

# L'influence du cinéma d'animation sur le film hollywoodien

## Les effets d'une épidémie

Marcel Jean

Numéro 80, décembre 1995, janvier 1996

Les frontières du cinéma d'animation

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/2179ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)

1923-5097 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Jean, M. (1995). L'influence du cinéma d'animation sur le film hollywoodien : les effets d'une épidémie. *24 images*, (80), 32–34.

## L'INFLUENCE DU CINÉMA D'ANIMATION SUR LE FILM HOLLYWOODIEN

# Les effets d'une épidémie

PAR MARCEL JEAN

On dit souvent que le cinéma d'animation est confiné à un ghetto. C'est-à-dire qu'en dehors de ses manifestations les plus commerciales — les longs métrages de type Disney — le cinéma d'animation est exclu de l'activité cinématographique courante. On ne retrouve, par exemple, que très peu de films d'animation dans les grands festivals (comme à Cannes, à Venise, à Berlin ou à Montréal). De la même façon, les meilleurs films d'animation, parce que ce sont généralement des courts métrages, ne prennent pratiquement jamais l'affiche dans les salles commerciales. Il en résulte donc une totale méconnaissance de ce secteur d'activité, même parmi les cinéphiles avertis. Pour connaître les grands auteurs actuels (Svankmajer, Quay, Park, Marcussen, Pjarn, etc.), il faut nécessairement fréquenter les festivals spécialisés, ou encore les projections de la Cinémathèque avec une assiduité sans faille.

«Jamais auparavant Joel Coen n'était allé aussi loin dans sa volonté de mettre en scène un univers agressivement cartoonesque que dans *The Hudsucker Proxy*.»



Pourtant, le cinéma commercial actuel est marqué par l'influence grandissante du cinéma d'animation. Des contorsions de *Death Becomes Her* à la folle course des dinosaures de *Jurassic Park*, l'animatique laisse sa marque à travers la ronde des effets spéciaux. Et si, dans le premier de ces deux films, les prouesses visuelles disputaient le devant de la scène à des acteurs de renom (en l'occurrence Meryl Streep, Goldie Hawn et Bruce Willis), la partie était jouée d'avance dans le deuxième film, puisque aucun acteur connu du grand public n'était en mesure de porter ombrage à la domination des grands reptiles.

Robert Zemeckis, le réalisateur de *Death Becomes Her*, avait en quelque sorte amorcé ce courant en signant, à la fin des années 80, l'étonnant *Who Framed Roger Rabbit?* En effet, en mêlant la prise de vue réelle et le cartoon, cet ambitieux bricoleur avait su faire glisser le centre d'attraction du film des acteurs vers les effets spéciaux. Dans ce film, la star n'était pas Bob Hoskins, mais plutôt un affreux lapin blanc hystérique. Mieux encore, Zemeckis parvenait à canaliser le désir du spectateur vers le personnage de Jessica Rabbit, impressionnante rouquine née d'un interminable trait onduleux.

Première expérience concluante de métissage du cartoon et du cinéma de prise de vue réelle, *Who Framed Roger Rabbit?* n'allait pas demeurer sans suite. C'est donc dans cet esprit que Ralph Bakshi, célèbre pour son *Fritz the Cat*, allait réaliser *Cool's World*, où un auteur de bandes dessinées se trouve projeté au cœur de ses créations. Avec son intrigue qu'on dirait imaginée par un adolescent, le film de Bakshi ne mériterait pas qu'on s'en souvienne si ce n'était d'un détail intéressant. C'est que dans ses allers et retours bédésques, le héros est mis en présence d'une créature de rêve, tantôt interprétée par Kim Basinger et tantôt dessinée. Or, le jeu de l'actrice est tout entier tourné vers son alter ego dessiné, c'est-à-dire que Basinger se soumet à l'esthétique du dessin animé en mimant ses attitudes caricaturales.

