de tous ces cartoons est globalement similaire. Le héros introduit son chien très quelconque dans le concours, mais pour avoir une chance de gagner le prix, il devra en faire un chien extraordinaire. C'est que la concurrence est rude : chaque cartoon s'amuse avec les autres chiens de la compétition, en représentant de subtiles caricatures autour de races connues (le caniche français très apprêté sous fond sonore de marseillaise, le saint-bernard endormi avec baril d'alcool prêt à l'emploi ou déjà largement entamé...). Le nom des races est aussi source de gags, souvent repris d'un cartoon à l'autre : le spitz chique et crache du tabac (« *to spit* » = cracher), le setter couve des œufs (« *a sitter* » = une couveuse) (Figure 142.A), le berger tricote, le boxer combat sur un ring, le chien d'eau a peur de se mouiller, le chien nu du Mexique, couvert de son chapeau patriotique, arrache son dernier poil visible... Les métaphores se filent jusqu'à l'épreuve des talents qui joue autant avec les stéréotypes associés aux origines des races : le scottish terrier fait de la cornemuse (Figure 142.B) ou danse du celtique, le brazoï danse le kazatchock, le bouledogue anglais vente ses vertus en rythme dans un discours éloquent...

L'ensemble des races est présenté traditionnellement en ouverture de cartoon, à l'occasion d'un défilé ou d'un tour des box, en jouant sur le mimétisme visuel avec les propriétaires (Figure 142.C). Le décor peint est celui d'un milieu chic et très sélectif, où les animaux sont choyés comme dans un salon de beauté : dans *Mickey à l'Exposition Canine* (1939), brosses, mascaras, parfums et autres fers à boucler sont de mise (Figure 142.D). Quant au juge, il est représenté comme un homme intraitable sur la qualité des concurrents et devient donc l'antagoniste du héros (Figure 142.E), qu'il exclue du concours sans concession. Dans le cartoon *Rolling Stones* (1936), le rôle du juge est attribué au vieux Farmer al Falfa, les principaux protagonistes étant un binôme de chiots attirés par l'appât du gain. Pour tromper les juges, les chiens miteux ont recours à divers subterfuges et déguisements, qui enrichissent le comique de situation (Figure 142.F). Mais d'une manière plus ou moins glorieuse, les héros finissent toujours par obtenir la coupe !

Figure 142 : LA PRÉSENTATION DU CONCOURS CANIN



A : Extrait du cartoon de Little Lulu *The Dog Show-Off* (1948), Famous Studios, B et F : extrait du cartoon de Farmer al Falfa *Rolling Stones* (1936), Terrytoons Studios, C : extrait de la Merrie Melody *Dog Daze* (1937), Warner Bros. Cartoons, D et E : extraits du cartoon de Mickey Mouse *Mickey à l'Exposition Canine* (1939), Walt Disney Animation Studios.

### 3.1.5. Le sac à puces (et autres bobos)

Le cinéma d'animation véhicule l'image du chien parasité depuis que des canidés non-anthropomorphiques accompagnent les célèbres héros du dessin-animé. Dès les années 20, le *fleau* traumatisé la conscience collective, avec des références dans des épisodes de Bobby Bumps (*Bobby Bumps' Pup Gets The Flea-enza*, 1919) ou des Aesop's Film Fables (*The Dog and the Flea*, 1921).

Deux points de vue sont traditionnellement présentés. Lorsque la puce est au cœur du thème du cartoon, il s'agit du personnage principal, le chien n'étant qu'un faire-valoir anonyme, victime malheureuse des insectes piqueurs. La trame classiquement adoptée est celle de la puce en quête d'un nouvel hôte, comme dans les cartoons de la MGM *The Homeless Flea* (1940) et *What Price Fleedom* (1948) ou encore *A Horsefly Fleas* (1947) chez la Warner (Figure 143.A). Le grand public n'ayant généralement aucune représentation en tête de l'allure du véritable insecte, les artistes laissent libre cours à leur imagination, en proposant des puces anthropomorphiques parfaitement improbables (Figure 143.B).

Le second point de vue est celui du chien, et la puce n'est alors que le prétexte à un court gag pendant le cartoon, véhiculant l'image d'un canidé porteur chronique. Un mal qui concerne la plupart des héros canins, même le célèbre Pluto. Dans l'un de ses premiers courts-métrages, *Le Pique-Nique* (1930), la puce prouve au spectateur que Pluto est un « vrai » chien, et non pas un personnage anthropomorphique comme Mickey ou Minnie (Figure 143.C). Une justification qui sera reconduite dans le cartoon suivant, *La Chasse à l'Élan* (1931), avec un calque de la même séquence. L'idée sera reprise quelques mois plus

tard par les studios concurrents Warner et Columbia pour leurs chiens Bruno et Yippie. *La Belle et le Clochard* (1955) évoque la peur de l'animal parasité à travers les moqueries du Clochard : « Si tu te grattes gentiment le dos pour te détendre, on entendra 'Met le chien dehors il va donner des puces au bébé' ». Quelques œuvres récentes, comme *Charlie, mon Héros* (1989) ou *Princes et Princesses* (2000) illustrent également le parasitisme de nos compagnons.

**Figure 143 : LA PUCE, FLÉAU DU CHIEN DE DESSIN-ANIMÉ**



**A** : Homer la puce trouve un nouvel hôte dans le cartoon de la MGM *The Homeless Flea* (1940), de Rudolf Ising. **B** : Anthony Flea chevauchant son « horsefly » (= taon) dans l'épisode des Looney Tunes *A Horsefly Fleas* (1947) de Robert McKimson, Warner Bros. Cartoons. **C** : Pluto en proie aux puces dans *Le Pique-nique* (1930) de Burt Gillett, Walt Disney Animation Studios.

La pulicose est clairement l'affection canine la plus représentée par le cinéma d'animation. Mais d'autres maladies stéréotypes du chien comme la rage ou la peste font également quelques timides interventions. La première est illustrée dans *Fantastic Mr. Fox* (2009) sous les traits de Spitz, l'un des chiens de garde de Mr. Boggies (Figure 144.A). Dans le film, la maladie virale est chronique, et traitée avec un médicament fictif, le phenomoxylcarbobububytol. La seconde a une place privilégiée dans le film britannique *The Plague Dogs* (1982) où les héros canins, en fuite, sont soupçonnés d'être porteurs de la peste.

Parmi les autres maux dont souffre le chien animé, les traumatismes. L'image du plâtre est, il est vrai, parfaitement identifiable par le spectateur. Dans *Robin des Bois* (1973), le chien anthropomorphique Corniaud y cache ses dernières pièces (Figure 144.B). À la fin de *La Belle et le Clochard* (1955), César est terrassé par un accident de calèche mais heureusement, le vieux limier réapparaît à l'écran avec un gros bandage, signifiant au spectateur inquiet une simple blessure. Dans *Rox et Rouky* (1981), Chef est condamné au repos strict après avoir été percuté par un train. Sparky (*Frankenweenie*, 2012) et Bub (*L'Étrange Pouvoir de Norman*, 2012) sont tous deux décédés suite à un accident de la voie publique. Manchot et borgne, le carlin Ozzy n'a pas été épargné par la direction artistique d'*Epic : La Bataille du Royaume Secret* (2013) (Figure 144.C) : « Notre Ozzy est là depuis un moment si bien qu'il a été un peu amenuisé par la vie. Il lui manque deux morceaux et je crois que cela le rend plus attachant » explique Chris Wedge, le réalisateur du film (BENNETT T., 2013).

Figure 144 : PATHOLOGIE DU CHIEN DE DESSIN-ANIMÉ



**A** : Spitz est atteint de « rage chronique » dans *Fantastic Mr. Fox* (2009) de Wes Anderson, Indian Paintbrush. **B** : Corniaud souffre de son membre postérieur droit dans *Robin des Bois* (1973) de Wolfgang Reitherman, Walt Disney Animation Studios. **C** : Ozzy a perdu une patte et un œil dans *Epic : La Bataille du Royaume Secret* (2013) de Chris Wedge. Blue Sky Studios.

Nous n'oublierons pas de citer quelques maux bien actuels, comme l'obésité canine, illustrée par les deux bassets Ferdinand (*Tom & Jerry : Le Film*, 1992) et Bruno (*Les Triplettes de Belleville*, 2003), ou l'asthme, dont souffre le chien Hin (*Le Château Ambulant*, 2004).

### 3.1.6. Le deuil

Le cinéma d'animation apporte souvent aux enfants leur première confrontation au thème de la mort. Une entreprise didactique qui éveille les plus petits aux grandes étapes de la vie, une entreprise scénaristique qui engage le destin du héros vers une nouvelle direction, et une entreprise émotionnelle qui capte l'attention du spectateur.

La perte d'un animal de compagnie est une souffrance que beaucoup ont déjà expérimentée. Pourtant, Hollywood connaît des réticences à tuer les chiens, là où il n'a eu aucun scrupule à traumatiser des générations de spectateurs avec les morts de la mère de Bambi ou de Mufasa. Dans l'histoire originale du roman qui a inspiré *Rox et Rouky* (1981) le chien Chef est tué par un train lors d'une poursuite. À propos de ce passage, l'animateur Randy Cartwright se souvient : « Dans notre version, Chef devait mourir de la même manière à l'origine. Lorsque j'ai animé la séquence où Rouky découvre Chef sous le pont, le chien était en train de mourir donc je l'ai animé dans ce sens. Le président des studios Disney de l'époque a vu ma séquence et a pensé que ce serait trop choquant pour un film Disney donc il nous a demandé de seulement le blesser et non plus de le tuer »<sup>40</sup>. En effet, lors de la séquence suivante, nous retrouvons Chef, plâtre au pied mais bien vivant, alors que la mort du personnage semblait univoque. Randy Cartwright explique cette incompréhension : « J'ai commencé à réanimer la scène pour que l'on comprenne qu'il n'était que *sur le point* de mourir mais le réalisateur m'a arrêté et a refusé de m'accorder du temps pour retravailler la séquence. Il m'a seulement autorisé à ajouter Chef regardant Rouky à la fin de la scène mais on n'y fait pas attention parce que l'on regarde Rouky à ce moment là. Cela a toujours été une grande frustration pour moi parce qu'un simple travail de réanimation aurait fait le tout fonctionner comme cela aurait dû, nous laissant dans le doute sur la mort de Chef. Au lieu de ça le spectateur est dérouté parce qu'il meurt clairement devant ses yeux alors qu'il est étonnamment vivant plus tard dans le film »<sup>1</sup> (Figure 145). Un *twist* scénaristique déjà

<sup>40</sup> Propos personnellement recueillis auprès de Randy Cartwright.

employé trente ans plus tôt dans *La Belle et le Clochard* où, après qu'il a été percuté par le fourgon de la fourrière, le limier César réapparaît avec un simple plâtre à la patte.



**Figure 145 : LA MORT DE CHEF**

Extrait de *Rox et Rouky* (1981) de Ted Berman, Richard Rich et Art Stevens. Walt Disney Animation Studios. La mort supposée de Chef est un moment charnière du film, faisant passer Rouky de l'enfance à l'âge adulte et introduisant les nouveaux enjeux.

