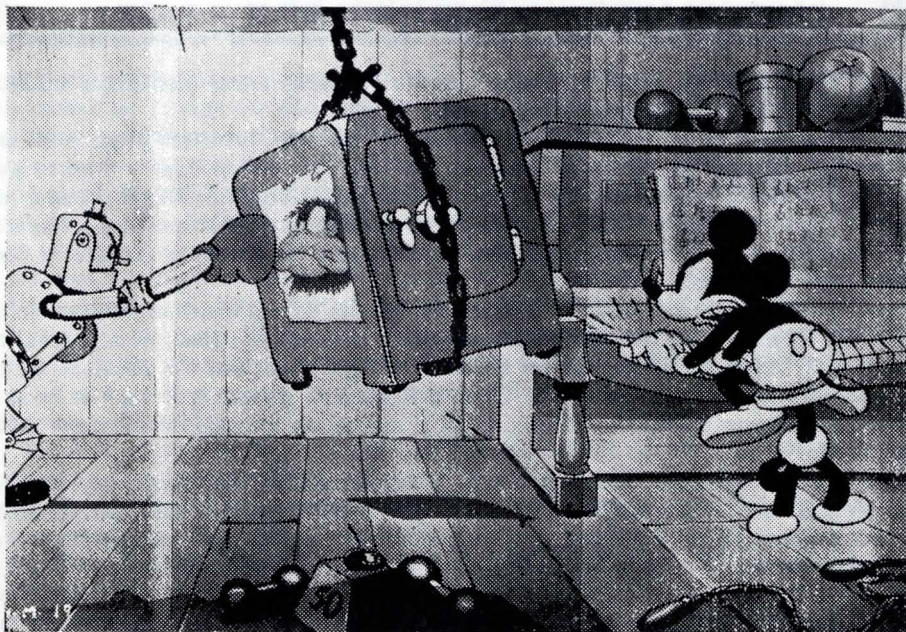




PAR AUT. W. DISNEY'S M. MOUSE S. A.

III. DESSIN ANIMÉ

Sur la musique du Dessin animé



Parmi les formes cinématographiques, c'est certainement le dessin animé, auquel le musicien peut le mieux appliquer une expression vraiment musicale, correspondant exactement avec le sujet, avec le caractère du film, en un mot : il peut composer une musique organique et indissoluble du film, sans rien abdiquer des lois de la structure purement musicale.

Tous ces avantages viennent déjà de l'exécution technique d'un dessin animé. Au contraire de l'exécution musicale des films ordinaires, où la musique est écrite et enregistrée d'après les images déjà définitivement montées et, où elle doit suivre les rythmes de ces images presque jamais musicaux, au moins ce que nous entendons : rythme musical ; pour le dessin animé, c'est la musique qui est composée d'abord sur un sujet donné et les dessins seront exécutés après, sur la musique déjà composée et même

enregistrée si possible, pour pouvoir suivre même les couleurs des différents instruments. Ce seul fait que c'est la musique qui détermine tous les mouvements des figures du film, rend au musicien une liberté inappréciable pour sa fantaisie musicale.

Quand je parle de ces possibilités musicales, je n'en trouve que très peu d'exemples dans la production actuelle. Chez Walt Disney, sauf au début de sa production, où la musique jouait encore un rôle sinon intéressant, du moins organique, on remarque qu'il a presque complètement abandonné la production du dessin animé musical. Dans ces films, qui sont parfois de vrais chef-d'œuvres, la musique ne joue qu'un rôle secondaire. Le film ayant été basé exclusivement sur un sujet toujours comique, la musique ne peut renforcer ce côté que par quelques sonorités aigües, ou elle n'est bonne que pour lancer un « schlager » qui, au point de vue musical n'est pas meilleur, ni pire que les œuvres « musicales » de ce genre, destinées au grand public, que nous entendons dans les music-halls.

J'ai eu l'occasion, dernièrement, d'exécuter la partie musicale d'un dessin animé, intitulé : *La Joie de vivre*, dessiné par Hector Hoppin et Anthony Gross, qui passe actuellement sur l'écran. Dans ce film nous avons essayé de mettre en pratique ces possibilités, mentionnées plus haut. Ici le sujet est un prétexte seulement. Il y a pourtant un scénario : une journée de vacances et de divertissements de deux jeunes filles et d'un jeune homme, dans la ville, à la campagne, sur la voie ferrée. Ce sujet, très simple, est, au surplus traité dans le plan féerique, dans l'irréel.

