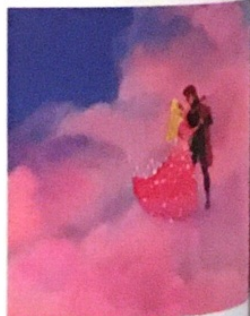


EH BIEN, DANSEZ MAINTENANT!

LES BALLET DESSINÉS DE DISNEY

Texte

DICK TOMASOVIC



L'art du dessin animé partage avec celui de la chorégraphie la passion du geste. Walt Disney semble l'avoir compris très tôt dans son parcours au point de faire de la ballerine l'idéal de la grâce animée.

SI DISNEY ÉTAIT une religion, les deux animateurs vétérans Frank Thomas et Ollie Johnston en seraient les prophètes et leur ouvrage, *Disney Animation: The Illusion of Life* ❶, en serait la bible. Le livre, richement illustré de dessins préparatoires, parsemé de conseils et de règles d'or, expose le dogme disneyen dont l'axiome principal est de toute évidence le suivant : au-delà du mouvement et du timing, dont la gestion parfaite est nécessaire à toute animation accomplie, il faut de surcroît que chaque dessin soit pénétré de vie. Précisément, cette idée de vie au cœur du dessin, de crédibilité du personnage, de démonstration de son affect, passe toujours par la danse. Chez Disney, le corps animé est toujours un corps dansant. Sans doute plus que chez tout autre producteur de dessin animé, la danse apparaît en effet chez Disney comme le fondement d'un système esthétique, très étudié, qui vise à la fois l'accomplissement du processus d'identification et la reconnaissance d'une haute qualité artistique, préention chère à Walt Disney.

PREMIERS PAS, PREMIERS GESTES

Les scènes de liesse dansées, endimanchées ou populaires de CENDRILLON¹⁹⁵⁰ (Clyde Geronimi, Wilfred Jackson & Hamilton Luske), du LIVRE DE LA JUNGLE¹⁹⁶⁷ (Wolfgang Reitherman), des ARISTOCHATS¹⁹⁷⁰ (Wolfgang Reitherman), de ROBIN DES BOIS¹⁹⁷³

(Wolfgang Reitherman) ou encore de LA BELLE ET LA BÊTE¹⁹⁹¹ (Gary Trousdale et Kirk Wise) reviennent immédiatement en tête lorsqu'on parle des moments chorégraphiés dans la production Disney. Il s'agit en fait d'une longue tradition. Dès la série des ALICE COMEDIES¹⁹²³⁻¹⁹²⁷, l'impératif de la danse se fait déjà sentir. Accompagnée de son chat Julius, la petite Alice se livre régulièrement à quelques esquisses chorégraphiques. Outre le spectacle amusant qu'elles produisent (la danse du music-hall est une tradition de l'*entertainment* américain), les danses de ces personnages issus de réalités différentes (la série mélange animation et prises de vues réelles) ont une fonction importante de fusion des régimes visuels : Julius devient un « vrai » personnage, car il danse avec une « vraie » petite fille ; Alice est bien intégrée au monde animé, car elle danse avec Julius. Le partage d'expériences des personnages, leur pas de deux enchanté, suppose leur rapprochement et renforce leur crédibilité à l'écran. Par la suite, les productions Disney s'essaieront fréquemment à ces formes hybrides (du DRAGON RÉCALCITRANT en 1941 à QUI VEUT LA PEAU DE ROGER RABBIT? en 1988, en passant par MARY POPPINS en 1964), qui continueront à faire accepter des régimes visuels hétérogènes dans un univers harmonieux et cohérent grâce à des scènes régies par une forme de composition chorégraphique.