Lorsqu'il est assumé, le décès du chien est ainsi classiquement introduit dans une trame scénaristique qui conditionne son retour à l'écran et n'engage pas la terrible notion du « définitif ». C'est là tout l'enjeu du long-métrage de Tim Burton *Frankenweenie* (2012). Le bull terrier Sparky meurt écrasé par une voiture et son jeune maître Victor, incapable de faire son deuil, s'engage à le ramener parmi les vivants (Figure 146.A). Le thème du deuil avait déjà été rapidement exploré par Burton dans son précédent film en stop-motion, *Les Noces Funèbres* (2005) où le héros retrouve son chien d'enfance Scraps au royaume des morts. Dans *L'Étrange Pouvoir de Norman* (2012), le jeune héros met à profit sa capacité à voir les morts pour permettre à son meilleur ami et son chien décédé de se retrouver. Le thème de la mort est également au cœur du quatrième long-métrage de Don Bluth, *Charlie, Mon Héros* (1989), qui illustre la vie des chiens après la mort dans leur « paradis ». Ainsi à la fin du film, quand Charlie meurt « définitivement », le public n'est pas triste car il a compris que le ciel lui ouvrait ses portes pour une seconde vie. Plus rarement, le décès du chien peut être l'objet d'un gag. Dans le cartoon *La Chasse à l'Élan* (1931), Mickey pense avoir tué Pluto par mégarde au cours d'une partie de chasse et le chien, en véritable dramaturge, s'amuse de la situation (Figure 146.B).

**Figure 146 : DEUX REPRÉSENTATIONS DE LA MORT DU CHIEN**



**A** : une représentation triste de la mort dans *Frankenweenie* (2012) de Tim Burton, Walt Disney Pictures. La famille Frankenstein enterrer Sparky. **B** : une représentation comique de la mort dans le cartoon de Mickey Mouse, *La Chasse à l'Élan* (1931), de Burt Gillett. La lecture burlesque de la scène est matérialisée par la position totalement artificielle de Pluto.

## 3.2. UN GARDIEN

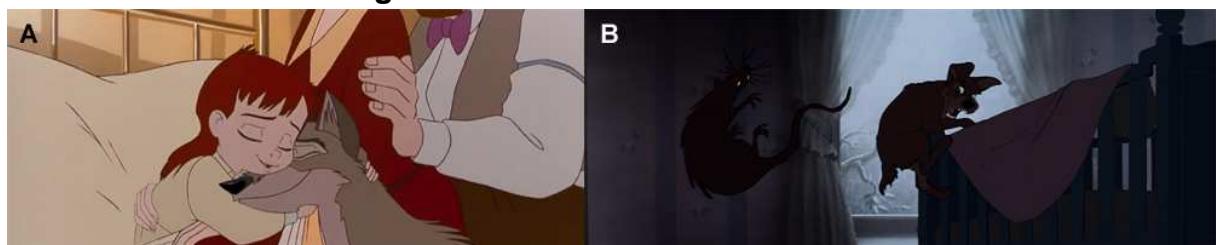
### 3.2.1. Le protecteur de l'homme

Depuis des décennies, les journaux rapportent des faits divers illustrant les actes de chiens héroïques. Des instants de bravoure repris par la littérature et le cinéma qui ont donné naissance à de célèbres chiens de fiction (Lassie, Rin Tin Tin, Benji, Old Yeller...), finissant d'attribuer au chien sa place de « meilleur ami de l'homme » dans l'inconscient collectif.

Une position de force pareillement soulignée par le cinéma d'animation, qui offre tout autant son lot de chiens braves et héroïques. En première ligne, Balto, le chien-loup des studios Amblimation, qui s'engage dans une course contre la mort pour sauver la vie d'une petite fille frappée par la diphtérie et condamnée par la pénurie de vaccins (Figure 147.A). Un scénario inspiré de l'histoire vraie du husky sibérien du même nom, devenu un héros national en Alaska suite à sa célèbre participation à la course du sérum de 1925. Chez les studios Disney, le « super-chien » Volt a pour mission de protéger la jeune Penny des griffes du diabolique Dr Calico dans sa série télévisée. Bien qu'il ait pris conscience de sa « normalité » à la fin du film, le chien trouve le courage de sauver sa maîtresse d'un incendie.

Le chien de dessin-animé peut se voir attribuer un rôle protecteur dans des occasions moins étincelantes mais tout aussi charmantes. Dans *Peter Pan* (1953), le saint-bernard Nana prend soin des enfants Darling, en rangeant leurs affaires, faisant leurs lits et préparant leur sirop. Dans *La Belle et le Clochard* (1955), les propriétaires de Lady confient à la chienne la garde de leur bébé pendant leur absence. À la fin du film, le Clochard combat le rat qui s'est infiltré dans la chambre de l'enfant (Figure 147.B). Dans *Poucelina* (1994), Hero est le chien de garde de la veuve et protecteur de la petite héroïne.

Figure 147 : LE CHIEN PROTECTEUR



**A** : Rosy et sa famille remercient Balto après qu'il a rapporté le vaccin antidiphtérique dans *Balto* (1995), réalisé par Simon Wells. Amblimation. **B** : Clochard chasse un rat du berceau du bébé dans *La Belle et le Clochard* (1955), de Clyde Geronimi, Wilfred Jackson et Hamilton Luske. Walt Disney Animation Studios

Un constat s'impose : les chiens fondamentalement « méchants » sont rares dans l'histoire du cinéma d'animation, contrairement au chat par exemple. Lorsque le chien fait

partie du camp du « vilain », il n'est en réalité que le faire-valoir d'un méchant humain plus puissant, comme les chiens de chasse de *Bambi* (1942), le chien Scud dans *Toy Story* (1995) ou les dobermans Roscoe et DeSoto dans *Oliver et Compagnie* (1988). L'exception venant des films à dominante canine, comme *Charlie, Mon Héros* (1989) ou *Balto* (1995), qui traduisent les notions de héros et de vilain dans le cadre d'une hiérarchie canine.

### 3.2.2. Le chien d'utilité

Cette image du chien héroïque s'est probablement construite avec l'utilisation du chien au travail. Le saint-bernard secouriste en montagne est d'ailleurs illustré dans de nombreux cartoons (voir « Focus 6 : Le SAINT-BERNARD dans le cinéma d'animation » p.51). Le chien policier est mis en scène dès 1914 avec la série animée *The Police Dog*. Quant au rôle du chien de garde, il est traditionnellement dévolu au rottweiler (voir « Focus 12 : Le DOBERMANN et le ROTTWEILER dans le cinéma d'animation » p.71), mais, avec le potentiel comique d'un gardiennage qui tourne mal, il peut également intéresser les grandes stars de cartoons. Dans la galerie des Looney Tunes, le chien de ferme Barnyard Dawg forme un duo célèbre avec Charlie le coq. Enfin, l'image du chien de guerre a été particulièrement exploitée lors de la seconde guerre mondiale. En effet, les célèbres personnages de dessins-animés participent à l'effort de guerre dans de nombreux courts-métrages de stratégie militaire et de propagande, dont la plupart sont aujourd'hui tenus au secret. Demeurent disponibles pour le grand public les cartoons plus légers, où il n'est plus question de prosélytisme mais du témoignage indirect du contexte historique de l'époque, parmi lesquels *La Mascotte de l'Armée* (1942) ou *Pluto Soldat* (1943) mettant en scène la star des studios Disney dans le décor d'un camp militaire (Figure 148).



**Figure 148 : LE CHIEN SOLDAT**

Extrait de *Pluto Soldat* (1943) de Clyde Geronimi. Walt Disney Animation Studios. Pluto participe à l'effort de guerre, ici dans un cartoon bon enfant : le chien doit garder une tour à canon, envahie par deux petits écureuils qui ont décidé d'en faire leur garde-manger.

### 3.2.3. Le gardien de troupeau

Parmi les rôles dévolus au chien d'utilité, la surveillance des troupeaux mérite un paragraphe à elle seule, tant elle a été plébiscitée par les cartoons des années 40-50, avant que le travail pastoral ait quasiment disparu. L'importance de la mission confiée offre des opportunités comiques évidentes pour un court-métrage d'animation, en plaçant le chien de

berger au cœur du triangle cocasse formé avec la proie et le prédateur (classiquement le mouton et le loup).

La Warner en a fait sa spécialité, en mettant en scène des personnages comme Sam Sheepdog, le berger de brie continuallement mis en compétition avec le loup Ralph Wolf. Les deux ennemis se confrontent dans sept cartoons entre 1953 et 1963, avec l'amusant concept que chacun se contente de faire son boulot, le pré étant leur lieu de travail commun, avec pointage et échanges agréables pendant les pauses. La rivalité entre le chien et le prédateur peinte par le cinéma d'animation est donc largement bon-enfant, le loup n'atteignant jamais son but malgré les délirants stratagèmes mis en places (Figure 149.A).

La relation du binôme antagoniste est encore plus burlesque lorsque le chien fait preuve d'une incompétence sans nom. C'est le parti pris par les studios Disney, qui introduisent au milieu des années 40 un nouvel adversaire à Pluto, le coyote Bent-Tail. Dans le court-métrage *La Légende du Rocher Coyote* (1945) de Charles A. Nichols, le narrateur ironise la conduite de Pluto : « Son sens des responsabilités lui avait appris à toujours rester en alerte, les yeux constamment sur le qui-vive, rien ni personne n'aurait pu tromper sa vigilance » (Figure 149.B). La combinaison sera reconduite quatre ans plus tard dans *Sheep Dog* (1949). L'image du chien maladroit en besogne a également été illustrée par Walter Lantz dans l'épisode des *Cartunes The Dog That Cried Wolf* (1953), inspiré de la célèbre fable d'Ésop, et dans le cartoon de Mighty Mouse *Crying Wolf* (1947). Même le célèbre Droopy s'est frotté au loup dans le cartoon *Sheep Wrecked* (1958).

Figure 149 : LE CHIEN BERGER



A : Extrait de la *Merrie Melody A Sheep in the Deep* (1962) de Chuck Jones et Maurice Noble. Warner Bros. Cartoons. B : Extrait du cartoon de Pluto *La Légende du Rocher Coyote* (1945) de Charles A. Nichols. Walt Disney Animation Studios.

### 3.3. UN CHASSEUR

Les qualités de pisteur de certaines races de chiens ne sont plus à prouver. Le cinéma d'animation ne manque pas de représenter le chien lors de parties de chasse, généralement accompagné de son maître. Peu de longs-métrages évoquent ce thème

difficile, car la tonalité sombre d'un tel sujet impose de sérieuses prises de risque dans la couleur narrative pour une œuvre destinée à un large public. C'est pourtant le choix qu'ont fait les studios Disney à deux reprises. Dans *Bambi* (1942), le chasseur impose un climat de terreur. Jamais visible à l'écran, il est matérialisé par les chiens de chasse qui font figures d'envoyés du diable. Le chasseur est aussi le méchant du film *Rox et Rouky* (1981), mais la cruauté de l'accompagnateur canin est largement plus nuancée, car elle intéresse l'un des héros et embrasse les notions de rivalité naturelle et de fidélité : c'est là tout l'enjeu du film.

