



2022-n°1

N. Prince, T. Tuhkunen, *Adapter, récrire, ressusciter Notre-Dame de Paris : échos d'Hugo dans les films, illustrations, bandes dessinées, jeux vidéo et autres formes abrégées ou hybrides pour la jeunesse*

L'histoire d'une firme... et d'un livre. Disney et *The Hunchback of Notre Dame*

Christian CHELEBOURG (Université de Lorraine)

Publije
e-Revue de critique littéraire
Littérature pour la jeunesse et littérature générale

no. 1 2022

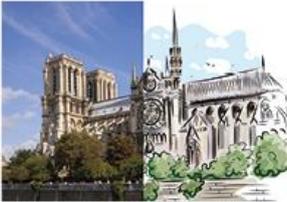
Adapter, récrire, ressusciter *Notre-Dame de Paris* : échos d'Hugo dans les films, illustrations, bandes dessinées, jeux vidéo et autres formes abrégées ou hybrides pour la jeunesse
sous la direction de Nathalie Prince et Taina Tuhkunen, avec une préface de Franck Laurent

Introduction
Nathalie Prince, « Ciel, mon Paris ! Le cas *Notre-Dame de Paris* (Hugo) à l'aune des cultures pour la jeunesse »

Partie 1 - Monter la façade : typologies, plans et premiers dessins
Marie-Laurentine Caetano
Anne Schneider et Marlene Fraterno
Alina Gonzalez et Isabelle Henry

Partie 2 - Escalader la flèche : illustrations, animation, mise en images
Camille Page
Christian Chelebourg
Taina Tuhkunen

Partie 3 - Gargouilles : créations jubilatoires et monstrueuses
Guillaume Peynet
Erik Anspach
Pamela Ellayah





Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution – Pas d'Utilisation Commerciale – Pas de Modification 4.0 International

Christian Chelebourg, dans *Adapter, récrire, ressusciter* Notre-Dame de Paris (N. Prince & T. Tuhkunen dir.)

Résumé :

L'adaptation de *Notre-Dame de Paris* par les studios Disney en 1996 s'inscrit dans la stratégie d'implantation du parc Euro Disney à Marne-la-Vallée. La cathédrale est représentée comme une attraction monumentale. Le film met en abyme l'ambition d'immersion fictionnelle poursuivie par les Imagineers dans la conception d'une hétérotopie ludique et décline la thématique de la parade qui associe les visiteurs au spectacle vivant. Sa promotion par la bande dessinée diffuse aussi, à l'époque, une envie de produits dérivés. En 2002, la suite rétablit une fin heureuse qu'interdisait l'hypotexte hugolien et consacre l'intégration de Quasimodo au Disneyverse, ce que confirme en 2012 la Cité des Cloches dans le jeu *Kingdom Hearts: Dream Drop Distance*. *The Hunchback of Notre Dame* offre un parfait exemple de régénération d'un patrimoine culturel par l'industrie créative.

Mots-clés :

dessin animé, Disney, cathédrale, Victor Hugo, Notre-Dame de Paris

*

* *

Abstract:

The film adaptation of *Notre-Dame de Paris* released by Walt Disney Studio in 1996 reflects the installation strategy of the Euro Disneyland theme parc in Marne-la-Vallée. The cathedral is represented as a monumental attraction. The film proposes a mise en abyme of the Disney Imagineers' ambitious fictional immersion into the conception of a playful heterotopia, conjugating the theme of parade which the visitors to the theme park associate with a public live performance. The parc's promotion at the time of the film's release also mirror the wish to merchandise film-related consumer products. In 2002, a sequel restored the happy ending refused by the Hugolian hypotext, thus endorsing Quasimodo's integration into Disneyverse confirmed by *The City of Bells* in the 2012 video game *Kingdom Hearts: Dream Drop Distance*. *The Hunchback of Notre Dame* provides a perfect example of how a cultural legacy can be regenerated by the creative industry.

Keywords:

Animated film, Disney, cathedral, Victor Hugo, Notre-Dame de Paris

Rares sont les romanciers, tels Jules Verne, Robert-Louis Stevenson ou Ray Bradbury, à voir leur nom associé par un cas possessif au titre d'une production Disney inspirée de leur œuvre. Mais il n'est pas fréquent non plus de devoir attendre le générique de fin pour que l'hypotexte littéraire d'une adaptation soit mentionné. Tel est pourtant le cas de Victor Hugo dans *The Hunchback of Notre Dame*. Qui plus est, le titre est alors cité en version originale française, comme pour mieux le démarquer de celui du film, calqué sur la traduction anglo-saxonne du roman. En somme, tout est fait pour entretenir une distance entre le long-métrage animé et l'œuvre hugolienne. Que fait Disney de Victor Hugo ? Comment la firme aborde-t-elle une œuvre qui n'a jamais été destinée aux enfants, contrairement à bon nombre de ses succès précédents ?

Des gargouilles et des oiseaux

À y regarder de près, le scénario de Tab Murphy ne déforme pas outrancièrement l'œuvre originale. Bien sûr les ellipses sont drastiques, Frolo est juge au lieu d'archidiacre et l'idylle entre la gitane et le capitaine de la garde finit bien ; mais le caractère des principaux protagonistes est respecté. Les hugoliens bon teint peuvent en mordre leur chapeau, Quasimodo, Esmeralda et Phoebus, dans leur version Disney, ne diffèrent pas tant que ça de leurs modèles. Disney résume, Disney condense, mais Disney ne trahit pas Hugo.

