



HAL
open science

Remakes : du film d'animation vers le film en prises de vues réelles

Clémence Lebouvier

► **To cite this version:**

Clémence Lebouvier. Remakes : du film d'animation vers le film en prises de vues réelles. Art et histoire de l'art. 2017. dumas-01646542

HAL Id: dumas-01646542

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01646542>

Submitted on 23 Nov 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Remakes : du film d'animation vers le film en prises de vues réelles



Lebouvier Clémence | Master 2 Recherche Esthétique, Analyse, Création
(option Cinéma et Audiovisuel) | Directeur de mémoire : Vincent AMIEL
Septembre 2017

Sommaire

Introduction

1. Quelle différence entre image *animée* et image *réelle* ?

- a. L'image
- b. Le mouvement
- c. Réalité

2. La fin du manichéisme et du conte

- a. Le manichéisme
- b. Le conte
- c. La « complexification »

3. La perte de l'imaginaire

- a. Justifications
- b. Adaptation, de l'image animée à l'image réelle
- c. Sacrilège

Conclusion



Introduction

« Lorsque le succès d'un film a été assez grand pour que son souvenir ait encore valeur commerciale, on ne se borne pas à remettre l'original en circulation, on refait le film » écrivait André Bazin en 1951 dans les *Cahiers du Cinéma*¹. Cette déclaration, encore valable aujourd'hui, amène deux grandes questions : un remake n'a-t-il qu'un but commercial ou bien propose-t-il une valeur ajoutée ? Précisons : les films, avant d'être refaits ont encore valeur commerciale – ils sont susceptibles d'être reprojétés et leur distribution est encore rentable – mais ont surtout laissé une *trace* dans la culture commune cinéophile ou non. En un mot, les films refaits sont – souvent – des *classiques* de l'art cinématographique qui ont eu un succès à leur sortie, et dont le remake ne peut qu'avoir un nouveau succès. Mais pourquoi refaire un film toujours rentable ? Puisque ce dernier a laissé une trace suffisamment forte dans l'esprit général pour générer encore des ventes, quel est l'objectif de refaire un film ? Avant tout définissons, les caractéristiques d'un remake.

D'après Michel Serceau et Daniel Protopopoff dans *Le remake et l'adaptation*², la « définition stricte » du remake serait « la reconfection par un autre cinéaste, à partir du même scénario, d'un film déjà réalisé ». Ils intègrent surtout la notion de « réactualisation »³ : il ne suffit pas de refaire un film, mais de le « remettre au goût du jour »⁴. Il s'agit de se détacher du film original qui a été et est encore un succès, pour « apporter quelque chose de nouveau à son modèle dans le scénario, les interprètes, la réalisation, la couleur éventuellement, le regard sur le sujet, le "look" ».

De manière générale, l'art cinématographique a un aspect commercial plus net et défini que les autres arts, et ce dernier s'illustre très bien dans l'exemple du remake – mais aussi des « sequels » (ou suites) ou encore des « prequels » (ou origines). Le but de ces types de films est alors de retrouver des personnages appréciés par le plus grand

¹ BAZIN André, « A propos des reprises », Les Cahiers du Cinéma n°5, septembre 1951, p. 54.

² SERCEAU Michel avec le concours de PROTOPOPOFF Daniel, *Le remake et l'adaptation* Paris, Editions Corlet –Télérama, collection Cinémaction n°53, 1989, p. 6

³ Ibid.

⁴ Ibid.

nombre, dans une histoire similaire ou différente, et d'en tirer le meilleur profit dans leur exploitation puis distribution.