Un sérieux dont n'ont pas à se soucier les cartoons, où la chasse est représentée avec frasque et humour. Bien sûr, il y a les classiques lapins, renards, ou canards, mais l'excentricité du monde de l'animation autorise la traque de gibiers plus pittoresques, comme le raton-laveur, l'élan ou la baleine. De la même manière que pour le gardiennage champêtre, l'idée communément admise est d'assister à une chasse totalement improbable et vouée à l'échec. Suivant le même type de schéma triangulaire, le trouble peut venir de l'incompétence du chasseur et/ou de son chien, ou de la malice de la proie.

La proie narguant le chasseur et son chien est une tradition chez la Warner Bros, et a donné naissance aux deux plus célèbres héros des *Looney Tunes*, Daffy Duck et Bugs Bunny. Daffy fait ses premiers pas au cinéma dans le cartoon *Porky's Duck Hunt* (1937) de Tex Avery et se moque de Porky et de son chien Jim, pourtant très appliqué (Figure 150.A). Dans *Daffy Duck Hunt* (1949) de Robert McKimson, chien et canard complotent ensemble pour berner le chasseur (Figure 150.B). Dans *Porky's Hare Hunt* (1938) de Ben Hardaway, un prototype de Bugs Bunny enrichie le concept de la proie malicieuse en se confrontant également à Porky et son chien. De nombreux chiens, dont le limier Willoughby (*The Heckling Hare*, 1941), chasseront sans succès l'arrogant lapin au cours de sa glorieuse carrière (Figure 150.C). Mais le lapin malin n'est pas l'adage de la Warner. Dans le hors-série de la MGM *Doggone Tired* (1949) de Tex Avery, un lapin s'efforce de rendre la nuit d'un chien infernale afin de le rendre inefficace à la chasse le lendemain.

**Figure 150 : LE CHIEN, LE CHASSEUR ET SA PROIE**



**A** : Extrait du cartoon des *Looney Tunes Porky's Duck Hunt* (1937) de Tex Avery. **B** : Extrait du cartoon des *Looney Tunes Daffy Duck Hunt* (1949) de Robert McKimson. **C** : Extrait de la *Merrie Melody The Heckling Hare* (1941) de Tex Avery. Warner Bros. Cartoons.

Les studios Disney évoquent également la chasse dans de nombreux cartoons, mais s'éloignent du parti pris de la Warner en s'intéressant davantage aux qualités intrinsèques du

chasseur et de son limier. Ainsi, dans *La Chasse au Canard* (1932), Mickey et Pluto se révèlent tout deux parfaitement incomptéents. Dans *Chien d'Arrêt* (1939), Mickey tente d'apprendre à Pluto à être un bon pointer, sans succès (Figure 151).



**Figure 151 : LE CHIEN D'ARRÊT**

Pluto, perturbé par les cailles qu'il est sensé chasser, tente de maintenir sa position d'arrêt dans le cartoon de Mickey Mouse *Chien d'Arrêt* (1939). Le corps est rigide, la patte avant en flexion, la queue droite suivant la ligne du dos, le museau pointé vers la cible. Walt Disney Animation Studios.

La représentation de la chasse au renard est particulièrement intéressante, car elle aborde un folklore très graphique, celui de la vénerie. La chasse à courre est ainsi évoquée dans plusieurs cartoons de l'âge d'or, de la *Silly Symphony The Fox Hunt* (1931) jusqu'à la *Merrie Melodie Foxy by Proxy* (1952), cet univers champêtre et bucolique étant très bien adapté aux séries musicales de l'époque. C'est aussi l'occasion pour les studios d'introduire quelques chiens récurrents, comme le limier Willoughby dans le cartoon de la Warner *Of Fox and Hounds* (1940), ou les deux chiots de la MGM dans la *Happy Harmony The Pups' Picnic* (1936). Mais ce sont bien souvent les traditionnels et anonymes foxhounds qui sont représentés, des chiens courants que Donald Duck a bien du mal à maîtriser dans le cartoon *La Chasse au Renard* (1938). Le potentiel populaire et visuel de la vénerie est tel qu'elle obtient, en outre, les faveurs d'une séquence animée dans le film acclamé des studios Disney *Mary Poppins* (1964) (Figure 152).



**Figure 152 : LA CHASSE À COURRE**

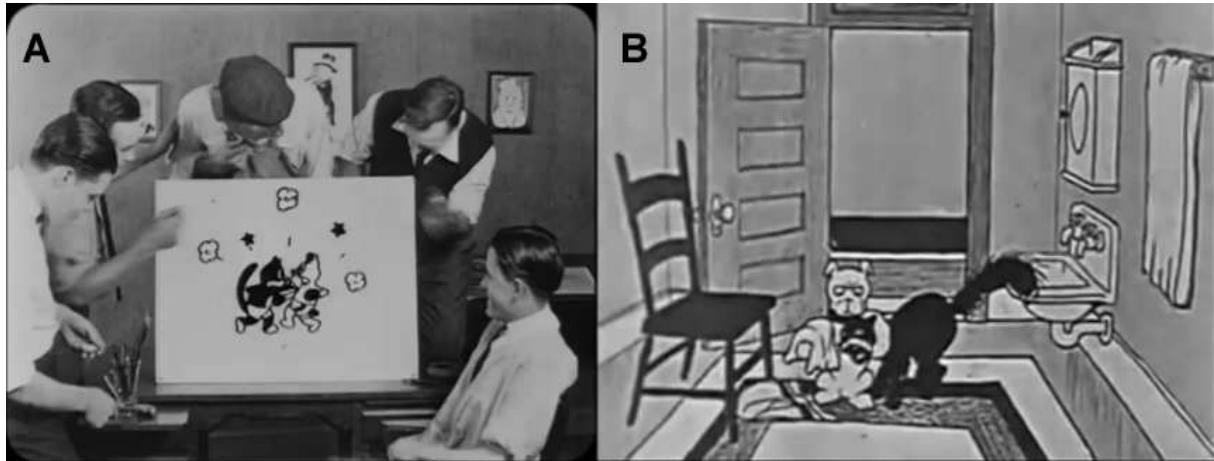
Le foxhound représenté à l'occasion d'une séquence de chasse à courre dans *Mary Poppins* (1964) de Robert Stevenson. Walt Disney Studios.

### 3.4. COMME CHIEN ET CHAT

Difficile de parler du chien sans évoquer son ennemi le plus fidèle, le chat. Une antipathie largement véhiculée par le cinéma d'animation, qui se plaît à opposer chien et chat dès le début du siècle dernier. Dès le premier épisode des *Alice's Comedies*, *Alice's*

**Wonderland** (1923), la guerre est déclarée avec chien et chat qui s'affrontent lors d'un combat de boxe (Figure 153.A). Six ans auparavant, chien et chat se battaient déjà dans la série *Bobby Bumps* (1917) (Figure 153.B). Une double rivalité à l'écran comme en coulisses, puisque le chien a tenté de s'imposer dans une industrie dominée par le chat pendant quinze ans.

**Figure 153 : LE CHAT, CE VIEIL ENNEMI**



**A** : Chien et chat s'affrontent sur le ring sous le regard des animateurs dans le cartoon *Alice's Wonderland* (1923) de Walt Disney. Laugh-O-Gram Studio. **B** : Fido tourmente le chat dans l'épisode de *Bobby Bumps Starts for School* (1917) de Earl Hurd, Bray Productions.

L'image dévolue au chat est finalement celle du fauteur de troubles, que le canidé tente de congédier. Dans les films de Walt Disney *Cendrillon* (1950) et *La Belle et le Clochard* (1955), le chat est vicieux et perfide, élaborant des plans pour nuire au chien (Figure 154). Dans le premier, Lucifer simule une agression de Pataud pour le faire punir. Dans le second, les siamois Si et Am détruisent le salon et font accuser Lady. Dans les deux films, le chat est le compagnon du méchant. De la même manière, le chat noir est le sbire du Dr. Calico, l'ennemi juré de Volt dans sa série télévisée.

**Figure 154 : PROVOCATION FÉLINE**

**A** : Lucifer provoque Pataud dans *Cendrillon* (1950) de Clyde Geronimi, Wilfred Jackson et Hamilton Luske, **B** : Si et Am dans *La Belle et le Clochard* (1955), de Clyde Geronimi, Wilfred Jackson et Hamilton Luske. Walt Disney Animation Studios.



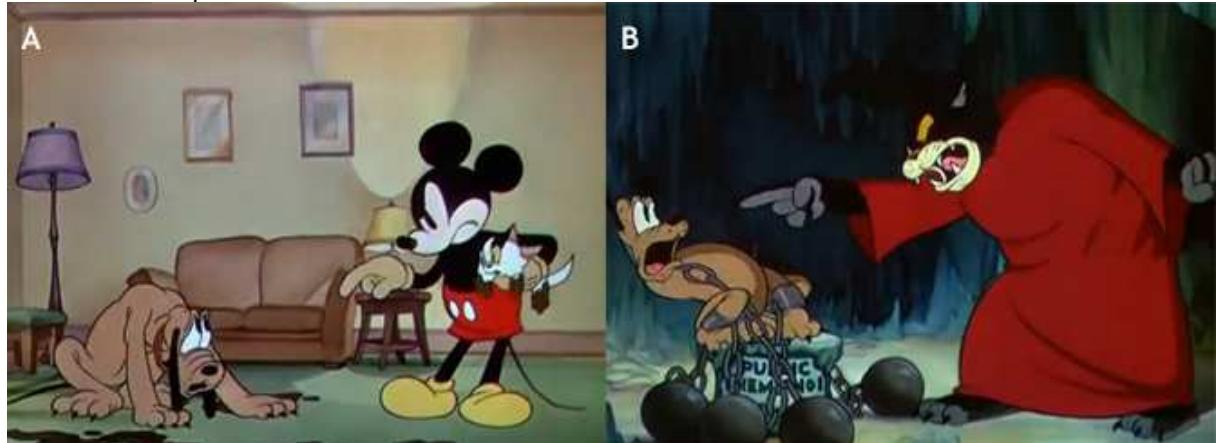
Évidemment, les cartoons s'amusent de cette rivalité et forment de savoureux binômes antagonistes. Traditionnellement, les batailles cano-félines sont responsables d'une anarchie

destructrice, une mine d'or visuelle pour les scénaristes. Chez Warner, le bouledogue Hector affronte Sylvestre depuis la *Merrie Melody Peck Up Your Troubles* (1945), le chat Claude tente de se débarrasser du jeune terrier Frisky dans trois cartoons *Two's a Crowd* (1950), *Terrier Stricken* (1952) et *No Barking* (1954), Spike et Chester coursent des chats dans les deux seuls cartoons de leur carrière *Tree for Two* (1952) et *Dr. Jerky's Hyde* (1954). La MGM introduit le bouledogue Spike dans *Dog Trouble* (1942) pour contrecarrer les plans du chat Tom. Quant à la star canine des studios Disney Pluto, elle se frotte au félin dans une douzaine de cartoons, dont le célèbre Figaro.

