

ANIMATION ET PROPAGANDE

Champs visuels

Collection dirigée par Pierre-Jean Benghozi,
Raphaëlle Moine, Bruno Péquignot et Guillaume Soulez

Une collection d'ouvrages qui traitent de façon interdisciplinaire des images, peinture, photographie, B.D., télévision, cinéma (acteurs, auteurs, marché, metteurs en scène, thèmes, techniques, publics etc.). Cette collection est ouverte à toutes les démarches théoriques et méthodologiques appliquées aux questions spécifiques des usages esthétiques et sociaux des techniques de l'image fixe ou animée, sans craindre la confrontation des idées, mais aussi sans dogmatisme.

Dernières parutions

Rose-Marie GODIER, *L'Automate et le cinéma*, 2005.

Jean MOTTET, *Série télévisée et espace domestique. La télévision, la maison, le monde*, 2005.

Elodie DULAC et Delphine ROBIC-DIAZ (coordonné par), *L'Autre en images*, 2005

Mohamed ESSAOURI, *Selon la légende et l'image*, 2005.

Graeme HAYES et Martin O'SHAUGHNESSY (sous la dir.), *Cinéma et engagement*, 2005.

Marie-Thérèse JOURNOT, *Le courant de « l'esthétique publicitaire » dans le cinéma français des années 80 : la modernité en crise*, 2004.

Pierre BEYLOT (coordonné par), *Emprunts et citations dans le champ artistique*, 2004.

Ulli PICKARDT, *Travelling arrière*, 2004.

Stéphanie WILLETTE, *Le cinéma irlandais*, 2004.

Roy MEREDITH, *Mathew Brady, Photographe de Lincoln*, 2004.

Jean-Pierre ESQUENAZI (Sous la dir.), *Cinéma contemporain, état des lieux*, 2004.

Clotilde SIMOND, *Esthétique et schizophrénie*, (Zabriskie Point, Au hasard Balthazar et family viewing), 2004.

Martin BARNIER, *Des films français made in Hollywood*, 2004.

Alain LIORET, *Emergence de nouvelles esthétiques du mouvement*, 2004.

Daniel SERCEAU, *La théorie de l'art au risque des a priori*, 2004.

Sébastien ROFFAT

ANIMATION ET PROPAGANDE

*Les dessins animés
pendant la Seconde Guerre mondiale*

L'Harmattan
5-7, rue de l'École-Polytechnique
75005 Paris
France

L'Harmattan Hongrie
1053 Budapest
Kossuth L.u. 14-16
HONGRIE

L'Harmattan Italia
Via Bava, 37
10214
Torino
ITALIE

© L'Harmattan, 2005
ISBN : 2-7475-8567-0
EAN : 9782747585675

*à tous les animateurs de dessins animés habités
par le sentiment de l'esthétique dynamique
qui fait qu'un simple trait, animé d'un beau mouvement,
devient un élément de poésie.*

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier d'abord Thierry Steff qui fut la première personne que j'ai contactée. Il m'a encouragé, orienté dans mes premières recherches et fournit mes premiers contacts. Il a toujours été présent pour me donner des conseils et... son avis.

Grâce à Thierry Steff, j'ai contacté Christian Renaut, auteur de deux ouvrages magnifiques sur les studios Disney. Il m'a fourni bon nombre de renseignements relatifs aux événements de la Seconde Guerre mondiale. Je garde un grand souvenir de ma rencontre avec Philippe Videcoq, traducteur, adaptateur, dialoguiste, sous-titreur et collectionneur de films Disney. Il m'a permis de visionner des dizaines de courts métrages de propagande des studios Disney.

Marie Neichel de l'Institut Lumière à Lyon, Bibliothèque Raymond Chirat m'a autorisé à accéder au fonds Marie-Thérèse Poncet. Plus de six cents pièces sont répertoriées, une véritable mine d'informations. Je pense également à Nicolas Riedel et Julie Fuscot, mais aussi à tout le personnel de l'Institut qui m'a fourni les archives concernant la presse cinématographique française sous l'Occupation ainsi que de nombreux dossiers sur l'animation dans le monde. La Bibliothèque possède en outre un important corpus d'ouvrages concernant le dessin animé. C'est tellement rare, qu'il est bon de le signaler.

Toute ma gratitude également à la Cinémathèque de Saint-Étienne pour le visionnage des dizaines de dessins animés produits pendant la Seconde Guerre mondiale. La plupart des projections ont eu lieu dans la salle de cinéma que j'avais pour moi tout seul, un grand moment ! Je remercie Isabelle Carlat qui m'a accordé de son temps pour me montrer les richesses audiovisuelles de la Cinémathèque. Je n'oublie pas Gérard Vial, directeur. Je pense également à Claude Perret et Frédéric Zarch qui m'ont cédé de leur temps pour répondre à mes questions. Un grand merci au Cinéma le France pour son prêt d'ouvrages.

Au Centre National de la Cinématographie (CNC), Direction des actions patrimoniales, service des archives du film et du dépôt légal, à Bois d'Arcy, je remercie Éric Le Roy, chef du département programmation des restaurations et accès aux collections, Daniel Fromont, documentaliste, Ginette Lacasse et Aude Vejus Riellan pour la consultation des films.

À l'Établissement de Communication et de Production Audiovisuelle de la Défense, ECPA-D à Ivry-sur-Seine, je remercie Stéphane Brunel (chef du pôle commercial), Agnès Brunel

(documentaliste), adjudant-chef Perier, caporal-chef Régis, (cellule exploitation des archives), chef de bataillon, Pascal Robert et Claude Rossetti. Un merci particulier à Nicolas Féraud, documentaliste audiovisuel et spécialiste de films et documentaires allemands, qui m'a accordé une interview.

À la Bibliothèque du Film (BiFi), 100, rue du Faubourg Saint-Antoine à Paris, outre d'importantes ressources bibliographiques, j'ai pu avoir accès à l'intégralité des archives de la société de production de dessins animés, Les Gémeaux. Je remercie les archivistes pour leur indispensable aide, Karine Mauduit et Régis Robert.

À la Bibliothèque Nationale de France à Paris, département de l'Inathèque de France, service de la consultation audiovisuelle, toute ma gratitude au personnel de l'INA pour les bandes d'actualités et documentaires que j'ai pu consulter. Au Centre Historique des Archives Nationales, 60, rue des Francs-Bourgeois ; à la Direction des Services d'archives de Paris, 18, boulevard Sérurier et à la Bibliothèque historique de la ville de Paris, 24, rue Pavée, un grand merci aux archivistes pour l'aide qu'ils ont bien voulu m'accorder pour mes recherches.

Mes remerciements aussi à

- Fabrice Arduini, programmateur cinéma à la Fondation du Japon, Bibliothèque de la Maison de la Culture du Japon, Paris
- Giannalberto Bendazzi, historien italien du cinéma d'animation
- Jean-Pierre Bertin-Maghit
- Patrick Brion
- Christiane Canonica de l'Office National du Film du Canada, Paris
- Philippe Capart, animateur de films d'animation
- Olivier Catherin, AFCA, Paris
- Bernard Delpal, professeur
- Catherine Giaume
- Vivien Halas, *The Halas and Batchelor Collection Limited*
- Paul Jeunet
- Michel Mandry, The Walt Disney Company, France
- Didier Nourrisson, professeur
- Marie-Claire Quiquemelle
- Nicole Salomon et Laurent Million, CICA, Annecy
- Charles Solomon, historien américain du cinéma d'animation

Je remercie également le personnel

- de la Bibliothèque Municipale de la Part-Dieu à Lyon
- de la Bibliothèque Publique d'Information du Centre Pompidou (Beaubourg) à Paris
- de la Bibliothèque du cinéma André Malraux à Paris
- des Archives Municipales et de la Médiathèque de Saint-Étienne.

