



Le studio Pixar Machine à rêver

AUX YEUX DU GRAND PUBLIC ET DES CINÉPHILES AVERTIS, LE NOM DE PIXAR EST INDISSOCIABLEMENT LIÉ À UN GAGE DE QUALITÉ. RAREMENT CRITIQUE ET PUBLIC N'ONT FAIT LES NOTIONS D'ART ET D'INDUSTRIE N'ONT COHABITÉ DE FAÇON AUSSI ÉCLATANTE. PIXAR RESTE LA RÉVÉLATION DES ANNÉES 90 DANS LE DOMAINE DU CINÉMA D'ANIMATION : EN UN LONG MÉTRAGE, LA SOCIÉTÉ ÉCLABOUSSAIT LE MONDE DE SON TALENT INSOLENT, ET RÉVOLUTIONNAIT LE CINÉMA TOUT COURT. L'HEURE EST VENUE DE DRESSER UN PREMIER BILAN.

L'histoire du cinéma d'animation numérique n'en est encore qu'à ses balbutiements. Bien qu'il réponde à des exigences de production bien différentes de celles du cinéma d'animation traditionnel, il adopte une structure narrative similaire : en résultent de fait les mêmes forces et faiblesses. Soutenu par quelques cinéastes comme Georges Lucas (*Star Wars*), Enki Bilal (*Immortel*) ou Jean-Pierre Jeunet (*Un long dimanche de fiançailles*), le cinéma numérique pourrait bien profiter dans les années à venir de sa spécificité propre, afin de donner naissance à une forme nouvelle, voire même véritablement interactive, de cinéma. Or Pixar est l'une des locomotives majeures, pour ne pas dire le précurseur dans le

domaine. Re-traçons donc l'épopée d'un studio à la réussite aussi fulgurante que méritée. Nous sommes en 1979. Alors tout juste gradé de CalArts (California Institute of the Arts), un certain John Lasseter est engagé comme animateur par les studios Disney, où il participe à l'émouvant *Noël de Mickey*. Mais John arrive au moment où est développé *Toy*, long métrage ambitieux avec pour parti-pris l'imagerie numérique comme personnage à part entière. Lasseter passe par là et est fasciné par ces images embryonnaires, du jamais vu jusqu' alors. Curieux d'en savoir davantage, il rend visite à la Lucas Computer Graphics Division, branche de l'empire Lucasfilm, vouée à la

▲ *Gerl's Game*, de Jan PAVEKA : humour et message d'une finesse rare !

▽ *The Adventures Of André And Wally B.* (1984), tout premier court métrage d'animation intégralement en images de synthèse



▲ La lampe de Luxo Jr. est à Pixar ce que Toto est à Ghibli, la mascotte emblématique

◀ *Toy* de Steven Lasseter : un dédicé pour John Lasseter

recherche et au développement des technologies numériques (déjà dans le but d'en faire un outil de production cinématographique). Intrigué et excité, John devine tout le potentiel artistique de ce domaine et n'hésite alors pas à claquer la porte de chez Disney pour travailler chez Lucasfilm. Là, il met d'emblée la main à la pâte en produisant le premier court métrage d'animation 100 % numérique. *The Adventures of André and Wally B.* (84) propose un décor extérieur ultra-réaliste et introduit la technique du *motion blur*. 1986 : la Lucas Computer Graphics Division rachetée par l'un des fondateurs de la célèbre compagnie Apple en la personne de Steve Jobs, est rebaptisée « Pixar ».

