

24 images

24 iMAGES

Histoire et technique

Toy Story de John Lasseter

Marcel Jean

Number 81, Spring 1996

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/23457ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Jean, M. (1996). Review of [Histoire et technique / *Toy Story* de John Lasseter]. *24 images*, (81), 49–49.

Tous droits réservés © 24 images, 1996

This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

<https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/>

érudit

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

<https://www.erudit.org/en/>

HISTOIRE ET TECHNIQUE

par Marcel Jean



Depuis plusieurs années déjà, on nous annonçait un film comme *Toy Story*. Certains l'espéraient, d'autres le craignaient, mais tous parlaient de cette réalisation dans laquelle les acteurs seraient remplacés par des créatures numérisées. Voici donc, par les soins de John Lasseter, l'avènement du premier long métrage entièrement généré par ordinateur. Il s'agit, à n'en pas douter, d'une date dans l'histoire technologique du cinéma.

À tout seigneur tout honneur, John Lasseter méritait de laisser son nom dans les livres d'histoire. En effet, pionnier du cinéma informatisé, Lasseter est le premier véritable animateur à s'être consacré à concrétiser les possibilités cinématographiques des logiciels développés dans les années 80. Ses courts métrages *Luxo Jr.* et *Tin Toy* ont d'ailleurs fait date dans l'application de cette nouvelle technologie, le deuxième de ces films remportant même l'Oscar du meilleur film d'animation en 1990.

Réalisant *Toy Story*, John Lasseter profite d'ailleurs de l'expertise de *Tin Toy*,

puisque dans les deux cas il s'agit de donner vie à un monde de jouets. Misant sur l'exactitude avec laquelle l'animation rend la rutilance du métal et du plastique, le cinéaste arrive d'ailleurs à reproduire l'ensemble des jouets avec un réalisme confondant. C'est là une des clés du succès du film, puisque son efficacité réside en grande partie dans l'usage des effets de réalisme. Car ce qui bouge sous nos yeux, on croirait que ce sont de véritables jouets, animés d'une vie secrète en l'absence de leur jeune propriétaire. Ne serait-ce que pour ça, il y a dans *Toy Story* une réelle adéquation entre la technique utilisée et le propos du film.

Cela dit, encore une fois et malgré son indéniable talent, Lasseter bute sur un point précis, celui qui consiste à conférer aux êtres humains un niveau de réalisme semblable à celui des jouets. Comme *Tin Toy* où le bébé semblait fait de caoutchouc, *Toy Story* est peuplé d'humains dont l'allure générale (c'est-à-dire le graphisme, la texture et le mouvement) ne fait pas illusion sur la nature

des images. Le résultat de cela est une cassure un peu dérangeante dans la facture réaliste du film.

Cette faiblesse de la représentation des humains permet d'ailleurs de mettre en lumière un aspect singulier de l'animation. En effet, on a fait grand état des 800 000 heures, réparties sur quatre années, de travail informatique nécessitées par le film. Or, on sait que les logiciels récents peuvent représenter les humains avec un degré de réalisme bien supérieur à ce qu'on voit dans *Toy Story*. Cependant, la lourdeur de la réalisation a empêché Lasseter d'avoir recours aux logiciels les plus récents, c'est-à-dire que pendant les quatre années de la réalisation, le cinéaste ne pouvait sans cesse reprendre le travail déjà effectué pour profiter des dernières décou-

vertes, d'où un certain retard par rapport à la technologie de pointe.

Nous avons là un bon exemple des paradoxes engendrés par les nouvelles technologies, la technique du film étant dépassée avant même que celui-ci ne soit sur les écrans. Mais, qu'à cela ne tienne, *Toy Story* demeure une œuvre intéressante, notamment parce qu'elle est portée par un scénario solidement construit et remarquablement dialogué. John Lasseter, conscient que jamais la technique ne remplacera une bonne histoire, relève donc avec un certain panache le défi posé par ce premier long métrage entièrement informatisé. ■

TOY STORY

États-Unis 1995. Ré.: John Lasseter. Scé.: Joss Whedon, Andrew Stanton, Joel Cohen et Alec Sokolow. Dir. tech.: William Reeves. Dir. art.: Ralph Eggleston. Mont.: Robert Gordon, Lee Unkrich. Supervision de l'animation: Pete Docter. Mus.: Randy Newman. 80 minutes. Couleur. Dist.: Walt Disney.