

UNE EMPHASE ESTHÉTIQUE

LA BELLE AU BOIS DORMANT


 Texte

DICK TOMASOVIC

À la fois considéré comme l'achèvement épanoui de la grande forme classique disneyenne et son douloureux point de rupture, *La Belle au bois dormant* (1959) apparaît aujourd'hui comme le film de toutes les exubérances.

TROP GRAPHIQUE. Trop terne. Trop coloré. Trop réaliste. Trop stylisé. Trop classique. Trop expérimental. Trop banal. Trop effrayant. Trop naïf. Trop adulte... On aura lu tout et son contraire lors de la sortie de *LA BELLE AU BOIS DORMANT* (Clyde Geronimi) en 1959 sous la plume des critiques et, plus tard, des historiens spécialisés, tentant d'expliquer le relatif insuccès du dessin animé auprès du grand public.

Il est vrai que le manque d'adhésion au film poussera Walt Disney et ses studios à suspendre l'adaptation de contes féériques durant près de trois décennies, jusqu'à la mise en production de *LA PETITE SIRÈNE*¹⁹⁸⁹ (John Musker & Ron Clements). Les films réalisés au début des années soixante voudront marquer leur différence, à commencer par *LES 101 DALMATIENS*¹⁹⁶¹ (Clyde Geronimi, Wolfgang Reitherman & Hamilton Luske), tant du point de vue de la conduite du récit que du registre visuel. D'une beauté pourtant fascinante, *LA BELLE AU BOIS DORMANT* témoigne parfaitement des tensions, déjà présentes dans les studios à la fin des années 1950, entre tradition et innovation. D'une part, le film s'inscrit dans une lignée, ouverte en 1937 par *BLANCHE-NEIGE ET LES SEPT NAINS* (David Hand), affirmée par *CENDRILLON* (Clyde Geronimi, Wilfred Jackson & Hamilton Luske) en 1950, du film de princesse et d'intrigues aussi féériques que médiévales, dont il se veut l'apogée (la plus belle des princesses, le plus beau des châteaux, les plus chevaleresques des péripéties et la plus terrible

des méchantes). Un certain nombre de scènes ou de personnages font d'ailleurs clairement écho aux productions passées : la communication entre la princesse et les petits animaux, les trois fées complices et rigolotes en guise de nains adjuvants ou de souris bienveillantes, le réemploi de certaines séquences inutilisées par les films précédents, sans parler des apartés chantés et romantiques ou de la platitude volontaire du prince charmant pour ne pas empiéter sur le personnage féminin. D'autre part, le projet, assez peu soutenu par Walt qui a déjà la tête ailleurs, profite d'un cadre bien défini pour oser de nouvelles formes ou pousser certains principes esthétiques au-delà de leurs limites, dont, pour l'essentiel, le rapport entre corps et décors et le traitement de la couleur.

UNE ENLUMINURE ANIMÉE

Très engagé dans le projet Disneyland, Walt ne se consacre pas beaucoup à ce long métrage, mais ne cesse de répéter

→
La sorcière du Mal, Maléfique, et son corbeau entourés de flammes vertes.







à ses collaborateurs une ligne directrice : donner l'impression d'une illustration en mouvement. L'indication comporte sans doute deux références. La première, évidente, invite les animateurs à s'inspirer de l'art pictural médiéval, la seconde concerne l'esprit de l'époque. Depuis quelques années, un vent stylistique nouveau souffle sur le dessin américain qui intègre les recherches des avant-gardes, de Picasso à Saul Steinberg. En animation, le studio UPA, fondé par d'anciens animateurs Disney, rompt avec le graphisme rond pour préférer un dessin plat et tout en lignes anguleuses qui semble résolument moderne et donne un soudain coup de vieux aux conceptions académiques des longs métrages Disney.