« Ces êtres humains sont presque schématiques. Le corps souple de ces jeunes filles a des ondulations qui appartiennent au règne végétal : ce sont des lianes, ce sont des plantes, ce sont des tiges fleuries que le vent courbe et redresse. Ce sont aussi des papillons et des hirondelles. Elles s'évadent ainsi continuellement de la condition humaine... le dessin prolonge ici et irradie magnifiquement les éléments secrets de grâce et de poésie que contiennent nos gestes, notre démarche et nos déplacement dans l'espace ». (1)

Un sujet aussi musical prête déjà une forme au musicien qui par contre, déterminera et animera par sa musique tous les mouvements du dessin, ainsi, il se produira une liaison organique et indissoluble entre dessin et musique et constituera une œuvre cinématographique et musicale dans le vrai sens.

En effet, les trois parties du sujet : la ville, la campagne, la voie ferrée se traduiront en formes musicales (Non pas dans le sens impressioniste. Il

(1) E. VUILLERMOZ dans son article sur ce film.

s'agit toujours de mouvements, de danses, dont le style sera caractérisé par le sujet donné ! la ville, la campagne, la voie ferrée). La première forme, mettons : mouvement, en parlant musicalement, est une sorte d'Allegro qui se divise en trois parties dont la première est de rythme binaire, la seconde et la troisième sont de rythme ternaire, toutefois de différents accents. (La seconde est d'un seul accent (Valse), la troisième de trois). Pour les trois parties de ce mouvement la cadence de base reste toujours la noire, dont le mouvement métronomique ne change point. En effet, il est préférable, pour la facilité et pour la clarté de l'exécution graphique, de garder une cadence obstinée pour les différentes parties d'un seul tableau, en y variant les rythmes et les accents dans le cadre de cette cadence donnée. D'autre part, en procédant ainsi, la fantaisie rythmique du musicien peut vraiment s'exercer et, au surplus, ce procédé déterminera presque un style musical. Le second mouvement (tableau) la campagne, sera un Andante, genre pastoral, un Intermède, dont la durée est égale à celle de l'Allegro précédent et dont la forme musicale est une variation chorégraphique. (Ici la noire devient plus lente pour tout le tableau, toujours sans changement, en occurrence, 96 la noire, au contraire, du 120 précédent). En composant le troisième tableau (la voie ferrée) qui est construit également en trois parties, j'ai essayé de donner une unité à toute l'œuvre par le procédé suivant, presque « symphonique » : c'est la troisième partie du premier tableau qui ouvre ce mouvement avec le même rythme ternaire, (dont la noire vaut à nouveau 120 et qui alterne cette fois-ci avec le rythme binaire, dont le thème est développé par les procédés « symphoniques ». La seconde partie, bien qu'elle soit d'un autre caractère que la Valse du premier tableau, remplace celle-ci et remplit exactement la même fonction musicale et scénique que la dite Valse du premier tableau. (Une sorte de danse « sur place » entre les danses « mouvantes » des deux parties encadrantes). La troisième partie de ce tableau ramène le rythme initial de l'œuvre, son thème est la variation du thème initial. J'obtiens graphiquement de cette façon la formule suivante : A. B. C. Trio, C. B. A., qui correspond (à part une petite modification : C. B. A., au lieu de A. B. C.) à la forme du Lied et, je termine l'œuvre par une Coda de quelques mesures. Ainsi, il est possible de construire une forme musicale se suffisant à elle-même, en restant dans la plus étroite liaison avec une œuvre cinématographique.