En revanche, le chef de file du romantisme français se voit métamorphosé en gargouilles animées puisque, sur trois de ces sidekicks dans la plus pure tradition disneyenne, deux sont respectivement dénommées Hugo et Victor, par ordre d'apparition à l'écran. La troisième, la plus âgée et la seule femme, s'appelle Laverne¹, du nom du campus de La Verne University, à Burbank, à cinq minutes des studios en voiture. Ces noms disparaissent malheureusement de la version française ; pire, ils sont traduits par Muraille (Victor), Rocaille (Hugo) et La Volière (Laverne) dans la présentation que *Le Journal de Mickey* donne des principaux protagonistes du film, en tête de son adaptation en bande dessinée². Les noms sont beaux, mais tout leur sens se perd. À côté de Laverne, Victor et Hugo incarnent dans la VO le transfert de la culture savante dans la culture de masse. On sait que, dans la phase de préparation du film, la question culturelle a fait l'objet d'un échange acerbe entre Michael Eisner, alors PDG de la Walt Disney Company, et

¹ Les noms disparaissent malheureusement dans la version française.

² « Disney : Le Bossu de Notre-Dame », in *Le Journal de Mickey*, n° 2319, 27/11/1996. La bande dessinée, écrite par Jeannette Steiner, a été publiée dans l'hebdomadaire en six épisodes, du 27 novembre 1996 (n° 2319) au 1^{er} janvier 1997 (n° 2324).

Christian Chelebourg, dans *Adapter, récrire, ressusciter* Notre-Dame de Paris (N. Prince & T. Tuhkunen dir.)

Jeffrey Katzenberg, le président de Walt Disney Pictures³. L'incident est relaté par James B. Stewart :

Lors d'une réunion avec les animateurs travaillant sur *Le Bossu de Notre-Dame*, [Eisner] évoqua un jour l'historique cathédrale parisienne et le roman classique de Victor Hugo. « Comment sais-tu tout ça ? » lui demanda Katzenberg, ce qui lui valut un regard méprisant d'Eisner et la réponse : « Je suis allé à l'Université⁴ »

La composition du trio de gargouilles semble rebondir sur cette avanie, du moins en tirer les leçons. Laverne, sans cesse harcelée par les pigeons, c'est l'Université en vieille dame sentencieuse, que l'on envoie gentiment promener – tel est le sens en anglais de *to give somebody a bird*, littéralement donner un oiseau à quelqu'un. Dans la bataille finale, lorsque l'intéressée retourne ces volatiles contre les troupes de Frolo⁵, son expression est reprise de la *Wicked Witch of the West*, au moment où elle envoie son escadrille de singes volants capturer Dorothy dans *The Wizard of Oz* de Victor Fleming⁶. Autant dire que l'Université n'est jamais qu'une méchante sorcière. Victor et Hugo, eux, sont là pour accentuer l'irrévérence qui caractérisait Katzenberg dont la démission, à l'automne 1994, devait conduire à la création de Dreamworks SKG. Tout commence, du reste, lorsque Quasimodo débarrasse la bouche de Hugo d'un nid d'oiseau. Le film, en un mot, s'attache à toiletter le "roman classique" pour ancrer sa fiction dans la culture de la jeunesse et du grand public contemporains.

À travers ces gargouilles, l'auteur absent du générique est omniprésent dans le récit, au prix d'un travestissement métafictionnel qui renvoie au processus médiatique de l'animation. *The Hunchback of Notre Dame* n'élève pas un monument de celluloïde à la mémoire de l'écrivain mais donne vie, pour ainsi dire, à sa statue disneyenne – une vie grotesque en accord avec l'esthétique dont procède le personnage de Quasimodo. On se rappelle en effet qu'à son apparition dans le roman, la « grimace sublime » de celui-ci réalisait l'« idéal du grotesque⁷ ». Victor et Hugo, c'est Victor Hugo grimaçant sous les bravos des enfants. *The Hunchback of Notre Dame* n'est pas conçu comme une simple adaptation du roman, plutôt comme sa représentation sur le mode de l'hypotypose bouffonne.

³ Eisner était agacé par le piètre succès des films en live action de la Company, sortis sous les labels Walt Disney Pictures, Hollywood Pictures et Touchstone Pictures. Il l'était d'autant plus que Jeffrey Katzenberg, grisé par la renaissance des studios d'animation, avait – disons-le – pris la grosse tête.

⁴ James B. Stewart, *Le Royaume enchanté [Disney War, 2005]*, Barbara Schmidt (trad.), Paris, Sonatine, 2011, p. 207-208.

⁵ Gary Trousdale, Kirk Wise, *The Hunchback of Notre Dame* © Walt Disney Pictures, 1996, 01:16:52. Par la suite, les renvois au film se font par le minutage des extraits précédé du sigle *HND*.

⁶ Victor Fleming, *The Wizard of Oz* © Metro Goldwyn Mayer, Loew's Incorporated, 1939, 01:14:50.

⁷ « Après toutes les figures pentagones, hexagones et hétéroclites qui s'étaient succédé à cette lucarne sans réaliser cet idéal du grotesque qui s'était construit dans les imaginations exaltées par l'orgie, il ne fallait rien moins, pour enlever les suffrages, que la grimace sublime qui venait d'éblouir l'assemblée. » (Victor Hugo, *Notre-Dame de Paris*, I^{er}, v).

