

Les acteurs de l'animation

Les grands studios

Les géants américains : une logique capitaliste

Les studios hollywoodiens, malgré une concurrence venant de tous les horizons, continuent de dominer la production mondiale de films grâce à des capitaux pharaoniques et à un mode de production industriel. Il en va de même pour l'animation. Trois studios américains se taillent la part du lion dans le marché actuel, et seul le studio nippon Ghibli peut menacer leur hégémonie. Disney, l'ancien géant de l'animation, s'est fait distancer au cours des années 90 par deux rivaux : Pixar et Dreamworks.

Pixar

Disney a symbolisé un cinéma d'animation industriel reposant sur un mode de production capitaliste et son modèle a inspiré les autres studios. Pixar, fondé en 1989, (*Toy Story*, *1001 pattes*, *Le monde de Nemo* etc...) résulte de l'association entre Steve Jobs, le patron de Apple et John Lasseter, un ancien de Disney. Le fait que Steve Jobs ait racheté la Lucas Computer Graphics Division, département consacré à la recherche et au développement des nouvelles technologies¹, a sûrement orienté la stratégie du nouveau studio, qui s'est concentré exclusivement sur la production de films animés 3D. Chaque année, la compagnie dépose des brevets pour de nouveaux logiciels. Cette stratégie s'avère payante car Pixar récolte en moyenne 2,5 milliards de dollars par film. Employant un millier de salariés, le studio est passé d'un film tous les trois ans à un film par an. La société a récemment fusionné avec Disney, en 2004.



De gauche à droite : Toy Story, Nemo, et Milles-et-une-pattes des studios Pixar

Dreamworks

Dreamworks a connu un parcours plus chaotique. Créé en 1994 par Jeffrey Katzenberg, David Geffen et Steven Spielberg, le studio, à la différence de Pixar et de Disney, englobe plusieurs domaines (cinéma traditionnel, animation, musique, télévision). Malgré une connaissance du secteur, ses dirigeants essuient quelques échecs (avec des films en 2D ; *Sindbad, La route d'El Dorado*) avant de s'imposer avec des longs métrages 3D (*Shrek*, *Shrek 2*, *Gangs de requins*). Le studio produit actuellement deux films d'animation par an. Pour promouvoir leurs films, Dreamworks (comme Disney dans les années 90) s'appuie sur des célébrités (en charge du doublage des héros), quitte à rogner sur le budget des films. Outre son caractère onéreux, on pourrait se demander si cette stratégie marketing ne nuit pas à la créativité de ce secteur.



Shrek 1 et Gang of Requirins

Depuis que *Toy Story* a inauguré le genre, ces grosses productions reprennent inlassablement le même modèle : animation 3D impeccable, bons sentiments et humour gentillet (signalons néanmoins le travail effectué sur le scénario, pour les meilleurs d'entre eux). La faute sans doute à un cinéma d'animation qui reste avant tout commercial et ne veut pas dérouter son public en s'aventurant hors des sentiers battus. En France, des productions comme *Pollux*, *le manège enchanté* et *Arthur et les Minimoys* se sont visiblement inspirés des standards américains. Le succès des studios Pixar et Dreamworks a incité d'autres studios à suivre leur exemple. On observe ainsi une certaine uniformisation des films en salles, qui pour la plupart, se rapprochent des standards américains. A l'heure où la mondialisation s'accélère, on peut s'inquiéter de l'uniformité qui gagne, au plan esthétique voire idéologique, le cinéma d'animation.

Les acteurs de l'animation

Téléchargez ce dossier au format PDF



Ceux qui font l'animation

- 1.1. Les grands studios
- 1.2. Petites structures
- 1.3. Les indépendants

Le public

- 2.1. Les dessins animés, c'est pour les enfants !
- 2.2. Amateurs d'animés
- 2.3. Un nouveau public

Les grands studios

Les géants américains (suite)