Les enjeux commerciaux du remake sont évidents et seront laissés de côté dans ce mémoire. Il est en effet plus intéressant de se questionner sur les effets du remake, comme l'écrit Marion Polirsztok : « *les effets des remakes sont d'une grande richesse pour la pensée : ils sont à même de laisser apparaître les opérations et les sujets propres de chaque version de l'histoire, ils donnent à voir l'importance de l'incarnation des personnages par les acteurs (ce qu'ils apportent véritablement à un film), et enfin ils donnent à penser la façon particulière qu'a le cinéma de s'abstraire de l'objet (en l'occurrence de l'histoire). Le remake engage à se demander ce qu'est vraiment un film en tant que film* »¹.

Analyser la réalisation d'un film en le comparant avec son remake, consiste à analyser la narration et ses procédés cinématographiques. Lorsque le remake prend une forme différente du film original, la comparaison est plus subtile la tâche devient moins aisée. C'est pourquoi il est intéressant de s'interroger sur cette nouvelle forme de remake : un film d'animation *refait* en film en prise de vue réelle – appelé dans ce mémoire « film live » (de l'anglais « live action movie »).

En effet depuis quelques années, les studios Disney refont leurs classiques d'animation en film live. Ceci a commencé en 1994, lorsque les studios ont refait *Le Livre de la Jungle* (réalisé par Wolfgang Reitherman en 1967) puis *Les 101 Dalmatiens* (1961, Wolfgang Reitherman) en 1996, puis à nouveau *Le Livre de la Jungle* avec *The Jungle Book: Mowgli's story* (1998, Nick MARCK) pour une exploitation exclusivement en cassette vidéo pour ce dernier. Mais le studio lance aussi des remakes de séries ou films d'animation non originaux tels que *George of the Jungle* (1997, Sam WEISMAN), originalement une série animée de 1967 pour la chaîne américaine ABC rachetée par la société Disney en 1995 ; *Inspector Gadget* (1999, David KELLOGG) puis *Inspector Gadget 2* (Alex ZAMM, 2003), série animée de 1983 américano-franco-nippo-canadienne produit par DIC. L'objectif étant encore une fois, de renflouer les caisses des Studios.

¹ POLIRSZTOK Marion, « Echos et Remakes : le cinéma comme résurrection », in Denis LÉVY (dir.), *Echos et remakes*, Paris, Paris : Cinéma art nouveau, « L'art du Cinéma », 2009, p. 7.

Malheureusement, ces remakes et sequels ne remportent pas le succès escompté et ces années marquent la fin de la direction de Michael Eisner dans la société Disney, et marque l'essoufflement d'un homme et ses studios. Michael Eisner avait pourtant fait renaître le studio de ses cendres avec Frank Wells en 1984 lorsqu'ils avaient été appelés à la rescousse par le neveu de Walt Disney, Roy Edward Disney. Les studios étaient alors en déclin depuis la mort de Walt Disney (en 1966), et l'entreprise était en faillite malgré la rentabilité du parc et des autres filiales de la société. Michael Eisner a alors remis d'aplomb la société et les studios, grâce à son flair incroyable pour les « bonnes histoires ». Mais depuis la mort de son acolyte Frank Wells en 1994, le nombre de ses alliés dans la société diminue et ses choix sont contestés. Sa direction est alors remise en question, même si les productions des studios comptent plus d'un film à succès par an¹ en plus des films Touchstone, filial de la société, sans compter les remakes et sequels en tout genre.

Michael Eisner est poussé vers la sortie en 2005 par les actionnaires, qui font face à une OPA (Offre Publique d'Achat) de la part de la société Comcast. La société Disney est une nouvelle fois en train de sombrer et un changement de direction s'impose encore. Robert Iger, dans la société depuis l'année 2000, prend alors la place de CEO (PDG) et président de Disney. Il continue alors les efforts de Michael Eisner dans le domaine du numérique, utilisé dès 1990 et désormais entièrement maîtrisé, et entreprend de refaire la plupart des classiques animés du studio.