C'est peut-être chez le fidèle limier que nous trouvons les premiers signes d'une réconciliation. Les cartoons *Mickey et son Ami Pluto* (1933) et *Tends la Patte* (1941) illustrent le chien comme un être doué de conscience, surtout quand l'objet de la réflexion est un chaton particulièrement adorable, petit protégé du maître. Une conscience matérialisée par les fameuses représentations de l'ange et du démon miniatures. *Le Jour du Jugement de Pluto* (1935) propose une allégorie d'un cauchemar de Pluto qui, arrivé au jour du jugement dernier, se retrouve traduit devant un tribunal constitué des matous qu'il a jadis humiliés (Figure 155). Dans les trois cartoons, la bonne conscience finit par triompher et Pluto se réconcilie avec la gente féline.

**Figure 155 : DE LA RIVALITÉ AU REPENTIR**

Extraits du cartoon de Mickey Mouse *Le Jour du Jugement de Pluto* (1935), Walt Disney Animation Studios. A : Mickey réprimande Pluto pour avoir courré le chaton et détruit la moquette du salon. B : Lors du cauchemar qui suit la réprimande, Pluto est jugé pour ses crimes envers les chats, une démarche onirique de sa conscience.



### 3.5. LE CHIEN ET SES PEURS

Il y a bien Cruella d'Enfer, mais s'il fallait recourir à une affreuse femme à la chevelure bicolore et à la passion douteuse des fourrures animales pour chaque production en quête d'un enjeu dramatique, la diversité des scénarios serait bien maigre ! L'étude de la carrière cinématographique du chien permet d'identifier trois outils classiquement utilisés par les scénaristes pour traduire les peurs animales et matérialiser des dangers pour le héros canin : la perte du foyer, la fourrière et l'expérimentation animale.

### 3.5.1. La perte du foyer

Pour le chien représenté dans la douce et tendre chaleur d'une maison, la perte dudit foyer est une menace scénaristique intéressante. Ce n'est pas tant le regret du confort qui est soulignée, mais la distance physique et affective d'avec le propriétaire. Après que Pongo et Perdita ont retrouvé leurs chiots dans *Les 101 Dalmatiens* (1961), les deux chiens ne sont animés que par un objectif : retourner à la maison. Après Cruella, le monde extérieur est ainsi la deuxième menace du film, figurée par le décor d'une rude campagne anglaise en plein hiver (Figure 156).



**Figure 156 : LE RETOUR À LA MAISON**

Les 101 dalmatiens affrontent la fureur de l'hiver pour retrouver le chemin de la maison. Extrait de *Les 101 Dalmatiens* (1961) de Clyde Geronimi, Wolfgang Reitherman et Hamilton Luske. Walt Disney Animation Studios.

La perte du foyer permet de placer le chien dans un nouveau contexte environnemental, totalement inconnu du héros canin, menant aux traditionnelles évolutions de comportement et prise de conscience tant chères par le cinéma. Voilà le concept utilisé par les deux films *Homère, le Roi des Cabots* (1991) de la Warner et *Volt, Star Malgré Lui* (2009) des Walt Disney Animation Studios. Dans le premier, un chien de Las Vegas, bon vivant et privilégié, se retrouve perdu en pleine campagne et recueilli dans une ferme. Changement de décors radical ! Dans le second, la star canine d'un show télévisé se retrouve accidentellement perdue en plein New-York, à 4000 kilomètres de son Hollywood natal. Le film raconte le voyage de Volt, qui n'hésite pas à traverser les Etats-Unis pour retrouver sa maîtresse, évoquant une fois de plus le lien affectif qui unit homme et chien.

Chez les Looney Tunes, les cartoons de Charlie Dog abordent le schéma différemment : sans maître, le chien de la Warner n'a qu'un objectif, se trouver un propriétaire... mais la démarche est ici purement vénale !

### 3.5.2. La fourrière

La fourrière est un danger extrêmement classique dans les productions ayant le chien pour vedette. Dans l'univers des cartoons, la fourrière est caricaturalement diabolisée, évoquée par un agent armé de son traditionnel filet (ou fusil !) et facilement mis en déroute

par le héros, si bien qu'avec son ton résolument comique, la menace n'est jamais vraiment sérieuse. Dans les courts-métrages de Walt Disney *Chien Enragé* (1932) et *Le Mouton Devient Loup* (1937), le rôle de l'agent de la fourrière est dévolu à Pat Hibulaire, méchant inconditionnel des cartoons de Mickey Mouse (Figure 157.A). Dans un troisième court-métrage, *Un Enlèvement de Chien* (1934), Pat Hibulaire se livre à un trafic de chiens, un scénario qui rappelle un épisode des *Alice's Comedies* le précédent de dix ans, *Alice and the Dog Catcher* (1924), où un malhonnête officier de la fourrière attire les chiens tel le joueur de flûte de Hamelin pour les transformer en saucisse (Figure 157.B). Dans les deux *Merrie Melodies Prest-O Change-O* (1939) et *Cheese Chasers* (1951), la fourrière n'est évoquée que par un véhicule, illustrant la force représentative de cet attribut incontournable (Figure 157.C). Le long-métrage *Volt, Star Malgré Lui* (2008) se distingue par son illustration moderne de la fourrière, théâtre d'une scène d'évasion explosive.

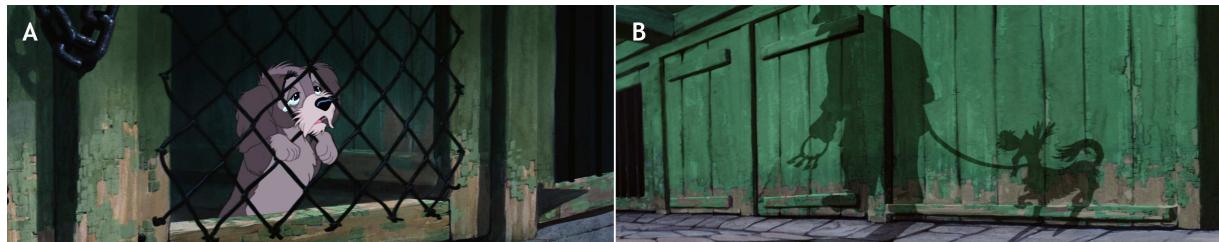
Figure 157 : L'AGENT DE LA FOURRIÈRE



**A** : Pat Hibulaire, agent de la fourrière dans *Le Mouton Devient Loup* (1937) de Ben Sharpsteen, Walt Disney Animation Studios. **B** : l'agent de la fourrière poursuit un chien dans *Alice and the Dog Catcher* (1924) de Walt Disney, Disney Brothers Studios. **C** : la casquette et la fourgonnette, attributs indispensables au parfait agent de la fourrière, extrait de la *Merrie Melodies Prest-O Change-O* (1939) de Chuck Jones, Warner Bros. Cartoons.

Aucune œuvre ne représente la fourrière aussi durement que *La Belle et le Clochard* (1955). En effet, peu de productions font entrer le spectateur dans l'enceinte même de la fourrière, un lieu dépeint comme abominable. Les images sont particulièrement saisissantes : décor sombre et lugubre, chiens en pleurs, complainte musicale des « prisonniers »... la fourrière est clairement un pénitencier canin (Figure 158.A). Les réalisateurs vont même plus loin, en évoquant ouvertement mais indirectement le sujet de l'euthanasie avec le chien Fred qui « part pour la grande balade », « là d'où l'on ne revient pas ». Comme pour adoucir cette évocation et éviter que le spectateur ne s'attache au chien, l'instant n'est illustré que par un jeu d'ombres sur le mur (Figure 158.B). Paradoxalement, l'employé de la fourrière qui libère Lady, contrairement au collecteur des rues qui reste le personnage bourru des cartoons, est représenté de façon sympathique et compatissante, et permet également d'adoucir la force dramatique du passage.

Figure 158 : LA FOURRIÈRE, UNE PRISON POUR CHIEN



Extraits de *La Belle et le Clochard* (1955), de Clyde Geronimi, Wilfred Jackson et Hamilton Luske. Walt Disney Animation Studios. **A** : un chien en pleurs prisonnier de la fourrière. **B** : Fred part pour la « grande balade » : une représentation du « couloir de la mort ».

### 3.5.3. L'expérimentation animale

Le thème de l'expérimentation animale est si difficile que peu de films d'animation l'abordent. Il n'intéresse ainsi que des œuvres aux tonalités déjà très sombres. Le National Institute of Mental Health (NIMH) est un véritable laboratoire américain de recherche médicale dont s'inspire le film de Don Bluth *Brisby et le Secret de NIMH* (1982), qui met en scène une société de rats intelligents échappés du laboratoire. Rats, lapins, singes et chiens font partie des espèces succinctement représentées lors d'une séquence de flashback (Figure 159.A). Bien que le laboratoire ait donné son nom au film, l'expérimentation animale n'est pas au cœur de l'intrigue, au contraire de *The Plague Dogs* (1982), sorti la même année. Le film britannique a pour personnages principaux deux chiens vivant dans un laboratoire de recherche, adepte de l'expérimentation animale et de la vivisection. Le labrador Rowf est régulièrement noyé avant d'être réanimé, et le fox terrier Snitter subit des expériences sur son cerveau (Figure 159.B). Les deux chiens s'évadent par l'incinérateur (encore jonché des restes de leurs prédecesseurs !) pour enfin échapper à cette torture.

Figure 159 : L'EXPÉRIMENTATION ANIMALE



**A** : les chiens de NIMH dans *Brisby et le Secret de NIMH* (1982) de Don Bluth. Sullivan Bluth Studios. **B** : une expérience menée sur Rowf dans *The Plague Dogs* (1982) de Martin Rosen, Nepenthe Productions.

L'image du chien de dessin-animé s'est construite à partir de la perception qu'en a le grand public, avec ses stéréotypes (l'os, la balle, la niche) mais aussi sa diversité (chien de compagnie, chien de garde, chien de berger...). Animal fidèle, protecteur, parfois héroïque, souvent utile, le chien animé prend de nombreuses valeurs mais suit toujours la même symbolique : celle du meilleur ami de l'homme.



# CONCLUSION

Quel autre animal que le chien peut se targuer d'une telle diversité dans le cinéma d'animation ? Par sa richesse intrinsèque, structurelle, graphique et comportementale, le chien est un personnage d'une étonnante complexité. Présent depuis les premiers balbutiements de l'art cinématographique, le chien a fait preuve d'une exceptionnelle longévité à l'écran. Son évolution est saisissante : d'abord simple personnage de cartoon anonyme, le chien a évolué en parfait « aide du héros », avant que l'industrie animée lui donne suffisamment de poids pour supporter la tête d'affiche de grandes productions, dont certaines sont aujourd'hui considérées comme des pièces maîtresses du cinéma. En parallèle, le cinéma a opéré une sélection plus intransigeante que la génétique, en plébiscitant des races graphiquement intéressantes comme le massif bouledogue et le fin lévrier, ou évocatrices d'une thématique comme le berger protecteur ou le saint-bernard secouriste.