Richard Schickel, dans *The Disney Version*, écrivait ; « En son essence, la machine Disney a été conçue pour mettre en pièces les deux principales richesses de l'enfance_ ses secrets et ses silences_ obligeant ainsi chacun à partager les mêmes rêves orientés(...) Du point de vue capitaliste, c'est génial ; du point de vue culturel, c'est surtout horrible. » Les films de ces studios ne s'écartent guère de l'héritage de l'Oncle Walt en proposant des thématiques récurrentes (la famille comme valeur fondamentale, l'apprentissage, la solidarité, l'amour, etc...), des héros plus ou moins lisses, et un certain manichéisme où le bien finit toujours par triompher du mal. Cette vision rassurante du monde a le mérite d'engendrer le rêve et de rappeler des valeurs positives, mais elle déconnecte temporairement le spectateur d'une réalité plus sombre...le divertissement reste l'appât le plus efficace dans la pêche aux dollars. Reconnaissons cependant que ces studios ont été et restent des laboratoires d'expérimentations importants pour l'animation.

Le studio Ghibli

Le célèbre studio nippon a eu un prédécesseur ; la Toei Animation, fondée en 1956, avait ouvert la voie à l'animation industrielle. C'est dans ce studio que le cinéaste Hayao Miyazaki fait ses premières gammes. Né en 1941, son enfance à été marquée par la guerre, motif que l'on retrouvera dans ses œuvres par la suite. En 1948, un éditeur lui offre de prendre la tête d'un studio indépendant. C'est le studio Ghibli, avec lequel Miyazaki commence à développer des projets personnels. De 1988 à 2004, le studio produit plus de 7 longs métrages (*Mon voisin Totoro*, *Porco Rosso*, *Princesse Mononoké*, *Le Voyage de Chihiro*, etc...) à raison d'un film tous les 3 ans pour les dernières productions. Les œuvres de Miyazaki, formant un tout cohérent, prennent le contre-pied des œuvres formatées américaines en privilégiant l'animation classique et les personnages complexes. Le studio Ghibli a acquis une renommée internationale grâce à la qualité de ses films et donné ses lettres de noblesse à l'animation japonaise.



De gauche à droite : *Le voyage de chihiro*, *Princesse Mononoké*, *Le Château ambulant* des studios Ghibli

Les petites structures

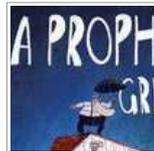
En Angleterre : le studio Aardman



Wallace et Gromit, les héros fétiches des studios Aardman dans un nouvel opus : *Le Mystère du lapin-Garou*

Créé en 1975 par Peter Lord et David Sproxton, ce studio se concentre sur l'animation en plastiline et réalise principalement des publicités et des clips. Nick Park, le créateur de Wallace et Gromit, intègre l'équipe en 1985. Le premier opus de leur saga, réalisé en solitaire, nécessitera 6 ans. Le studio produit ses autres courts métrages (*Un mauvais pantalon* en 1994 et *Rasé de près* en 1996) qui lui vaudront des Oscars. L'univers singulier de ces héros de pâte à modeler est parsemé de gags et de clins d'œil aux cinéphiles. En 1997, *Chicken Run*, co-production des studios Aardman et Dreamworks, entraîne la création d'un second studio (Aardman Features) où s'affaireront cent cinquante personnes réparties sur vingt-cinq plateaux. Le studio retrouve ses héros pour un long métrage en 2005, *Wallace et Gromit : le Mystère du Lapin-Garou*. Le film a nécessité 5 ans de tournage, ce qui est énorme par rapport aux films 3D des gros studios. « Le film de Nick Park fait figure de merveilleux anachronisme dont il faut savourer chaque plan comme l'ultime chant du cygne d'un savoir faire en voie d'extinction(...) *Wallace et Gromit* n'a certainement pas à rougir de la comparaison avec ses cousins numériques ».

