

## GÉNIES DU BURLESQUE

## ALADDIN

Texte

DICK TOMASOVIC

**Charmes et mystères de l'Orient, magie effrayante et ancestrale, passions et trahisons, conte sur les vanités du pouvoir : cette version, librement adaptée des *Mille et Une Nuits*, aurait pu se décliner en un grand film d'aventures exotiques et initiatiques. C'est pourtant une tout autre voie qu'empruntent les studios Disney : celle de la caricature et du pastiche, pour le meilleur et pour le rire.**

**PORTÉES** par un chant épique et arabisant, les premières images sont somptueuses. Un vendeur ambulante traverse le désert avec noblesse à

dos de dromadaire avant d'arriver au crépuscule dans une luxueuse cité des mille et une nuits. Mais le vaillant animal s'écroule soudainement au sol de manière burlesque, toute langue pendante. Le vendeur s'adresse alors directement au spectateur de manière comique et tente de lui vendre une effroyable camelote. Le ton est donné, ou plutôt la rupture de ton est donnée. Ce type d'effet comique va structurer l'ensemble du film puisque les fastes de l'Orient légendaire, la solennité des actes et des discours ou encore la grandiloquence des enchantements se verront régulièrement contrecarrés par une blague discréditant la manœuvre. Le vendeur, interpellant directement le spectateur, faisant fi du quatrième mur du dispositif de l'énonciation et de la spécificité même du dessin animé, demande à la « caméra » de se rapprocher. Celle-ci vient s'écraser sur son visage grotesque. Plus tard, le film simule un mouvement d'appareil panoramique qui s'éloigne du vendeur, celui-ci rattrape la caméra et supplie de lui donner une chance de raconter son histoire. Il devient un narrateur, sans doute peu digne de confiance. Parodiant Shéhérazade, il se met à conter

le récit « *d'un homme en noir nourrissant de noirs desseins* ». À la toute fin du film, le Génie soulèvera le carton final, comme pour révéler les coulisses du dessin animé. C'est donc bien l'esprit du cartoon à la Tex Avery qui va servir d'inspiration à ce long-métrage. ALADDIN n'adapte les codes du récit d'aventures exotiques que pour mieux les déconstruire, de manière aussi drolatique que réflexive.

**TYPOLOGIE DU COMIQUE**

Cette inclination burlesque est assez inattendue en 1992, après les succès de LA PETITE SIRÈNE<sup>1989</sup> et de LA BELLE ET LA BÊTE<sup>1991</sup> (Gary Trousdale & Kirk Wise) qui, sans être privés d'humour, renouaient avec l'adaptation de conte de fées dans la tradition mélodramatique typiquement disneyenne. Toutefois, Ron Clements et John Musker s'étaient déjà montrés des plus iconoclastes dans leur PETITE SIRÈNE avec la composition de la fabuleuse Ursula, inspirée de la drag-queen Divine. Forts de l'immense succès d'ALADDIN, les deux réalisateurs adopteront d'ailleurs

→  
Jasmine, Aladdin et le Génie.