Conscient que Rome ne s'est pas faite en un jour John continue d'enchaîner les courts métrages et signe, successivement, quatre courts qui constituent d'importantes étapes dans l'évolution de l'art numérique :

- *Luxo Jr.* (86) met en situation deux lampes de bureau, dont la plus petite s'amuse avec un ballon. En plus de simuler de façon réaliste la représentation des lampes et du halo lumineux des ampoules, Lasseter dote ses protagonistes inattendus d'émotions et de comportements propres aux humains, avec une gamme allant de la joie et l'euphorie, à la tristesse et la résignation ! En seulement deux minutes, Pixar confirme alors que l'anthropomorphisme, technique que l'on pensait réservée à l'animation traditionnelle, peut aussi bien s'appliquer au domaine du numérique sans pour autant nuire au réalisme photographique de l'image. Une prouesse qui ne passe pas inaperçue, et peut être considérée comme le vrai point de départ de la société (la lampe de *Luxo Jr.* fait partie intégrante du logo).

- *Red's Dream* (87). John Lasseter continue de pousser les limites de la simulation numérique et ne recule devant aucun défi, aussi complexe paraît-il. Il s'attelle ici à simuler de façon réaliste le phénomène de la pluie, naturel mais complexe, et auquel le monde mathématique et binaire de l'ordinateur est peu adapté. Et là aussi, réussit son pari.

- *Tim Toy* (88). Cette fois, John s'attaque à une montagne de difficultés, puisqu'avec *Tim Toy*

le but n'est rien de moins que la représentation numérique d'un être humain. Ne réalisant sans doute pas l'ampleur d'une telle entreprise, John ne réussit pas à convaincre totalement sur le plan technique, mais l'on doit reconnaître que rien ne fait peur au cinéaste en herbe... Toutefois le court-métrage remporte un Oscar, pour sa grande réussite au niveau du scénario brillant et incontestablement divertissant.

- *Knack Knack* (89). Tandis que l'accueil chaleureux réservé à *Tim Toy* par la profession encourage John Lasseter à sauter le pas vers le long métrage, il réalise un dernier court où il simule le milieu aquatique. Pari réussi, avec un humour une fois encore au rendez-vous.

La décennie 90 entamée, Pixar, qui compte bien faire parler d'elle dans le monde de l'animation, enchaine les publicités pour des clients prestigieux (Volkswagen, Tropicana). Surtout, John Lasseter va enfin avoir l'opportunité de réaliser le tout premier long métrage entièrement numérique de l'Histoire du cinéma... En parallèle les studios Disney remarquent justement l'incroyable inventivité du studio indépendant, et sa volonté

For the Birds, un court désopilant signé Ralph EGGESTON



▲ *Toy Story 2*, rare cas de suite admise comme supérieure à l'original

VIRAGE À NÉGOCIER

La prochaine production Pixar, *Quatre Roues* (Cars en VO), dont les premières images ont été dévoilées il y a quelques mois, signera le grand retour de John Lasseter à la réalisation. L'on attend bien sûr avec impatience de découvrir le résultat, la sortie américaine étant fixée au 9 juin 2006... Autrement dit, pas de Pixar cette année, bien que le film était initialement prévu pour sortir aux fêtes de fin d'année 05. Un retard inhabituel, qui marque une rupture dans la stratégie habituelle des studios Disney concernant l'exploitation des "grands classiques" annuels au cinéma, mais pourrait (devrait) créer la surprise, puisque le mois de juin lance traditionnellement le grand rush estival, période foisonnante qui demeure la plus lucrative de l'année pour le cinéma américain.

La jeune Couette, sympathique personnage de *1001 Pattes*

d'innover dans un domaine où tout reste à défricher. Ils s'associent donc en 1991 et obtiennent l'exclusivité pour la création, la production et la distribution de trois longs métrages...

Histoire d'une révolution annoncée

Premier fruit de cette collaboration : *Toy Story* (95), réussite et révolution cinématographique, saluée comme telle. Plus gros succès de l'année 95, le film conte l'histoire de jouets qui prennent vie, et leurs vicissitudes dans un contexte difficile... le cow-boy Woody voit en effet son statut de « jouet préféré d'Andy » vaciller face à l'arrivée du super héros Buzz l'éclair. Scénario brillant et personnages attachants, le film n'est pas qu'un simple tour de force... Avant d'entamer la production d'un second long métrage, Pixar développe

en 97 un nouveau court métrage : réalisé par Jan PAVEKA, *Gerl's Game* marque une fois encore une nouvelle avancée technique, notamment dans l'animation de la peau et le rendu des vêtements (quelques années plus tard avec *Monstres & Cie*, la technique sera perfectionnée en s'attardant sur les plis et la fluidité des mouvements).