Il ne serait pas inintéressant d'expliquer, en quelques mots, la solution technique de l'exécution graphique. Comme je le disais plus haut, c'est le compositeur qui écrit la musique d'abord, laquelle, au besoin, est même

enregistrée. Le dessinateur, en écoutant la musique, peut apprécier le caractère de celle-ci, mais il ne pourra jamais dessiner sur les sons fuyants. Nous avons trouvé un système, d'ailleurs très simple, en considérant une partition musicale comme un simple graphique géométrique sans mouvement, d'après lequel le dessinateur pourra dessiner tout à son aise, en pouvant bien « prendre son temps », sur la base suivante :

Dans la rotation du film, ce sont 24 images qui défilent par seconde. Or, si j'écris un mouvement musical sur la base de la noire égale 120 en 4/4, cette mesure se déroulera en deux secondes, par conséquent, j'aurai 48 images par mesure. De cette façon, le dessinateur en *regardant* la partition, pourra dessiner le plus exactement, sans aucune difficulté, sur n'importe quel rythme, un mouvement plastique qui corresponde avec le dit rythme, étant donné qu'il ne doit que trouver le nombre des images sur lesquelles se déroulera le mouvement plastique voulu. (Il doit, bien entendu, connaître à fond la loi de la continuité naturelle des mouvements plastiques ou humains). Ci-dessous, je donne un graphique de ce système.



Il y a le rythme A, les noires, tout d'abord. Si le dessinateur veut exécuter une marche, par exemple, sur ce rythme et, s'il veut que la pointe des pieds touche le sol sur l'accent musical, il n'a qu'à dessiner le « point de départ du pied » sur la 1^{re}, sur la 13^e, sur la 25^e, sur la 37^e images. Naturellement, entre ces images mentionnées il doit construire, avec équilibre,

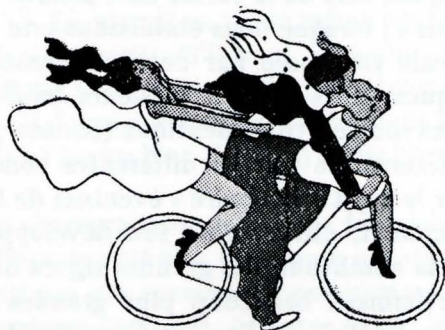
le mouvement montant et le mouvement descendant du pied. S'il veut faire un accent graphique sur chaque accent du rythme *a*, il devra trouver les images Nos 1, 7, 10, 13, 19, etc. Il en va de même sur le rythme *B* : chaque croche correspond à six images. S'il veut exécuter un mouvement graphique fixe sur le rythme *C* et, qu'il veuille que cette position reste pendant la durée de la croche ; il devra exécuter ce dessin sur la 1^{re} image, en laissant le même dessin jusqu'à l'image N° 6 (incluse) ; puis N° 19-24 ; puis N° 37-42, etc...

Tous les rythmes chorégraphiques les plus fantaisistes sont permis. En dessinant sur les différents rythmes musicaux, on obtient même une sorte de contrepoint graphique qui correspond exactement avec le contrepoint rythmique de la musique indiquée. D'autre part, le compositeur verra toutes ses pensées musicales traduites en pensées graphiques se fondant les unes aux autres. Naturellement, l'enregistrement musical doit être le plus exact possible. J'indique ici quelques mouvements métronomiques faciles à dessiner : la noire égale 120 en 4/4 ; trois temps à deux secondes par mesure (noire égale 96) ; six temps, ou douze temps, ou vingt-quatre temps, deux secondes par mesure. Aussi, naturellement : 12/8 à huit secondes par mesure, par exemple, et tous les multiples et sous-multiples.

En ce qui concerne le côté esthétique, la conception musicale du dessin animé, une voie neuve s'ouvre devant le musicien. Il est vraiment passionnant de composer une forme serrée, s'approchant le plus possible des formes strictement musicales, dont le développement sera toutefois indiqué déjà dans le travail du musicien précédant celui du dessinateur, par les mouvements plastiques projetés dans le scénario et, dont les courbes mélodiques ou rythmiques devront pouvoir se fondre dans les courbes linéaires du futur dessin. Car, c'est la fantaisie du musicien qui devra animer l'élan de ces mouvements graphiques, humains en occurrence ; qui peuvent être dessinés par la fantaisie du dessinateur à l'encontre de toute règle du corps humain, mais ils doivent être équilibrés dans leur exécution plastique. Ainsi, le musicien doit trouver déjà dans son travail antérieur à celui du dessinateur, l'expression musicale nécessaire qui répondra aux lois plastiques, comme aux lois musicales.