Alors que les remakes des classiques animés Disney *Le Livre de la Jungle* et *Les 101 Dalmatiens* étaient passés presque inaperçus, (tout comme les autres remakes des studios), Robert Iger entreprend depuis 2010 de refaire les grands classiques animés et décide de restreindre à un film par an le nombre de films d'animation pour l'exploitation en salle. Le remake de *L'apprenti sorcier* (*The Sorcerer's Apprentice*, 2010 Jon Turteltaub)

¹ *The Lion King* (Roger Allers et Rob Minkoff, 1994) ; *Ed Wood* (Tim Burton, 1994) ; *Pocahontas* (Mike Gabriel et Eric Goldberg, 1995) ; *The Hunchback of Notre Dame* (Gary Trousdale et Kirk Wise, 1996) ; *Hercules* (Ron Clements et John Musker, 1997) ; *Mulan* (Barry Cook et Tony Bancroft, 1998) ; *Tarzan* (1999, Kevin Lima et Chris Buck) ; *The Emperor's New Groove* (*Kuzco l'Empereur Mégalo* en français, 2000, Mark Dindal) ; *Lilo & Stitch* (2002, Chris Sanders et Dean DeBlois) ; *Treasure Planet* (2002, Ron Clements et John Musker) ; *Brother Bear* (2003, Aaron Blaise et Bob Walker) ; *Pirates of the Caribbean – The Curse of the Black Pearl* (2003, Gore Verbinski) ; *The Haunted Mansion* (*Le Manoir hanté et les 999 fantômes* en français, 2003, Rob Minkoff) ; *National Treasure* (*Benjamin Gates* en français, 2004, John Turteltaub) et *The Chronicles of Narnia : The Lion, the Witch and the Wardrobe* (2005, Andrew Adamson)

est ainsi une expansion de la séquence du même nom dans *Fantasia* (1940, réalisée par James Algar) où Mickey est un apprenti sorcier et emprunte la baguette de son maître afin de nettoyer le sol. Sur le même principe sort le remake de *La Belle au bois dormant* se focalisant sur le personnage de la méchante, dont le titre éponyme : *Maléfique* (*Maleficent*) réalisé en 2014 par Robert Stromberg.

Depuis 2014, un remake est réalisé par an : en 2015, *Cendrillon* (par Kenneth Branagh) ; en 2016, *Le Livre de la Jungle* (Jon Trudeau) ; en 2017, *La Belle et la Bête* (par Bill Condon) ; et d'autres sont en cours de production.

La question légitime à se poser ici est : sont-ils vraiment des remakes et non de nouvelles adaptations libres de l'œuvre littéraire sur laquelle sont basés tous ces films ?

A la lecture des œuvres originales - les *Contes* des frères Grimm (1812) et de Charles Perrault (1697), *Le livre de la jungle* (1894) et *Le second livre de la jungle* (1895) de Rudyard Kipling, *Les cent un dalmatiens* de Dodie Smith (1956), *Alice au pays des merveilles* (1865) et *De l'autre côté du miroir* (1871) de Lewis Carroll et *La Belle et la Bête* de Jeanne-Marie Leprince de Beaumont (1806) - force est de constater qu'il s'agit bien de remakes car c'est le scénario du film d'animation qui est repris et non les œuvres littéraires. Même si de nouveaux éléments des livres apparaissent dans les remakes – par exemple, la mère de Cendrillon lui disant avant de mourir « have courage and be kind » (« aie du courage et sois bonne ») dans le remake de 2015, à l'instar du conte des frères Grimm mentionnant la mère de la jeune-fille lui disant avant de mourir « Chère enfant, reste pieuse et bonne, alors le bon Dieu te viendra toujours en aide, et moi du haut du ciel je te regarderai et je veillerai sur toi »¹ - ces films n'empruntent aux contes que leur trame narrative.