Après l'échelle d'une chambre d'enfant voici celle de l'infiniment petit, avec le point de vue d'insectes dans *1001 Pattes*



(98). John Lasseter, cette fois co-réalisateur aux côtés d'Andrew Stanton, sait qu'il est attendu au tournant. Et le virage est parfaitement négocié puisque Pixar offre un nouveau classique instantané au cinéma d'animation. Outre son scénario parfaitement ficelé (bel hommage aux *Sept Samouraïs* de Kurosawa), ses jeux de mots incessants et sa galerie de personnages hauts en couleurs, ce deuxième film poursuit la volonté d'innovations technologiques toujours plus considérables. Cette fois, John Lasseter s'attache à simuler numériquement le vent (agitant notamment d'immenses feuilles), et la translucidité des diverses plantes dont est composé notre environnement quotidien. Grande première également pour un film d'animation : la présence d'un bétailier dans le générique de fin, un « plus » qui deviendra rapidement l'une des marques de fabrique de Pixar. Le troisième film du studio *Toy Story 2* (99), prolonge très agréablement les aventures de Woody et Buzz, mais ne prétend pas développer de façon significative la technologie numérique. Initialement prévu pour une seule exploitation vidéo, ce deuxième opus sort finalement dans les salles obscures et réussit l'exploit de faire plus d'entrées que l'original ! Rythme effréné, mise en scène nerveuse et inventive, humour désopilant, *Toy Story 2* est même considéré comme supérieur à son prédécesseur. Et tout comme son aîné, rafle quelques récompenses prestigieuses (Golden Globe, Oscars...).

2000. Une nouvelle fois, avant d'entamer le prochain long métrage, un court est produit, comme une soupe permettant de relâcher la pression, de laisser libre cours à l'imagination fertile des artisans du studio, mais aussi d'expérimenter de nouvelles technologies dans le domaine du numérique. Ralph EGGESTON, encore un petit nouveau, signe ainsi *For the Birds*, qui fait sensation au festival d'Annecy et obtient l'Oscar du meilleur court métrage d'animation en 2002. Sans innover particulièrement, il gère tout de même une dizaine de volatiles indépendamment, sans compter les plumes qui les composent... et se dispersent suite à une astuce scénaristique. La renommée du studio Pixar est alors à son apogée. La critique est unanime, le public se rue dans les salles et, ultime récompense, on reconnaît enfin Pixar en tant que tel et non comme quantité négligeable étroitement liée à l'Empire Disney. Le grand public ne dit plus « j'ai vu le dernier Disney », mais « le nouveau Pixar ». Dans un contexte particulièrement favorable, le studio met donc en chantier son quatrième long métrage...

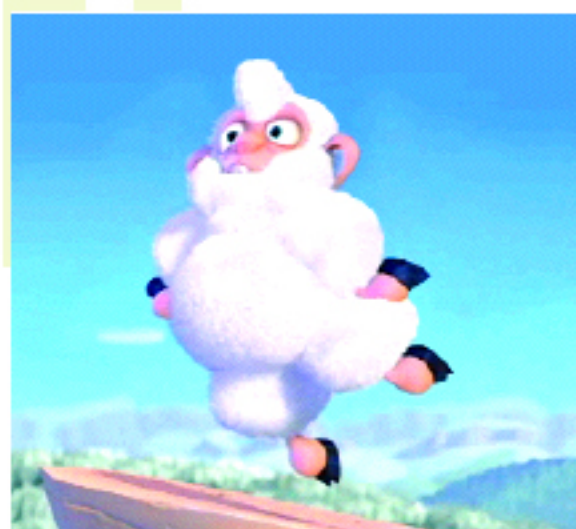
En toute logique, *Monstres & Cie* (2001), signé Pete DOCTER et David SILVERMAN, est un succès de plus. Cette histoire de monstres sympathiques qui produisent de l'énergie avec les cris des enfants qu'ils effraient attire les foules et continue de rallier critique et public à la cause d'un studio dont John Lasseter demeure le fer de lance charismatique. Le bouche-à-oreille n'a plus lieu d'être : Pixar est désormais synonyme de qualité. Qualité de scénario, qualité de mise en scène, humour omniprésent, le studio réussit avec brio l'alchimie du divertissement intel-