Vertiges de l'abyme

L'abolition du clivage entre l'instance auctoriale et ce qu'elle raconte est orchestrée dans la scène pré-générique du récit de Clopin. Non seulement, après un fondu au noir, les paroles du marionnettiste se font images en mouvement, mais à deux reprises sa silhouette multicolore apparaît dans un éclair au milieu des aventures qu'il rapporte. La première fois, il s'adresse de l'extérieur à la mère de Quasimodo, l'invitant à prendre ses jambes à son cou, ce qu'elle fait aussitôt. La seconde le montre dans la pose de l'archidiacre, lorsqu'il retient Frolo de précipiter dans un puits le nourrisson monstrueux arraché aux bras de la bohémienne. Il n'est pas de barrière métaleptique qui tienne. Clopin est ce qu'il rapporte. Pour Kirk Wise et Gary Trousdale, les réalisateurs, il ne s'agit pas de narrer simplement l'histoire mais de l'incarner, de la théâtraliser. Ainsi la narration romanesque devient-elle spectacle vivant. Le personnel du roman se structure comme une troupe de saltimbanques, dans laquelle auteur (les gargouilles) et narrateur (Clopin) jouent eux-mêmes un rôle emblématique de leurs choix artistiques. Les spectateurs ne sont pas oubliés, qui se retrouvent dans les enfants massés devant la roulotte de Clopin. Le quatrième mur s'effrite également, ou plutôt il se voit mis en abyme, favorisant de la sorte l'immersion fictionnelle du jeune public. L'écran noir sur lequel retentit le terme de « monstre » plonge la salle de cinéma dans l'obscurité, pour mieux y susciter un frisson garant de l'attention de tous. Le film est construit pour prendre le spectateur au piège – pour le captiver au sens propre du terme.

Il s'agit de créer les conditions d'une participation à l'action. Comme le dit Laverne pour convaincre Quasimodo de descendre sur le parvis rejoindre la Fête des Fous : « La vie n'est pas un sport de spectateur⁸ ». Traduite littéralement, l'expression figée manque d'élégance, mais elle conserve tout son sens : la vie n'est pas faite pour être regardée de loin, du haut des tours de Notre-Dame. Être au spectacle, ce n'est pas vivre. Être au spectacle ne suffit pas. Disney, avec *The Hunchback of Notre Dame* entend proposer à son public une expérience plus proche de la vie que du spectacle. Cela suppose un peu de magie, celle-là même qui permet à Quasimodo de dialoguer avec les gargouilles ; celle-là même que Frolo réprouve en rappelant son protégé à leur réalité de bloc de pierre sculptés. L'ambition du film est aussi de faire mentir l'inflexible juge et partager le point de vue de Quasimodo. Avec son œil hypertrophié, le bossu est un bon symbole du projet des studios : offrir mieux qu'un spectacle dans un fauteuil, offrir quatre-vingt sept minutes d'aventures en immersion dans le Moyen Âge de Victor Hugo.

L'abyme est naturel aux hauteurs de Notre-Dame. Le procédé rhétorique responsable de la projection des spectateurs au cœur de l'univers romanesque est reproduit dans les tours par la maquette du quartier que s'est composée Quasimodo. Bien sûr, on pense aux jeux de

⁸ « Life's not a spectator sport » (*HND*, 00:09:16).

Christian Chelebourg, dans *Adapter, récrire, ressusciter* Notre-Dame de Paris (N. Prince & T. Tuhkunen dir.)

construction et de fiction⁹ lorsqu'on découvre la table où celle-ci trône avec ses figurines, sous un mobile coloré tout droit sorti d'une nursery. Pourtant, lorsqu'elle reconnaît la finesse des personnages sculptés, c'est en termes professionnels qu'Esmeralda l'apprécie : « Si je pouvais faire ça, tu ne me verrais pas danser dans les rues pour quelques pièces¹⁰ », lance-t-elle au bossu. Quasimodo, à ses yeux, est un véritable artiste, qui érige un rêve d'enfant en œuvre d'adulte. Et il n'y a pas à chercher loin pour en trouver le prototype. Il suffit de se rappeler les grandes heures du *Disneyland TV Show*, alors que Walt Disney en personne évoluait au milieu des reproductions miniatures de son parc en construction. Le talent de Quasimodo, c'est celui des Imagineers chargés de concevoir décors, costumes et machineries. Dans l'économie générale du Disneyverse, l'iconicité assigne à Notre-Dame la place d'une de leurs fabuleuses attractions.

Tourisme et divertissement

L'idée du film a germé dans le cerveau de David Stainton, alors Vice President of Creative Affairs, au début de 1993, moins d'un an après l'ouverture d'Euro Disney le 12 avril 1992. À sa sortie en 1996, on n'a évidemment pas manqué de faire le lien avec cet événement. Après *Beauty and the Beast* en 1991, réalisé par le même duo d'animateurs d'après le conte de Mme Leprince de Beaumont et le film de Jean Cocteau, *The Hunchback of Notre Dame* confirme l'implantation des studios dans l'Hexagone. Il la souligne même de façon insistante en représentant Paris et l'un de ses monuments les plus célèbres. Avant cela, il fallait remonter à *The Aristocats* en 1970 pour visiter la capitale française dans un classique Disney. Wolfgang Reitherman nous faisait d'ailleurs passer devant la cathédrale tandis qu'Edgar, le majordome, enlevait les chats bien aimés de Mme Adelaïde Bonnetfamille¹¹. Il faudra attendre le remake en live action de *Beauty and the Beast*, en 2017, pour que Bill Condon glisse pareille carte postale dans l'histoire de Belle¹². La Bête à cette occasion ironise sur le caractère trop touristique du monument, et sa réplique peut se comprendre comme un clin d'œil à sa deuxième position dans l'ordre des sites européens les plus visités... juste après Disneyland Paris. Le monstre du conte salue en cela l'ouvrage de celui du roman : avoir imposé de concevoir la cathédrale comme une attraction. De fait, il se raconte parfois que le film de 1996 aurait contribué à l'engouement du public pour la cathédrale. En réalité, le phénomène avait commencé au début des années 1990¹³, mais l'histoire a bien de quoi flatter l'orgueil industriel de la firme. Elle correspond en tout cas à l'approche que Wise et

⁹ Voir le chapitre sur « Le Jeu » dans Corinne Morel, *La Psychologie de l'enfant : De la naissance à l'adolescence* [1999], Escalquens, Grancher, « ABC », 2015.

¹⁰ « If I could do this, you wouldn't find me dancing in the streets for coins. » (*HND*, 00:39:52).