un ton moqueur similaire en 1997 lorsqu'ils revisiteront la mythologie grecque d'HERCULE. Poursuivant leur démarche, Mark Dindal poussera en 2000, avec une jouissance infinie, le long-métrage classique disneyen dans les folles ornières du cartoon débridé avec KUZCO L'EMPEREUR MÉGALO. Rétrospectivement, ALADDIN apparaît bien, au cœur de cette période de renaissance des studios, comme le déclencheur de nouvelles audaces stylistiques, puisque la comédie narrative se double d'un traitement graphique particulier faisant la part belle au trait caricatural. Il semblerait que le rôle de l'animateur Eric Goldberg ait été déterminant sur cet aspect. Chargé de superviser l'animation du Génie, il aurait entraîné l'ensemble du film vers une tonalité bien plus burlesque que celle prévue originellement, proposant un graphisme moins réaliste, plus schématique et dynamique, dans la tradition du cartoon des années 1940, mais aussi en se référant au travail du célèbre caricaturiste Al Hirschfeld qui tira le portrait satirique de centaines de célébrités américaines et développa un trait dessiné ondulant, tout en « S », assez éloigné du canonique dessin en « O » de la firme disneyenne. L'engagement de Robin Williams de manière précoce, lors des étapes de pré-production, permit au film de trouver rapidement son ton délirant. L'acteur est alors au sommet de sa carrière (il a derrière lui LE CERCLE DES POÈTES DISPARUS<sup>1989</sup>, HOOK<sup>1991</sup>, et prépare son interprétation de MADAME DOUBTFIRE<sup>1993</sup>). Devant le micro, Williams s'empare des lignes de dialogues du scénario et les prolonge en multipliant les improvisations truculentes dont il a le secret, jouant de permanentes ruptures de ton. Aux animateurs d'exprimer ensuite, dans une véritable folie visuelle, la personnalité de ce Génie si singulier, à mille lieues des représentations déjà vues de ce type de créature magique.

### HAUT EN COULEUR

Face à ce torrent d'humour sauvage et post-moderne (les blagues sont référentielles et n'hésitent pas à moquer les films du catalogue Disney comme

les visiteurs des parcs Disney), les réalisateurs comprennent vite la nécessité de construire des personnages aussi typés et piquants que touchants et sympathiques pour résister au charisme hystérique et irrésistible du Génie. Il convient d'abord de composer un couple attachant dont l'histoire romantique permettra au récit de trouver sa tension narrative. Aladdin est confié au très talentueux Glen Keane, figure majeure du renouveau de Disney, qui prend pour modèle l'éternel adolescent type incarné par Michael J. Fox au tournant des années 1990. Jeffrey Katzenberg lui aurait cependant demandé de rapprocher le visage du héros de celui de Tom Cruise pour lui donner un petit air malicieux de faux mauvais garçon, au sourire prétentieux mais charmeur. Rarement un personnage de jeune homme s'avéra aussi réussi dans les productions du studio. Il s'impose immédiatement comme un nouveau modèle pour de futurs personnages masculins (le Flynn Rider de RAIPONCE<sup>2010</sup> lui doit beaucoup). Le rôle de Jasmine est plus délicat puisque le personnage est secondaire et qu'il s'agit de ne pas en faire qu'un simple objectif de conquête pour le personnage principal. Une solution, sans doute discutable, est trouvée en rendant Jasmine consciente de ses atouts et de sa situation. Elle refuse de céder à ses prétendants qui la considèrent comme « *un premier prix de tombola* », se plaint de son manque de liberté, et refuse d'emblée d'être maintenue dans sa condition (« *Je n'ai plus envie d'être une princesse* », dit-elle à son père, le Sultan). Lors d'une scène de séduction ratée d'Aladdin durant laquelle le petit voleur de rue se fait passer pour un riche héritier, Jasmine, toujours accompagnée de son fidèle tigre Rajah qui incarne, tel un animal totem, sa sensualité de fauve indompté, prend un air enjôleur et piège le héros : alors qu'il tente de la flatter maladroitement, la jeune femme reprend à son compte le lourd discours de flirt et le retourne contre le prétendant. Jasmine est par ailleurs un personnage féminin étonnamment voluptueux pour les normes disneyennes.