ligent, et fait mouche à chaque fois en créant l'événement. Et les derniers films en date, *le Monde de Nemo* (03) et *les Indestructibles* (04), asscient définitivement cette réputation nullement usurpée...

Ce dernier sorti de ce côté-ci de l'Atlantique en novembre dernier, ne s'est évidemment pas fait en un an, et a concentré tous les efforts des artistes, techniciens et développeurs informatiques de chez Pixar. Le plus insolite reste que le projet fut initié par quelqu'un d'alors étranger au studio en la personne de Brad Bird (déjà responsable d'épisodes-culte des *Simpson* avant de signer le mésestimé *Géant de Fer* pour le compte de la Warner), lequel projetait originellement de réaliser *les Indestructibles* en animation traditionnelle. Au vu du résultat final, il est tout bonnement impensable de se faire à cette idée, tant certaines séquences ne pourraient être mises en

veux ou regards, les personnages ont été peaufinés à l'extrême, tout comme la garde-robe de chacun, afin que la mobilité des vêtements apparaisse le plus naturel possible... Mais le travail force doublement le respect lorsque l'on mesure la gageure du parti pris adopté par le réalisateur, lequel souhaitait obtenir des protagonistes suffisamment souples pour s'inscrire et s'intégrer dans l'univers cartoon du long-métrage. Un pari relevé haut la main, que le personnage féminin Elastigirl illustre avec *ecmæstria*. Par ailleurs, un nouveau cap technique a été franchi, avec la création de près d'une centaine de décors différents, dont la dense et luxuriante végétation d'une jungle (séquence sur l'île volcanique) particulièrement impressionnante. De façon plus géné-

▽ Avec quelques 340 M\$, amassés sur le seul territoire américain, *le Monde de Nemo* reste à ce jour le plus gros succès du studio



△ Présenté en salles avant *les Indestructibles*, le court-métrage *Sainte-Monique* (Round'n'VO) réalisé par Bud Lucker rivalise d'humour et d'inventivité

Perspectives d'avenir

En marge de ce succès mérité, d'autres studios ont vite senti l'intérêt lucratif du filon, qu'il s'agisse de DreamWorks avec *Fourmis* (98) ou *Shrek* (01), Nickelodeon avec *Jimmy Neutron* (01) ou encore Blue Sky avec *l'Âge de Glace* (02). Même Disney s'y est essayé avec *Dinosaure*

(2000), y perdant quel ques plumes au passage. Dans ce contexte, Pixar, dont les locaux sont toujours basés à Emeryville (Californie), reste l'un des acteurs majeurs du marché, rien ne semblant freiner sa belle percée dans le domaine du tout numérique. Ambiance familiale, chemises hawaïennes de rigueur et environnement qui fait la part belle à la détente, les employés du studio narguent la concurrence en l'affichant résolument cool. Alors que le contrat qui le lie aux studios Disney arrive bientôt à échéance (sous réserve de renégociation), le studio confirme décidément son statut d'incorruptible dans le domaine, et convainc s'il en était besoin que la magie du cinéma n'est pas un vain mot. Et même s'il est toujours hasardeux d'opérer une tentative de recul, il semble indéniable que nous ayons vécu une révolution aussi réjouissante et spectaculaire que les spectateurs de *Blanche-Neige* en leur temps. Fourmière de grands enfants assumés, Pixar est la plus belle machine à rêves qu'Hollywood pouvait espérer.