¹¹ Wolfgang Reitherman, *The Aristocats* © Walt Disney Pictures, 1970, 00:17:59.

¹² Bill Condon, *Beauty and the Beast* © Walt Disney Pictures, 2017, 01:17:08.

¹³ Les douze millions de visiteurs étaient atteints dès 1991. Voir Évelyne Cohen, « Visiter Notre-Dame de Paris », *Ethnologie française*, XXXII, 2002-3, p. 503-513, p. 505.

Christian Chelebourg, dans *Adapter, récrire, ressusciter* Notre-Dame de Paris (N. Prince & T. Tuhkunen dir.)

Trousdale construisent de l'édifice pour célébrer l'implantation de Disney sur le continent européen.

Lorsque Quasimodo glisse dans une évacuation d'eau¹⁴ ou sur des ardoises qui se mettent à projeter des étincelles¹⁵, on songe à d'extraordinaires toboggans. Lorsqu'il emporte Esmeralda sur son dos en côtoyant le vide, le regard paniqué de la jeune femme¹⁶ fait penser à celui d'une imprudente qui aurait emprunté un manège à sensation sans bien mesurer sa résistance. En 1992, dans *Avventure a Euro Disney*, Romano Scarpa prêtait des regards similaires aux Beagle Boys massés dans un wagon du Big Thunder Mountain Railroad¹⁷. Lorsque les gargouilles entament « *A Guy Like You*¹⁸ », on se retrouve projeté de Las Vegas à Broadway, dans la plus pure tradition du music-hall américain. Et que dire de la machinerie complexe du carillon, qui change les tours en un merveilleux instrument de musique dont Quasimodo joue en volant comme Tarzan de corde en corde ? La cathédrale est un fabuleux terrain de jeu, dont les statues savent claquer des doigts en rythme ou lancer des regards furibonds, tels des spectres dans un train fantôme ou une maison hantée¹⁹. Elle est la métaphore architecturale du parc aménagé non loin de là. Même sa fonction de sanctuaire, qui permet à Esmeralda d'y trouver asile, fait écho à la plaque gravée à l'entrée de Disneyland : « Ici, vous sortez d'aujourd'hui et vous entrez dans le monde d'hier, de demain et de la fantaisie²⁰. » L'idée vaut évidemment dans la banlieue parisienne comme ailleurs. Pour mériter le qualificatif d'« endroit le plus heureux de la terre²¹ », selon la formule de Walt, un parc Disney se doit d'être une hétérotopie²². La cathédrale s'ouvre de même comme un refuge dans le Paris régi par Frolo.

Le masque et la parade

La Fête des Fous tant attendue par Quasimodo relaie cet imaginaire sur le parvis, en contrebas. Sa représentation est structurée autour de deux thématiques complémentaires, celle du masque et celle de la parade. La première, d'inspiration profondément carnavalesque, repose sur l'inversion des valeurs : le plus laid du jour sera couronné roi. Ce qui caractérise Quasimodo parmi les compétiteurs, ce qui lui assure la victoire et nourrit, par la suite, les regrets d'Esmeralda de l'avoir exposé aux sarcasmes, c'est que la foule prend son visage pour un

¹⁴ HND, 00:15:25.

¹⁵ HND, 00:43:14.

¹⁶ HND, 00:43:02.

¹⁷ Romano Scarpa, *Avventure a Euro Disney*, p. 15-58, in *Le grandi storie Disney: l'opera omnia di Romano Scarpa*, vol. 46, *Avventure a Euro Disney e altre storie*, Milano, Corriere della Sera, 2014, p. 37.

¹⁸ HND, 00:56:20.

¹⁹ HND, 00:58:57 et 00:04:38.

²⁰ « Here you leave today and enter the world of yesterday, tomorrow and fantasy. »

²¹ « Happiest Place on Earth. »

²² Sur l'application aux parcs de ce concept de Michel Foucault, voir Christophe Bruchansky, « The Heterotopia of Disney World », *Philosophy Now*, n° 77, 2010.

Christian Chelebourg, dans *Adapter, récrire, ressusciter* Notre-Dame de Paris (N. Prince & T. Tuhkunen dir.)

masque. L'idéal hugolien du grotesque est aussi un idéal disneyen du théâtre : Quasimodo, c'est l'homme-masque, l'incarnation littérale de son rôle. Dans le système de Lévi-Strauss, qui impose la comparaison avec ses rivaux, il est donc une œuvre d'art en chair et en os²³. C'est aussi ce qui est censé distinguer de leurs modèles animés les personnages Disney que l'on croise dans les parcs. Quasimodo est un peu l'idéal du cast member. La célébration, quant à elle, est une épiphanie, comme l'indique sa date du 6 janvier²⁴, Jour des Rois. Elle est épiphanie de l'esprit festif qui se manifeste dans la parade, le spectacle par excellence de Main Street et des principales artères des parcs d'attractions. Disney subvertit de la sorte l'esprit chrétien de la fête dans le seul de ses longs-métrages qui accorde à la religion une place centrale. Pour une firme fondamentalement agnostique, la substitution de la folie comique du défilé à l'adoration des mages est une manière de sacraliser l'exubérance dionysiaque de ces spectacles de rue. C'est d'ailleurs par l'un d'eux, la *Parade du Carnaval des Fous*, que le site de Marne-la-Vallée a célébré la sortie du film, à partir de décembre 1996 et pendant toute l'année 97, entraînant la foule à la suite des chars, sur l'air de « *Topsy Turvy*²⁵ ». La parade disneyenne est une forme profane de la procession, qui transfère le *religare* mystique²⁶ dans le registre du spectacle familial et met à l'honneur la vocation immersive du cinéma. Entrer dans le défilé, c'est rejoindre physiquement le monde de la fiction et vivre la magie organisée par la mise en abyme.