La vision du chien par les professionnels du cinéma et de l'animation est intéressante, car elle fait se rencontrer deux fondements contradictoires. Le premier est la quête d'une représentation fidèle, imposée par le regard critique du spectateur et les avancées techniques de l'animation. La qualité d'une œuvre se distingue par la puissance de ses fondamentaux, qui présentent l'artiste comme un véritable biologiste et éthologiste. La richesse des recherches graphiques témoigne en ce sens d'un travail presque scientifique, complètement insoupçonné par le public. La quadrupédie par exemple sollicite une profonde adaptation pour des artistes classiquement habitués à la représentation humaine, si bien que le chien se traite comme un homme « à quatre pattes » en première intention. Le deuxième est le développement d'une démarche artistique, qui de fait s'éloigne de la réalité. La personnification est presque une formalité dans le cinéma d'animation, et prête au chien animé une palette d'attitudes et d'émotions peu communes au chien authentique. Bien qu'il puisse marcher, courir, sauter, manger comme un vrai chien, le chien animé n'est pas le chien réel, car il est le reflet de la représentation des hommes, avec ses stéréotypes, ses émotions anthropomorphiques et ses contraintes visuelles.

Pourrons-nous voir un jour l'étoile d'un chien animé sur le célèbre *Hollywood Walk of Fame* aux côtés de celles de Lassie, Rin Tin Tin ou Strongheart ? Mickey Mouse, Bugs Bunny, Donald Duck, Blanche Neige et Shrek ont déjà ouvert la voie.



# BIBLIOGRAPHIE

- ABBATE A. (2013) *in: Making-of : Des Maquettes en mouvement (Frankenweenie)* [Blu-ray], Walt Disney Studios Home Entertainment.
- AnimSchool Blog (mise à jour du 7 mai 2013), [en ligne] [<http://www.animschoolblog.com>] (consulté le 30/12/2013).
- AUZEL D. (1998). *Émile Reynaud et l'image s'anima*. Dreamland, 192p.
- BAREN C. (2003) *Making-of : D'une génération à l'autre (Rox et Rouky)* [DVD], Walt Disney Studios Home Entertainment.
- BARONE R. (1986). *Anatomie Comparée des Mammifères Domestiques – Tome 1 : Ostéologie*. 3<sup>e</sup> ed. Paris, Editions Vigot, 761p.
- BARONE R. (1989). *Anatomie Comparée des Mammifères Domestiques – Tome 2 : Arthrologie et myologie*. 3<sup>e</sup> ed. Paris, Editions Vigot, 986p.
- BARRIER M. (1999). *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age*. Oxford, Oxford University Press, 666p.
- BARRIER M. (2008). *The Animated Man: A Life of Walt Disney*, Los Angeles, University of California Press, 416p
- BECK J. (2005). *The Animated Movie Guide*, Chicago, Chicago Review Press, 384p
- BECK J., FRIEDWALD W. (1989). *Looney Tunes and Merrie Melodies: A Complete Illustrated Guide to the Warner Bros. Cartoons*. New York, Henry Holt and Company, 385p
- BECKERMAN H. (2003). *Animation: The Whole Story*, New York, Allworth Press, 336p.
- BENDAZZI G. (1991). *Cartoons, one hundred years of cinema animation*, Londres, John Libbey & Company Ltd, 704p.
- BENNETT T. (2013). *The Art of Epic*. Londres, Titan Books, 144p.
- BLOOM T., FRIEDMAN H. (2013). Classifying dogs' (*Canis familiaris*) facial expressions from photographs. *Behav Processes*, **96**, 1-10
- Box Office Mojo (Mise à jour quotidienne), [en ligne] [<http://www.boxofficemojo.com/>] (Consulté le 01/02/2014).
- BRAUN M., McCORMACK A., HEBERT S., HILL P. (2004). *Edward Muybridge : The Kingston Museum Bequest*, Hastings, The Projection Box, 159p
- Brevet du cinématographe (FR 245.032 du 13/02/1895 : *Appareil servant à l'obtention et à la vision des épreuves chronophotographiques*)
- British Pathe (mise à jour inconnue) *In : Programmes : Jerry the Troublesome Tyke* [en ligne] [[www.britishpathe.com](http://www.britishpathe.com)] (Consulté en 09/2013)
- CABARGA L. (1988), *The Fleischer Story*, Revised Edition. New York, Da Capo Press, 216p.
- CARTWRIGHT R. (2013-2014). Communication personnelle.
- CATTA VAZ M. (2008), *The Art of Bolt*. San Francisco, Chronicles Books, 159p.
- COFFIN P. (2014). Communication personnelle.
- CORNEVIN C. (1891). *Traité de zootechnie générale*, Paris, Librairie J.-B. Bailliére et Fil, 1088p.
- CRAFTON D. (1993). *Before Mickey: The Animated Film, 1898–1928*; 2<sup>nd</sup> edition, Chicago, University of Chicago Press, 436p.
- DARWIN C. R (1872). *The expression of the emotions in man and animals*. London, John Murray, 374p.

- DEJA A. (mise à jour du 27/01/2012), *Dalmatians in : Deja View* [en ligne] [<http://andreasdeja.blogspot.fr/2012/01/dalmatians.html>] (Consulté le 07/02/2014)
- DEJA A. (mise à jour du 11/01/2013), *Young Lady in : Deja View* [en ligne] [<http://andreasdeja.blogspot.fr/2013/01/young-lady.html>] (Consulté le 06/02/2014)
- DUNBAR I. (2009) *in : Les Compagnons Canins (Là-Haut)* [Blu-ray], Walt Disney Studios Home Entertainment
- FALK N. (1941). *How to Make Animated Cartoons*. New York, Foundation Books, 79p.
- FINCH C. (2004). *The Art Of Walt Disney - From Mickey Mouse To The Magic Kingdoms*, 5<sup>th</sup> edition, New York, HNA Books, 504p
- FUNK M. (2006), *Making-of : Le Pedigree de Lady (La Belle et le Clochard)* [DVD], Walt Disney Studios Home Entertainment
- Galeries d'images de La Belle et le Clochard* (2006) [DVD], Walt Disney Studios Home Entertainment
- Galeries d'images de Les 101 Dalmatiens* (2008) [DVD], Walt Disney Studios Home Entertainment
- GRANT J. (1998). *The Encyclopedia of Walt Disney's Animated Characters*, 3<sup>rd</sup> edition, New York, Hyperion Books, 480p.
- GRUBB C. (2006) *in : Making-of : Le Pedigree de Lady (La Belle et le Clochard)* [DVD], Walt Disney Studios Home Entertainment
- HAUSER T. (2009). *The Art of Up*, San Francisco, Chronicles Books, 160p.
- HOWARD B. (2013-2014). Communication personnelle.
- HULTGREN K. (1993), *The Art of Animal Drawing*. New York, Dover Publications, 134p.
- JOHNSTON O., THOMAS F. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*, New York, Hyperion Books, 576p
- JOHNSTON O., THOMAS F. (1990), *Walt Disney's Bambi : The Story and the Film*, New York, Stewart, Tabori & Chang, 208p
- JOHNSTON O., THOMAS F. (1993), *The Disney Villain*. New York, Hyperion Books, 224p.
- KEANE G. (date inconnue), *Animating and Growing : 4-Legged Animals* [Document PDF]
- KOMOROWSKI D. (2014). Communication personnelle.
- LASSETER J., DALY S. (2009). *Toy Story : The Art and Making of the Animated Film*, New York, Disney Editions, 128p.
- MALTIN L. (1987), *Of Mice and Magic: A History of American Animated Cartoons*, revised edition, New York, Penguin Books, 496p.
- MALTIN L. (2000), *The Disney Films*, 4th Edition. New York, Hyperion Books, 422p.
- MALTIN L. (2002) *in : Tout Savoir sur Dingo (L'Intégrale de Dingo)*, Les Trésors de Walt Disney. [DVD]. Walt Disney Studios Home Entertainment
- MALTIN L. (2004) *in : Introduction de Leonard Maltin (L'Intégrale de Pluto)*, Les Trésors de Walt Disney. [DVD] Walt Disney Studios Home Entertainment.
- MANNONI L. (1995), *Lexique*, Libération numéro spécial, supplément au n°4306 du 22 mars 1995, page 3.
- MEGNIN P. (1897-1900), *Le chien et ses races*, tomes I à IV, Vincennes, Editions Vincennes
- MERRITT R., KAUFMAN J. B. (1994). *Walt in Wonderland: The Silent Films of Walt Disney*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 178p.
- MUYBRIDGE E. (1887), *Animal locomotion. Vol. X.: Domestic Animals*, Philadelphie, J.B. Lippincott Company
- NCSMM Physics (mise à jour le 20/12/2002) [en ligne] [<http://courses.ncssm.edu/gallery/collections/toys/html/exhibit06.htm>] (Consulté en 09/2013)

- PETER N. (mise à jour en 11/2011), Balto (1995) : Character Studies *in* : Living Lines Library [en ligne] [<http://livilily.blogspot.fr/2011/11/balto-1995-character-studies.html>] (Consulté le 14/02/2014)
- PRICE D. (2008), *The Pixar Touch: The Making of a Company*, New York, Vintage Books, 308p.
- REYNAUD P., SADOUL G. (1945), *Émile Reynaud, Peintre de Films* - Coll. Les Maîtres du Cinéma. Paris, Cinémathèque Française, 74p.
- SALOMON C. (1995), *The Disney That Never Was: The Stories and Art of Five Decades of Unproduced Animation*, New York, Hyperion Books, 224p.
- Site de l'Association des Amis d'Emile Reynaud (mise à jour le 10/04/2013) [en ligne] [<http://www.emilereynaud.fr/index.php/post/Bande-de-Praxinoscope-n°8-Les-Chiens-savants>] (Consulté en 09/2013)
- SMITH D. (2007), *Disney A to Z: The Updated Official Encyclopedia*, 3<sup>rd</sup> édition. New York, Hyperion Books, 768p.
- SUMMER-SMITH G. (1988). *Forelimb action. Decision Making In Small Animal Orthopaedics Surgery*, B.C. Decker
- The Big Cartoon Database* [en ligne] [[www.bcd.com](http://www.bcd.com)] (Consulté de 09/2013 à 04/2014)
- THOMAS B. (1997). *Disney's Art of Animation : From Mickey Mouse to Hercules*, New York, Disney Editions, 224p.
- WIENC T. (2013). Communication personnelle.
- Wikipedia « Barzoï » (Mise à jour le 19/08/2006), [en ligne] [<http://fr.wikipedia.org/wiki/Barzoï>] (Consulté le 07/01/2014).
- Wikipedia « Basset Hound » (Mise à jour le 19/05/2007), [en ligne] [[http://fr.wikipedia.org/wiki/Basset\\_hound](http://fr.wikipedia.org/wiki/Basset_hound)] (Consulté le 08/02/2014).
- Wikipedia « Chien de Saint-Hubert » (Mise à jour le 02/06/2006), [en ligne] [[http://fr.wikipedia.org/wiki/Basset\\_hound](http://fr.wikipedia.org/wiki/Basset_hound)] (Consulté le 09/02/2014).
- Wikipedia « Chihuahua (dog) » (Mise à jour en 2007), [en ligne] [[http://en.wikipedia.org/wiki/Chihuahua\\_\(dog\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Chihuahua_(dog))] (Consulté le 30/03/2014).
- Wikipedia « Doberman Pinscher » (Mise à jour le 11/08/2006), [en ligne] [[http://en.wikipedia.org/wiki/Doberman\\_Pinscher](http://en.wikipedia.org/wiki/Doberman_Pinscher)] (Consulté le 05/04/2014).
- Wikipedia « Fox Terrier » (Mise à jour le 19/10/2006), [en ligne] [[http://en.wikipedia.org/wiki/Fox\\_Terrier](http://en.wikipedia.org/wiki/Fox_Terrier)] (Consulté le 25/03/2014).
- WILLIAMS R. (2002). *The Animator's Survival Kit*, Londres, Faber & Faber, 342p.