Bien-sûr, je n'oublie pas mes traducteurs sans qui nombre de documents m'auraient été interdits : Nadine Wartmann et Nelly Pupier pour les traductions allemandes, Julie Berger et Laurence Del Vento pour les textes italiens, Emily Sunderland, Lydia et Michèle Chazeau pour certaines transcriptions américaines et Christina Chazeau pour l'intégralité des traductions néerlandaises.

Je remercie mille fois, Isabelle Chazeau-Gallarotti, René Chambost et Thierry Steff pour leurs relectures, leurs judicieux conseils et leurs précieuses remarques.

Je pense également à Mélina Mazaud, Séverine Timoner, Anne Maurhofer, Françoise Lemanchec, Pascal Mi et Morgane Duquesne.

Je remercie Julien et Jean-Claude Fradin pour m'avoir autorisé à visionner plus de trois cents cartoons américains.

Bien-sûr un grand merci à toute ma famille et amis pour leur aide ponctuelle indispensable.

Une pensée particulière à Emmanuel Putanier pour tout ce qu'il fait.

Merci enfin à Walt Disney qui m'a fait découvrir la magie des dessins animés.

Toute ma reconnaissance à tous les participants, anonymes ou célèbres, qui ont créé tous ces merveilleux films d'animation de par le monde.

Correction de l'orthographe : Laurence Del Vento, Hélène Miara et Jacqueline Wainer.

INTRODUCTION

P*inocchio, Fantasia, Dumbo, Bambi, Bugs Bunny, Daffy Duck, Woody Woodpecker, le loup libidineux de Tex Avery, l'âge d'or du dessin animé français, les chefs-d'œuvre de Paul Grimault, le premier long métrage d'animation en Chine, en Italie, au Japon, les courts métrages couleurs, le son stéréophonique...* Le point commun à tout cela ? La période. Tous ces films, personnages, innovations technologiques ont eu lieu durant la Seconde Guerre mondiale. Les combats font rage partout à la surface du globe, la majeure partie de l'Europe continentale est occupée par les Allemands ; après la Chine, l'expansionnisme nippon prend pour cible les colonies européennes et les intérêts américains ; en janvier 1942, la conférence de Wannsee planifie l'extermination systématique du peuple juif. Par quel tour de force, les gouvernements en guerre ont-ils orchestré la mise en œuvre de la propagande par le dessin animé ?

Animation et propagande, persuasion et dessins animés. Quand s'arrête le divertissement et quand commence l'intoxication politique ? La Seconde Guerre mondiale a vu éclore et se théoriser la propagande. Chansonniers, cinéastes, musiciens, intellectuels sont mobilisés. L'impact médiatique des uns doit contrecarrer les exagérations des autres obligeant chacun à plus de véracité. Ce qui n'est pas forcément le propre du dessin animé.

Avant d'aborder la question du cinéma d'animation et son rôle tenu dans l'exercice de fascination des masses pendant les années trente et quarante, il semble important, en guise d'introduction, de revenir sur quelques considérations propres à l'interaction entre la psychanalyse, l'enfant et le dessin animé. Jusqu'à douze ans, l'enfant apprécie essentiellement le comique de situation et le frisson de l'étrange n'est apprécié que par l'adulte tandis que l'humour est rarement perceptible par les tout-petits. Les préférences du jeune public pour un film d'animation vont d'abord vers celui qui va répondre à la curiosité de l'enfant en laissant une part de mystère, celui qui va permettre une identification aux héros tout en faisant partager les émotions des personnages. Les images d'un dessin animé doivent renfermer un contenu intéressant et susciter des *ressentis* qui relèvent autant du film que de la personnalité du spectateur. Par leur

capacité à associer contenu informatif et enveloppe émotionnelle, ils offrent au spectateur le plaisir du fonctionnement mental cohérent¹.

Les dessins animés de propagande pendant la Seconde Guerre mondiale offrent aux spectateurs – petits et grands – des images d'une troublante réalité. Un trop-plein d'excitation provoque une surenchère de demandes, une sorte de dépendance accompagnée d'agitation et autres troubles du comportement. On parle d'un état traumatique qui empêche le bon fonctionnement de la pensée. Dans ce but, la qualité du scénario est négligée au profit de la quantité de *stimuli* qui, à forte dose, engendre l'aliénation du spectateur. La fulgurante rapidité dans la succession des images provoque souvent ce genre de comportement. La présentation de face des personnages qui ont l'air de sortir de l'écran pour se projeter dans la salle de cinéma n'est pas faite pour calmer le jeu. Des bruitages ou des fonds sonores tonitruants ajoutent à l'effet d'angoisse. La fascination, c'est être dans l'impossibilité de quitter du regard ce que l'on voit, d'être en quelque sorte happé par l'image qui exerce sur le psychisme une emprise pouvant se répercuter sur le physique. Des allusions répétitives suffisent pour provoquer une tension ; les autorités et les réalisateurs de dessins animés de guerre l'ont très bien compris. Serge Tisseron rappelle que « la relation que nous établissons avec une image est inséparable du dispositif à travers lequel elle nous parvient, c'est-à-dire de son existence en tant qu'objet-image². »

Dans les années quarante, le dessin animé a privilégié les représentations du mal qui engendrent des émotions violentes, excitantes et pouvant se manifester de façon visuellement frappante même si le combat des forces du bien contre les forces du mal est un thème récurrent, constitutif de l'imagination. Si innocent que puisse paraître un dessin animé, il porte toujours en lui la possibilité de faire passer un message, positif ou négatif. « L'image n'a pas seulement la possibilité de représenter un objet et celle de l'évoquer d'une manière mobilisatrice de transformation de soi, de l'image et du monde. Elle a également la capacité de contenir cet objet et son spectateur dans une même enveloppe et de donner l'illusion d'une perception partagée³. » Winnicott parle à ce sujet d'*introjection* qu'il définit comme un mécanisme par lequel l'individu adopte inconsciemment certaines

¹ Geneviève Djénati, *Psychanalyse des dessins animés*, Paris, L'Archipel, 2001, p38

² Serge Tisseron, *Comment l'esprit vient aux objets*, Paris, Aubier, 1999

³ Serge Tisseron, *Psychanalyse de l'image, des premiers traits au virtuel*, Paris, Dunod, 1995

caractéristiques d'autrui et les intègre à sa propre personnalité à la suite de la projection d'un film de propagande par exemple.

Dans les dessins animés, l'inquiétante étrangeté provient de la concomitance d'une impression de nouveau et de déjà connu, sans référence nette à un événement. Enfant, on n'a pas encore vraiment accès à l'*ambivalence* qui nous fait voir le monde de manière plus nuancée. Le dessin animé, s'il ne pose pas d'entrée de jeu la dimension de l'imaginaire (et tous les dessins animés de propagande politique de la Seconde Guerre mondiale adoptent ce schéma), sème le trouble, la confusion entre réalité et fiction. L'univers imaginaire est signifié par l'éloignement géographique, dans le temps ou par la métamorphose des personnages. Dans la vie de l'enfant, dissocier ce qui fait partie du monde palpable de ce qui est qualifié d'imaginaire est un exercice périlleux. Plus l'enfant est jeune, plus les deux domaines se confondent. L'impact de ce qu'il perçoit prend une importance d'autant plus grande que ce qu'il perçoit et ce qu'il ressent s'intriquent. La confusion entre réel et virtuel est d'autant plus probable que l'enfant est jeune, et que ses connaissances techniques sont peu développées.