Clopin, le maître des cérémonies, est un personnage plus important que ne le suggère son rôle secondaire dans la diégèse. Non seulement, on l'a vu, il fait au début fonction de narrateur, mais il est aussi l'esprit du charivari. Et cela ne passe pas que par la fête proprement dite, mais aussi par une virevoltante valse des supports, qui voit alterner théâtre de Guignol, marionnettes et ombres chinoises. Dans le jeu vidéo sorti la même année que le film, *Disney's Animated Storybook: The Hunchback of Notre Dame*, il est le personnage sur lequel le joueur doit cliquer pour apprendre comment jouer. Clopin apparaît un peu comme le maître des médias. L'adaptation lyrique du film donnée à Disneyworld en 2003 souligne encore cette fonction en installant sur son estrade et ses tréteaux l'ensemble du spectacle. La cathédrale n'est plus qu'une toile peinte ; la maquette de Quasimodo, roulée sur une table par les gargouilles, suffit à indiquer qu'une scène se déroule dans la tour. Clopin met en avant le choix disneyen d'adopter une approche foraine du roman de Victor Hugo. La multinationale concentre en lui son côté saltimbanque. Disney, c'est la conversion industrielle et mondialisée de l'esprit de la foire : telle semble être la leçon ou le message de *The Hunchback of Notre Dame*.

²³ Voir Claude Lévi-Strauss, *La Voie des masques* [1979], Paris, Plon, « Agora », 1988.

²⁴ *HND*, 00:22:44.

²⁵ Voir par exemple, sur YouTube, la captation *La Parade du Carnaval des Fous - Carnival of Fools Parade * Disneyland Paris * May 1997*, <https://www.youtube.com/watch?v=h9nEiYSrEvQ> [consulté le 20/09/2020].

²⁶ Les deux étymologies les plus citées pour le substantif *religion* sont les verbes latin *relegere* (relire) et *religare* (relier).

La chasse aux œufs de Pâques

L'analogie entre film et attraction est encore renforcée dans la version que la King's Academy Theatre Company de West Palm Beach donna en avril 2013 de la comédie musicale en deux Actes *Der Glöckner von Notre Dame*²⁷, créée à Berlin quatre ans plus tôt, sur un livret de James Lapine, d'après les paroles de Stephen Schwartz et la musique d'Alan Menken pour le film, complétées de neuf nouveaux airs. Autant l'original se voulait sombre et gothique, au point de laisser mourir Esmeralda comme dans le roman, autant la mouture américaine est riche en contrastes de lumière et bigarrée. Au passage, la fin heureuse est évidemment rétablie – n'en déplaise à la vieille Europe, les héroïnes Disney ne meurent pas. Au milieu de l'Acte I, la scénographie du Carnaval des Fous s'inspire directement d'un célèbre pavillon conçu pour le New York World's Fair de 1964 et intégré depuis dans tous les parcs : *It's a Small World*. Les chœurs, disposés sur la scène et sur des praticables étagés, apparaissent comme les poupées costumées que les visiteurs découvrent au fil de la croisière imaginée par Mary Blair. Les éclairages et les costumes reproduisent la palette de l'imagineer, ses bleus profonds, tendant au violet, sur lesquels se détachent le rouge, le jaune, le vert des robes des bohémiennes²⁸. Tandis que la chanson évoque irrésistiblement le parvis de Notre-Dame, le tableau nous transporte à Disneyland. Les ambiances se mêlent, les médias se répondent.

Le Disneyverse est un ensemble cohérent qui se plaît à multiplier les références internes. On a noté, par exemple, que le vieux prisonnier qui fait l'objet d'un running gag²⁹, passant d'une cage au pilori et du pilori aux égouts, n'est autre que Jafar tel qu'Aladdin le rencontra au fond d'une geôle dans le dessin animé de John Musker et Ron Clements³⁰. Le cuisinier transporté dans une marmite par une écrevisse³¹ fait également penser à la frayeur de Sebastian, le crabe, dans *The Little Mermaid*³², tandis que le chef Louis entonne « *Les Poissons* » (en français dans le texte). La situation inverse, dans un esprit carnavalesque, celle qui effraie le conseiller du roi Triton. Son humour lui vaut d'être mise en valeur en pleine page dans la bande dessinée que Jeannette Steiner a tiré du film à sa sortie³³. Ce qui n'est qu'une image fugace à l'écran devient alors le clou du spectacle. Plus loin, lorsque Quasimodo arrache Esmeralda au bûcher, il se perche devant la rosace et brandit son corps à bout de bras sous les hourras de la foule³⁴, de la même manière

²⁷ *Der Glöckner von Notre Dame*, créé le 5 juin 1999 au Musicaltheater, désormais Theater am Postdamer Platz, a été la première comédie musicale Disney représentée sur une scène européenne. Elle a occupé l'affiche jusqu'en juin 2002. Elle a par la suite été reprise à San Diego (2014) et New York (2015) avant de revenir à Berlin (2017).

²⁸ Voir sur YouTube la captation *Disney's Hunchback of Notre Dame Live - Act I: Topsy Turvy*, The King's Academy : https://www.youtube.com/watch?v=CknNZFSg-nc&list=PLzvdeRjhZpVkhPWk_LL8Vnhk0DaZ77Aw5&index=3 [consulté le 21/09/2020].

²⁹ *HND*, 00:29:09 et 01:16:10.

³⁰ Ron Clements, Jon Musker, *Aladdin* © Walt Disney Pictures, 1992, 00:26:40.

³¹ *HND*, 00:22:33.

³² Ron Clements, Jon Musker, *The Little Mermaid* © Walt Disney Pictures, 1989, 00:52:04.

³³ Voir *supra* note 2.

³⁴ *HND*, 01:14:26.