Cet étrange renversement s'inscrit donc dans la redéfinition des valeurs provoquée par l'explosion de l'animatique et des effets spéciaux dérivés de l'animation. Désormais, les effets spéciaux et les acteurs jouent du coude, sur fond de crise du scénario. Car, si, comme plusieurs le prétendent, le scé-



**Who Framed Roger Rabbit?:** «Première expérience concluante de métissage du cartoon et du cinéma de prise de vue réelle.»

nario vit actuellement une période trouble, l'animation et les effets spéciaux foncent à la rescousse pour créer une diversion. *Disclosure*, le décevant et surmédiatisé film de Barry Levinson avec Michael Douglas et Demi Moore, est un bel exemple de cette lutte à finir. Commercialisé autour du nom de ses deux stars, le film tente de faire oublier un scénario décevant et une intrigue maladroite par un long intermède de jeu vidéo. Dans ce cas précis, l'animation par ordinateur vise uniquement à donner une plus-value à l'histoire. Lorsque les acteurs n'ont rien de bon à jouer, l'animation prend le relais.

*The Mask*, qui a contribué à la popularité du comique canadien Jim Carrey, montre bien comment l'acteur peut être relayé par les effets spéciaux. En effet, les segments les plus spectaculaires du film empruntent les techniques propres au cinéma d'animation, et Carrey y sert de squelette au personnage principal. Au sein du public et de la critique, la confusion est totale. On vante les aptitudes burlesques de l'acteur sans s'arrêter au travail de ceux qui transforment et redessinent l'image. Cette fois-ci, l'ordinateur contribue à la mise en marché de l'acteur. Douce revanche après l'expérience catastrophique de *Death Becomes Her*, où trois bons acteurs étaient réduits à l'état de «cintres-pour-effets-spéciaux-prêts-à-porter».

Le grand prêtre Robert Zemeckis, infatigable dans son désir de célébrer le mariage de la prise de vue réelle et de l'animation, allait parvenir à un meilleur dosage dans le trop oscarisé et très réactionnaire *Forrest Gump*. Car, s'il est légitime de pester contre le conservatisme crétinissant du film, on doit admettre que le cinéaste reprend astucieusement le chemin défriché par Woody Allen dans son remarquable *Zelig*. Dans *Forrest Gump*, le travail de Tom

Hanks est plutôt bien appuyé par l'équipe de choc des effets spéciaux.

Ces longs métrages, auxquels il faudrait ajouter *Terminator II* et une pléthore de films fantastiques et de science-fiction, montrent bien comment les développements technologiques du cinéma d'animation — et principalement l'ordinateur — sont d'un précieux secours lorsque vient le temps de renouveler la banque d'images des cinéastes commerciaux. Et si j'ai lié ce renouvellement à la crise du scénario, c'est précisément parce que dans la vague néoclassique actuelle, alors que le cinéma de consommation courante semble plus que jamais se conformer aux structures et aux formes traditionnelles, l'usage des nouvelles images offre l'illusion de la recherche, l'illusion de la nouveauté. Une nouveauté virtuelle, pourrait-on dire, pour employer le terme de l'heure.

Dans ces films, le cinéma d'animation se trouve techniquement intégré au cinéma de prise de vue réelle. Cependant, il arrive parfois que cette intégration dépasse la technique pour rejoindre «l'esprit». Je m'explique: dans quelques rares films, l'influence du cinéma d'animation sur le cinéma de prise de vue réelle n'est pas uniquement technique, mais concerne la façon d'aborder globalement la mise en scène. Il y a de cela, par exemple, chez les frères Coen, et plus spécifiquement dans leur aussi détonnant que remarquable *The Hudsucker Proxy*. Dans ce film où ils refusent radicalement la logique, les Coen se réclament de trois cinéastes: Frank Capra, Preston Sturges et Tex Avery. En ce qui concerne notre propos, nous nous arrêterons à la troisième référence.