L'étude de ce mémoire ne portera pas sur tous ces remakes mais se penchera plus précisément sur le cas du *Livre de la Jungle*. A l'origine, ce sont deux romans de Rudyard Kipling portant sur plusieurs histoires d'animaux et quelques-unes d'hommes dont celle, récurrente, de Mowgli « l'enfant sauvage » ou « petit d'homme ». Ces récits visent à faire transparaître les effets de la socialisation et de la « culture » sur l'être humain en

¹ GRIMM Jacob et Wilhelm *Contes* Paris, Gallimard, Folio, 1989 p. 96

le comparant au comportement animal et notamment celui de Mowgli qui n'a subi aucune influence sociale.

L'histoire est simplifiée par Walt Disney dès le début du projet car il désirait « *mettre l'accent sur le divertissement et la comédie* »¹ comme le souligne Pierre Lambert dans son livre à propos du film *Le Livre de la Jungle*. L'histoire de Walt Disney se focalise désormais sur Mowgli et son voyage initiatique vers les hommes et la civilisation, tout en chansons, personnages comiques et gags en tout genre. Certaines scènes des livres de Rudyard Kipling sont gardées, comme le palais abandonné, les singes (bandar-log dans les livres) et certains personnages. Mais les caractères sont quelque peu modifiés : Kaa devient un ennemi sournois et non plus un ami de Mowgli, Baloo devient un ours bon-vivant et non plus un vieil ours sage et pédagogue et Mowgli devient un petit garçon déjà socialisé et éduqué et non plus un « enfant sauvage ». L'histoire a donc subi des modifications pour se standardiser aux idéaux disneyens. Puis, les studios Disney tournent une nouvelle version du *Livre de la Jungle* en 1994, réalisé par Stephen Sommers, qui se détache totalement de la première version animée et se veut plus « réaliste » : le personnage de Mowgli adulte évolue dans une jungle où les animaux ne parlent pas. Il est confronté à la civilisation anglaise en Inde tout en cherchant l'amour d'une jeune anglaise. Les studios font ensuite une nouvelle adaptation en 1998, *The Jungle Book : Mowgli's story*, réalisé par Nick Marck, qui ne sortira qu'en cassette vidéo. Dans cette version, Mowgli est un jeune garçon évoluant avec de vrais animaux « parlant et chantant » et doit déjouer les ruses de Shere Khan le tigre.

Ces deux versions ne sont pas des remakes du film d'animation de 1967 mais de nouvelles adaptations des livres de Rudyard Kipling par les studios Disney. Leurs scénarii se détachent totalement des livres mais aussi de la version animée réalisée par Wolfgang Reitherman sortie en 1967. La volonté des studios Disney de réaliser en prises de vues réelles les récits de Rudyard Kipling est donc flagrante puisqu'ils les ont adaptées une troisième fois.

La version de Jon Favreau en 2016 reprend le scénario de 1967 avec le même enchaînement des éléments narratifs. Il ajoute néanmoins quelques scènes des romans de Kipling afin d'étoffer son scénario. Il s'agit cette fois-ci, d'un vrai remake.

¹ LAMBERT Pierre *Le livre de la jungle* Paris, Editions de la Martinière, 2009 p. 16

Ce mémoire portera sur cet exemple de remake, tout en s'alimentant du remake de *Sleeping Beauty (La Belle au bois dormant, 1959, Clyde Geronimi), Maleficent (Maléfique, 2014, Robert Stromberg)*. Il s'appuiera également sur *Beauty and the Beast (La Belle et la Bête)* réalisé par Bill Condon et sorti en 2017, d'après le film d'animation réalisé par Gary Trousdale et Kirk Wise de 1991.

En reprenant l'idée de Marion Polirsztok sur les effets des remakes à travers la comparaison entre original et remake, il est intéressant de se questionner sur la transformation de l'image animée en image en prise de vues réelle. Qu'implique une telle transformation ? Comment est-elle visible à l'image ? S'inscrit-elle aussi dans la réalisation et la narration ?