Les premiers « purs » cartoons ne sont pas en reste. OSWALD LE LAPIN CHANCEUX¹⁹²⁷ est le prototype du dessin animé tel qu'il se fera par la suite chez Disney : composition des silhouettes des figurines à base de cercles, relative élasticité des formes, comique de situation basé sur le caractère du personnage, gestion permanente des mouvements et du timing de manière à ce que – selon le dogme disneyen en train de s'élaborer – le dessin soit pénétré de vie, anthropomorphisme animalier, intrigues malicieuses, aimables et, la plupart du temps, champêtres, refus du cartoon comme simple accumulation de gags au profit d'une intrigue plus linéaire. Réalisé en 1927, OH TEACHER (Walt Disney) est le deuxième dessin animé

de la série, mais le personnage a déjà graphiquement énormément évolué. Son corps apparaît de manière moins monolithique, son animation est plus caoutchouteuse et l'expression de son visage se révèle déjà plus subtile. OH TEACHER commence par un plan rapproché sur Oswald à vélo dont les longues oreilles se mettent à danser. On le comprend rapidement, c'est le sentiment amoureux qui anime le lapin et, bien vite, c'est tout le corps d'Oswald qui se met à gigoter et sautiller alors qu'il s'en va chercher sa dulcinée. Le reste du film retrouve la logique d'action propre à la série et s'attache à décrire la rivalité entre Oswald et une sorte de chat qui convoite également la jolie lapine, mais la danse permet une présentation sympathique immédiate du personnage, qui obéit à un programme très précis : attirer l'attention du spectateur sur un personnage qui se veut divertissant, démontrer ses qualités plastiques extraordinaires, pointer la maîtrise technique de l'animation et, enfin, transformer la figurine en un personnage doté d'affects (Oswald n'est plus vraiment un lapin, il est avant tout joyeux, facétieux et amoureux). Les danses d'Oswald contribueront bien entendu à son succès.

Ce que comprennent, avant la plupart de leurs concurrents, Disney et son équipe, c'est que le plaisir du film d'animation repose sur trois éléments : la fantasmagorie (c'est-à-dire l'inventivité graphique permise par le processus de métamorphose des images), la caractérisation (soit la puissance sympathique d'un personnage artificiel) et la pure jouissance du mouvement (un principe de kinesthésie, soit la capacité et le plaisir d'un spectateur à ressentir du mouvement par procuration). Avec OSWALD, Disney s'impose dans l'industrie du cartoon : rythme, inventivité, construction des personnages... Il restera simplement d'une part à domestiquer l'énergie humoristique sauvage des protagonistes et d'autre part à conjindre bande image et bande sonore pour optimiser l'effet animé, ce que la série MICKEY MOUSE accomplira

❶ Dans LA BELLE AU BOIS DORMANT, la princesse Aurore (en bleu, non, en rose) et le prince Philippe dansent lors du grand bal pour célébrer leur mariage.

❶ Frank Thomas et Ollie Johnston, *Disney Animation: The Illusion of Life*, Abbeville Press, New York, 1984.

sous les acclamations du public. Le célèbre *STEAMBOAT WILLIE*¹⁹²⁸ (Walt Disney & Ub Iwerks) est un cartoon qui fonctionne sur l'idée d'une jouissance sonore : chaque événement musical trouve sa source ou son écho visuel dans un élément dansant de l'image. Dès la fin des années 1920, Disney peut revendiquer une marque de fabrique, tant d'un point de vue technique que figuratif et narratif. La danse tient désormais une place cruciale dans la pédagogie disneyenne, non seulement parce que les animateurs de la firme Disney devront, dans leur processus de formation, se confronter au dessin du mouvement dansé, mais aussi parce que certains films, ou du moins certaines séquences, seront fondamentalement conçus comme des œuvres didactiques et démonstratives autour de l'idée de corps dessinés dansants.

C'est le cas, très évident, de la fameuse *DANSE MACABRE*, animée par Ub Iwerks en 1929, le premier cartoon d'une nouvelle série intitulée *SILLY SYMPHONIES*¹⁹²⁹⁻¹⁹³⁹, basée sur l'idée d'un modelage des actions animées sur une partition musicale préexistante. Le film prend pour thème musical *La Marche des nains* de Grieg et se déroule dans un cimetière, une nuit tourmentée. Des squelettes sortent de leur tombe et se mettent à gigoter en une curieuse – mais joyeuse – danse. Le film démontre l'importance des points d'articulation d'une figurine. Comme s'il s'agissait d'une leçon d'animation, Iwerks et Disney décident de mettre en dessins animés des squelettes pour cette première expérience de soumission totale du corps animé à la musique. Le film peut se laisser regarder comme une série de fabuleuses planches anatomiques de la figurine en mouvement : l'élaboration et l'élévation du squelette (la sortie de la tombe, la position debout), puis sa mise en marche et en mouvements divers (la danse permettant d'envisager de nombreuses possibilités de gestes purement gratuits et d'assurer l'étude de la synchronisation entre figurine et musique), l'invention de nouvelles figures fantasmagoriques (les imbrications des squelettes les uns dans les autres, les elongations et métamorphoses des uns et des autres) et, enfin, leur désarticulation.