Il serait faux de croire que la propagande par l'animation commence avec la Seconde Guerre mondiale. En 1899, *Matches Appeal*, réalisé par Arthur Melbourne Cooper (1874-1961), photographe, pionnier du cinéma et notamment du documentaire, est le premier film d'animation anglais. C'est un film de propagande destiné à encourager les spectateurs à envoyer une guinée d'allumettes aux troupes de la guerre des Boers, l'état-major ayant oublié d'en fournir aux soldats. Doit-on s'étonner que le premier film d'animation soit un film de propagande, lorsque l'on sait que les pères de l'animation ont été des caricaturistes de talent ? Émile Cohl (1857-1938), de son véritable nom Émile Courtet, caricaturiste de presse, vaudevilliste, photographe, parolier, rejoint la Gaumont en 1907 en tant que réalisateur d'animation. En 1908, il réalise *Fantasmagorie* d'une durée de quatre minutes, le premier film d'animation français suivi par de nombreux autres (300 environ). En 1911, il est engagé chez Eclair et s'installe avec femme et enfant aux États-Unis à Fort Lee dans le New Jersey. Cohl travaille sur les *Newlyweds*. En mars 1914, il retourne à Paris. Huit jours plus tard, un incendie détruit tous ses films américains réalisés pour Eclair sauf *Les Allumettes ensorcelées* et *Le Portrait de Zizor* (1913). Il continue de

travailler pour Eclair (France) mais le déclenchement le 3 août 1914 de la Première Guerre mondiale reporte la sortie de tous ses films. Le 11 août, la mobilisation générale est déclarée. Émile Cohl, âgé de 57 ans, est trop vieux pour combattre mais il va faire de son mieux chez Eclair. Il est approché par Benjamin Rabier, célèbre illustrateur de livres pour enfants, qui désire avoir Cohl comme animateur de ses personnages en dessins animés. Le producteur de la série est René Navarre, acteur connu pour avoir interprété Fantomas dans une série de films en 1913 et 1914. Le distributeur est l'Agence Générale Cinématographique (AGC). Un seul film de cette série, *Les dessins animés de Benjamin Rabier*, nous est parvenu : *Les Fiançailles de Flambeau* (1917). Parallèlement, Cohl continue son travail pour Eclair en réalisant des inserts de propagande dans les actualités. D'après les fragments parvenus jusqu'à nous, le film *Les Aventures des Pieds Nickelés* constitue le sommet de la carrière d'Émile Cohl. Basé sur la bande dessinée de Louis Forton, le dessin animé montre deux jeunes anarchistes poursuivis en permanence soit par la police soit par des gangsters. Cohl passe le reste de la guerre à servir son pays. Le 11 mai 1918, il rejoint le *United States Air Service Supply* tandis que son fils, André, rejoint l'*American Transportation Division*. En mai 1920, Émile Cohl quitte Eclair et réalise son dernier film marquant, *Fantoches cherche un logement* distribué par AGC en 1921 sous le titre *La maison du fantoche*. Sa carrière cinématographique est terminée.

Dans les années dix, New York est le centre de la production cinématographique américaine, des studios importants y sont construits, et la rationalisation du travail atteint son apogée. Durant les deux premières années de la Grande Guerre, la Bray Company sous contrat avec Paramount conçoit l'idée de mettre en images l'invisible en utilisant le même procédé par lequel les dessins animés humoristiques sont réalisés. Les films, les *Bray Pictographs*, sont appelés "dessins d'animation techniques". Ils sont censés montrer ce qu'on ne voit pas habituellement, c'est-à-dire le fonctionnement interne d'une arme ou d'une machine de guerre. Le premier film produit, *How the Submarine Rises and Dives*, sort sur les écrans américains alors que la campagne allemande sous-marine est un grand succès. Le film retient l'attention, il est suivi par beaucoup d'autres. Quand les États-Unis entrent dans le conflit en 1917, il faut recruter de nombreux volontaires pour aider les Alliés en Europe. Les hommes doivent être formés très rapidement alors même que les

officiers qualifiés pour l'entraînement des troupes manquent. John Randolph Bray (1879-1978) a une idée. À West Point, il réalise une série de courts métrages didactiques. Bray porte les films à l'État-Major de l'Armée, à Washington. Le gouvernement américain lui commande six copies de chaque film et les envoie à l'essai à chacun des six camps d'entraînement. Les résultats montrent que les films diminuent considérablement le temps de formation initialement prévu⁴.

En 1917, Max Fleischer, autre futur célèbre réalisateur de cartoons s'engage dans l'armée et grâce à des articles publiés dans une revue de vulgarisation scientifique sur l'équipement militaire, *Popular Science*, on lui confie la direction d'une série de films éducatifs sur l'instruction militaire pour les Bray Studios. Dans une autobiographie écrite en 1939, Fleischer déclare : « Durant mon séjour chez *Popular Science*, je m'aperçus que je n'avais pas seulement des dispositions artistiques mais que j'avais aussi un sens aigu et instructif de la mécanique. Chacun de ces domaines me plaisait. À mes yeux, les machines, elles aussi, étaient un art⁵. » Les films d'entraînement et de formation militaire sont nés.

Le dessin animé apparaît également comme un important vecteur d'information et de persuasion. Ainsi, Winsor McCay (1869-1934), célèbre pour sa bande dessinée *Little Nemo in Slumberland*, après avoir réalisé en 1914 son chef-d'œuvre *Gertie the Dinosaur*, porte à l'écran *The Sinking of the Lusitania* (*Le naufrage du Lusitania*, juillet 1918) qu'il met trois ans à réaliser. Basé sur un épisode de la Première Guerre mondiale (le paquebot britannique détruit par un sous-marin allemand au large de l'Irlande en mai 1915 fait 1198 victimes dont 124 Américains), le film demande à McCay 250 000 dessins. L'extraordinaire variété d'angles accuse le côté dramatique. Le dessin animé commence en prises de vues réelles introduisant Augustus F. Beach, un célèbre correspondant de guerre qui a interviewé pour la presse américaine les survivants de la catastrophe. L'animation débute par la silhouette du *Lusitania* passant devant la Statue de la Liberté. Puis, non loin des côtes d'Irlande, le bateau est touché par deux torpilles. Des photographies de citoyens américains célèbres décédés lors du naufrage dans l'Atlantique apparaissent sur l'écran (dont le milliardaire Alfred G. Vanderbilt). Les scènes finales sont, en

⁴*The Literary Digest*, 22 février 1919. Rubrique "Science and Invention" intitulée "How the movies helped win"

⁵Cité dans Leslie Cabarga, *L'histoire des Fleischer*, p19

alternance, les vues du bateau qui disparaît dans la mer turbulente et les images des victimes qui se noient. Le film est palpitant, dramatique, extrêmement minutieux. Il a le rythme et le style des documentaires et des actualités de l'époque. C'est d'une certaine façon, une version filmique des "reconstitutions dessinées d'incidents" dans le style Art Nouveau qui font leur apparition dans les journaux américains et européens d'alors. Pour renforcer la cruauté allemande, la dernière image est celle d'une mère qui maintient son enfant à la surface avant de couler tous les deux. Le texte de conclusion déclame : "L'homme qui a déclenché le tir a été décoré pour cela par le *Kaiser* ! Et ils nous disent qu'il ne faut pas haïr le Boche !" C'est un film unique pour l'époque montrant le traumatisme vécu par le réalisateur et son envie de communiquer son malaise avec les spectateurs pour qu'ils expriment leur indignation. Si sauvegarder la liberté du commerce et celle des mers conduit bien les États-Unis à entrer en guerre en 1917, d'autres raisons peuvent être invoquées : les intrigues allemandes au Mexique par exemple, et surtout, la crainte de certaines grandes banques américaines (Morgan entre autres), qui ont ouvert de larges crédits aux Britanniques et aux Français ou ont facilité la levée des emprunts aux États-Unis, de tout perdre en cas de victoire des Empires centraux.