La forme et l'esthétique du film d'animation ainsi que ses codes diffèrent totalement des films live, même si la frontière n'est pas si large qu'elle le laisse imaginer depuis l'apparition des effets numériques. Aujourd'hui, les techniques d'animation numérique sont utilisées dans la majeure partie des films « à gros budget ». Ainsi, la première différence notable dans tous ces remakes est l'utilisation des effets numériques dans la totalité ou presque des films. En effet, les films d'animation sont pour la plupart fantastiques et mettent en scène des animaux qui parlent, des dragons, de la magie, etc. En prises de vues réelles, intégrer de tels éléments ne peut se faire qu'avec l'aide des images de synthèse. L'utilisation d'effets spéciaux numériques ne devient donc presque plus un choix mais une nécessité aujourd'hui : il est moins difficile de créer une panthère pouvant s'exprimer et réagir comme les hommes sur un ordinateur, que d'en dompter une qui puisse aussi ouvrir la gueule à la demande. Même si cela avait déjà été accompli avant l'ère du numérique dans le remake du *Livre de la Jungle* en 1998 par Nick Marck ou encore dans le film *Homeward Bound: The Incredible Journey (L'incroyable voyage)* réalisé par Duwayne Dunham en 1993 où deux (vrais) chiens et un (vrai) chat pouvaient communiquer comme les êtres humains grâce à trois voix off rajoutées au montage. Désormais, c'est la performance capture et la motion capture de vrais acteurs qui remplacent les animaux ou objets animés dans les films d'animation. La technique consiste en effet à placer des capteurs sur un acteur afin d'enregistrer ses mouvements

dans un logiciel et les attribuer à un personnage créé numériquement comme Bagheera dans le *Livre de la Jungle* de Jon Favreau (jouée par Ben Kingsley).

Mais au-delà de la transformation de l'image animée en image numérique, la transformation se remarque aussi dans la narration et l'histoire. Certains personnages et situations restent inchangés mais les « méchants », eux, sont plus complexes. En effet, il semblerait que le passage à la réalité instaure une complexification du personnage dont la pensée se veut plus profonde que « faire le mal » : sa psychologie se complexifie. La structure du conte et son concept-même sont alors mis à mal par ce passage au réel, qui tente de détruire le manichéisme présent dans les films d'animation des studios Disney depuis leur premier long métrage (*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937, Walt Disney et David Hand). En effet, les « méchants » doivent désormais avoir une raison logique et *humaine* pour se comporter de cette manière.

Nous allons nous demander pourquoi le passage au réel entraînerait une telle logique de destruction du conte et de sa structure en général ? Quelles sont les répercussions de cette destruction ? Le passage au réel amène-t-il une suppression de l'imaginaire sous toutes ses formes ?

Il semblerait en effet que le passage au réel apporte des limites à l'imaginaire construit par le film d'animation. Les films originaux étant des classiques de l'animation, l'imaginaire lié à ses films est primordial dans l'esprit du spectateur les connaissant de longues dates. Comment le passage au réel parvient-il donc à détruire cet imaginaire ?

I - Quelle différence entre *image animée* et *image réelle* ?

La première différence notable de la transposition d'un film d'animation à un film en prises de vues réelles se révèle bien sûr à travers l'image cinématographique (image et son). En comparant deux images, l'une animée et l'autre réelle, il est intéressant de remarquer que trois facteurs sont intrinsèquement opposés : l'image, le mouvement et la réalité. En étudiant ces trois facteurs, deux modes de représentation cinématographique apparaissent donc : le cinéma en prises de vues réelles et le cinéma d'animation. Cette première partie expose donc la différence entre image animée et image en prises de vues réelles, et quels sont les effets visuels et sonores de la transposition de l'une à l'autre.