ARABESQUES ET ENTRECHATS

Cet exercice est nécessaire à Disney pour envisager la suite de son travail et atteindre une nouvelle étape, qui sera celle de la consécration tant recherchée. Elle se cristallise dans *BLANCHE-NEIGE ET LES SEPT NAINS*¹⁹³⁷ (David Hand). Le passage de la forme courte à celle du long métrage permet à Disney de quitter l'industrie de l'intermède cinématographique. La danse y tient bien entendu un rôle crucial puisqu'elle permet de distinguer, sans les opposer, deux régimes d'animation. Le premier est celui de *Blanche-Neige* elle-même et des personnages d'adultes (le Prince, la Reine), dont la finesse des traits et la sophistication des mouvements impressionnent, résultant d'un minutieux travail d'observation des animateurs sous l'égide de Disney, imposant une nouvelle définition du réalisme en animation. Le second est celui des nains, extravagants, cocasses et grotesques, drolatiques, fantaisistes et enfantins, issus de la tradition du cartoon américain, avec laquelle Disney, dans un insoluble complexe d'infériorité, souhaite vainement rompre pour imposer une vision hautement artistique de son art. Ainsi, *Blanche-Neige*, réfugiée au fin fond de la forêt, fait la joyeuse et pittoresque connaissance des nains, qui célèbrent leur belle visiteuse par une soirée de danse et de musique. Chacun y va d'abord de son couplet narrant une intrigue abracadabrante, puis Prof invite la princesse à danser. À sa suite, les autres nains se trémoussent de manière loufoque. Leurs pas, saugrenus, sont très élastiques et donnent à l'ensemble du corps une impression de flexibilité proche du caoutchouc et d'une souplesse dynamique (la fameuse règle du « *squash and stretch* » de Disney). En revanche, pour les déplacements et la gestuelle de *Blanche-Neige*, les animateurs ne s'en sont nullement remis à leur propre fantaisie et ont pris pour modèle la véritable et gracieuse danseuse Marge Champion, alors débutante. De cette confrontation dansée, *Blanche-Neige* n'en sort que plus humaine, plus délicate et plus sophistiquée, surtout lorsque Simplet grimpe sur les



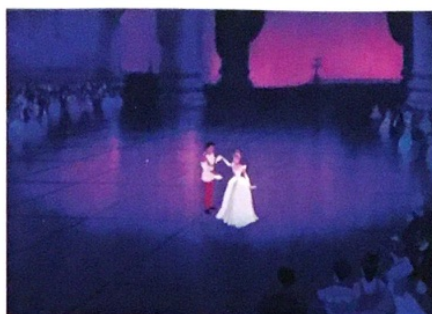
épaules d'Atchoum : ils essaient tant bien que mal d'imiter un partenaire à la hauteur de la princesse. Mais le nain éternue, la chute est grotesque

↑
Stimulée par le talent musical des nains, *Blanche-Neige* démontre ses talents de danseuse dans *BLANCHE-NEIGE*.

et, après ce moment de récréation, Blanche-Neige passe aux choses sérieuses en racontant le mélodrame de sa vie. La danse opère ici une distinction entre les figurines de Disney pour signaler un nouveau fantasme de réalisme animé.