Christian Chelebourg, dans *Adapter, récrire, ressusciter* Notre-Dame de Paris (N. Prince & T. Tuhkunen dir.)

que Rafiki, au début de *The Lion King*, présente le jeune Simba aux animaux, du haut de Pride Rock. Enfin, lorsque Phoebus et Quasimodo progressent dans les catacombes à la recherche de la Cour des Miracles, ils sont bientôt entourés de squelettes animés³⁵ comme l'était Mickey, en janvier 1931, au début de *The Mad Doctor* de David Hand. La cruauté enjouée de Clopin dans cette scène n'est pas non plus sans rappeler celle du savant fou. Ces nombreux clins d'œil que l'on pourrait qualifier d'*Easter eggs*³⁶, participent de l'intégration de la fiction aux productions de la firme : ils lui confèrent une sorte de consistance disneyenne.

Une question de territoire

Au mois de juin 1996, en amont de la sortie du film³⁷, les éditions Marvel éditaient une livraison des *Disney Comic Hits*, la onzième, comportant deux brèves aventures de Quasimodo écrites par Kayte Kuch et Sheryl Scarborough, des spécialistes des séries télévisées pour les enfants³⁸. Le choix est révélateur du public ciblé par la Company. La première histoire, *The Toy Maker*, substitue à la Fête des Fous un concours de fabricants de jouets. Elle souligne d'emblée l'importance du modélisme dans la réécriture disneyenne du roman et les talents artistiques qu'elle prête à Quasimodo. Inutile de préciser, en effet, que sa maquette de Notre-Dame remporte tous les suffrages. La seconde histoire, *Monkey Shines*, met en avant la solitude du bossu et son désir de se trouver un ami de chair et d'os. Ensemble, elles brossent le portrait psychologique d'un être timide, naïf et bienveillant, profondément malheureux mais dépourvu de toute rancœur – un cœur simple, pourrait-on dire. L'objectif de ce type de publication est de contribuer à la promotion du long-métrage en familiarisant le public avec son univers, sans toutefois le déflorer. Mais en s'affranchissant du scénario inspiré par Victor Hugo, ces bandes dessinées travaillent à une véritable déterritorialisation du personnage de Quasimodo, doublée de sa reterritorialisation³⁹ dans un contexte disneyen.

Le thème du fabricant de jouets dans *The Toy Maker* est caractéristique de ce mouvement. Il se rattache à une longue tradition de la maison, qui renvoie aussi bien à *Santa's Workshop*, une *Silly Symphony* de 1932, qu'à *Pinocchio* ou encore à la *Toy Factory*, une ingénieuse machine conçue par Mold-O-Rama pour le New York World's Fair de 1964, puis installée à Disneyland jusqu'en 1976. Elle permettait aux visiteurs, pour cinq dollars, de voir modeler en

³⁵ HND, 01:07:33.

³⁶ Quelques autres sont recensés sur la page Wikipédia française du film, à la rubrique « Autour du film », https://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Bossu_de_Notre-Dame#Autour_du_film [consulté le 22/09/2020].

³⁷ Conformément à la pratique américaine, le magazine daté de juin a dû être mis en vente quelques semaines plus tôt.

³⁸ Kayte Kuch avait entre autres travaillé sur les séries *Tiny Toon Adventures* (1990-1992) et *My Little Pony Tales* (1992) ; et Sheryl Scarborough sur *Dino-Riders* (1988) et *Shelley Duvall's Bedtime Stories* (1992-1994).

³⁹ Je reprends ici les concepts introduits dans le premier chapitre, « Les Machines désirantes », de Gilles Deleuze, Félix Guattari, *L'Anti-Œdipe*, Paris, Minuit, « Critique », 1972.

Christian Chelebourg, dans *Adapter, récrire, ressusciter* Notre-Dame de Paris (N. Prince & T. Tuhkunen dir.)

trente secondes, sous leurs yeux, un personnage Disney en plastique. Les figurines, du type de celles que fabrique Quasimodo, sont parmi les biens de consommation les plus communs que la marque commercialise. Dès 1929, on trouvait en Allemagne des Mickey Mouse en plomb. Au moment où *The Hunchback of Notre Dame* arrive sur le marché, les héros de *Toy Story*, sorti un an plus tôt, sont dans toutes les chambres d'enfants. On est aussi en pleine vogue des Polly Pocket de la gamme Disney, lancée en 1995 par Bluebird Toys. Le kit *The Hunchback of Notre Dame*, avec Esmeralda, Phoebus, Quasimodo et les gargouilles est d'ailleurs disponible dès la première année, bien avant que le film n'arrive sur les écrans. En "toy maker", Quasimodo se fait le VRP de la filiale Disney Licensing⁴⁰ de la Company, l'année même où celle-ci lance un partenariat avec Mattel, signe avec McDonald's un contrat décennal d'exclusivité sur les jouets distribués dans les Happy Meals et ouvre un Disney Store géant (3716 m²) sur la 5th Avenue de New York. Le bossu relaie l'offensive commerciale de la firme sur ce secteur d'activité, alors en plein développement international. Un héros Disney, c'est aussi une tête de gondole et tel est l'office de Quasimodo dans *The Toy Maker* : avec sa maquette de Notre-Dame et ses figurines, il entretient chez les lecteurs un désir de produits dérivés. On ne saurait être plus disneyen, puisque c'est dans le bureau de Walt que ce concept de marketing est né, en 1932, sous l'impulsion de Kay Kamen, l'« inventeur » de la montre à l'effigie de Mickey.