1) L'image

L'image d'animation se définit en étant tout ce que n'est pas l'image en prises de vues réelles. Le film en prises de vues réelles est la succession de photogrammes (25 images par secondes comme le veut la convention aujourd'hui) soit la succession de photographies. Tandis que le film d'animation « témoigne de son caractère d'artefact »¹ en reprenant les termes de Georges Sifianos en ne suivant pas cette convention. Ainsi, une image d'animation peut être un dessin (*Le Livre de la jungle*, 1967), un photogramme altéré de quelques manières que ce soit (*Hana et Alice mènent l'enquête*, 2015, Shunji Iwai, technique de la rotoscopie²), une image de synthèse créée sur ordinateur (*Toy Story*, 1995, John Lasseter), etc. Tout ce qui n'est pas filmé « traditionnellement » devient cinéma d'animation. Une différence purement esthétique se manifeste donc : le cinéma « traditionnel » est la captation de la *réalité* tandis que le cinéma d'animation veut aller et va à l'encontre de la réalité.

¹ SIFIANOS Georges, *Esthétique du cinéma d'animation*, Paris, Editions du Cerf et Corlet, 2012, p. 7

² Cette technique consiste à filmer en prises de vues réelles et dessiner, peindre, colorier, etc. par-dessus l'image filmée

a) Style

On distingue une esthétique de l'image différente entre le réel et l'imaginaire, entre le concret et l'abstrait, entre la complétude et le style, entre le film en prises de vues réelles et le film d'animation. « *Autant une image est "complète" [c'est-à-dire réelle], autant elle résiste à la stylisation* ». Bien sûr, le cinéma expressionniste allemand a dérogé à cette règle en déformant les décors et l'environnement des personnages, ainsi que d'autres films dont la stylisation est poussée à son extrême. Mais la réalité ne peut qu'être moins stylisée qu'une image irréaliste créée par l'imagination. La stylisation est donc un procédé visant à créer une autre réalité plus abstraite et plus artistique.

Ainsi, Mowgli dans *The Jungle Book* est plus stylisé dans la version de 1967 que celle de 2016. L'humain fait face à un garçon dessiné qui donne l'illusion d'être humain. Mowgli de 1967 ressemble à un humain mais n'en est pas un car il n'est pas *incarné*.



Figure 1 - *The Jungle Book* (2016, Jon Favreau) et *The Jungle Book* (1967, Wolfgang Reitherman) - Mowgli

En effet, le cinéma d'animation est l'art de l'illusion : en créant une nouvelle réalité, il donne tout de même à voir des personnages qui sont reconnus comme tel. Ainsi, les *Dots* de Norman McLaren (court-métrage de 1940) apparaissent comme des « personnages » aux yeux du spectateur. Même si cette forme d'animation paraît extrême car elle n'est pas du tout figurative, elle apparaît néanmoins très stylisée.



Figure 2 - *Dots* (1940, Norman McLaren) - des points se transforment en formes abstraites et "dansent"

La stylisation du cinéma d'animation relève donc des codes des arts plastiques, du dessin et autres formes d'expression plastiques comme ces études le révèlent :

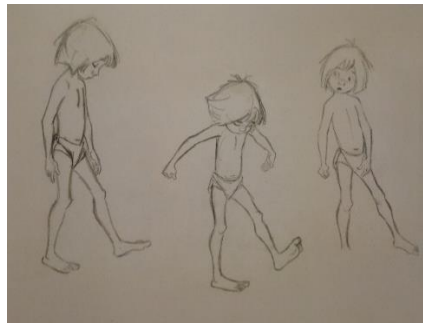


Figure 3 - The Jungle Book (1967) - études du personnage de Mowgli

Il est vrai que la stylisation est un procédé utilisé généralement dans les arts plastiques ou encore dans la littérature. Mais le cinéma d'animation est profondément lié aux arts plastiques c'est pourquoi il est aussi stylisé, contrairement au cinéma traditionnel qui est profondément lié à la photographie et donc au réel. Une image représentant la *réalité* ne peut donc pas être stylisée car la réalité ne l'est pas. Sinon, la réalité doit être modifiée et dans ce cas, la captation de cette réalité modifiée relèvera plus du cinéma d'animation que du cinéma traditionnel (en mettant à part le cinéma expressionniste allemand qui est une exception à cette convention). Le film *Hana et Alice mènent l'enquête* fait partie de cette dernière catégorie puisqu'il utilise la technique de la rotoscopie et modifie donc des images tournées en prises de vues réelles pour créer une nouvelle réalité stylisée.