Walt confie la recherche visuelle du film à l'un de ses décorateurs, aquarelliste et illustrateur de renom par ailleurs, dont il estime beaucoup la culture, Eyvind Earle, qui se voit chargé du rôle double de directeur artistique et de superviseur des décors. Si l'on a beaucoup cité les noms en pagaille de Gustave Doré, Edmond Dulac, Albrecht Dürer ou Pieter Brueghel comme sources d'influence, Earle s'est plus sûrement inspiré des conceptions de Jan van Eyck (la netteté des arrière-plans) et d'un célèbre livre d'heures, *Les Très Riches Heures du duc de Berry*, un splendide manuscrit liturgique datant du ^{xv}^e siècle et dont les miniatures, les enluminures, les décors et les calligraphies vont servir de modèle explicite à la conception graphique de *LA BELLE AU BOIS DORMANT* – la séquence d'ouverture, passant d'un réel livre ouvert au dessin animé en fusionnant les registres graphiques, est prodigieuse. Le film prend ainsi le pari, dément, de faire fonctionner des personnages en trois dimensions, aux mouvements réalistes et au design rond et enfantin (qui fait la marque de Disney), dans des décors extrêmement stylisés, aux contours nets et détaillés qui évoquent les aplats des tapisseries. Il s'agit d'un véritable casse-tête pour les équipes – la tension sera telle qu'Earle, en désaccord avec le réalisateur Clyde Geronimi, finira par claquer la porte des studios. La solution trouvée est une voie médiane qui passe par un effort général de sophistication : d'une part, rendre les décors moins bidimensionnels en les découpant

sous forme de couches espacées que la caméra multiplane va s'efforcer de rendre plus réalistes; d'autre part, allonger les silhouettes des personnages, en accentuant leurs lignes droites pour leur donner un aspect plus hiératique tout en accentuant les courbes de leurs mouvements pour leur donner une épaisseur. Le résultat produit un ensemble très singulier : les décors sidèrent le regard, Aurore est d'une grâce stupéfiante tandis que le charisme de Maléfique, tant dans sa forme humaine que dans celle de l'un des plus beaux dragons jamais vus à l'écran, l'établit en véritable vedette du film.

il se doit, le chatolement séduisant de l'enluminure, représentant le bien (les couleurs nobles et primaires du rouge et du bleu), à l'obscurité des forces du mal incarnées par Maléfique, son corbeau et ses sbires qui semblent littéralement capables d'absorber la lumière (le vert et le mauve comme aura de la magie noire). Une série de séquences seront même totalement dédiées au ravissement des jeux d'opposition entre les couleurs : les fées Flora et Pimprenelle se disputant la couleur de la robe d'Aurore à coups de projections roses et bleues, les appels aux ténèbres de Maléfique, le combat final du dragon cracheur de feu, les



LE ROMAN DE LA COULEUR

L'extrême sophistication du film s'exprime aussi dans ses choix techniques : tourné en Technicolor et en Super Technirama, un procédé qui permet d'obtenir un incroyable format 2.55, *LA BELLE AU BOIS DORMANT* veut offrir une image somptueuse et une expérience visuelle étourdissante. Le raffinement du traitement des couleurs et la finesse de l'organisation de la lumière sont ici portés à leur comble. Mais au-delà d'un simple jeu d'attraction – les effets spéciaux nébuleux et troublants ne manquent cependant pas –, les couleurs entendent prendre largement en charge la narration qui oppose, comme

effets progressifs de pénombre lorsque le royaume sombre dans le sommeil. La fantastique scène d'envoûtement d'Aurore, qui, tel un zombie, suit une étrange lueur verte jusqu'au rouet fatidique est celle qui illustre sans doute le mieux cette idée d'un travail de la couleur inscrit au centre du récit lui-même.

Plus tard, Walt Disney, la considérant comme responsable de son échec critique et public, regrettera l'emphase esthétique du film. Il aura tort. On ne devrait jamais se reprocher d'avoir touché au sublime. ✱

↑
Maléfique l'avait prédit : Belle se piquera le doigt au fuseau d'un rouet, et en mourra.