

Prouesses de production du long métrage animé

Solidarité, imagination et engagement

Élène Dallaire

Number 259, March–April 2009

Animer ailleurs

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/44913ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (print)

1923-5100 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Dallaire, É. (2009). Prouesses de production du long métrage animé : solidarité, imagination et engagement. *Séquences*, (259), 14–14.

Prouesses de production d'un long métrage animé Solidarité, imagination et engagement

Réaliser un long métrage d'animation, que ce soit dans les structures des grands studios ou de manière plus artisanale, c'est, pour son réalisateur, pratiquer de près le clonage. Devoir faire un montage financier fragile et délicat où bien souvent plusieurs pays sont impliqués et réussir malgré tout à créer une œuvre empreinte de personnalité, homogène esthétiquement et cohérente dans sa cinématographie. Voilà de grands défis.

ÉLÈNE DALLAIRE

Il y a bien eu quelques tentatives canadiennes — **Heavy Metal** de Gerald Potterton en 1981, la suite, **Heavy Metal 2000** de Michael Coldewey et Michel Lemire, **Pinocchio 3000** de Daniel Robichaud en 2004 —, mais jamais ils n'ont connu la résonance internationale des films produits en Europe, si ce n'est la coproduction **Les Triplettes de Belleville** de Sylvain Chomet en 2002. Quand on pense aux longs métrages animés d'auteur, Michel Ocelot — avec **Kirikou et la sorcière** (1998), **Princes et Princesses** (2000), **Kirikou et les bêtes sauvages** (2005), **Azur et Asmar** (2006) — vient en tête de liste.

partout à la fois. Comment ne pas arriver fatigué quand vient le temps de faire la promotion du film dans les différents festivals ? Le document *La Face cachée de Persépolis* est très intéressant pour illustrer cette gymnastique de production très intense.

Qu'il soit question de films d'auteur ou de productions aux aspects plus commerciaux, il est de plus en plus difficile de ne pas se résoudre à monter une production qui implique plusieurs pays.

On peut dire que, même si les premiers longs métrages proviennent de l'Argentine, réalisés par Quirino Cristiani : **El Apostol** (1917), dont toutes les copies ont disparu dans un incendie en 1926, **Sin dejar rastros** (1918), **Peludopolis** (1931), premier film d'animation sonore, depuis les années 40, les longs métrages animés proviennent surtout des États-Unis. Cette hégémonie de production se concrétise depuis plusieurs années par un système excessivement bien huilé. La structure de production Disney est calquée dans les studios de Pixar, Sony ou DreamWorks. Un scénariste propose une idée, qui, si elle plaît aux producteurs, est développée par une équipe de scripteurs, la production choisit alors un réalisateur qui mènera à bien le projet, un directeur artistique est sélectionné pour établir les designs, un directeur de plateau fait la distribution des rôles et un compositeur établi travaillera sur la trame sonore. Il faut, bien entendu, quelques grosses vedettes du grand ou du petit écran pour bien vendre le tout. Les tâches se divisent donc en plusieurs départements, à partir du découpage dessiné, les chefs d'équipe s'assureront que tout est conforme et remis au modèle. Bien souvent ce n'est que la préproduction, l'administration et la post-production qui sont prises en charge par le studio américain. Les autres étapes seront effectuées outre-mer. La tendance à faire effectuer l'animation soit en Chine, soit en Corée du Sud ou au Vietnam, semble se déplacer vers l'Inde ou les anciens pays de l'Est. Les studios cherchent toujours le meilleur prix possible tout en souhaitant une qualité maximale. Des pays anglophones sont des alliés naturels pour ces studios, le Canada, l'Australie et la Nouvelle-Zélande produisent donc depuis des lustres une animation de qualité pour ces gros joueurs.

Qu'il soit question de films d'auteur ou de productions aux aspects plus commerciaux, il est de plus en plus difficile de ne pas se résoudre à monter une production qui implique plusieurs pays. On ne peut fait cavalier seul et les liens de confiance entre studios peuvent être parfois mis à rude épreuve. Pour se changer les idées, pourquoi ne pas lire *Shenzhen* ou *Pyongyang* de Guy Delisle, qui y raconte ses expériences de superviseur outre-mer.



Kirikou et la sorcière

Mais les réalisateurs comme lui ont dû faire preuve d'audace et d'ingéniosité pour en arriver à des résultats aussi spectaculaires. Quand on fait affaire avec un petit studio qui monte une structure de production spécialement pour le film, on a droit à une certaine souplesse, mais il en résulte que tout est à bâtir. Ce qui engendre une certaine insécurité et donne beaucoup de fragilité à l'entreprise. Même avec une équipe réduite comme dans le cas de **Persépolis**, il faut quand même respecter les corps de métiers, les charges professionnelles et les frais encourus par les aspects techniques d'un long métrage d'animation. Il faut monter le financement, trouver les artistes, les collaborateurs, établir le calendrier de production selon les disponibilités des comédiens qui feront les voix, du studio d'enregistrement, tout en développant les éléments visuels qui aideront à faire le scénarimage. Pour un film comme **Kirikou et la sorcière**, Michel Ocelot avait un studio de production à Paris, un deuxième en Belgique et un autre au Luxembourg; des comédiens en Afrique, des animateurs en Lettonie, des coloristes à Angoulême et des musiciens sous la direction de Youssou N'Dour à Dakar. Comme plusieurs de ces étapes sont très intimement liées, il fallait être un peu