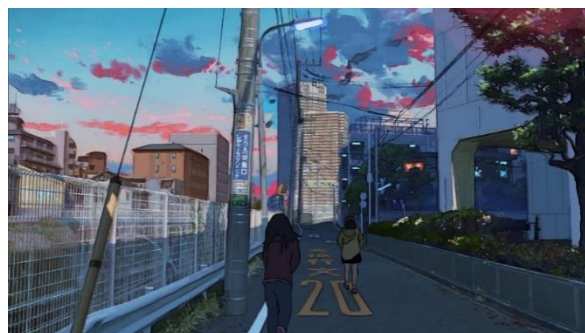


Figure 4 - Hana et Alice mènent l'enquête (2015, Shunji Iwai) - des photographies sont colorisées et animées pour créer une nouvelle réalité

La stylisation se retrouve aussi du côté sonore, puisqu'il s'agit d'une image cinématographique. En effet, *Le Livre de la Jungle* (1967) utilise beaucoup d'éléments sonores cartooniques dans un but comique. Ainsi, le serpent Kaa se coinçant la queue

entre deux branches, tire dessus pour la récupérer, mais ses anneaux s'étirent et s'élancent sur la tête du serpent dans un bruit d'accordéon. Kaa reprend alors sa route tant bien que mal dans un bruit métallique rouillé et strident.



Figure 5 - The Jungle Book (1967) - Kaa rattrape ses anneaux sur un fond d'accordéon

Cette scène aurait été possible dans un film en prises de vues réelles avec une intention comique et cartoonesque - comme *George of the Jungle* (1997, Sam Weisman), remake de la série de 1967, qui a le parti pris de garder le ton cartoonesque de la série qu'il refait. Mais dans le remake de *Jungle Book* (2016), Jon Favreau a décidé de supprimer le côté comique et cartoonesque, pour des sons réalistes d'animaux de la jungle.

La transposition d'images animées en images en prises de vues réelles amène donc une perte de stylisation de l'image audiovisuelle. Elle n'est plus affiliée au graphisme, aux arts plastiques et au cartoon mais à la photographie et la réalité. Les personnages et les décors deviennent réels et incarnés. Pour un personnage comme Maléfique dont le costume est resté le même, est-il possible de parler de stylisation ?



Figure 6 - Sleeping Beauty (1959, Clyde Geronimi) et Maleficent (2014, Robert Stromberg) - Maléfique garde la même apparence physique

Est-il possible aussi de parler de stylisation pour le personnage de Cruella DeVil dans *The 101 Dalmatians* (1996) qui garde la même apparence que son homologue animé ?



Figure 7 - The 101 Dalmatians (1996, Stephen Herek / 1961, Wolfgang Reitherman, Hamilton Luske, Clyde Geronimi)
- Cruella DeVil (Cruella d'Enfer) ne change pas d'apparence

Pour ces deux personnages, l'un a copié l'autre : le personnage incarné est la copie réelle du personnage animé. La stylisation du personnage animé est simplement copiée en image réelle sans souci de création originale.

