

Don Bluth
La vie après Disney

Alexandre Fontaine Rousseau

Number 194, March 2020

Imaginaires du cinéma pour enfants

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/93076ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Fontaine Rousseau, A. (2020). Don Bluth : la vie après Disney. *24 images*, (194), 24–27.

Don Bluth

La vie après Disney

PAR ALEXANDRE FONTAINE ROUSSEAU



↑ The Land Before Time (1988)

En septembre 1979, Don Bluth et Gary Goldman quittent les studios Disney avec une dizaine d'autres animateurs afin de fonder leur propre compagnie de production.

Banjo the Woodpile Cat, un court métrage réalisé à temps perdu au cours des quatre années précédentes, sort quelques mois plus tard. Au cours de la décennie suivante, Bluth et Goldman utiliseront cette indépendance nouvellement acquise pour créer des films familiaux beaucoup plus audacieux que ceux qu'ils auraient pu faire chez Disney. « *La raison pour laquelle nous avons quitté Disney, c'est qu'ils étaient trop conservateurs et que nous suffoquions en tant qu'artistes. Nous ne pouvions y vivre, nous ne pouvions y respirer.* » Voilà ce que confiait Bluth à Mathieu Li-Goyette lors de son passage à Montréal en 2010. Le cinéaste venait récupérer un prix hommage que lui décernait alors Fantasia pour l'ensemble de sa carrière. « *Nous sommes à la recherche des choses qui sont belles. D'emblée, il existe un gouffre immense entre ce que l'artiste pense et ce que l'homme d'affaires pense. Nous voulons pouvoir créer quelque chose qui vous fait un effet, vous fait ressentir une émotion profonde lorsque vous le voyez en tant que spectateur. Vous ne pouvez aspirer à cela lorsque les griffes du commerce vous empêchent de prendre des risques.*¹ »

LIBÉRER L'IMAGINAIRE

D'emblée, le premier long métrage que Bluth réalise sera tributaire de cette volonté d'échapper aux lieux communs, aux conventions dans lesquelles s'était empêtrée l'animation commerciale américaine au cours de la décennie précédente. *The Secret of NIMH* (1982) est un conte fantastique sombre à souhait dont le récit éclaté témoigne d'un imaginaire débridé, d'une inventivité si déchaînée que l'ensemble menace parfois de s'effondrer sous le poids accumulé de ses multiples idées. Le film semble tout d'abord vouloir raconter l'histoire somme toute classique de Madame Brisby, une vaillante veuve qui tente de sauver son fils atteint de pneumonie. Mais il ouvre bientôt les portes sur une mythologie bien plus vaste, où des rats s'étant évadés d'un institut où l'on procédait à des tests sur les animaux ont fondé une société complexe au sein de laquelle s'affrontent des camps politiques aux positions opposées... On dirait que l'univers de *Secret of NIMH* dépasse les limites du film, que l'intrigue seule est en fait incapable de résumer tous les tenants et aboutissants de cette vaste fable dont les multiples mystères demeurent parfois insondables.

The Secret of NIMH, au contraire de ces innombrables films pour enfants où tout est trop justifié et expliqué, laisse le champ libre à l'imagination du spectateur. Le personnage du Grand Hibou, interprété dans la version originale par le légendaire acteur hollywoodien John Carradine, est une figure d'autorité à la fois grandiose et menaçante dont on ne saura au final que peu de choses. Pareillement, les origines de l'amulette magique laissée par le brave Jonathan Brisby au sage Nicodemus resteront nébuleuses. Nous apprendrons, tout au plus, qu'elle confère à son porteur un courage surnaturel.



↑ An American Tail (1986) → The Secret of NIMH (1982)

Mais la fonction première de ces éléments semble être, justement, de nous intriguer. Comme une invitation au rêve, une perche tendue par un créateur nous incitant à inventer, à notre tour, à l'intérieur même de ces espaces qu'il aurait consciemment laissés vacants. L'œuvre de Bluth privilégie ces mondes à la fois détaillés et inachevés, où l'écriture épique se conjugue à une structure granulaire pour jeter les bases d'un territoire fictif dans lequel l'esprit peut se perdre et divaguer. On pense, par exemple, à la vaste géographie préhistorique du superbe *The Land Before Time* (1988), que pas moins de treize suites viendront préciser.

CONFRONTER LA PEUR

Autre constante, chez Bluth : cette volonté d'exposer le jeune public à des images qui font peur, à des scènes plus dures évoquant et explorant un traumatisme clair. La mort de la mère de Petit-Pied, dans *The Land Before Time*, est à cet égard une véritable leçon dans l'art de mettre en scène un événement violent tout en finesse et en émotion, à travers un jeu d'ombres chinoises qui vient subtilement estomper la brutalité de l'action sans pour autant en effacer la tragédie. Ailleurs, ce récit d'exil fait écho au très beau *An American Tail* (1986), dans lequel le cinéaste raconte à l'échelle réduite d'une famille de souris ukrainiennes l'expérience souvent difficile des immigrants juifs ayant quitté l'Europe pour l'Amérique à la fin du XIX^e siècle. Encore une fois, Bluth n'hésite pas à concevoir des scènes terrifiantes qui confrontent directement les craintes les plus profondes de l'enfant : lors d'une tempête spectaculaire, le jeune Fievel sera ainsi séparé de sa famille et passera par la suite tout le reste du film à tenter de la retrouver. Avec adresse et intelligence, la caméra de Bluth se promène constamment du monde des souris à celui des hommes, soulignant que l'anthropomorphisme est une façon pour *An American Tail* d'aborder une tragédie fondamentalement humaine.

À divers degrés, tous les films de Bluth contiennent de telles « scènes traumatiques » : *All Dogs Go to Heaven* (1989) débute, comme son titre le laisse penser, avec la mort cruellement orchestrée de son personnage principal. Mais ce n'est pas uniquement au niveau thématique que son cinéma exploite la peur comme moteur affectif. Un peu partout dans sa filmographie, divers environnements sombres et étouffants renvoient par leur disposition même à des craintes primaires auxquelles il s'agit de donner une topographie concrète. Tout un rapport à l'exploration de l'espace dans l'œuvre vient d'ailleurs nous rappeler que Don Bluth a aussi été un pionnier dans le domaine du jeu vidéo avec *Dragon's Lair* (1983) et *Space Ace* (1984). Comme quoi, bien qu'il s'agisse d'un véritable virtuose de l'animation dite traditionnelle, l'adhésion de Bluth à des techniques classiques ne l'a jamais empêché d'aller de l'avant et de concevoir la narration par-delà les limites des formes consacrées.

1. panorama-cinema.com/V2/article.php?categorie=1&id=45