La flèche et la cloche

Si la onzième livraison des *Disney Comic Hits* extirpe ainsi Quasimodo de son milieu littéraire d'origine pour l'enrôler dans la stratégie industrielle de la Walt Disney Company, une nouvelle étape est franchie en 2002 quand Bradley Raymond donne une suite au succès de Trousdale et Wise : *The Hunchback of Notre Dame II*. Produit par Walt Disney Animation Japan, Walt Disney Television Animation et Walt Disney Video Premiere, le film est sorti directement en format vidéo, sous label Buena Vista Home Entertainment. C'est en France qu'il est lancé, le 22 février, trois semaines avant sa mise en vente aux États-Unis, le 19 mars. Priorité est accordée au pays de Victor Hugo. Sous-titré *The Secret of the Bell*, il s'inscrit dans une démarche commerciale née avec le marché de la VHS. Il sort d'ailleurs quelques semaines après *Peter Pan II : Return to Neverland* (15 février) et *Cinderella II : Dreams Come True* (23 février). Il arrive à un moment où le principe de ces suites à petit budget est bien rôdé. *The Lion King II : Simba's Pride* (1998), *The Little Mermaid II : Return to the Sea* (2000) et *Lady and the Tramp II : Scamp's Adventure* (2001) ont installé le canevas stable d'une histoire mettant en vedette les enfants des héros du premier film⁴¹. Dans le cas présent, c'est le petit Zephyr, cinq ans, fils d'Esmeralda et de Phoebus.

⁴⁰ Devenue Disney Consumer and Products en 1998.

⁴¹ Les seules exceptions à cette règle sont *Pocahontas II: Journey to a New World* (1998), consacré à la partie

L'intrigue rebondit donc sur le happy end de 1996 pour renouveler le personnel romanesque.

The Hunchback of Notre-Dame s'affirme dès lors comme une véritable licence Disney. Les ponts sont rompus avec le roman pour instituer le long-métrage original en nouvel et seul hypotexte de référence. Le phénomène était bien sûr amorcé par la livraison promotionnelle des *Disney Comic Hits*, mais on était alors sur un média secondaire à l'audience restreinte et d'ailleurs cantonnée aux USA. La VHS affiche internationalement une forme d'appropriation de l'univers narratif issu de *Notre-Dame de Paris*. La matière hugolienne est devenue un produit Disney.

Le processus affecte aussi l'héroïne éponyme de Victor Hugo : Notre-Dame de Paris, qui retrouve pour la circonstance sa flèche médiévale plutôt que celle de Viollet-le-Duc dont le film de 96 la surmontait au prix d'un anachronisme. Toute l'intrigue repose sur une cloche ornée de pierreries, la Fidèle, qu'un magicien ambulancier projette de dérober. Sarousch, c'est son nom, force pour cela Madellaine, la jeune assistante qu'il a recueillie dans la rue, à séduire Quasimodo. L'ajout de la Fidèle au carillon de Notre-Dame est symptomatique d'une inflexion du récit dans le sens du merveilleux, à laquelle contribue également la magie de Sarousch. Avec son revêtement intérieur garni de pierres précieuses, la Fidèle est une *mirabilia* au sens classique du terme⁴². Elle brille de tous ses feux. Elle est faite pour être admirée. D'ailleurs, elle résonne à la fin comme une cloche ordinaire ; mais elle est installée entre les tours pour qu'on puisse contempler du parvis son riche revêtement intérieur⁴³. Sa conception repose donc sur un déplacement synesthésique : la Fidèle est avant tout une cloche à voir. C'est aussi une cloche faite pour se voir, se regarder dedans et se découvrir tel que l'on est, par-delà les apparences. C'est ce qui arrive à Quasimodo quand Esmeralda le pousse à se mirer dans une gemme⁴⁴. Le visage de beau gosse qui lui apparaît alors n'est autre que la personnalité intime dont Madellaine tombera amoureuse, au grand dam de Sarousch. *The Hunchback of Notre Dame II* accorde à Quasimodo la fin heureuse que le Disneyverse assure à tous ses héros. La Fête de l'Amour qui se substitue ici à celle des Fous rétablit Quasimodo dans une identité disneyenne que lui déniait naturellement le roman de Victor Hugo. La suite, en ce sens, a tout d'un rattrapage.

londonienne des aventures de l'héroïne historique, et *Cinderella II: Dreams Come True* (2002) qui n'est par ailleurs qu'une compilation de moyens-métrages.

⁴² Elisabeth Lemirre relève que la merveille, au XVIII^e siècle, « porte en secret la nostalgie des glaces de Versailles » (*Le Cabinet des fées*, Elisabeth Lemire [ed.], Paris, Philippe Picquier, 2000, p. xvii).

⁴³ Bradley Raymond, *The Hunchback of Notre Dame II: The Secret of the Bell* © Walt Disney Animation Television, Walt Disney Pictures, 2002, 56:47. Par la suite, les renvois au film se font par le minutage des extraits précédé du sigle HND2.

⁴⁴ HND2, 06:42.

Deux rêves agités

On retrouve Notre-Dame et son parvis en 2012, dans le jeu *Kingdom Hearts : Dream Drop Distance*, neuvième volet de la saga vidéoludique née de l'association entre Disney Interactive Studios et l'entreprise japonaise Square Co. devenue Square Enix Co. Le principe de la série est un gigantesque crossover entre l'univers des films Disney et celui de *Final Fantasy*. Dans *Dream Drop Distance*, le jeune Sora et son ami Riku sont successivement introduits dans un chronotope inspiré du film de 1996 : La Cité des Cloches (en français dans le jeu original), l'un des sept mondes endormis qu'ils doivent déverrouiller pour être reconnus Keyblade Masters.