À la même époque, en Angleterre et aux États-Unis, les *lightning sketches* (images fixes projetées sur un écran comme des diapositives) sont très populaires dans les cinémas. Dès 1915, des vignettistes et des dessinateurs de bandes dessinées transposent leurs œuvres sur grand écran, en ridiculisant les Allemands, le *Kaiser* en particulier, pour soutenir le moral dans le pays et sur le front. Parmi les brèves satires des événements du jour et en particulier de ceux concernant la guerre, citons *The U Tube* montrant Guillaume II qui tente d'arriver en Angleterre en creusant un tunnel sous la Manche, mais faisant fausse route ; *Sea Dreams* toujours le *Kaiser*, cette fois-ci ridiculisé par ses rêves de puissance maritime ou bien encore, *Ever Been Had ?* (1917) chargé d'une atmosphère inquiétante, montrant une Angleterre vaincue où ne survit plus que le dernier homme sur une terre ravagée par la guerre. En janvier 1917, le Brésil réalise son premier film d'animation, *O Kaiser*, courte satire qui a également pour cible Guillaume II, dont on montre d'abord l'ambition de dominer le globe terrestre et qui est ensuite englouti par celui-ci.

Les Bray Studios créent le personnage du colonel Heeza Liar, petit, chauve et myope en janvier 1914 qui caricature l'ex-président des États-Unis, Theodore Roosevelt. À la tête du pays entre 1901 et 1909, il s'est révélé un réformateur énergique. Mais le premier dessin animé de la série, *Colonel Heeza Liar in Africa* (1914), est une allusion moqueuse aux expéditions de chasse aux fauves de Roosevelt, expéditions que les journaux avaient rendues célèbres.

Le court métrage d'animation est le lieu de prédilection des caricaturistes du monde entier. La satire politique n'est pourtant pas le fief exclusif du court métrage. Ainsi, le 9 novembre 1917 sort à Buenos Aires, le premier long métrage d'animation au monde, *El Apostol (L'Apôtre)*, une satire d'une soixantaine de minutes ayant pour cible le président Hipólito Yrigoyen (1852-1933) nouvellement élu. Ce dernier, indigné par la déchéance morale des Argentins, rêve de gravir l'Olympe, vêtu comme un apôtre (l'apôtre de la rédemption nationale). Après divers débats avec les dieux sur la situation politique, il obtient les foudres de Zeus avec lesquelles il brûle Buenos Aires dans un feu purificateur. Yrigoyen bâtit ainsi la cité parfaite sur les cendres de l'ancienne. *El Apostol* connaît en Argentine un grand succès et est projeté à Buenos Aires six mois d'affilée, plusieurs fois par jour. Mais la copie du film est détruite en 1926 par un mystérieux incendie. Profitant du succès, le réalisateur Quirino Cristiani (1896-1984), réalise un autre long métrage, *Sin dejar rastros* (1918) qui raconte un épisode naval au cours duquel un sous-marin allemand fait couler un cargo argentin. Le film n'est projeté qu'une journée, la guerre n'est pas finie et le président Yrigoyen veut préserver la neutralité de l'Argentine⁶.

La caricature fait ainsi ses preuves comme véhicule idéologique et politique. Elle apparaît comme le meilleur moyen de ridiculiser l'adversaire. Mais trouver une définition probante du dessin animé de propagande est délicat. Le sens le plus commun le définit comme l'utilisation du cinéma à des fins démagogiques dissimulées sous des apparences informatives. Ces quelques exemples de films d'animation de propagande pendant la Première Guerre

⁶La diplomatie secrète allemande essaye de provoquer l'entrée en guerre de l'Argentine à ses côtés en torpillant un navire de commerce et en en attribuant la responsabilité aux Franco-Anglais. La consigne est d'opérer "sans laisser de traces" (*sin dejar rastros* en castillan). Le complot est officieusement découvert et tout Buenos Aires en parle. Yrigoyen expulse l'ambassadeur allemand et évite tout prétexte ultérieur pouvant troubler la neutralité argentine.

mondiale prouvent que le phénomène n'est pas propre au second conflit. Pour le cinéma en prises de vues réelles, c'est la même chose. La tentation de réorganiser la "réalité" de ce qui est en train de se passer, simultanément ou postérieurement par l'ajout de séquences tournées en studio apparaît très tôt. En 1898, James Stuart Blackton, cofondateur de la Vitagraph, réalise un film de guerre intitulé *Tearing Down the Spanish Flag*. On y voit un soldat américain remplacer le drapeau espagnol par celui de son pays (le 25 avril 1898, une guerre de quatre mois éclate entre l'Espagne et les États-Unis pour délivrer Cuba du joug espagnol). Le film passe alors pour un authentique épisode de la guerre. En fait, les opérateurs de prises de vues, repoussés par le commandement militaire américain sont contraints de se replier dans la banlieue de New York pour filmer les combats en les recréant à l'aide de toiles peintes, de bassins d'eau et de maquettes de bateaux. Comment exploiter un document cinématographique ? Le cinéma tient un discours sur l'Histoire. L'image informe souvent plus sur celui qui la saisit et la diffuse que sur ce qu'elle représente. Pourtant, actualités ou fiction, même surveillé, un film témoigne. Il faut considérer les images telles quelles, quitte à faire appel à d'autres savoirs pour les mieux saisir. « Le film, image ou non de la réalité. C'est autant l'Histoire que l'Histoire⁷. » Le film est observé, non comme une œuvre d'art, mais comme un produit, une image-objet. Il autorise une approche socio-historique. Il communique nécessairement. La critique analytique d'un document ne peut ignorer la source émettrice, les conditions de la production, la fonction du document et sa réception par les spectateurs. À propos des films français de 1940 à 1945, Roger Régent écrit : « le cinéma français était le seul au monde à ne pas devoir servir la propagande. » Jacques Ellul dans *Propagandes*, n'est pas aussi catégorique. Il fait la nuance entre propagande politique/propagande d'agitation et propagande sociologique/propagande d'intégration. La propagande sociologique se définit par l'ensemble des manifestations par lesquelles une société tente d'intégrer en elle le maximum d'individus, d'unifier les comportements de ses membres selon un modèle, de diffuser son style de vie à l'extérieur d'elle-même et par-là de s'imposer à d'autres groupes. La propagande d'intégration (ou propagande de conformisation) est l'ensemble des manifestations par lesquelles une société vise à donner à chaque individu les stéréotypes,

⁷Marc Ferro, *Cinéma et Histoire*, p39

les croyances et les réactions du groupe. Chaque membre du groupe doit être seulement un fragment organique et fonctionnel de ce groupe. Pour l'animation, cette étrange excroissance du cinéma traditionnel, les années quarante représentent la première décennie de réelle expansion. À ses débuts, l'animation est seulement constituée de courts métrages muets accompagnés au piano. Walt Disney (1901-1966) a transformé cette petite forme d'art en une réelle industrie et à l'aube de 1940, il domine Hollywood (le studio Disney est constitué de 6 personnes en 1928, on en compte 187 en 1934 et 1600 en 1940). Le récent succès de son premier long métrage d'animation, *Blanche Neige et les Sept Nains* (sortie mondiale le 21 décembre 1937) et sa prolifique production de cartoons empêchent les autres animateurs potentiels, manquant de ressources et du sens des affaires propre à Walt Disney, de faire face aux coûts élevés de production et pouvant difficilement s'offrir le genre de publicité que les films animés ont besoin pour être largement distribués. Néanmoins, malgré ces difficultés, les animateurs trouvent de nouvelles formes d'expression à travers les demandes croissantes liées à la propagande de guerre. Ainsi, la multiplication des films en couleurs pendant la Seconde Guerre mondiale n'est pas due au hasard. La plupart des films d'animation produits dans les pays belligérants sont en couleurs. La guerre justifie la remarque de Goethe notant dans sa théorie des couleurs : « les couleurs ont une étrange duplicité et, si l'on me permet de m'exprimer ainsi, une sorte de double hermaphrodisme, une singulière manière de s'attirer, de s'associer, de se mélanger, de se neutraliser, de s'annuler, etc. Elles entraînent de surcroît des effets psychologiques, pathologiques et esthétiques qui demeurent effrayants. » Les dessins animés en couleurs des années quarante emploient tous le même code sensitif à savoir des couleurs sombres pour la peur et la tristesse (rouge, noir) ; des teintes claires pour la joie et le bonheur (bleu clair, vert clair), des tracés anguleux pour l'agressivité, des courbes pour créer un univers chaleureux et protecteur. Par l'emploi répétitif de ce code, le spectateur intègre la signification des signaux visuels avec d'autant plus d'aisance s'ils sont associés au langage ou à des signaux sonores qui en renforcent le sens. Quelle place accorder au "processus d'automobilisation des sociétés et des individus" ? L'action de l'État en temps de guerre est omniprésente : elle l'est sur le plan économique, social mais aussi sur le plan de ce qu'on appelle la propagande qui va du bourrage de crâne à la désinformation, à l'avant mais aussi à l'arrière. Le film est vu par

