



LES AVENTURES DE TINTIN Est-ce encore de l'animation ?



Avec 250 millions d'exemplaires d'albums de *Tintin* vendus à travers le monde, il était inévitable que l'industrie cinématographique fasse les yeux doux à une telle licence. Mais pas à n'importe quel prix, et pas avec n'importe qui...
■ Gersende BOLLUT

Depuis une décennie, les adaptations de *comics* sur grand écran ont le vent en poupe. Proche de l'overdose, le public va pouvoir jeter son dévolu sur d'autres tendances : parmi elles, la BD franco-belge. L'un des fleurons du patrimoine, Tintin, effectue ainsi son grand retour sous la houlette du cinéaste STEVEN SPIELBERG. Attendu comme le Messie par les tintinophiles avvertis, le film fait table rase des précédentes incursions cinématographiques du journaliste éternellement flanqué de son fox-terrier blanc. Du *Crabe aux pinces d'or* en poupées de chiffon (1947) au *Tintin et le lac aux requins* en animation 2D

(1972), en passant par le *live Tintin et les oranges bleues* (1964), le héros à la houppette s'essaye aujourd'hui à la *performance capture*, une version encore plus poussée de la *motion capture*, l'un des nombreux processus permettant de réaliser des films en images de synthèse.

UN PROJET DE LONGUE HALEINE

Steven SPIELBERG est un fervent admirateur de l'œuvre d'HERGÉ, depuis qu'un journaliste eut comparé Indiana Jones à Tintin en 1981. Décédé quelques jours avant leur rencontre, l'auteur belge confia qu'il ne songeait pas à un autre réalisateur que celui des *Dents de la mer* pour transposer son

univers. SPIELBERG achète les droits, mais perd du temps en scripts décevants et tergiverse sur la technologie à employer. Mais le résultat est à la hauteur de l'attente : *Tintin* s'impose comme un grand film d'aventure « à l'ancienne », qui a l'heur de prendre son temps pour poser les bases de l'univers (après un somptueux générique graphique). Il déploie l'intrigue progressivement avant de jeter le héros à corps perdus dans une succession de scènes d'action ébouriffantes. Celles-ci l'entraînent avec Milou et Haddock à bord d'un paquebot miné au beau milieu d'un désert, ou le transbahute dans une ville marocaine à l'occasion d'une course-poursuite qui constitue le morceau de bravoure d'un long métrage formidablement rythmé. Qu'importe s'il défraie la chronique auprès des puristes, SPIELBERG a su se réapproprié l'univers d'HERGÉ sans le dénaturer, signant un film enlevé qui lorgne bien plus sur l'hommage déférent auquel les amateurs de bande dessinée seront sensibles.

RETOUR VERS LE FUTUR

Toutefois, *Tintin* relance le débat sur les limites de l'animation. Peut-il être rangé dans cette catégorie ? Avec des effets spéciaux signés Weta, la société de Peter JACKSON, la question mérite d'être posée. SPIELBERG a fait part de sa déception de ne pouvoir concourir aux prochains Oscars pour décrocher le titre de Meilleur film d'animation, l'académie estimant que *Tintin* ne peut y être assimilé. Il concourra donc au titre de Meilleur film, avec une concurrence plus âpre pour la statuette suprême, encline à récompenser les performances d'acteurs. De performance, il est pourtant question avec cette technique révolutionnaire. Qui peut dénier au *Drôle de Noël de Scrooge* la qualité de film



Monster House ↑
Pôle Express →
Le Drôle de Noël de Scrooge ↘

d'animation ? Le débat est vif entre spécialistes. Soulignons d'abord l'ignorance du grand public à l'encontre de cet outil, prioritairement imputable à un manque d'explication de texte des médias, au pire aussi ignares¹, au mieux à mille lieues de saisir la dimension vertigineuse d'un procédé bousculant le mode de production traditionnel au point de redéfinir la grammaire cinématographique. L'instigateur Robert ZEMECKIS a multiplié les déclarations en 2003, lors de la sortie du *Pôle Express*, afin de l'éclairer : l'élaboration d'un film est appréhendée d'une manière inédite, consacrant avant tout le travail d'acteur. Ce système, qui réalise une « captation de la performance », se concentre sur les expressions faciales avec autrement plus de sophistication que la *motion capture* qui, elle, reste axée sur les mouvements du corps (comme dans le film *Renaissance*). Le comédien peut jouer une scène in extenso, sans position à respecter, évoluant dans un décor neutre où des