Disney ne cachera aucunement que les gestes de Blanche-Neige étaient dessinés d'après les mouvements d'une jeune danseuse. Les petits films où l'on voit Marge Champion ont d'ailleurs été souvent dévoilés par la firme tout en précisant qu'ils ne servirent que de référence aux dessinateurs. La danseuse, revenant sur son expérience, expliquera plus tard qu'elle avait effectivement inventé la plupart des mouvements du personnage. Marge Champion travailla encore sur PINOCCHIO (Ben Sharpsteen & Hamilton Luske) en 1940 (où elle « interpréta » la Fée Bleue) et, la même année, sur FANTASIA (principalement pour la séquence de la « Danse des heures »). Ce dernier film, qui cristallisa toutes les ambitions de Walt Disney, ne se fit pas sans difficulté. La séquence consacrée à « Casse-noisette » s'avéra laborieuse en raison de la multiplicité des tonalités et des univers présentés (le changement de saisons est le thème principal de la séquence). La difficulté fut de trouver un style global permettant d'exprimer cette myriade fantaisiste tout en sauvegardant l'idée d'un monde intime et secret. Une fois de plus, la solution fut trouvée dans la danse. Art Babbitt, l'animateur responsable de cette séquence et personnalité phare des studios Disney (il avait animé la méchante Reine de BLANCHE-NEIGE et, à la sortie du film, avait épousé Marge Champion), s'attela à la tâche en prenant pour référence différents mouvements de silhouette. Il étudia Curly Howard (des Three Stooges) pour la séquence des champignons dansants et fit venir d'autres danseurs en plateau (dont un danseur arabe pour la séquence des poissons à voiles). La séquence apparaît aujourd'hui comme une synthèse du traitement de la gestuelle pour concilier par la danse les valeurs les plus gracieuses avec les dimensions les plus grotesques.

L'ère de la danseuse est désormais bien instaurée dans les studios Disney. Les principaux personnages des longs métrages seront systématiquement basés sur un travail perfectionniste d'étude de silhouettes en mouvement. Pour Disney, le fantasme absolu de l'harmonie, de la grâce et de la beauté



se concrétise alors dans le corps de la ballerine. Il s'agit de prendre pour modèle un canon de beauté classique, de référence européenne, aux antipodes de l'important mouvement artistique porté par les pionnières de la danse moderne américaine. Longtemps, chez Disney, la féminité ne pourra exister que sous les traits d'une jeune princesse mutine et danseuse, un schéma déjà étrangement figé et obsolète, mais une véritable assurance pour Disney en quête d'une reconnaissance culturelle bourgeoise.

Dans LA BELLE AU BOIS DORMANT¹⁹⁵⁹ (Clyde Geronimi), l'extrême grâce d'Aurore est en fait celle de la modèle, actrice et danseuse Helene Stanley (pourtant non créditée au générique), qui était également à l'origine de l'élégante gestuelle réaliste de CENDRILLON. Elle insufflera encore son aisance et sa souplesse au personnage stylisé d'Anita dans LES 101 DALMATIENS¹⁹⁶¹ (Clyde Geronimi, Hamilton Luske & Wolfgang Reitherman). Les jeunes danseuses ou danseurs ont longtemps continué à servir de modèles chez Disney. Plus près de nous, Sherri Stoner, ballerine rompue à la danse classique, prêtait ses formes et les traits de son doux visage aux crayons des dessinateurs d'Ariel, le personnage principal de LA PETITE SIRÈNE¹⁹⁸⁹ (John Musker & Ron Clements), mais aussi de Belle dans LA BELLE ET LA BÊTE. Mark Keali'i Ho'omalulu, danseur et chorégraphe de hula (une danse hawaïenne), servit de modèle au Stitch de LILO & STITCH²⁰⁰² (Dean DeBlois & Chris Sanders), tandis que Stephanie Renz (sous le nom de Stephanie Davis) était la danseuse de référence pour RAIPONCE²⁰¹⁰ (Byron Howard & Nathan Greno).

Véritable laboratoire d'expériences permettant de mettre en valeur les nombreuses potentialités du cartoon, la danse devint progressivement pour Disney une nouvelle norme esthétique définissant les modalités de l'animation de ses films et ses personnages les plus emblématiques. ✱

← Dans CENDRILLON, la future princesse s'autorise une danse avec le prince charmant sous les yeux désireux de Javotte et de madame de Trémaine.