La quête de Sora suit dans les grandes lignes le scénario de *The Hunchback of Notre Dame*. Le joueur, avec lui, peut se remémorer les principales scènes du classique. Elles sont presque toutes là, mais décalées, sur le modèle de la Fête des Fous que remplace une invasion de Dream Eaters (Mangeurs de Rêves) multicolores et drolatiques. Les espaces sont aussi dépouillés qu'ils sont désertés ; même la maquette de Quasimodo n'est plus peuplée de figurines. À la base de ses tours, Notre-Dame s'orne de vastes terrasses propices aux déplacements et aux combats. Le parvis, la cathédrale, les ruelles, le cimetière, les catacombes, la Cour des Miracles, tout est reconnaissable, mais tout est différent, plus simple, plus artificiel. Par rapport au film, l'esthétique vidéoludique illustre un des constats que faisait Freud à propos de la condensation : « Le rêve est bref, pauvre, laconique, comparé à l'ampleur et à la richesse des pensées du rêve⁴⁵. » Ce qui est vrai des décors l'est aussi de l'intrigue : enlevons les scènes d'action et il ne reste que quelques lignes de dialogue, qu'un canevas narratif cantonné aux cinématiques. À l'image de ce qui se passe pour la Fête des Fous, le remplacement de l'autel de la cathédrale par une « puissante statue », comme le dit le script⁴⁶, procède quant à lui de l'autre grand mécanisme propre au travail du rêve : le déplacement. Elle représente un officiant en chasuble, les bras grands ouverts. Son geste fait penser au *Christ Rédempteur* de Rio de Janeiro ou Christ du Corcovado, toponyme brésilien du pain de sucre, qui signifie en portugais... *le Bossu*. Autant dire que c'est Quasimodo magnifié qui trône sous les voûtes de Notre-Dame. Condensation, déplacement, tout se passe comme si le jeu vidéo était au film ce que le rêve est aux pensées qui l'inspirent. Le design puise à la source de la psychanalyse pour créer l'illusion onirique impliquée par le script. La quête de Riku prend plus de libertés avec sa source, mais elle obéit à la même logique créative et complète les références en démarquant la scène du moulin puis en élargissant à la ville entière l'incendie de la cathédrale. Elle établit également les accointances de Frolo avec les Dream Eaters. Dans le script, elle précède celle de Sora ; elle la

⁴⁵ Sigmund Freud, *L'Interprétation des rêves* [*Die Traumdeutung*, 1900], Ignace Meyerson (trad.), Denise Berger (ed.), Paris, PUF, 1967, p. 242.

⁴⁶ DJ Firewolf, « *Kingdom Hearts : Dream Drop Distance* – Game Script », *GameFaqs*, 22/09/2012, <https://gamefaqs.gamespot.com/3ds/997779-kingdom-hearts-3d-dream-drop-distance/faqs/65008> [consulté le 29/09/2020].

Christian Chelebourg, dans *Adapter, récrire, ressusciter* Notre-Dame de Paris (N. Prince & T. Tuhkunen dir.)

prépare donc, si bien que le récit s'oriente dans le sens d'une analogie croissante avec le film.

Au terme d'un gameplay qui assure l'immersion fictionnelle favorisée dans le film par l'iconicité, tout s'achève sur l'émancipation de Quasimodo, enfin conscient que sa véritable prison était dans son cœur et non entre les murs de la cathédrale. On le quitte alors qu'il s'achemine, souriant, en direction du portail et de la lumière. Riku et Sora, eux, s'aperçoivent qu'ils ont encore du chemin à faire pour y parvenir. *Kingdom Hearts : Dream Drop Distance* est en somme une méditation onirique sur la fonction psychosociale du Disneyverse, qui permet à tout un chacun de se reconnaître dans un personnage emblématique et de trouver en lui la force d'évoluer.

Pour une œuvre littéraire, intégrer le Disneyverse revient à s'assurer une notoriété durable en tant que fiction de jeunesse. Dans le champ de la culture de masse, la collection des Walt Disney Animated Classics occupe peu ou prou la place que la culture savante reconnaît à la « Bibliothèque de la Pléiade ». Rien ne préparait le roman de Victor Hugo à y entrer. Force est pourtant de constater qu'il s'en est accommodé à merveille. Que cela plaise ou non, Quasimodo, Esmeralda, Phoebus et Frollo, sont désormais connus par des enfants du monde entier sous les traits que leur ont donnés les studios. Si, pour un personnage inventé, la consécration consiste à vivre dans l'imaginaire du plus grand nombre, Disney a incontestablement contribué à la leur. Au passage, la firme a aussi un peu fait sienne Notre-Dame de Paris, d'où les cinq millions de dollars offerts pour sa reconstruction au lendemain de l'incendie du 16 avril 2019. Le traitement disneyen de *The Hunchback of Notre Dame* offre un parfait exemple de régénération d'un patrimoine culturel par l'industrie créative, et témoigne de l'incongruité des hiérarchies entretenues par l'esprit académique.

Christian Chelebourg, dans *Adapter, récrire, ressusciter* Notre-Dame de Paris (N. Prince & T. Tuhkunen dir.)

Bibliographie

BRUCHANSKY Christophe, « The Heterotopia of Disney World », *Philosophy Now*, n° 77.

CHELEBOURG Christian, *Disney ou l'avenir en couleur*, Bruxelles, Les Impressions nouvelles, « Réflexion faite », 2018.

DELEUZE Gilles et GUATTARI Félix, *L'Anti-Œdipe*, Paris, Minuit, « Critique », 1972.

GIRARD-LAGORCE Sylvie (ed.), *Designing Disney's Theme Parks: The Architecture of Reassurance*, New York, Abbeville Press, 1997.

LÉVI-STRAUSS Claude, *La Voie des masques* [1979], Paris, Plon, « Agora », 1988.

NOYER Jérémie, *Entretiens avec un empire : Disneyland Paris raconté par ses créateurs*, Paris, L'Harmattan, 2012.

REBELLO Stephen, *The Art of the Hunchback of Notre Dame*, New York, Disney Editions, 1997.

ROFFAT Sébastien, *Disney et la France : les vingt ans d'Euro Disneyland*, Paris, L'Harmattan, 2007.

STEWART James B., *Le Royaume enchanté* [Disney War, 2005], Barbara Schmidt (trad.), Paris, Sonatine, 2011.