En France



Kirikou de Michel Ocelot, *La Prophétie des grenouilles* des studios Folimage

La France compte également des studios. Folimage, fondé en 1984, produit pour le cinéma et la télévision. Parmi ses succès, on retiendra *Le Moine et le Poisson* (nominé aux Oscars en 1995) et *L'Enfant au grelot*. A la différence d'autres studios européens, Folimage ne délocalise pas la chaîne de production pour amortir les coûts. Ayant obtenu une reconnaissance, elle peut se lancer dans le long métrage (*La Prophétie des grenouilles* en 2003). La Fabrique, studio fondé en 1979, a choisit la voie du partenariat_ pour des raisons économiques_ avec d'autres studios européens et a produit des séries animées et des longs métrages (*Le Château des singes* en 1999)¹. Ces studios ont sans doute bénéficié de l'impulsion donnée par *Kirikou et la sorcière* en 1998. « Le succès du beau film de Michel Ocelot (...) réveille brutalement les producteurs français qui peuvent enfin entreprendre investisseurs et distributeurs avec un argument solide en poche ».

Les auteurs indépendants

Tim Burton



Tim Burton, le réalisateur des *Noces funèbres*

Né en 1958, en Californie, Tim Burton a débuté sa carrière en intégrant les studios Disney, mais ses convictions artistiques se heurtent au conformisme et à l'uniformité des films disneyens. Son goût pour le gothique, le romantisme morbide, le distingue de ses pairs. Il finit par s'émanciper et monte sa propre équipe technique (dont Henri Sellick, chef animateur) pour produire *L'Étrange Noël de Monsieur Jack* (1993), long métrage en volume animé. Afin de préserver une certaine marge de liberté, il crée des structures de productions spécifiques à ses projets ; « Skellington Productions Inc », puis « Tim Burton Animation Co. » en 2005. Considéré aujourd'hui comme un auteur majeur, Tim Burton a su concilier les exigences du système de production hollywoodien avec l'univers singulier qui constitue sa marque de fabrique. Toutefois, il commence à être critiqué pour ses compromis avec le cinéma commercial.

Bill Plympton



Hair High

Bill Plympton (1946) est un auteur indépendant. Travaillant seul, son mode de production reste principalement artisanal. Artiste anti-conformiste, il s'est fait connaître avec des courts métrages (dont *Your face* en 1987, primé d'un Oscar et d'une Palme d'or) et a rejeté des propositions venant de Disney. A l'inverse des studios américains, il privilégie le dessin par goût et par intérêt pratique (cette technique nécessite des coûts de réalisation moins élevés que la 3D). Selon Plympton, l'animateur indépendant doit appliquer ces trois impératifs : « faire un film court, autour de cinq minutes (...) pas cher ; de l'ordre de mille dollars la minute (...) drôle ; alors, même avec un ordinateur, l'animation flash ou quoi que ce soit, vous aurez du succès ! ». Bien qu'il soit reconnu par la profession, l'auteur déplore avec humour de devoir vendre ses DVD aux portes des salles de cinéma. La distribution des œuvres reste une difficulté majeure pour les auteurs indépendants.

Nous avons évoqué quelques noms de l'animation. Prétendre à l'exhaustivité n'était pas envisageable, aussi avons nous préféré cibler notre étude sur quelques figures emblématiques. Il faut également mentionner la foule des anonymes ; amateurs, étudiants, qui, par leurs créations personnelles, participent à la vitalité du genre

Les dessins animés, c'est pour les enfants ?

Quand on observe l'histoire du cinéma d'animation, on s'aperçoit qu'il s'adressait originellement aux adultes avant de devenir, sous le règne des studios Disney, un genre synonyme de mièvrerie ou de frivolité. Avec l'arrivée sur le grand écran de films d'animation à l'humour irrévérencieux (*Shrek*), ou résolument obscurs (*Innocence*), cette image serait-elle en train de changer ?

Le royaume de l'imaginaire

Parce que l'animation, au contraire du cinéma, peut s'affranchir des contraintes du réel et se pose délibérément comme spectacle fictif (ce privilège tend à disparaître avec l'introduction du cinéma numérique), elle possède une part de magie propre à séduire les enfants. Ceux-ci peuvent développer leur imaginaire hors des limites du savoir imposé par les adultes¹. D'autre part, l'animation utilise souvent des éléments qui renvoient aux monde de l'enfance ; dessin, marionnettes, pâte à modeler. Ces éléments pourront d'ailleurs être utilisés par l'enfant pour reproduire ses héros ou inventer ses propres fantaisies. L'animation maintient des liens évidents avec le jeune public. Ce lien a cependant été sur-exploité par certains studios, l'empire Disney en tête. Ces studios ont contribué à véhiculer une image dénaturée et commerciale de l'animation.