Au rang des héroïnes lascives et aguichantes, elle sera bientôt rejointe par l'Esméralda du BOSSU DE NOTRE-DAME<sup>1996</sup> (G. Trousdale & K. Wise) ou la Megara d'HERCULE, mais elle constitue un précédent remarquable avec ses grands yeux remplis de désir à faire rougir un tapis volant et sa démarche chaloupée. À peine vêtue d'une courte tenue rouge incendiaire, elle devient l'objet du désir coupable du terrible Jafar qui la fait enchaîner à son sceptre (impossible de ne pas relever la tentative de domination phallique suggérée dans cette scène). À demi-mot, il rêve de faire de la princesse son esclave sexuelle et, devant sa résistance, demande au Génie de la rendre éperdument amoureuse de lui. Jasmine échappe à ce triste sort en prenant les devants, simulant d'être sous l'emprise du charme de Jafar, allant jusqu'à tromper sa vigilance en jouant de ses charmes, n'hésitant pas à embrasser langoureusement son pire ennemi. Femme moderne et affranchie, s'amusant de sa force de séduction et de la médiocrité des hommes, elle est animée de manière convaincante et instinctive par Mark Henn, un autre animateur important de cette époque dorée.

Le couple de tourtereaux est entouré de deux personnages on ne peut plus antinomiques, représentant, ou plutôt caricaturant, le bien et le mal : le petit, rondouillard et naïf Sultan, père bonhomme et bienveillant de Jasmine, et le grand, longiligne et hypocrite vizir Jafar, d'une cruauté et d'une vanité sans bornes. Leur simple coprésence à l'écran est un événement comique. Pour compléter la galerie de personnages hauts en couleur qui tentent de résister à la puissance cataclysmique des gags du Génie, les animateurs ont multiplié les petits animaux acolytes. Outre le tigre de Jasmine, gros chat pacha, on s'amuse du petit singe facétieux d'Aladdin, Abu (un temps transformé en éléphant cocasse), kleptomane invétéré, et, surtout, d'Iago, le perroquet bras droit de Jafar, qui l'assiste dans ses plans machiavéliques. Doté de parole, au contraire des autres animaux du film, Iago, d'une réelle drôlerie, se fait passer pour un animal

de compagnie ordinaire, dissimule son intelligence lorsqu'il n'est pas seul avec Jafar, mais révèle un caractère bien trempé et se montre volontiers râleur et sardonique. Enfin, un merveilleux tapis volant doté d'une personnalité loyale, amicale et empathique vient soutenir Aladdin dans sa quête. C'est lui qui permet le rapprochement des deux amoureux après les avoir transportés dans le ciel nocturne (le fameux numéro musical du *Rêve bleu*, parfaitement métaphorique), favorisant même le baiser tant attendu. Animé avec une finesse de tous les instants, il représente à lui seul l'intérêt du recours à l'outil informatique dans les dessins animés de cette période. La modélisation en 3D du tapis lui permet de sauvegarder ses complexes ornements persans, quelles que soient les pliures imposées par la situation, tandis que les animateurs vont développer un subtil langage de pantomime rendant l'objet extrêmement expressif. C'est l'une des réussites les plus marquantes du film, dont sauront se souvenir, bien plus tard, les animateurs infographistes qui ont travaillé sur la cape du Dr Strange pour les studios Marvel.

### SLAPSTICK MUSICAL

Outre les célèbres airs de *Nuit d'Arabie* et de *Ce rêve bleu*, Alan Menken, qui est à l'origine même du projet du film puisqu'il en avait écrit un premier script avec le parolier Howard Ashman (malheureusement disparu avant la fin de la production du film et dont le travail sera complété par Tim Rice), compose pour le film une série de chansons qui mettent en musique les actions pittoresques des personnages. *Je vole*, *Prince Ali* ou, bien sûr, *Je suis ton meilleur ami* comptent parmi les tubes des studios Disney. Ashman et Menken, connus pour leur travail à Broadway (*La Petite Boutique des horreurs*) avant de se voir engagés sur la production de LA PETITE SIRÈNE avec le succès que l'on sait, ont réussi à renforcer musicalement les innombrables situations et actions burlesques du film. Mais la petite mélodie qui sous-tend le film est une traditionnelle satire de la quête du pouvoir. Vieux motif burlesque,



l'histoire de celui qui veut devenir calife à la place du calife s'incarne ici dans un jeu hautement grotesque de permanents renversements de pouvoir, symbolisé par la quête de la lampe magique et le rapport entre son propriétaire et le Génie qui y sommeille. Qui a le vrai pouvoir? Celui qui exauce les vœux, celui

qui les commande ou celui qui n'a aucun souhait à formuler? Comme dans toute œuvre burlesque digne de ce nom, la fin du film, d'une grande roublardise, finit de ridiculiser les vanités des puissants. \*