“ Tintin réaffirme le caractère hybride de films à la frontière du live et de l'animation ”

répliques grillagées figurent les objets modelés par la suite. Sa performance subit alors une substitution faciale numérique sur un personnage lui ressemblant (Jim CARREY en Scrooge), ou sur tout objet anthropomorphe (Kathleen TURNER en maison de *Monster House*). Les caméras sont manipulées par un opérateur qui applique l'effet de mise en scène souhaité. Autrement dit, l'étape du choix des angles, des mouvements de caméra et du découpage, classiquement pensée en amont, est reléguée au montage, aux potentialités

quasi infinies bridées par la seule imagination. C'est ainsi que, longtemps écarté faute de technologie probante, le script d'*Avatar* a ressurgi avec le succès que l'on sait, et que SPIELBERG a remis sur les rails son fantasme de coucher Tintin sur pellicule. D'un *Pôle Express* à la technologie balbutiante, au four commercial *Milo sur Mars*² qui a sonné le glas des ambitions d'ImageMovers (studio entièrement dédié aux films en *performance capture*), des progrès ont été réalisés pour arriver à *Tintin*.

AUX FRONTIÈRES DU GENRE

Tintin réaffirme le caractère hybride de films à la frontière du *live* et de l'animation qui, conjuguant jeu d'acteur et technologie dernier cri, brouillent les repères et nécessitent de fixer des limites. Plus fluide que jamais, le rendu laisse

pantois, aussi bien au niveau des gestuelles, d'une parfaite fluidité là où *Le Pôle Express* souffrait d'une raideur excessive, que des visages, d'une stupéfiante expressivité. Loin du cliché « cinématique de jeu vidéo » ou de l'aspect plus *cartoon*, bondissant et volontiers caricatural des productions Pixar et DreamWorks (du moins, au niveau des protagonistes), le film offre une totale crédibilité de l'univers, les rues belges du videgrenier ou la cité de Bagghar s'apparentant à du photoréalisme, mêlé à la ligne claire chère à HERGÉ. Reste à observer si le public américain se laissera séduire, décision ayant été prise d'avancer la sortie européenne de deux mois afin de tester le film sur un marché a priori acquis au personnage. Si le volet fait grimper le thermomètre du *box-office* mondial, deux autres opus verront le jour, avec une adaptation du diptyque *Les Sept Boules de Cristal & Le Temple du Soleil*, réalisée par JACKSON et produite par SPIELBERG. ■

① Pour preuve, l'assimilation répétée à la *motion capture* ; témoin, l'édition du prospectus UGC daté octobre.
② Ce film devait sortir en France en juillet 2011, mais il a subi un tel échec aux États-Unis que toutes les sorties mondiales ont été annulées. Il paraîtra directement en DVD en France le 7 décembre prochain.

- Une technique époustouflante
- Une aventure menée tambour battant
- L'esprit d'HERGÉ parfaitement respecté
- Bande originale hélas insipide
- L'expérience 3D relief n'apporte rien

FICHE TECHNIQUE ■ Titre original : THE ADVENTURES OF TINTIN : SECRET OF THE UNICORN ■ Format : FILM (107 min)
■ Année : 2011 ■ Auteur (BD) : HERGÉ ■ Réalisation : STEVEN SPIELBERG (*Jurassic Park*) ■ Musiques : JOHN WILLIAMS (*Star Wars*) ■ Animation : WETA DIGITAL ■ Sortie cinéma : 26 OCTOBRE 2011 (Sony Pictures)