

Le nouvel âge d'or du cinéma d'animation

Autor(en): **Maire, Frédéric**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Films : revue suisse de cinéma**

Band (Jahr): - **(2002)**

Heft 3

PDF erstellt am: **16.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-931170>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

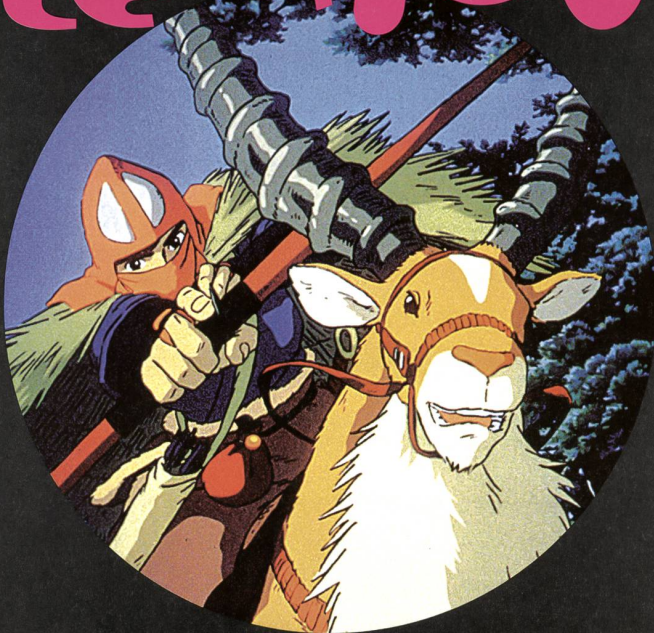
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.



Le nouvel



«Monsters, Inc.» de Pete Docter, la «réponse» de Disney et Pixar au «monstrueux» succès de l'iconoclaste «Shrek» produit par Dreamworks



▲▲ «Corto Maltese» de Pascal Morelli
 ▲▲ «Ice Age» de Chris Wedge
 ▼▲ «Princesse Mononoké» de Hayao Miyazaki

Le cinéma d'animation semble connaître aujourd'hui un nouvel âge d'or. Il ne se passe pas un mois sans qu'un dessin animé occupe les écrans. Souvent, ils remportent de très gros succès. Après celui de l'iconoclaste «Shrek» (produit par Dreamworks), et l'échec (relatif) d'«Atlantide: l'empire perdu» («Atlantis: The Lost Empire») de Disney, pas moins de trois dessins animés hollywoodiens vont s'affronter ces prochaines semaines: «Jimmy Neutron: un garçon génial» («Jimmy Neutron: Boy Genius»), «Monstres et Cie» («Monsters, Inc.») et «Ice Age», tous trois réalisés en images de synthèse. Une domination américaine qui laisse toutefois de beaux restes pour les Japonais et les Européens qui, de plus en plus, s'imposent sur le marché. A travers plusieurs témoignages de spécialistes du cinéma d'animation, de cinéastes et de producteurs, *Films* dresse un état des lieux du cinéma d'animation dans le monde et en Suisse.

Par Frédéric Maire

essor du cinéma d'animation

Ces vingt dernières années, le cinéma d'animation a vécu deux étapes essentielles. En 1982, le film «Tron» de Steven Lisberger bouleversait le paysage cinématographique; pour la première fois, des personnages réels se voyaient projetés dans un univers entièrement créé en images de synthèse.

Dès lors, l'ordinateur a permis de développer une nouvelle esthétique du dessin animé, avec des films comme «Toy Story», «1001 pattes» («A Bug's Life») ou «Shrek». Il a aussi offert aux cinéastes de nouveaux outils d'assistance à la création qui se substituent de plus en plus à la main de l'homme pour les intervalles ou la mise en couleur.

L'ordinateur a baissé les temps et les coûts de production, permettant de multiplier les créations – notamment pour la télévision. Enfin, des logiciels gratuits, par exemple «Flash», permettent à des cinéastes débutants de réaliser tout seuls un petit dessin animé et de le diffuser immédiatement sur internet.

La fin du monopole Disney

Parallèlement à ces bouleversements techniques, un autre événement a durablement modifié le petit monde de l'animation mondiale: l'avènement d'une concurrence solide au studio qui régnait en maître depuis des décennies, Walt Disney.

En produisant les films d'un talentueux transfuge de Disney, Don Bluth («Brisby et le

secret de Nimh / The Secret of Nimh», «Fielvel et le nouveau monde / An American Tail»), Steven Spielberg a posé les bases de Dreamworks, le studio qu'il a fondé avec David Geffen et Geoffrey Katzenberg. Un studio qui, après quelques essais («Le prince d'Égypte / The Prince of Egypt», «FourmiZ / AntZ») a réussi avec «Shrek» à battre Disney sur son propre terrain.

Cette nouvelle concurrence a donné des ailes à d'autres *majors companies* qui se sont aussi lancées (avec plus ou moins de réussite) dans le dessin animé de long métrage: Warner avec «Le géant de fer» («The Iron Giant») de Brad Bird, ou la Twentieth Century Fox avec «Anastasia» de Don Bluth et bientôt «Ice Age» de Chris Wedge.

L'essor japonais et européen

Cet engouement hollywoodien pour l'animation a aussi, heureusement, favorisé la diffusion et la production de films venus d'ailleurs. Du Japon, tout d'abord: «Princesse Mononoké» («Mononoke Hime»), du vieux génie Hayao Miyazaki, a été le premier dessin animé japonais diffusé à large échelle en Suisse (par Disney!), alors que son nouveau long métrage «Le voyage de Chihiro» («Sen to Chihiro no kamikakushi») est devenu le plus grand succès de tous les temps au Japon, devançant «Titanic», «E.T., l'extra-terrestre» («E.T.») et «Harry Potter à l'école des sorciers» («Harry Potter and the Sorcerer's Stone»).

En Europe, les initiatives de Cartoon, programme d'aide à l'animation, ont contribué de façon décisive au développement de studios et de longs métrages. Le succès inattendu de «Kirikou et la sorcière» du Français Michel Ocelot, puis de «La mouette et le chat» («La Gabbianella e il gatto») de l'Italien Enzo d'Alò ont donné des ailes au cinéma d'animation européen. Après «Le château des singes» ou «Bécassine», le «Corto Maltese en Sibérie» de Pascal Morelli, une production entièrement française, devrait sortir en septembre. Viendront ensuite «La prophétie des grenouilles», produit par Folimage à Valence et «Globi und der Gestohlene Schatten», une coproduction germano-helvético-luxembourgeoise tournée en Allemagne et coréalisée par le Suisse Robi Engler (sortie prévue en 2003).

Un rêve qui s'achève?

Cette explosion industrielle et commerciale est aussi imputable à la télévision, qui diffuse toujours plus de films et de séries d'animation. Ce mode d'expression a aussi été investi par les jeux vidéo, internet, les cédéroms interactifs, etc. Pourtant, les structures industrielles qui se sont développées restent extraordinairement fragiles. Pour le spécialiste Otto Alder, «le sommet a déjà été atteint et la demande tend à baisser. La télévision, notamment, s'intéresse davantage aujourd'hui aux émissions du type «Big Brother» qui coûtent beaucoup moins cher que des films d'animation.» Le rêve serait-il déjà en train de s'achever? ■