des assemblées dont le nombre est compris entre plusieurs centaines et plusieurs milliers de personnes réunies dans un lieu public, dans des conditions spéciales (noir absolu) avec une intensité remarquable (gros plans, voix très fortes, musique...). Le pouvoir de suggestion du cinéma est énorme. Le niveau d'action de la propagande est le subconscient. Elle agit en profondeur et de manière imperceptible. Comme le rappelle Jacques Ellul, « le moment le plus favorable pour captiver une personne et l'influencer c'est quand elle est seule dans la masse⁸. » L'industrie cinématographique a parfaitement compris l'intérêt des découvertes freudiennes concernant les mécanismes psychiques du sujet afin de les introduire dans un film pour lui donner encore plus d'efficacité sur les émois du public. Le fondateur de la Metro-Goldwyn-Mayer, Samuel Goldwyn, n'a-t-il pas proposé à Freud lui-même 100 000 dollars en 1925 pour qu'il donne ses conseils sur la personnalité et les relations entre les protagonistes d'une série de films romantiques qu'il envisageait de produire ?

Le cinéma questionne la psychanalyse par ses effets en profondeur dans le psychisme humain, mais les psychanalystes ne peuvent en dire plus, et cela pendant de longues années. Par contre, la psychanalyse influence les thèmes traités par le cinéma. À partir des années trente, le cinéma touche des masses de plus en plus grandes de spectateurs et ses ressorts psychologiques commencent à être conceptualisés sur le plan de son influence psychologique. Ce n'est qu'après la Seconde Guerre mondiale que l'on se penche véritablement sur ces problèmes. Les spectateurs qui se pressent dans les salles obscures ne sont-ils pas une foule plus ou moins anonyme ? Ne subissent-ils pas une exaltation de leur affectivité, une levée de leur inhibition pulsionnelle et une diminution de leurs capacités intellectuelles, comme Freud l'a décrit en étudiant les phénomènes collectifs ? Le sujet ne s'identifie-t-il pas au héros ? Comme dans la foule, le spectateur subit la suggestion filmique et idéalise ses personnages⁹. Serge Tisseron note que « du fait de son rapport fondamental avec les schèmes de contenance et de transformation, toute image est constamment habitée par la possibilité de contenir ce qu'elle représente et par celle de pouvoir transformer qui la regarde ou ce qu'elle regarde¹⁰. » Pourtant, si les propagandistes ont cru à l'efficacité de leurs images, la « manipulation » à laquelle elles sont

⁸ Jacques Ellul, *Propaganda : the formation of men's attitudes*, p9

⁹ Sigmund Freud, *Psychologie des foules et analyse du moi*, 1921

¹⁰ Cité par Geneviève Djénati, *Psychanalyse des dessins animés*, p176

censées conduire reste difficilement vérifiable. Pour l'anthropologue Denis Vidal, le film cinématographique de propagande est né dans les années vingt, au moment où se développait une croyance à l'impact décisif des images sur le plan psychologique, croyance partagée par les historiens de l'art, Aby Warburg ou Emile Mâle comme par les artistes d'avant-garde. Pour Bernard Prévost, il ne faut pas considérer que les images ont un pouvoir en elles-mêmes, mais plutôt parler de « l'efficacité symbolique » des images : celles-ci fonctionnent dans un contexte symbolique et rituel précis, en dehors duquel elles perdent leur efficacité.

Le cinéma d'animation reste méconnu et la bibliographie est très pauvre en ce domaine. André Martin, spécialiste du cinéma d'animation rappelle qu' « obtenir des informations sur les films d'animation français n'est pas un travail d'amateurs mais de détective, d'espion qui se glisse dans chaque officine¹¹. » De plus, les erreurs d'interprétation concernant le cinéma d'animation sont fréquentes : pour faire simple, est considéré comme film d'animation toute production cinématographique effectuée avec la technique de la prise de vues image par image. Cinéma d'animation ne signifie pas nécessairement cinéma pour enfants, cinéma d'animation et bandes dessinées sont deux choses différentes, un film d'animation n'est pas forcément un dessin animé, il peut être film de marionnettes, grattage sur pellicule, papiers découpés, écran d'épingles, pâte à modeler, sable ou plus récemment images de synthèse. La télévision en rendant les dessins animés plus accessibles les a transformés en un divertissement uniquement pour enfants. Ce qui n'était pas le cas auparavant. Ce sont bien les adultes qui ont fait le succès des dessins animés de Warner, Disney ou MGM.

Soixante ans après la fin de la Seconde Guerre mondiale, que pouvons-nous dire du millier de dessins animés produits durant cette période ? Que nous apprennent ces bandes d'animation sur la vie de réalisateurs de dessins animés des années quarante ? Leur conduite ne se révèle pas spécifique à leur profession : comme dans tous les milieux, une minorité a résisté, une autre a collaboré, et la majorité s'est accommodée. Les films d'animation de propagande ont-ils pris à cause des temps de production très longs (période d'inertie entre le début de la production et la sortie en salles) une voie nouvelle dans

¹¹ André Martin, "Dessin animé français, année zéro", *Cahiers du cinéma* n°71, Mai 1957

l'exercice de fascination des masses ? Dans les pays de l'Axe, ont-ils adopté l'esthétique totalitaire ? Quelle forme originale ont-ils revêtu ? Pourquoi faire des dessins animés à la fin des années trente ? Quels intérêts les régimes totalitaires ou démocratiques ont-ils eu à soutenir une forme de cinéma aussi coûteuse ? Quels rôles les films d'animation ont-ils joué dans la propagande des gouvernements en guerre ? Quasiment tous les pays engagés dans le conflit ont produit leurs films de propagande : Allemagne, Belgique, Chine, Danemark, Espagne, États-Unis, France, Grande-Bretagne, Italie, Japon, Norvège, Pays-Bas, Suède, Suisse, Tchécoslovaquie et URSS. Même les pays sans tradition dans ce domaine sont engagés. En Nouvelle-Zélande, l'animation fait son apparition en 1941 au sein du *New Zealand National Film Unit*, maison de production nationale spécialisée dans les documentaires et les films destinés à « illustrer la vie et la culture de la Nouvelle-Zélande et à mettre les intérêts des Néo-Zélandais en rapport avec les intérêts des peuples du monde entier. » Installés à Wellington, Cecil Forsberg et Martin Townsend réalisent des travaux d'animation (titres et séquences) pour cet organisme. En Australie, l'animation apparaît avec la Première Guerre mondiale quand Harry Julius réalise des sujets politiques de une à deux minutes pour les actualités *Australian Gazette*, en employant la technique des papiers découpés. Pendant la Seconde Guerre mondiale, les frères Owen de Melbourne réalisent pour le Département de l'information, des films de propagande de deux minutes destinés à soutenir l'effort militaire. Eric Porter réalise en 1940, *Adolf in Plumberland* avec pour cible Hitler. Dernier exemple, l'Égypte. À l'initiative des frères Frenkel, une petite unité de production se crée. Juifs originaires de Jaffa (Palestine), Herschel, Salomon et David Frenkel s'établissent au Caire et présentent en 1936 *Rien à faire !* dont le protagoniste, un jeune homme coiffé d'un fez égyptien se nomme Mish-Mish. Les Frenkel réalisent d'autres films avec ce personnage dont un de propagande de guerre intitulé *La Défense nationale* projeté en 1940.