Naturellement, étant donné ces circonstances, la forme musicale projetée par le musicien, selon tel ou tel caractère du tableau du scénario, se présentera certainement avec quelques différences dans son aspect, par rapport au développement dit scholastique, sans se départir toutefois, de la base de cette forme projetée. Lorsque nous parlons des formes, comme j'ai

parlé tout à l'heure de la forme du Lied, quand nous parlons même de celles des œuvres symphoniques, soit de la forme de « Sonate », par exemple, ou de celle des « Variations » ; lorsque nous établissons une comparaison entre la même forme musicale composée par deux différents compositeurs de deux différentes époques, nous voyons plusieurs modifications dans ces deux œuvres présentées sous un titre identique (Sonate par exemple), dont la dissemblance est déterminée par les différentes conceptions musicales de leur époque, ou par le sujet « littéraire » éventuel de la dite œuvre. Une sonate de Liszt notamment, diffère dans son développement de celle de Haydn ; seul subsiste la similitude des grandes lignes de la « Sonate » lesquelles chez Liszt deviennent beaucoup plus grandes et beaucoup plus vagues. Des variations de Richard Strauss (*Don Quichotte*, par exemple), diffèrent totalement de celles d'une œuvre de Mozart. Chez Strauss le caractère de ses variations est déterminé par les « épisodes de son héros », ou, comme chez Liszt ; la structure de sa sonate suit le scénario « littéraire ». La structure d'une œuvre musicale conçue pour un dessin animé présentera une ressemblance avec celle de Liszt ou Strauss, en apparence, étant donné son caractère scénique. Mais dans le contenu musical il y aura une différence déterminée nécessairement par la matière plastique. En effet, la « variation » musicale, proprement dite, est assez vague chez les deux compositeurs mentionnés, car ils ne doivent qu'effleurer les épisodes de leur sujet, qu'en donner seulement une idée par l'expression sonore. Dans le dessin animé, la conception musicale est également scénique ou littéraire, mais le compositeur doit compter que tous ses épisodes sonores seront traduits en mouvements plastiques exacts, par conséquent, son accent doit être le plus exact, son rythme le plus mesuré. D'autre part, et ce contraste est très curieux, son cadre sonore doit être plus élastique, étant donné la nécessité absolue de correspondre avec le cadre perpétuellement mouvant des œuvres cinématographiques. Déjà l'instrumentation, pour ainsi dire obligatoire pour microphone, indique cette voie. Les grands fonds orchestraux ne rendent pas dans le microphone. Les notes ou les accords de « pédale » brouillent la sonorité. Un travail horizontal est indispensable. Plusieurs voix, horizontalement superposées, en mouvement perpétuel et correspondant avec les mouvements plastiques, pour ainsi dire, horizontaux, ne doivent qu'effleurer l'harmonie, qui se produira nécessairement par leurs relations verticales et constituera un décor sonore continuellement mouvant. En un mot, cette structure spéciale doit correspondre avec celle des œuvres cinématographiques : glissement insensible du décor, liaison



« LA JOIE DE VIVRE »

des changements à vue, mobilité des silhouettes sonores, mouvement constant du cadre.

Comme le théâtre s'oppose au cinéma par son cadre unique et sans mouvement, cette musique doit s'opposer à des œuvres conçues symphoniquement, où dans le même cadre, dans une forme déterminée par les combinaisons musicales de motifs, s'édifie l'architecture sonore. Ici, tout doit être en mouvement. Ce doit être une matière musicale, dont tous les éléments avec le cadre même sont en mouvement perpétuel, tout en faisant leurs fonctions de développement musical, même selon les règles « symphoniques », sans que cette matière ne subisse, musicalement parlant, la moindre perte : c'est-à-dire qu'elle puisse garder un galbe équilibré par sa construction thématique qui sera nécessairement différente de celle des œuvres symphoniques. Cette structure sonore dans sa fonction spéciale, se fondant dans la structure plastique, étant pour ainsi dire gravée comme son, inséparable pour toujours de l'image dont il traduit l'expression sonore et, en même temps étant en mouvement continuuel avec elle, ouvre la voie d'un nouveau style musical dont l'horizon est le plus vaste.

TIBOR HARSANYI.