# FILMOGRAPHIE

## PAR RÉALISATEUR(S)

- ALLEN B. (1941). *Little Cesario*. États-Unis, MGM Cartoon Studio, 7 min
- ALLERS R., MINKOFF R. (1994), *Le Roi Lion (The Lion King)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 88 min
- ALLERS R., CULTON J., STACCHI A. (2006). *Les Rebelles de la Forêt (Open Season)*. États-Unis, Sony Pictures Animation, 86 min
- ANDERSON W. (2009). *Fantastic Mr. Fox*. États-Unis, 20th Century Fox, 87 min
- ANDREWS M., CHAPMAN B. (2012). *Rebelle (Brave)*. États-Unis, Pixar Animation Studios, 93 min
- ANDO M. (2007). *Sword of the Stranger (Sutorenja Mukōhadan)*. Japon, Bones, 102 min
- AVERY T. (1937). *Porky's Duck Hunt*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 8 min
- AVERY T. (1939). *Dangerous Dan McFoo*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 8 min
- AVERY T. (1940). *Of Fox and Hounds*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 8 min
- AVERY T. (1941). *The Crackpot Quail*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 7 min
- AVERY T. (1941). *The Heckling Hare*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 7 min
- AVERY T. (1943), *Dumb-Hounded*. États-Unis, MGM Cartoon Studio, 7 min
- AVERY T. (1948), *What Price Fleadom*. États-Unis, MGM Cartoon Studio, 7 min
- AVERY T. (1949), *Wags to Riches*. États-Unis, MGM Cartoon Studio, 7 min
- AVERY T. (1949), *Out-Foxed*. États-Unis, MGM Cartoon Studio, 8 min
- AVERY T. (1949), *Doggone Tired*. États-Unis, MGM Cartoon Studio, 7 min
- AVERY T. (1955), *Crazy Mixed Up Pup*. États-Unis, Universal Studios, 5 min
- BANCROFT T., COOK B. (1998). *Mulan*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 87 min
- BERGQVIST S., DEMEYER P. (2000). *Les Razmoket à Paris, le Film (Rugrats in Paris : The Movie)*. États-Unis, Nickelodeon Movies, 85 min
- BARBERA J., HANNA W. (1942). *Dog Trouble*. États-Unis, MGM Cartoon Studio, 7 min
- BARBERA J., HANNA W. (1944). *Puttin' on the Dog*. États-Unis, MGM Cartoon Studio, 7 min
- BARBERA J., HANNA W. (1949). *Love that Pup*. États-Unis, MGM Cartoon Studio, 7 min
- BARMAN T., RICH R., STEVENS A. (1981), *Rox et Rouky (The Fox and the Hound)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 83 min
- BATCHELOR J., HALAS J. (1955). *La Ferme des Animaux (Animal Farm)*. Royaume-Uni, Halas and Batchelor, 81 min
- BAILEY H., FOSTER J., MOSER F., SHIELDS J. (1921). *The Dog and the Flea*. États-Unis, Fables Studios, 6 min
- BLACKTON J.S. (1906). *Humerous Phases of Funny Faces*. États-Unis, Vitagraph Company of America, 3 min
- BLANCO J. (2009). *Planète 51 (Planet 51)*. Espagne, Ilion Animation Studios, 91 min
- BLUTH D. (1982). *Brisby et le Secret de NIMH (The Secret of NIMH)*. États-Unis, Sullivan Bluth Studios, 82 min

- BLUTH D. (1986). *Fievel et le Nouveau Monde (An American Tail)*. États-Unis, Sullivan Bluth Studios, 76 min
- BLUTH D. (1988). *Le Petit Dinosaur et la Vallée des Merveilles (The Land Before Time)*. États-Unis, Sullivan Bluth Studios, 69 min
- BLUTH D. (1989). *Charlie, Mon Héros (All Dogs Go to Heaven)*. États-Unis, Sullivan Bluth Studios, 85 min
- BLUTH D. (1991). *Rock-O-Rico (Rock-a-Doodle)*. États-Unis, Sullivan Bluth Studios, 76 min
- BLUTH D., GOLDMAN G. (1994). *Poucelina (Thumbelina)*. États-Unis, Sullivan Bluth Studios, 86 min
- BLUTH D., GOLDMAN G. (1994). *Le Lutin Magique (A Troll in Central Park)*. États-Unis, Sullivan Bluth Studios, 76 min
- BLUTH D., GOLDMAN G. (1997). *Anastasia*. États-Unis. Fox Animation Studios, 94 min
- BLUTH D., GOLDMAN G. (2000). *Titan A.E.*. États-Unis. Fox Animation Studios, 94 min
- BRAY J. R. (1913), *The Artist's Dream*. États-Unis, Pathé Frères, J.R. Bray Studios, 5 min
- BURTON T. (2010), *Alice au Pays des Merveilles (Alice in Wonderland)*. États-Unis, Walt Disney Studios, 109 min
- BURTON T. (2012), *Frankenweenie*. États-Unis, Walt Disney Pictures, 87 min
- BURTON T., JONHSON M. (2005), *Les Noces Funèbres (Corpse Bride)*. États-Unis, Laika, 77 min
- BUTLER C., FELL S. (2012). *L'Etrange Pouvoir de Norman (ParaNorman)*. États-Unis, Laika, 92 min
- CHOMET S. (2003). *Les Triplettes de Belleville*. France, Les Armateurs, 78 min
- CLAMPETT R. (1941). *Porky's Pooch*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 7 min
- CLAMPETT R. (1942). *The Hep Cat*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 7 min
- CLAMPETT R. (1943). *An Itch in Time*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 8 min
- CLAMPETT R. (1945). *A Gruesome Twosome*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 7 min
- CLEMENTS R., MUSKER J. (1989). *La Petite Sirène (The Little Mermaid)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 82 min
- CLEMENTS R., MUSKER J. (1992). *Aladdin*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 90 min
- CLEMENTS R., MUSKER J. (1997). *Hercule (Hercules)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 93 min
- CLEMENTS R., MATTINSON B., MICHENNER D., MUSKER J. (1986). *Basil DéTECTIVE Privé (The Great Mouse Detective)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 71 min
- COFFIN P., RENAUD C. (2010). *Moi, Moche et Méchant (Despicable Me)*. États-Unis, Illumination Entertainment, 95 min
- CRISTIANI Q. (1917). *El Apóstol*. Argentine, 70 min
- CROSLAND A. (1927), *Le Chanteur de Jazz (The Jazz Singer)*. États-Unis, Warner Bros., 89 min
- CULHANE S., GILLETT B. (1935). *Merry Kittens*. États-Unis, Van Beuren Studios, 5 min
- DAIKUBARA A. (1963). *Les Fidèles Serviteurs Canins (Wan Wan Chuushingura)*. Japon, Tōei Animation, 82 min
- DANOT S. (1970). *Pollux et le Chat Bleu*. France, Goodtimes Enterprises, 85 min
- DARNELL E., VERNON C., McGRATH T. (2012). *Madagascar 3 : Bons Baisers d'Europe (Madagascar 3 : Europe's Most Wanted)*. États-Unis, DreamWorks Animation, 93 min
- DAVIS A. (1934). *Scrappy's Dog Show*. États-Unis, Columbia Pictures, 7 min
- DAVIS M. (1947). *The Talking Magpies*. États-Unis, TerryToons Studio, 6 min
- DAVIS M. (1951). *A Swiss Miss*. États-Unis, TerryToons Studio, 6 min

- DAVIS M., FOSTER J. (1930). *The Haunted Ship*. États-Unis, Van Beuren Studios, 7 min
- DAVIS M., GORDON G. (1936). *Rolling Stones*. États-Unis, TerryToons Studio, 6 min
- DeMICCO K., SANDERS C. (2013). *Les Croods (The Croods)*. États-Unis, DreamWorks Animation, 98 min
- DISNEY W. (1922), *Little Red Riding Hood*. États-Unis, Laugh-O-Gram Studio, 6 min
- DISNEY W. (1922), *The Four Musicians of Bremen*. États-Unis, Laugh-O-Gram Studio, 7 min
- DISNEY W. (1922), *Puss in Boots*. États-Unis, Laugh-O-Gram Studio, 9 min
- DISNEY W. (1923), *Alice's Wonderland*. États-Unis, Laugh-O-Gram Studio, 12 min
- DISNEY W. (1924), *Alice's Wild West Show*. États-Unis, Disney Brothers Studio, 13 min
- DISNEY W. (1924), *Alice and the Dog Catcher*. États-Unis, Disney Brothers Studio, 12 min
- DISNEY W. (1924), *Alice the Peacemaker*. États-Unis, Disney Brothers Studio, 7 min
- DISNEY W. (1925), *Alice the Toreador*. États-Unis, Disney Brothers Studio, 7 min
- DISNEY W. (1926), *Alice on the Farm*. États-Unis, Disney Brothers Studio, 8 min
- DISNEY W. (1927), *The Ocean Hop*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 6 min
- DISNEY W. (1928), *Steamboat Willie*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 7 min
- DISNEY W., IWERKS U. (1928), *Plane Crazy*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 6 min
- DOCTER P. (2009). *Là-Haut (Up)*. États-Unis, Pixar Animation Studios, 96 min
- DONNELLY E. (1948). *The Power of Thought*. États-Unis, TerryToons Studio, 6 min
- DONNELLY E. (1950). *The Dog Show*. États-Unis, TerryToons Studio, 6 min
- DUVAL J., BORTHWICK D., PASSINGHAM F. (2005). *Pollux : Le Manège Enchanté*. France, Royaume-Uni, Action Synthèse, 78 min
- ELVANNIKOVA I., USHAKOV S. (2010). *Space Dogs (Белка и Стрелка. Звёздные собаки)*. Russie, Centre of National Film, 85 min
- FERGUSON N. (1941). *Le Camarade de Pluto (Pluto's Playmate)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 8 min
- FIERLINGER P. (2009). *My Dog Tulip*. États-Unis, Film Indépendant, 83 min
- FJELDMARK S., MOLLER F. (1993), *Jungle Jack (Jungledyret)*. Danemark, A. Film A/S, 73 min
- FJELDMARK S., MOLLER J. (2006), *Astérix et les Vikings*. France, M6 Studio, 78 min
- FLEISCHER D. (1928). *Koko's Earth Control*. États-Unis, Fleischer Studios, 5 min
- FLEISCHER D. (1930). *Hot Dog*. États-Unis, Fleischer Studios, 6 min
- FLEISCHER D. (1930). *Dizzy Dishes*. États-Unis, Fleischer Studios, 6 min
- FLEISCHER D. (1931). *The Murder Case*. États-Unis, Fleischer Studios, 7 min
- FLEISCHER D. (1931). *Dizzy Red Riding Hood*. États-Unis, Fleischer Studios, 6 min
- FLEISCHER D. (1934). *Betty Boop's Little Pal*. États-Unis, Fleischer Studios, 7 min
- FLEISCHER D. (1941). *Douce et Criquet s'aimaient d'Amour Tendre (Mr. Bug Goes to Town)*. États-Unis, Fleischer Studios, 78 min
- FRELENG F. (1935). *I Haven't Got a Hat*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 7 min
- FRELENG F. (1937). *Dog Daze*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 6 min
- FRELENG F. (1942). *Double Chaser*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 7 min
- FRELENG F. (1942). *Ding Dog Daddy*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 8 min
- FRELENG F. (1945). *Peck Up Your Troubles*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 7 min