Gersende BOLLUT



△ Court-métrage créé expressément pour l'édition DVD de *Monsters & Co.*, Mike's New Car met en scène Bob et Sully aux prises avec une voiture bourrée d'opions... Peut-être trop ?

Monsters & Co., premier film dont la réalisation ne fut pas assurée par John Lasseter ▷

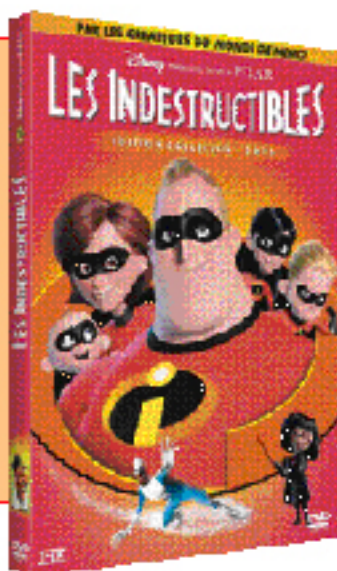


scène autrement qu'en ayant recours à l'imagerie numérique. Le principal challenge technique de ce nouveau film consistait à donner vie et épaisseur à des êtres de chair et de sang l'être humain demeurant à ce jour l'élément le plus complexe à créer de toutes pièces en images de synthèse : l'expressivité, caractéristique proprement humaine, se révèle en effet être un casse-tête pour tout informaticien digne de ce nom, petit génie nourri au biberon de Pixar ou pas ! Pour parvenir au résultat que l'on connaît, aucun détail, aussi minime soit-il, n'a donc été négligé : peau, che-

rale, *les Indestructibles* se présente comme une synthèse du savoir-faire des artisans du studio, une sorte de compilation des prouesses accomplies sur les films précédents, avec dans chaque domaine un nouveau perfectionnement non négligeable. Ainsi l'eau figurée à merveille dans *Nemo* fait-elle l'objet d'une petite amélioration, avec la simulation de vagues et l'effet « cheveux mouillés » des personnages, dans le film de Brad Bird.

UNE ÉDITION GONFLÉE AUX STÉROÏDES

L'édition DVD des *Indestructibles*, disponible dans les bacs depuis le 24 mai, s'inscrit dans la glorieuse lignée des productions du studio, Pixar ayant pour habitude de bichonner ses films sur support numérique (ah, le coffret Anthologie regroupant les deux *Toy Story* !). Le transfert, tiré directement de la source numérique originale, exploite ainsi pleinement les capacités du support avec une qualité d'image exceptionnelle, et les pistes DD 5.1 en VO comme en VF sont d'une richesse à toute épreuve. La bellissime THX, ou Collector propose en outre une seconde galette renfermant de nombreux suppléments : trois courts métrages dont deux inédits (*Baby-sitting Jack-Jack et Monsieur Indestructible et ses copains*), six scènes coupées, trois documentaires robotisés ou encore l'incorruptible bétisier... Pour connaître tous les secrets de cette édition, rendez-vous en rubrique Péritel.



1 — Le motion blur est une technique créant un flou graduel dans chaque photogramme d'une image animée, afin de simuler l'effet de mouvement d'un objet filmé. Il rend également plus fluide le mouvement en atténuant la netteté de l'image ou en lui donnant un grain particulier. Sans l'ajout du motion blur, une image numérique ne peut créer l'illusion réaliste d'un objet en mouvement (en partie responsable du réalisme des mouvements des dinosaures dans *Jurassic Park*).

À visiter :

- le site officiel du studio : www.pixar.com
- un excellent dossier sur la « Planète Pixar » : www.ilmdeculte.com/minipixaraccueil.htm