Un genre pour tous les goûts



Fritz the cat, Akira

On a pu voir que le cinéma d'animation abordait tous les genres ; comédie (*Shrek 2*, *Fourmiz*), aventure (*Le Monde de Némou*, *Princesse Mononoke*), science-fiction (*Ghost in the shell*, *Métropolis*), conte (*Cendrillon*, *Kirikou*, *Shrek1*) etc... D'autre part, la représentation du sexe, de la violence, voire de sujets sensibles (comme le nazisme) a investi très tôt le domaine de l'animation _ de façon marginale ou détournée, il est vrai. On citera comme exemple le loup à la libido survoltée de Tex Avery, ou les débordements érotiques de

Fritz the Cat (1972) de Ralph Bakshi. Plus récemment, on peut évoquer les productions nippones *Akira* (1988) et la saga des *Ghost in the Shell* (1995 ; 2004) qui dépeignent avec un luxe de détails des situations sanglantes. Dans le domaine des animés, des sous-genres comme le hentai et le yaoi exploitent la veine pornographique (hétérosexuelle, homosexuelle) et s'adressent résolument à un public averti. On peut donc affirmer que l'animation possède, à priori, toutes les cartes en main pour séduire un public adulte et hétérogène.

Quand on observe son histoire, on constate de fait que le cinéma d'animation s'était d'abord adressé à un public adulte, amateur de trouvailles visuelles et techniques. Le format du film joue un rôle non négligeable dans le type de public visé. Le court métrage se présente comme un support privilégié pour les cinéphiles avides de nouveautés : n'étant pas soumis à des impératifs commerciaux, leurs auteurs bénéficient d'une grande marge de liberté dans leur réalisation et peuvent y livrer des univers qui s'écartent des standards américains.

Amateurs d'animés

Des séries animées pour adultes

Dans les années 90, des séries américaines avaient pris le contrepied des productions lisses du grand écran, en proposant un graphisme proche du minimalisme et un humour provocateur. Les *Simpsons* (1989) de Matt Groening, s'inscrivent dans la satire sociale. *South Park* (1997), de Trey Parker et Matt Stone, utilise à foison situations scatologiques, langage outrancier et jets d'hémoglobine : qu'on se le dise, ce dessin animé n'est définitivement pas à mettre entre toutes les mains ! Au-delà de la contestation politiquement incorrecte qu'elles ont véhiculée, ces séries, à l'instar des animés, ont contribué à faire évoluer l'image de l'animation dans les mentalités. Nous traiterons cependant de l'influence des animés dans le chapitre suivant, leur cas étant plus complexe.



Les Simpsons, South Park

Génération Albator

En France, dans les années 70, la critique est absorbée, sous l'impulsion d'André Bazin, par le rapport du cinéma au réel, et l'animation reléguée au second plan. années quatre-vingt dix, les séries animées et les films d'animation trouvent leur place dans les émissions jeunesse, alors qu'au Japon, l'animation trouve son public parmi les différentes couches de la population.

Cependant, la génération qui avait grandi avec les séries japonaises (citons également les productions du français Jean Chalopin, et quelques séries américaines) est entre-temps devenue adulte. Par le biais de ces séries, elle a acquis des goûts et des habitudes culturelles.



Séries animées des années 80 : Albator, Les Mystérieuses cités d'or, Dragonball

Un salon comme la Japan Expo aurait-il eu autant de succès sans cette génération nostalgique qui a été bercée dans son enfance par des héros pour la plupart issus de la japanimation ? Sandrine Monllor, dans son étude anthropologique sur les mangas (incluant les animés), constate que «les références japonaises sont de loin premières au panthéon des fans. (...) Mes interlocuteurs font inmanquablement la comparaison avec les séries américaines et européennes, qui sont épinglées sans concession pour leur manichéisme, leurs trop grosses ficelles narratives ou leur tendance à toujours tourner autour des mêmes thématiques comme les robots, les super-héros ou les personnages trop infantiles».