Il y a, d'évidence, une parenté thématique entre les Coen et Avery. C'est d'abord la paranoïa, symbole d'une Amérique impitoyable, reposant sur le culte de la compétition (jusqu'à la violence) et le refoulement des passions. C'est ensuite le dérèglement, conséquence directe de la pression exercée par le refoulé. *The Hudsucker Proxy* ajoute une parenté stylistique à cette familiarité des thèmes. En effet, jamais auparavant Joel Coen n'était allé aussi loin dans sa volonté de mettre en scène un univers agressivement cartoonesque. Cela touche à la fois le jeu excessif des acteurs, l'utilisation inventive des décors et l'exploitation de certaines situations qu'on dirait sorties de dessins animés. Je pense, par exemple, à la chute de Norville Barnes le long du gratte-ciel de la compagnie, chute qui sera interrompue lorsque quelqu'un réussira à arrêter le temps. Une telle situation répond à une logique de cartoon et rapproche le film de l'univers d'Avery. Plusieurs autres séquences du film, par leur haut degré de stylisation, renvoient à l'esthétique d'Avery. Rappelons-nous la visite du département du courrier, où l'ampleur du travelling et les larges élans de la mise en scène évoquent les mouvements excessifs et absurdes si chers à l'auteur de *The Cat that Hated People*.

Encore plus liés à l'esthétique du cinéma d'animation sont les films de Tim Burton. On sait que Burton est un pur produit de l'écurie Disney (et, à voir ses films, on comprend parfaitement

pourquoi il en est sorti). L'un de ses dessins animés de jeunesse, *Vincent*, sorte d'hommage à Vincent Price, a d'ailleurs obtenu un succès d'estime auprès de la critique spécialisée.

Passé à la prise de vue réelle, Burton a abordé la mise en scène avec la liberté héritée de son passé d'animateur. En effet, tant dans l'utilisation des corps que dans celle des décors, Burton privilégie une approche qui défie les règles du réalisme et qui rappelle irrésistiblement le cartoon. On pense d'abord à *Pee Wee's Big Adventure* et à *Beetlejuice*, deux films où le cinéaste impose son idée singulière du travail de l'acteur. Prisonniers de masques et de costumes contraignants, les personnages de Burton sont des représentations assez libres, voire plutôt choquantes, du genre humain. *Edward Scissorhands* et les deux *Batman* vont pousser encore plus loin cette idée. *Batman Returns*, notamment, avec son Pingouin et sa Femme-chat, évoque irrésistiblement les personnages-animaux qui habitent le cinéma d'animation depuis que Ladislas Starvitch a mis en scène, au début des années 10, des vaudevilles joués par des blattes et des sauterelles.

L'utilisation systématique par Burton de masques et de costumes force l'acteur à libérer une émotion au-delà de ses frontières habituelles. Il est clair que cela contribue à singulariser l'œuvre du cinéaste, qui en bafouant ainsi les limites du monde réel se trouve quelque part entre le cinéma d'animation et le cinéma de prise de vue réelle.

De la même façon, lorsque Burton multiplie l'utilisation des maquettes dans *Beetlejuice* ou dans *Batman*, ou encore lorsqu'il pousse à l'extrême la stylisation des décors et le contrôle de la direction artistique dans *Edward Scissorhands*, il pense la mise en scène dans des termes qui sont plus proches de l'art visuel (et par conséquent du dessin animé) que ce à quoi le cinéma de prise de vue réelle nous a habitués.

C'est tout simplement que le cinéma de Burton n'a aucune intention documentaire, qu'il n'a aucune dette envers le monde réel, qu'il n'est jamais conçu en fonction d'une quelconque conformité au monde. En ce sens, c'est un cinéma naïf qui ne cherche pas sa vraisemblance ailleurs que dans son propre système. Synthèse par-



*Edward Scissorhands* de Tim Burton.



*Batman Returns*. «Burton aborde la mise en scène avec la liberté héritée de son passé d'animateur.»

faite entre le cinéma d'animation et la prise de vue réelle, l'œuvre de Burton évolue librement, dans un territoire plutôt vierge. Elle est la preuve que le cinéma d'animation peut fertiliser le cinéma de consommation courante autrement qu'en lui servant de banque d'effets spéciaux. ■