- FRELENG F. (1951). *Room and Bird*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 7 min
- FRELENG F. (1952). *Foxy by Proxy*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 7 min
- FRELENG F. (1952). *Tree for Two*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 6 min
- FRELENG F. (1954). *Jerky's Hyde*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 6 min
- GABRIEL M. GOLDBERG E. (1995). *Pocahontas : Une Légende Indienne (Pocahontas)* États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 81 min
- GATO E. (2012). *Tad l'Explorateur, À la Recherche de la Cité Perdue (Las Aventuras de Tedeo Jones)*. Espagne, Telecinco Cinema, 85 min
- GEORGE J. L., SEELEY B. (1991), *Homère le Roi des Cabots (Rover Dangerfield)*, États-Unis, Hyperion Animation, 74 min
- GERONIMI C. (1939). *Chien d'Arrêt (The Pointer)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 9 min
- GERONIMI C. (1940). *Pluto Resquilleur (Pantry Pirate)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 9 min
- GERONIMI C. (1940). *Le Voyage de Mickey (Mr. Mouse Takes a Trip)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 8 min
- GERONIMI C. (1941). *Pluto Majordome (A Gentleman's Gentleman)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 6 min
- GERONIMI C. (1941). *Tends la Patte (Lend a Paw)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 8 min
- GERONIMI C. (1942). *Pluto Somnambule (The Sleepwalker)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 7 min
- GERONIMI C. (1942). *La Mascotte de l'Armée (The Army Mascot)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 7 min
- GERONIMI C. (1943). *Pluto Soldat (Private Pluto)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 7 min
- GERONIMI C. (1943). *Pluto et l'Armadillo (Pluto and the Armadillo)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 7 min
- GERONIMI C., JACKSON W., LUSKE H. (1950). *Cendrillon (Cinderella)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 74 min
- GERONIMI C., JACKSON W., LUSKE H. (1951). *Alice au Pays des Merveilles (Alice in Wonderland)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 75 min
- GERONIMI C., JACKSON W., LUSKE H. (1953). *Peter Pan*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 76 min
- GERONIMI C., JACKSON W., LUSKE H. (1955). *La Belle et le Clochard (Lady and the Tramp)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 75 min
- GERONIMI C., CLARK L., LARSON E., REITHERMAN W. (1959). *La Belle au Bois Dormant (Sleeping Beauty)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 75 min
- GERONIMI C., LUSKE H., REITHERMAN W. (1961). *Les 101 Dalmatiens (One Hundred and One Dalmatians)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 79 min
- GILLETT B. (1930). *Symphonie Enchaînée (The Chain Gang)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 8 min
- GILLETT B. (1930). *Le Pique-Nique (The Picnic)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 7 min
- GILLETT B. (1931). *La Chasse à l'Elan (The Moose Hunt)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 7 min
- GILLETT B. (1932). *Chien Enragé (The Mad Dog)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 7 min
- GILLETT B. (1932). *La Chasse au Canard (The Duck Hunt)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 7 min
- GILLETT B. (1932). *Rien qu'un Chien (Just Dogs)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 7 min

- GILLETT B. (1933). *Mickey et son Ami Pluto (Mickey's Pal Pluto)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 7 min
- GILLETT B. (1934). *Mickey Bienfaiteur (Orphan's Benefit)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 9 min
- GILLETT B. (1934). *Pluto Jongleur (Playful Pluto)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 8 min
- GILLETT B. (1935). *Rag Dog*. États-Unis, Van Beuren Studios, 7 min
- GILLETT B. (1935). *Scotty Finds a Home*. États-Unis, Van Beuren Studios, 7 min
- GILLETT B. (1937). *Les Revenants Solitaires (Lonesome Ghosts)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 8 min
- GILMORE P., JOHNSON T. (2003). *Sinbad, la Légende des Sept Mers (Sinbad, Legend of the Seven Seas)*. États-Unis, DreamWorks Animation Studios, 85 min
- GISABURO S. (1974). *Jack and the Beanstalk (Jakku to Mame no Ki)*. Japon, Group TAC, 96 min
- GOOSSENS R. (1965). *Pinocchio dans l'Espace*. Belgique, Belvision, 71 min
- GOSCINNY R., MORRIS (1978). *La Ballade des Dalton*. France, Studios Idéfix, 82 min
- GOSCINNY R., UDERZO A. (1968). *Astérix et Cléopâtre*. Belgique, Belvision, 72 min
- GOSNELL R. (2002). *Scooby-Doo*. États-Unis, Hanna Barbera Productions, 86 min
- GRIFFITHS S. (1925). *Jerry The Troublesome Tyke*, Royaume-Uni, Pathé, 5 min
- GRIMAULT P. (1980). *Le Roi et l'Oiseau*. France, Les Films de Paul Grimault, 87 min
- HAND D. (1934). *Un Enlèvement de Chien (The Dognapper)*, États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 7 min
- HAND D. (1935). *Mickey's Kangaroo*, États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 9 min
- HAND D. (1935). *Le Jour du Jugement de Pluto (Pluto's Judgement Day)*, États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 9 min
- HAND D. (1935). *Le Petit Chat Voleur (The Robber Kitten)*, États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 7 min
- HAND D. (1936). *Les Alpinistes (Alpine Climbers)*, États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 8 min
- HAND D. (1937). *Blanche Neige et les Sept Nains (Snow White and the Seven Dwarfs)*, États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 83 min
- HAND D. (1942). *Bambi*, États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 70 min
- HAND D., JACKSON W. (1936). *Toujours plus de Chats (More Kittens)*, États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 8 min
- HANNAH J. (1962). *Pest of the Show*. États-Unis, Walter Lantz Productions, durée inconnue
- HARA K. (2007). *Un Eté avec Coo (Kappa no kuu to natsu yasumi)*. Japon, Shin-Ei Animation, 138 min
- HARDAWAY B. (1938). *Porky's Hare Hunt*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 8 min
- HARMAN H. (1932). *Bosko and Bruno*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 5 min
- HARMAN H. (1937). *Bosko's Easter Eggs*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 7 min
- HARMAN H., ISING R. (1932). *Goopy Geer*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 7 min
- HEGNER M., JUUSONEN K. (2008). *Niko, Le Petit Renne (Niko - Lentäjän poika)*. Finlande, Anima Vitae, 75 min
- HERRIMAN G. (1916). *Krazy Kat – Bugologist*. États-Unis, International Film Services, 3 min
- HOSODA M. (2009). *Summer Wars (Samā Wōzu)*. Japon, Madhouse, 114 min
- HOWARD B., WILLIAMS C. (2008). *Volt, Star Malgré Lui (Bolt)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 96 min

- HUEMER D., MARCUS S. (1930). *In the Museum!*. États-Unis, Charles Mintz Studios, 5 min
- HUEMER D. (1931). *The Little Pest*. États-Unis, Columbia Pictures, 6 min
- HURD E. (1916). *Bobby Bumps and the Stork*. États-Unis, Bray Productions, Inc., 6 min
- HURD E. (1917). *Bobby Bumps' Fourth*. États-Unis, Bray Productions, Inc., 6 min
- HURD E. (1918). *Bobby Bumps Puts A Beanery On The Bum*. États-Unis, Bray Productions, Inc., 6 min
- HURD E. (1919). *Bobby Bumps' Pup Gets The Flea-enza*. États-Unis, Bray Productions, Inc., 6 min
- ISING R. (1940). *The Homeless Flea*. États-Unis, MGM, 7 min
- JACKSON W. (1931). *The Fox Hunt*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 6 min
- JACKSON W. (1932). *Mickey au Théâtre (Mickey's Revue)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 7 min
- JEAN-MARIE O. (2007). *Tous à l'Ouest : Une Aventure de Lucky Luke*. France, Xilam, 85 min
- JOHNSON T., KIRKPATRICK K. (2006). *Nos Voisins les Hommes (Over the Hedge)*, États-Unis, DreamWorks Animation, 83 min
- JONES C. (1939). *Prest-O Change-O*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 7 min
- JONES C. (1947). *Little Orphan Airedale*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 7 min
- JONES C. (1948). *Haredevil Hare*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 7 min
- JONES C. (1949). *Awful Orphan*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 7 min
- JONES C. (1949). *Often an Orphan*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 7 min
- JONES C. (1950). *Dog Gone South*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 7 min
- JONES C. (1950). *Two's A Crowd*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 7 min
- JONES C. (1951). *A Hound of Trouble*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 7 min
- JONES C. (1951). *Cheese Chasers*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 7 min
- JONES C. (1952). *Feed the Kitty*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 7 min
- JONES C. (1952). *Terrier-Stricken*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 6 min
- JONES C. (1953). *Don't Give Up the Sheep*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 7 min
- JONES C. (1954). *No Barking*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 6 min
- KINNEY J. (1940). *Pluto a des Envies (Bone Trouble)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 8 min
- KNEITEL S. (1948). *The Dog Show-Off*. États-Unis, Famous Studios, 6 min
- KOJIMA M. (2011). *Le Chien du Tibet (Tibet inu monogatari)*. Japon, Chine, Madhouse, 95 min
- LAH M. (1958). *Sheep Wrecked*. États-Unis, MGM Cartoon Studio, 6 min
- LANTZ W. (1926), *Dinky Doodle's Bedtime Story*. États-Unis, Bray Productions, 6 min
- LANTZ W. (1927), *Petering-Out*. États-Unis, Bray Productions, 6 min
- LANTZ W. (1933), *The Lumber Champ*. États-Unis, Walter Lantz Productions, 8 min
- LANTZ W. (1933), *She Done Him Right*. États-Unis, Walter Lantz Productions, 7 min
- LANTZ W. (1936), *Beach Combers*. États-Unis, Walter Lantz Productions, 7 min
- LANTZ W. (1937), *Lovesick*. États-Unis, Walter Lantz Productions, 9 min
- LANTZ W. (1937), *The Wily Weasel*. États-Unis, Walter Lantz Productions, durée inconnue
- LASSETER J. (1995), *Toy Story*. États-Unis, Pixar Animation Studios, 81 min
- LASSETER J. (1999), *Toy Story 2*. États-Unis, Pixar Animation Studios, 92 min