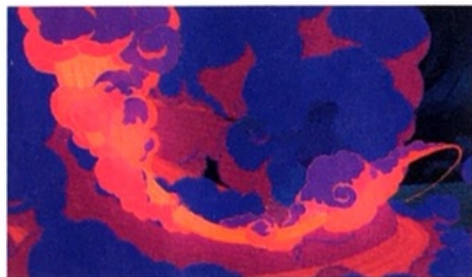
↑  
Aladdin, Jasmine et Jafar.

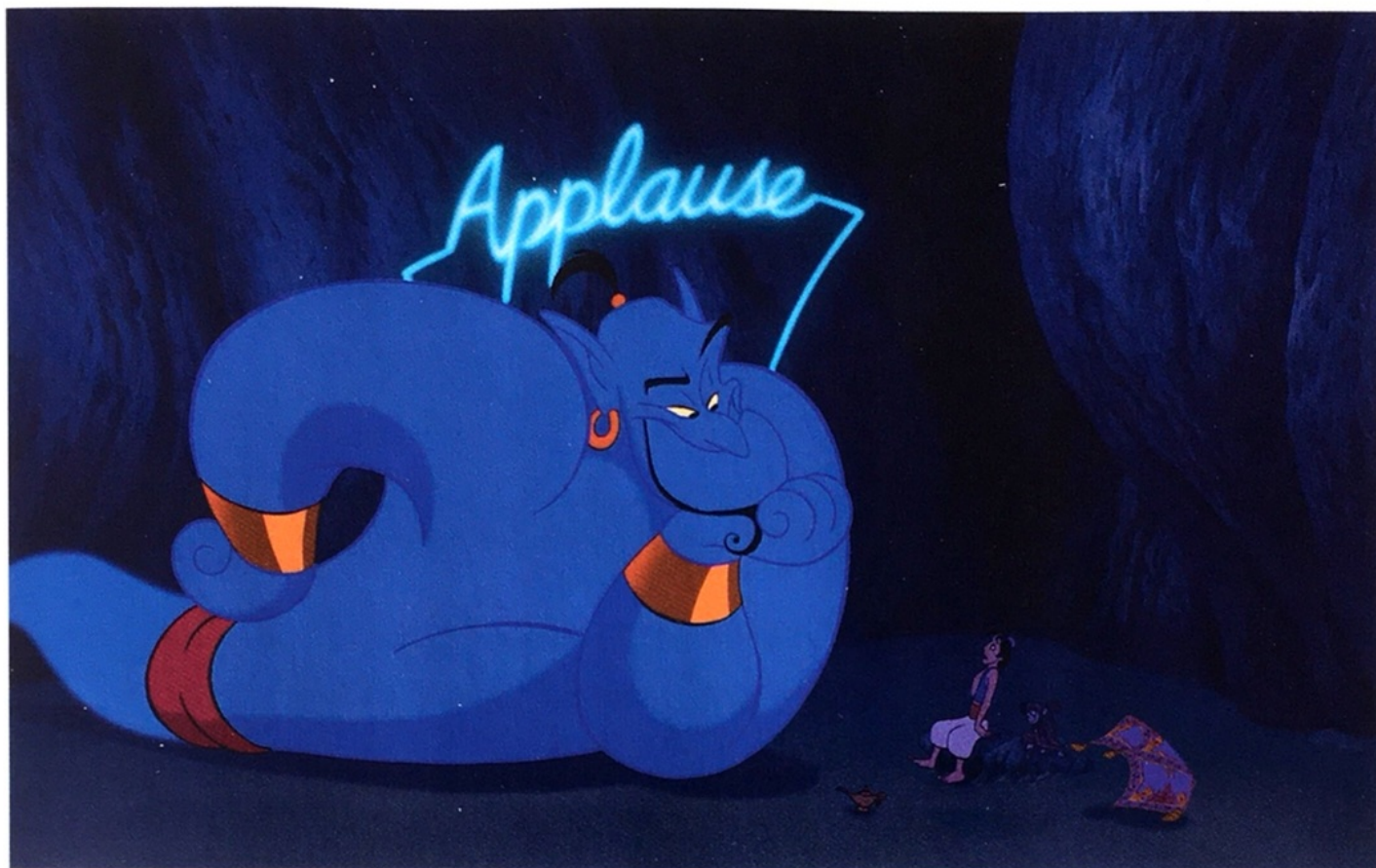
# LE GÉNIE DU SHOW

Le petit singe Abu tend une lampe à huile à Aladdin qui frotte la surface de l'objet. En surgit un Génie surexcité, mais aussi l'une des séquences les plus inventives des studios Disney.

Texte

DICK TOMASOVIC





## FACE À L'INCOMPRÉHENSION D'ALADDIN,

qui croit rêver, le Génie de la lampe décide d'éclairer sa lanterne, tout en musique. Numéro musical culte, *Je suis ton meilleur ami* est une chanson à la gloire de l'inventivité débridée de Robin Williams et du génie visuel des animateurs. « *Si Ali Baba a quarante voleurs / Schéhérazade, mille histoires de cœur / Toi, maître, tu es encore bien plus fort / Car tu possèdes un truc qui vaut de l'or / Tu as le pouvoir, enfile tes gants / Allume la mèche et tu seras gagnant / Ça va faire boum, au feu, tout ce qui te chante / Tu peux l'avoir en frottant cette lampe.* » Dans un pur style rutilant directement issu des comédies musicales de Broadway, le Génie livre son mode d'emploi au jeune Aladdin qui n'en croit ni ses yeux ni ses oreilles. Rompant totalement avec les nombreuses images de Génie héritées des contes et légendes d'Orient, la créature

