Document generated on 04/29/2024 2:48 a.m.

24 images

Les frontières du cinéma d'animation

Marcel Jean

Number 80, December 1995, January 1996

Les frontières du cinéma d'animation

URI: https://id.erudit.org/iderudit/2178ac

See table of contents

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)
1923-5097 (digital)

Explore this journal

Cite this document

Jean, M. (1995). Les frontières du cinéma d'animation. *24 images*, (80), 30–31.

Tous droits réservés © 24 images, 1995

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.

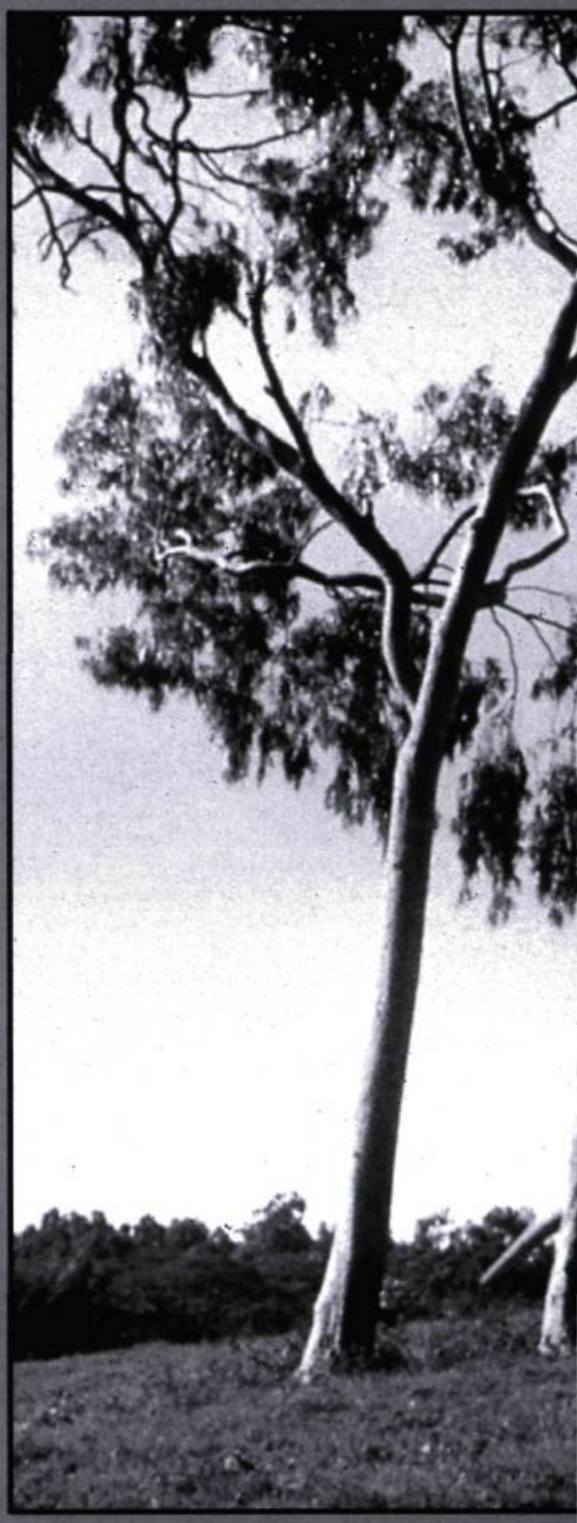
https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/

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/

DOSSIER:



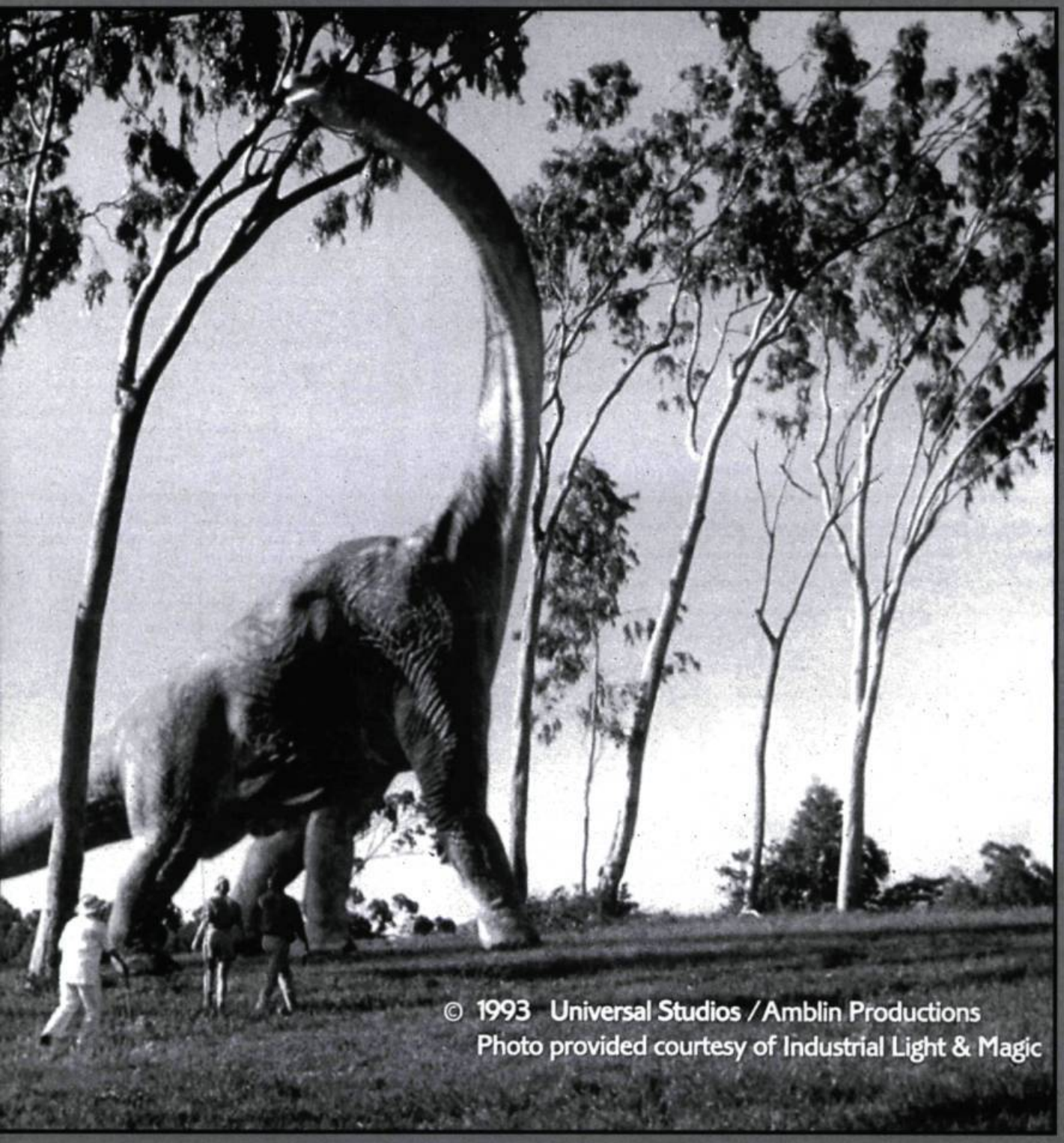
À l'été 1989, nous avons publié un premier dossier sur le cinéma d'animation où nous analysions le travail de certains cinéastes majeurs et, surtout, où nous nous interrogions sur l'utilisation de plus en plus fréquente de l'ordinateur. Six ans plus tard, nous jugeons opportun de compléter ce dossier en abordant l'animation sous un autre angle.

En effet, les années récentes ont vu le cinéma d'animation prendre une place de plus en plus grande dans le paysage cinématographique. D'abord, le cinéma de consommation courante a été inondé par des tonnes d'effets spéciaux qui ont, parfois, volé la vedette aux acteurs et au sujet. On a fait grand cas, au Québec comme ailleurs, de la résurrection des dinosaures par l'entremise d'un logiciel développé par la compagnie montréalaise Softimage. Le succès de ***Jurassic Park*** aidant, cette incursion spectaculaire de l'animation dans le cinéma de prise de vue réelle est devenue l'emblème d'une ère nouvelle.

Conséquemment, nous avons cru nécessaire d'explorer les manifestations se situant à la frontière du cinéma d'animation. Voilà pourquoi ce deuxième dossier sur le cinéma d'animation est tourné vers les marges. D'abord, c'est l'influence de l'animation sur le cinéma commercial récent qui est mesurée — à travers les films de Tim Burton notamment —, puis les zones de passage entre le cinéma d'animation et l'expérimentation de nouvelles technologies — à travers le travail de Zbigniew Rybczynski. Ensuite, devant l'ampleur du phénomène ***Akira***, véritable film-culte auprès d'un public jeune, nous avons demandé à Claude R. Blouin, spécialiste de la culture japonaise, de nous parler de ce film et, plus largement, des liens qu'il entretient avec les mangas, ces bandes dessinées dont on ne retient en Occident que le caractère violent. On perçoit, à travers ces textes, les indices d'une mutation du cinéma en général et de l'animation en particulier.

Pour clore le dossier sur une note plus conforme à l'idée qu'on se fait généralement du cinéma d'animation, nous avons rencontré Paul Driessen, dont l'œuvre faisait déjà l'objet d'une analyse dans notre dossier du numéro 43. ■

MARCEL JEAN



Les dinosaures de ***Jurassic Park*** tels que créés par le logiciel de Softimage.