Dessins animés et propagande ou comment les gouvernements de chaque nation ont tenté d'attirer le public à leur cause... Basé sur une étude de plusieurs centaines de courts métrages animés, d'archives inédites, d'articles de presse, ce livre tente de comprendre les facteurs et enjeux qui ont permis, dans le monde entier, l'âge d'or du dessin animé grâce à la propagande de guerre.

I. L'AXE TOKYO-ROME-BERLIN

L'expansion militaire du Japon, de l'Italie et de l'Allemagne découle de ce que ce sont des États pauvres disposant de territoires restreints pour leur population en croissance, sans véritables colonies et encore moins d'empires coloniaux, sans ressources internes suffisantes, mais aussi sans tradition démocratique ancrée. Tout les oppose de fait aux États riches, États-Unis, Royaume-Uni et France. Le 27 septembre 1940, est signé un pacte tripartite entre les trois principales puissances de l'Axe (Allemagne, Italie, Japon). Ce pacte affirme la volonté des signataires de créer un *ordre nouveau* en Europe et en Asie. Ce pacte prolonge le pacte anti-komintern de novembre 1936 faisant de la lutte contre le communisme un des buts de l'Axe ce qui annonce bien entendu l'intervention contre l'URSS.

LE DESSIN ANIMÉ JAPONAIS

En 1868, débute l'ère Meiji. Se mettant à l'école de l'Occident, le Japon accueille savants et techniciens du monde entier pour rattraper son retard technologique. Devenu une puissance militaire, le Japon part à la conquête de la Chine en 1894 puis s'oppose aux Russes en 1905. La Corée devient colonie nippone en 1910. À la suite de la crise économique de 1929, le pays suit une politique expansionniste qu'expliquent en partie le besoin de matières premières et les problèmes de surpopulation. En 1931, l'armée japonaise déferle sur la Mandchourie (constitution de l'État du Mandchoukouo en 1932). Un nouvel incident provoqué délibérément par le Japon éclate à Pékin en 1937. La Chine résiste, mais doit finalement reculer devant la poussée japonaise.

Peu de propagandistes ont rencontré des problèmes aussi difficiles à résoudre que les Japonais durant la Seconde Guerre mondiale. Le militarisme et l'impérialisme japonais ne débouchent pas sur un régime totalitaire fasciste car il n'y a pas de parti unique groupé autour d'un chef. Les dirigeants militaires du Japon se partagent les responsabilités. Il s'agit d'un régime autoritaire qui n'hésite pas à restreindre les libertés individuelles et collectives, utilisant une propagande soutenue qui s'appuie sur les spécificités japonaises menacées par l'évolution : les relations familiales, les traditions rurales, militaires et sociales et la religion shintoïste. Les

directives contradictoires des services du Premier ministre, du quartier général de l'armée et de celui de la marine les privent de tous leurs moyens et leur font souvent commettre des erreurs. Ils se trouvent ligotés de tous côtés par des règles de censure drastiques. Les Japonais n'ont pas su tirer parti du slogan "l'Asie aux Asiatiques". Leurs premiers succès sont dus à des mobiles raciaux. Les Japonais, n'étant pas habitués à dominer d'autres nations, apparaissent comme des conquérants inflexibles et dénués de tout esprit libéral. Lorsqu'ils font des concessions à leurs nouveaux sujets, c'est manifestement par pure tactique, et il est visible qu'ils les renieront dès qu'ils auront gagné la guerre.

Le 30 juillet 1912 disparaît l'empereur Meiji. L'ère *Taisho* (l'empereur Yoshihito, fils de Meiji) permet au Japon de se retrouver aux côtés des puissances alliées et d'entrer à la Société des Nations en novembre 1920. Le cent vingt-quatrième empereur japonais, Hirohito, âgé de 25 ans, succède à son père en décembre 1926 (ère *Showa*, "paix rayonnante"), époque à laquelle les militaires prennent de plus en plus de place au sein des gouvernements successifs alors même que le Japon n'est pas en guerre. Les gouvernements ne sont pas responsables devant le Parlement seulement devant l'Empereur. Mais, il existe depuis de nombreux siècles un effacement complet de sa personne qui ne prend aucune position personnelle publique à tel point que la toute première fois que les Japonais ont entendu le son de la voix d'Hirohito à la radio, c'est en août 1945 lors de l'annonce de la capitulation. Dans les années trente, les militaires s'émancipent de toute tutelle impériale, non seulement dans le contrôle des opérations militaires mais dans des domaines de plus en plus larges : administration des colonies, mise en valeur économique de la Manchourie et même politique étrangère. Cette période se caractérise par la montée de la violence politique : aux complots et aux assassinats de personnalités jugées trop timorées (Premier ministre Inukai en 1932, tentative contre Saïto en 1936) répond une répression de plus en plus extrême de toutes les formes d'opposition à la politique des conquêtes militaires. Les officiers imposent leur vision et leurs méthodes.

Au moment du conflit chinois en janvier 1932 (débarquement de troupes japonaises à Shanghai, sans déclaration de guerre), l'État japonais n'a aucun véritable ennemi et le Ministère de l'Intérieur (*Naimusho*) met en place une politique de surveillance

tatillonne pour s'assurer du respect par la population des orientations gouvernementales. Les arts sont englobés dans un nouveau "système de protection nationale de la parole et de l'écrit" ou *genron kokubo taisai*. Les premières mesures affectent le cinéma, la littérature et le théâtre. Le cinéma, du fait de son caractère populaire, fait l'objet d'une attention des plus soutenues. Le gouvernement exige que tous les films réalisés contiennent d'une manière ou d'une autre de la propagande pour la guerre. Le 1^{er} septembre 1939, la loi sur le cinéma place toute création cinématographique sous le contrôle du gouvernement : il faut présenter un scénario devant être accepté avant de commencer le tournage. Les mesures de contrôle s'accroissent au cours de l'année qui précède l'entrée en guerre contre les États-Unis. À partir de décembre 1940, le contrôle de la presse devient plus précis et l'administration entreprend de mettre sous tutelle directe les journaux et magazines : les revues cinématographiques sont démantelées. Les salles de cinéma sont contraintes de projeter en même temps que les longs métrages des courts métrages documentaires appelés "films culturels". Ceux-ci sont définis comme étant « des œuvres qui contribuent à cultiver l'esprit national, ainsi qu'à former l'intelligence de la nation. » Dès 1933, on impose aux salles de cinéma la projection de doses massives de documentaires, de films et de dessins animés didactiques et de propagande.

Le cinéma de divertissement a alors presque totalement disparu, selon la volonté du gouvernement et de l'armée ; l'animation destinée au spectacle ne fait pas exception et perd du terrain. Les films de guerre, devenus majoritaires, appellent surtout les Japonais à la solidarité et à la poursuite de leurs efforts. Au début de la guerre sino-japonaise, on galvanise la population grisée par un patriotisme simpliste en lui annonçant que l'armée japonaise vole de victoire en victoire, mais en réalité l'avance japonaise en Chine n'est qu'une marche forcée. Dès le début de la guerre, le gouvernement exige du peuple qu'il bannisse tout amusement de sa vie quotidienne. En effet, si la population à l'intérieur du pays mène une vie de plaisirs, les soldats ne pourront plus se battre et risquer leur vie sur les champs de batailles.