- LEBLANC R. (1969). *Tintin et le Temple du Soleil*. France-Belgique, Belvision, 77 min
- LEBLANC R. (1972). *Tintin et le Lac aux Requins*. France-Belgique, Belvision, 72 min
- LEKER L, SABELLA P. (1996). *Charlie 2 (All Dogs Go to Heaven 2)*. États-Unis, MGM Animation, 81 min
- LEVITOW A. (1962). *Gay Purr-ee*. États-Unis, United Productions of America, 85 min
- LORD P., PARK N. (2000). *Chicken Run*, Royaume-Uni, Aardman Animations, 84 min
- LUNDY D. (1952), *Caballero Droopy*. États-Unis, MGM Cartoon Studio, 6 min
- MARCUS S. (1947). *Swiss Tease*. États-Unis, Columbia Pictures, 6 min
- McKIMSON R. (1947). *A Horsefly Fleas*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 7 min
- McKIMSON R. (1949). *Daffy Duck Hunt*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 7 min
- McKIMSON R. (1949). *The Grey Hounded Hare*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 6 min
- McKIMSON R. (1958). *Dog Tales*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 8 min
- MINKOFF R. (2014). *Mr. Peabody & Sherman : Les Voyages dans le Temps (Mr. Peabody & Sherman)*, États-Unis, DreamWorks Animation, 92 min
- MISONNE C. (1947). *Le Crabe aux Pinces d'Or*. Belgique, Claude Misonne S.A., 60 min
- MIYAZAKI H. (2004). *Le Château Ambulant (Hauru no ugoku shiro)*. Japon, Studio Ghibli, 114 min
- MOSER F. (1936). *Rolling Stones*. États-Unis, Terrytoons Studio, 7 min
- NIBBELINK P., WELLS S. (1991). *Fievel au Far West (An American Tale : Fievel Goes West)*. États-Unis, Amblimation, 74 min
- NICHOLS C. (1945). *Casanova Canin (Canine Casanova)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 7 min
- NICHOLS C. (1945). *La Légende du Rocher Coyote (The Legend of Coyote Rock)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 7 min
- NICHOLS C. (1949). *Pluto et le Bourdon (Bubble Bee)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 7 min
- NICHOLS C. (1949). *Sheep Dog*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 7 min
- OCELOT M. (2000). *Princes et Princesses*. France, La Fabrique, 70 min
- OSBORN A. (1942). *At the Dog Show*. États-Unis, Paramount Pictures, 10 min
- OSHII M. (1995). *Ghost in the Shell (Kōkaku Kidōtai)*. Japon, Production I.G, 82 min
- OSHII M. (2004). *Ghost in the Shell 2 : Innocence (Inosensu)*. Japon, Production I.G, 98 min
- PARK N. (1989). *Une Grande Excursion (A Grand Day Out)*. Royaume-Uni, Aardman Animations, 23 min
- PARK N. (1993). *Un Mauvais Pantalon (The Wrong Trousers)*. Royaume-Uni, Aardman Animations, 30 min
- PARK N. (1995). *Rasé de Près (A Close Shave)*. Royaume-Uni, Aardman Animations, 30 min
- PARK N. (2005). *Wallace et Gromit : Le Mystère du Lapin Garou (Wallace & Gromit : The Curse of the Were-Rabbit)*. Royaume-Uni, Aardman Animations, 85 min
- PATTERSON D. (1953). *Belle Boys*. États-Unis, Walter Lantz Productions, 6 min
- PATTERSON D. (1953). *Wrestling Wrecks*. États-Unis, Walter Lantz Productions, 6 min
- PATTERSON D., SIMMONS G. (1954). *Dig That Dog*. États-Unis, Walter Lantz Productions, 6 min
- RAMSEY P. (2012). *Les Cinq Légendes (Rise of the Guardians)*. États-Unis, DreamWorks Animation, 97 min
- RASINSKI C. (1947). *Crying Wolf*. États-Unis, Terrytoons Studios, 6 min

- RASINSKI C. (1948). *Goony Golfers*. États-Unis, Terrytoons Studios, 6 min
- RASINSKI C. (1950). *The Fox Hunt*. États-Unis, Terrytoons Studios, 6 min
- REITHERMAN W. (1963). *Merlin l'Enchanteur (The Sword in the Stone)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 79 min
- REITHERMAN W. (1970). *Les Aristochats (The Aristocats)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 78 min
- REITHERMAN W. (1973). *Robin des Bois (Robin Hood)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 83 min
- ROBERTS B. (1939). *Mickey à l'Exposition Canine (Society Dog Show)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 8 min
- ROMAN P. (1992). *Tom & Jerry : Le Film (Tom and Jerry : The Movie)*, États-Unis, Film Roman, 76 min
- ROSEN M. (1978). *La Folle Escapade (Watership Down)*. Royaume-Uni, Nepenthe Productions, 101 min
- ROSEN M. (1982). *The Plague Dogs*. Royaume-Uni, Nepenthe Productions, 103 min
- SALDANHA C. (2011). *Rio*. États-Unis, Blue Sky Studios, 96 min
- SCRIBNER G. (1988). *Oliver et Compagnie (Oliver and Company)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 73 min
- SELICK H. (1993). *L'Etrange Noël de Monsieur Jack (The Nightmare Before Christmas)*. États-Unis, Skellington Productions, 76 min
- SELICK H. (2009). *Coraline*. États-Unis, Laika, 100 min
- SHARPSTEEN B. (1937). *Le Mouton Devient Loup (The Worm Turns)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 8 min
- SHARPSTEEN B. (1937). *Nettoyeurs de Pendule (Clock Cleaners)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 8 min
- SHARPSTEEN B. (1938). *La Chasse au Renard (The Fox Hunt)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 8 min
- SILVERMAN D. (2007). *Les Simpson : Le Film (The Simpsons Movie)*. États-Unis, Film Roman, 87 min
- SMITH P.J. (1953). *Chilly Willy*. États-Unis, Walter Lantz Productions, 5 min
- SMITH P.J. (1953). *The Dog That Cried Wolf*. États-Unis, Walter Lantz Productions, 5 min
- SMITH P.J. (1971). *Moochin Pooch*. États-Unis, Walter Lantz Productions, 6 min
- SPIELBERG S. (2011). *Les Aventures de Tintin : Le Secret de la Licorne (The Adventures of Tintin, The Secret of the Unicorn)*. États-Unis, Paramount Pictures, 107 min
- STEVENSON R. (1964). *Mary Poppins*. États-Unis, Walt Disney Studios, 139 min
- SULLIVAN P. (1919). *Feline Follies*. États-Unis, Paramount Pictures. 5 min
- TAKAHATA I. (1999). *Mes Voisins les Yamada (Hôhōkyō Tonari no Yamada-kun)*. Japon, Studio Ghibli, 104 min
- TASHLIN F. (1938). *Cracked Ice*. États-Unis, Warner Bros. Cartoons, 8 min
- TERRY P. (1922). *Magic Boots*, États-Unis, Fables Studios. 6 min
- TERRY P. (1922). *Chemistry Lesson*, États-Unis, Fables Studios. 6 min
- TROUSDALE G., WISE K. (1991). *La Belle et la Bête (Beauty and the Beast)*. États-Unis, Walt Disney Animation Studios, 90 min
- WEDGE C., (2013). *Epic : La Bataille du Royaume Secret (Epic)*. États-Unis, Blue Sky Studios, 102 min

WEDGE C., SALDANHA C. (2002). *L'Âge de Glace (Ice Age)*. États-Unis, Blue Sky Studios, 81 min

WELLS S. (1995). *Balto*. États-Unis, Amblimation. 78 min

WILLIAMS S. (2006). *The Wild*. États-Unis, C.O.R.E. Feature Animation. 95 min



# LA REPRÉSENTATION DU CHIEN DANS LE CINÉMA D'ANIMATION

**GUILLIER David**

## Résumé

Cette thèse rend hommage aux artistes du cinéma d'animation, en illustrant la richesse de leur travail ainsi que leurs prouesses techniques autour de la représentation du chien. Elle permet de confronter la vision biologiste du vétérinaire à la vision artistique de l'animateur, afin de les compléter mutuellement en exploitant les valeurs de chaque discipline. Dans un premier temps, l'importance du chien est resituée dans l'histoire du cinéma d'animation, des premiers jouets optiques jusqu'à l'animation en images de synthèse, en passant par le cinéma muet et l'âge d'or du cinéma d'animation. De quoi apprécier les évolutions graphiques de la représentation canine et son implication scénaristique au cours du temps. Nous cherchons ensuite à comprendre comment l'animateur s'approprie la biologie du chien pour la restituer le plus fidèlement à l'écran, en abordant des notions telles que la morphologie, l'anatomie, les études de mouvement ou de comportement. Enfin, nous définissons l'image du chien telle qu'elle est illustrée par le cinéma d'animation, finalement une synthèse graphique et symbolique des stéréotypes du grand public.

**Mots clés :** ART ANIMALIER – CINÉMA – CINÉMA D'ANIMATION – ANATOMIE – MORPHOLOGIE – MOUVEMENT – ÉTHOLOGIE – ETHNOLOGIE – CARNIVORE - CHIEN

## Jury :

Président : Pr.  
Directeur : Pr. Christophe DEGUEURCE  
Assesseur : Dr. Jean-Marie MAILHAC

# THE REPRESENTATION OF THE DOG IN ANIMATION

**GUILLIER David**

## **Summary**

This thesis pays tribute to the animated movies artists, illustrating the quality of their work as well as their technical prowess around representation of the dog. It allows us to compare the biologist vision of the veterinarian with the artistic vision of the animator, in order to complement each other by making use of the values of each discipline. Firstly, the importance of the dog is resituated in the history of animation, from the first optical toys to computer generated imagery, as well as the silent era and the golden age of animation. This allows us to appreciate the graphic evolutions of the representation of the dog and its plot involvement over time. Then, we try to understand how the animator makes full use of the biology of the dog to recreate it faithfully on screen, addressing notions such as morphology, anatomy, movement and behavior. Finally, we define the image of the dog as it is illustrated by animated films, which would be in fact a graphic and symbolic synthesis of all the stereotypes shared by the general public.

**Keywords :** ANIMAL IN ART – CINEMA –ANIMATION – ANATOMY – MORPHOLOGY – MOVEMENT – ETHOLOGY – ETHNOLOGY – CARNIVOROUS - DOG

## **Jury :**

President : Pr.

Director : Pr. Christophe DEGUEURCE

Assessor : Dr. Jean-Marie MAILHAC