magique se présente d'abord comme un *showman* américain qui serait son propre metteur en scène, capable de bouleverser les unités de temps, de lieu et d'action en un seul claquement de doigts au seul profit du sens du spectacle. La lampe magique est une lanterne magique, qui libère ainsi les plus folles images vues dans un Disney depuis, peut-être, la parade éthylique des éléphants roses dans *DUMBO*<sup>1941</sup> (Ben Sharpsteen).

Le décor disparaît au profit de mille accessoires liés aux situations les plus incongrues. Le Génie, tel un magicien prolifique, change constamment de taille, se multiplie, se morcelle, se démembré et se recompose, se transforme en entraîneur de boxe, en fusée de feu d'artifice, en maître d'hôtel, en poulet gourmand-croquant, en crooner de charme, en jongleur de ses propres têtes (!), en lapin rose ou en dragon cracheur de feu et de jolies poupées, en diplômé de certification de ses talents, ou encore en tornade capable

d'aspirer en une fraction de seconde le joyeux désordre qu'il a fait apparaître dans la grotte... Fier de lui, il s'étale enfin de tout son long d'un air satisfait alors qu'il fait clignoter au-dessus de sa tête un néon demandant de l'applaudir. La séquence rappelle que le cinéma d'animation et l'illusionnisme partagent un horizon commun, que la substitution et la métamorphose sont leurs figures essentielles, qu'ils se définissent tous deux par l'accomplissement de mystérieux prodiges. Le Génie incarne ici une sorte de double de l'animateur, ou plutôt la puissance même de l'animation, capable de toutes les transformations à vue, imaginables et inimaginables.

« Et quand je dis "Abracadabra", on s'éclate ! » \*