Les producteurs japonais, certes obligés par le gouvernement de faire des films de propagande, ne gagnent pas moins de l'argent en attirant l'attrait du peuple pour la guerre. Mais, au lieu d'exciter la

haine du spectateur contre l'ennemi, ces œuvres ont souvent pour thème celui de la réconciliation, grâce à la guerre, de Japonais qui ne s'entendent pas dans la vie civile en temps de paix. Il n'y a pratiquement pas d'ennemi haïssable : les films de propagande décrivent plutôt les souffrances des soldats sur le champ de bataille. Ces œuvres ne montrent que l'aspect triste de la guerre, méthode efficace au Japon pour exalter le nationalisme. Pour satisfaire les spectateurs japonais, il suffit que les personnages apparaissant à l'écran emploient toute leur énergie à s'acquitter de leur *on*, leur dette de reconnaissance morale. C'est en effet pour marquer les esprits que le shinto est ravivé, ce culte civique est une sorte de mouvement national de fidélité à l'empereur qui se double du *chemin impérial* : toute la nation est groupée solidairement autour de l'autorité absolue et divine du *mikado* (l'empereur). C'est pour cette raison que ces films ont été utilisés pour la propagande des militaristes au Japon. La dette de reconnaissance doit s'acquitter envers l'Empereur. Pour les Japonais, les pays occidentaux impérialistes ont colonisé par la force la plus grande partie du continent asiatique et, seul contre tous, le Japon lutte contre cette colonisation. C'est à cause de cet angoissant sentiment d'isolement que l'on insiste d'une manière excessive sur la solidarité nationale. Les Japonais se sentent unis par un destin commun et quand vient la guerre, ils n'ont plus besoin de se demander pourquoi ils doivent tuer l'ennemi, l'essentiel étant de partager le même sort que ses compatriotes. Présents dès les années trente, les sujets de propagande dans les dessins animés deviennent les seuls sujets possibles dans les années quarante. Commandés par les armées nippones, leur originalité consiste à marier les genres, notamment animation en cellulo et images d'actualité. Les films de propagande pourraient être divisés en deux catégories quant à leur sujet, partageant pourtant un même souci pédagogique et d'information. Les uns sont davantage consacrés à l'exaltation du Japon et de la politique japonaise, en général à travers la figure héroïque d'un Momotaro¹², les autres sont plus orientés vers la critique de l'ennemi, souvent tourné en dérision.

¹² Momotaro : "l'enfant né d'une pêche", personnage folklorique très populaire dans lequel un enfant d'une force herculéenne, né d'une pêche trouvée par une femme lavant du linge au bord d'une rivière, réalise des exploits fantastiques. S'étant lié d'amitié avec un coq (ou un faisán), un chien et un singe, il part avec eux à la conquête de l' "île des ogres" et en chasse les démons.

Dans les années trente, les petites sociétés qui produisent des films image par image sont progressivement regroupées afin d'en coordonner l'action. Les contes de fées et les fables des premiers dessins animés sont absorbés par la machine militaire. Les réalisateurs de dessins animés sont tentés par les offres de financement du gouvernement et, pour la première fois, par la perspective d'une large distribution à travers le pays. Les animateurs répondent rapidement avec une série de travaux qui promeut le droit du Japon d'établir en Asie du Sud-Est une sphère de co-prospérité et son droit d'interférer dans les affaires d'autres pays afin d'abattre l'impérialisme occidental. Le premier film d'animation de propagande japonais est *Sora no Momotaro* (*Momotaro, le justicier des airs*, 1931, 10mn) de Yasuji Murata (1898-1966). Yasuji Murata a débuté comme peintre d'affiches pour une salle de cinéma présentant des films étrangers en exclusivité. Il rencontre le directeur d'une société de distribution qui l'embauche pour dessiner les intertitres, la Yokohama Cinema, qui importe les films éducatifs et les animations produites par les studios américains Bray. Le dessin animé dépeint une guerre entre des pingouins et des albatros sur une île lointaine près du Pôle Sud, qui s'achève grâce à l'arrivée, au bon moment, du héros Momotaro. Le film, mais aussi le parcours du réalisateur, sont symptomatiques des changements intervenus en quelques années dans le milieu de l'animation japonaise. Yasuji Murata débute en 1927 en imposant la technique du dessin sur cellulo d'importation américaine. Yasuji Murata est un cinéaste fécond, puisqu'il réalise trente films entre 1927 et 1935 qui adoptent souvent un style caricatural et l'utilisation de plusieurs personnages zoomorphes : canards, singes ou cochons. Yasuji Murata réalise en 1928, *Dobutsu Olympic Taikai* (*Les Jeux Olympiques des Animaux*, 5mn) puisque la mode est aux histoires drôles et aux légendes concernant les animaux. Un lion dirige la cérémonie. Un singe fait un saut à la perche, un éléphant lance un disque plus loin que l'horizon et une course éclate entre un porc et un lièvre. Toute cette animalerie est très bien rendue, l'animation est excellente et les quelques jeux d'ombre présents sont utilisés avec intelligence ; le tout dans un style américain !

En effet, l'occidentalisation prend définitivement le relais dans les années trente en introduisant l'humour de type cartoon dans la production. Il s'agit ni plus ni moins qu'une imitation d'un style occidental, y compris souvent graphiquement. La culture spécifiquement nipponne est alors mise de côté afin de s'adapter au

modèle américain. Tout cela paraît en tout cas très surprenant. Le Japon, pour combattre l'impérialisme américain, utilise ses propres techniques et ne cherche presque jamais à adapter les estampes japonaises ou la technique des papiers découpés. Dès les années 1930, il est déjà trop tard, le Japon n'aura jamais une réelle spécificité graphique. On peut expliquer cela par le succès immense des cartoons américains dans le monde entier qui étouffe toute velléité d'originalité. Pendant la guerre, le Japon interdit les films américains, mais les spectateurs sont déjà habitués à un certain style de dessins animés et le gouvernement, dans un but de propagande, souhaitant toucher le public le plus large possible, impose le style rond des cartoons.

En octobre 1932, une Commission d'enquête indépendante remet son rapport à la Société des Nations concernant l'attaque japonaise de la Mandchourie : la thèse de l'autodéfense et de l'impuissance du gouvernement chinois à maintenir l'ordre et la sécurité dans son propre territoire est rejetée. En février 1933, la SDN entérine le rapport de la Commission, dénonce la violation du territoire chinois et prononce son illégalité en regard du pacte de la SDN et du droit international. Un mois plus tard, un édit impérial fait part du retrait officiel du Japon de la SDN. Les attaques contre les forces étrangères se font désormais plus pressantes dans les dessins animés. Dans *Kuroneko Banzai* (*Le chat noir Banzai*, 1934) de Takao Nakano, une paisible parade de jouets est interrompue par une flotte de bombardiers, chacun piloté par un clone de Mickey Mouse. Des serpents de mer avec des bouches en forme de mitraillettes accostent sur une plage du Pacifique Sud, et les envahisseurs (portant astucieusement un masque pour que leur identité ne soit pas révélée !), des rongeurs, effraient une innocente poupée avant de la kidnapper. Les habitants de l'île demandent de l'aide et c'est alors que débarquent tout ce que le Japon a de personnages célèbres dans ses contes de fées. Momotaro, Kintaro¹³ et plusieurs autres héros viennent sauver la partie. L'histoire se termine par des festivités alors que sur les arbres morts poussent des fleurs de cerisier. Le film, bien que tourné en 1934, ne sort sur les écrans qu'en 1936. Comme bon

¹³ Kintaro : "garçon d'or", enfant-héros de contes populaires que l'on dit avoir été un fidèle samouraï. La légende le décrit comme le fils d'une sorcière des montagnes et lui attribue une force considérable. On le représente comme un enfant corpulent, brandissant une hachette.

nombre de dessins animés de l'époque, le court métrage dépeint la menace étrangère aux îliens qui cherchent l'aide japonaise, une référence évidente au mandat du Japon sur la région du Pacifique Sud, qui est révoqué par la SDN en 1935.