Un nouveau public

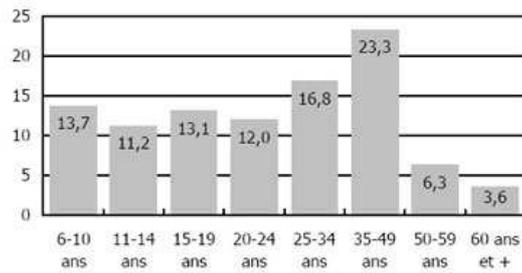
Les animés, au contenu souvent plus mature que les séries occidentales, ont contribué à changer l'image de l'animation. Dans le même temps, Disney a perdu son monopole, et les longs métrages visant un public adulte (*Innocence* de Mamoru Oshii et *A Scanner Darkly* de Richard Linklater en 2004, *Renaissance*, du français Christian Volckman en 2006) se sont multipliés ces derniers temps sur les grands écrans français. On peut supposer que les distributeurs de films ont compris que les habitudes de consommation avaient changé, et que cette « génération Albator », comme elle a parfois été appelée, représentait une manne financière non négligeable.

Une audience élargie

A l'autre bout de la chaîne, on observe deux phénomènes ; les films cités plus haut proviennent de différents horizons, ce qui tendrait à prouver que la tendance est mondiale et pourrait se généraliser dans les années à venir. Le clivage entre public enfantin et public adulte en sera-t-il renforcé ? Des films comme *Le Voyage de Chihiro* de Miyazaki, *Kirikou* de Michel Ocelot, ou *Mulan* des studios Disney proposaient un double niveau de lecture où chacun trouvait son compte. Qu'il participe d'une volonté de préserver l'essence trans-générationnelle du film d'animation, ou de préoccupations mercantiles, ce double niveau de lecture se retrouve dans les grosses productions actuelles. Dans *Shrek 2*, par exemple, l'univers d'heroic-fantasy, propre à séduire les enfants, est doublé d'une satire d'Hollywood et de son culte de l'image. Le film s'adresse donc délibérément à plusieurs publics, c'est le second phénomène.

source : le public des films - Médiamétrie

Le public de *Shrek 2* (%)



Cette tendance se traduit dans les chiffres (se reporter au graphique sur le profil de *Shrek 2* : on peut observer une répartition relativement équitable des tranches d'âge, avec un pic pour la cible des 35-49 ans. L'étude française menée par Stéphane le Bar a permis de mettre à jour cette diversification du public : « la grande réussite de ces dix dernières années réside dans l'émergence de films dits familiaux, qui drainent un public très large, des enfants aux adultes2. La 3D joue un rôle essentiel sur ce segment ».

Bibliographie

- AUGROS, Joël, pour FLOQUET, Pierre, *CinémAnimationS*, **CinémAction** n° 123, 2007
- L'UNIVERS CINEPHIL, LEMIEUX Philippe, taux de fréquentation du site : inconnu, LEMIEUX Philippe, *Le cinéma d'animation numérique*, 09/2005, <http://www3.sympatico.ca/philippe.lemieux2/art.htm>
- GENIN, Bernard, *Le Cinéma d'Animation*, Paris, coédition des cahiers du cinéma et du SCEREN-CNDP, 2003
- Article de DUBOIS, Julien, pour MARVIER, Marie, **Cinéballand**, 2004, page 20.
- LE BAR, Stéphane, *Le marché de l'animation*, avec la collaboration du SPFA et du CNC, Paris, juin 2006.
- ESPRIT LIBRE, webmagazine, monllor Sandrine, 1500 visiteurs/jour, monllor Sandrine, La lecture de manga, la recherche d'une lecture ludique, 17/05/2006, <http://www.forumdesforums.com/modules/news/article.php?storyid=89>
- KAWA-TOPOR Xavier, pour GRaillat, Ludovic, *De Tron à Matrix : réflexions sur un cinéma d'un genre nouveau*, Actes du colloque des 2,3,4 février 2004, CRDP Midi-Pyrénées, Bruguères, mars 2006.

[Haut de la page](#)

animation.org-2008/Site sous licence Creative Commons