Dans *Sora no Shanbai Sensen* (*Dans le ciel au-dessus de la ligne de front de Shanghai*, 1938), deux drôles de pilotes japonais observent la guerre en Chine à bord d'un avion biplan. De la même façon, dans *Sora no Arawashi* (*L'as de l'aviation*, 1938) de Noburo Ofuji (1900-1961), un autre pilote, après avoir vaincu une armée de cochons, dérobe des armes aux ennemis et va combattre au-delà des mers des nuages géants qui ont la forme de Popeye et de Staline... Là encore, plusieurs éléments sont à relever. *Sora no Arawashi*, d'une durée de neuf minutes est terminé deux ans avant Pearl Harbor et démontre bien que le Japon compte entrer en conflit avec les États-Unis et l'Union Soviétique. Le deuxième élément est le réalisateur lui-même. Ofuji, l'un des animateurs japonais le plus connu en Occident, est considéré comme un artiste austère puisqu'il refuse de voir l'animation comme un art comique. Il vise un cinéma dramatique, pour adultes, et ne dédaigne pas les thèmes érotiques. En 1927, il tourne *Kujira* (*La baleine*), remarquable exercice d'action et de suspense. Avec la guerre, les animateurs japonais ne sont plus libres et même Ofuji doit renier le temps d'un film ses propres principes pour réaliser un film de propagande.

Dans *Kaikokutaro-shin nibonto banzai* (*Vive le nouveau Japon !*) réalisé par Suzuki Hiromasa en 1938, un marin quitte la ferme de ses parents avant d'être acclamé par la foule en montant sur un bateau. Durant le voyage, les matelots sont attaqués par des poissons : le brave homme coupe les requins en morceaux avec son sabre tandis qu'une baleine avale le navire tout entier avant de le recracher. Le bateau accoste ensuite sur une île presque déserte... On y voit quatre personnages, un lion poursuit un Noir et le marin tire des coups de feu sur la bête pour le faire fuir. Grâce à sa bravoure et à sa force, il remporte la victoire ; le marin chante alors un karaoké (pour de vrai !) avec les lions tandis qu'ils sont pendus à un arbre. Dans la dernière séquence du film, le marin découvre sur l'île de l'or exploité par les indigènes noirs.

À partir de l'automne 1937 et du rapport des horreurs perpétrées par la soldatesque japonaise à Nankin (exécution et viols de masse), les États-Unis raidissent sensiblement leur attitude à

l'égard du Japon. Incapable de réagir militairement, le gouvernement américain recourt aux sanctions économiques et proclame un embargo sur le matériel aéronautique, le kérosène, les lubrifiants pour avions et les produits métalliques. En avril 1938, la Diète japonaise décrète la mobilisation générale. Le 27 septembre 1940, le Japon rejoint l'Italie et l'Allemagne dans le pacte tripartite. En juillet 1941, Roosevelt ordonne le gel de tous les avoirs japonais aux États-Unis, Douglas Macarthur est nommé commandant des forces américano-philippines, la force aérienne est renforcée dans la région. En octobre 1941, l'empereur nomme Tojo Hideki Premier ministre. Le 7 décembre, le Japon attaque la base navale de Pearl Harbor sans préavis. L'effet de surprise, l'état d'impréparation des États-Unis et la faiblesse britannique en Asie permettent au Japon des succès faciles. Les colonies occidentales tombent les unes après les autres aux mains des Japonais : Hong-Kong (le 25 décembre), Manille (le 2 janvier 1942), Singapour (le 15 février), Batavia (Indes néerlandaises, le 5 mars) et Rangoon (Birmanie, le 8 mars). L'entrée en guerre contre les États-Unis apporte au cinéma d'animation japonais de plus grands financements mais aussi beaucoup plus de pressions sur les réalisateurs.

Pendant la guerre du Pacifique, le ministère de la Marine demande à la Toho de tourner un film marquant sur le succès de l'attaque surprise de Pearl Harbor avant le premier anniversaire de ce jour. Ce travail est confié à Kajiro Yamamoto, qui tourne *Hawaii-Marei Okikaisen* (*La Guerre navale de Hawaï à la Malaisie*) dans un style proche du documentaire afin d'y montrer l'entraînement quotidien des jeunes aviateurs. Le point d'orgue du film est l'attaque de la Marine anglaise par la Marine japonaise, au large de la péninsule malaise. Les prises de vue du cameraman Eiji Tsuburaya dans des décors reconstitués en miniature, donnent d'excellentes scènes de bataille (les effets spéciaux sont extraits du dessin animé *Ultraman* du même Eiji Tsuburaya). Le film est tourné en six mois. Le spectacle miniaturisé des bâtiments américains qui coulent sous l'attaque des torpilleurs japonais à Pearl Harbor arrache des cris d'enthousiasme aux spectateurs dans l'ensemble des salles de cinéma du pays.

Le succès de *Hawaii-Marei Okikaisen* pousse la Marine Impériale à commander à Mitsuyo Seo (1911-?) un dessin animé, *Momotaro no Umiwashi* (*Le Brave Marin Momotaro*). La durée de réalisation est fixée à trois mois. L'idée est d'évoquer Pearl Harbor.

Mitsuyo Seo a fondé son propre studio en 1933 et réalise, entre autres, des films centrés sur les aventures du singe Sankichi, dont *Les troupes d'assaut du singe Sankichi* (1935). Inspiré du conflit sino-japonais, on y voit l'efficace armée impériale attaquer une forteresse en mauvais état, défendue par des pandas chinois. En 1940, suivant la loi sur le cinéma, la société de Seo est obligée d'intégrer le groupe Geijutsu Eiga Sha.

En racontant de nouveau l'histoire de *Momotaro* avec des caricatures de l'ennemi, le film de Seo repousse les limites de l'animation japonaise par sa durée sans précédent de trente sept minutes. Avec ces celluloses d'animation en petites quantités (la cellulose est un ingrédient crucial dans la fabrication de la poudre à canon), les animateurs de Seo sont obligés de nettoyer et de réutiliser les matériaux, détruisant les dessins dès qu'ils sont filmés par la caméra. Petite anecdote, afin d'obtenir une voix juste pour une caricature du personnage de Bluto (dans *Papeye*) vu sur le pont d'un navire sombrant dans les eaux, les opérateurs ont prélevé un échantillon directement d'une copie américaine d'un épisode de la série du célèbre marin (la loi sur le copyright est difficilement applicable en ces périodes troubles !). Le film connaît un succès éclatant lors de sa sortie en salle. Il est même visionné lors d'une soirée spéciale au palais impérial par le Prince Akihito, âgé de dix ans, fils aîné de l'empereur Hirohito et de l'impératrice Kuni Nagako.

Fort de son succès, le Département de l'information de la Marine impériale japonaise commande à Seo une suite encore plus longue. Le résultat est le premier film d'animation de long métrage du Japon, *Momotaro Umi no Shinpei* (*Momotaro, le marin divin*, 1945), d'une durée de soixante-quatorze minutes, produit par Shochiku, Geijutsu. Quelques mots sur le scénario. Après avoir terminé leur entraînement militaire, un ourson, un singe, un chiot et un faisan disent au revoir à leur famille. Sur la route, le jeune frère du singe joue avec son bonnet de marin et tombe dans une rivière en essayant de le rattraper. Il est sauvé de justesse par les autres animaux. La scène se déplace ensuite sur une île du Pacifique Sud, où des lapins de la Marine Impériale défrichent la jungle pour construire une piste d'atterrissage. Les créatures autochtones (qui bizarrement, pour le Pacifique Sud sont des kangourous, des éléphants, des tigres, des léopards et des rhinocéros) regardent, incrédules, les lapins travailler. Ces derniers terminent juste à temps la piste avant l'arrivée d'une flotte d'avions de