Il semblerait que la stylisation ne s'applique qu'au cinéma d'animation, selon George Sifianos, car le cinéma traditionnel a une « *tendance "vers" la "complétude", "vers" le réel, se trouv[e] toujours confront[é] à des limites [du réel]* »¹. Tandis que le cinéma d'animation a une « *image [la] plus subjective (de par le style) [et] obtient la qualité recherchée d' "éternelle" »*². En un mot, l'image du cinéma en prises de vues réelles est complète, réelle, concrète, elle se rapporte au *logos* (à la raison) et ne peut pas être plus que ce qu'elle représente. Tandis que l'image du cinéma d'animation est abstraite, subjective, tirée de l'imaginaire, elle se rapporte aux émotions. En effet, l'image animée est tirée de l'imaginaire et fait appel aux émotions du spectateur. L'image en prises de vues réelles fait quant à elle appel à sa raison et son intellect.

b) Intentionnalité

Le choix de réaliser un film d'animation, fait d'images entièrement créées et imaginées, relève de l'intentionnalité du réalisateur. L'intentionnalité du réalisateur ou du créateur est notable à travers tous les choix artistiques conscients ou inconscients, et donc du style qui va caractériser l'image animée. Le choix des matériaux, du support, du

¹ SIFIANOS Georges, *Esthétique du cinéma d'animation*, Paris, Editions du Cerf et Corlet, 2012, p. 65

² Ibid. p. 65

graphisme, mais aussi le choix de la captation (combien d'images par seconde, stop motion, ...) etc., sont des critères qui concourent à définir l'intentionnalité du réalisateur. L'image animée rassemble plusieurs arts : le cinéma, car c'est une image audiovisuelle, et les arts plastiques, car l'image est fabriquée de toute pièce. De nombreux choix sont pris pour créer l'image animée : les matériaux (marionnettes, dessins, pellicules altérées, papiers découpés, ombres chinoises, etc.) et le style du rendu final (gothique, naturaliste, cartoonnesque, etc.) forment l'intentionnalité du réalisateur et de son équipe.

Dans les films d'animation des Studios Disney, l'intentionnalité est dirigée par les critères de Walt Disney et des dirigeants suivant. Le choix est rapidement fait : le film d'animation est un dessin-animé édulcoré, auquel il est souvent reproché d'être « standardisé ».

Ainsi, pour le film animé *Sleeping Beauty* (1959) le réalisateur Clyde Geronimi et Walt Disney avaient décidé de calquer le graphisme du film sur les peintures européennes du Moyen-Âge, et plus précisément de l'art gothique.



Figure 8 - Le Jardin de Paradis peintre anonyme appelé Maître du Haut Rhin. (v. 1410-20) – Technique mixte sur bois, 26,3 × 33,4 cm, Städtisches Kunstinstitut und Städtische Galerie, Francfort-sur-le-Main



Figure 9 - Sleeping Beauty (1959) - la princesse Aurore retourne au château à ses 16 ans

Il est intéressant de remarquer que les couleurs vives sont conservées ainsi que les lignes verticales et l'aspect géométrique des éléments de l'image. Il est donc évident pour ce film que le graphisme et l'esthétique recherchés s'apparentent aux peintures gothiques.

« L'intentionnalité [de la part du créateur] est plus évidente en animation cinématographique qu'au cinéma en prises de vues réelles. Pour ce dernier, la crédibilité se heurte d'avantage à la présentation des intentions du créateur. Pour l'animation cinématographique, la manifestation de son intentionnalité est inversement analogue à sa crédibilité. Moins l'animation est crédible comme réalité et plus elle manifeste son intentionnalité et vice versa »¹ Georges Sifianos

Selon Georges Sifianos, le cinéma d'animation marque son intentionnalité en allant à l'encontre du réel. L'image d'animation ne doit pas représenter la réalité mais s'en abstraire. Plus une image s'abstrait de la réalité, plus l'intentionnalité du créateur est visible. Les « possibilités expressives du médium, dans notre cas l'animation cinématographique »² sont infinies. Des *Dots* de McLaren (1940) aux dessins naturalistes légèrement cartoonés de *Jungle Book* (1967), l'intentionnalité du créateur de se détacher de la réalité est évidente.



Figure 10 - The Jungle Book (1967) - Bagheera décide de déposer Mowgli bébé chez les loups

A contrario, pour le premier et le second film en prises de vues réelles des studios Disney adapté des livres de Kipling, il est décidé d'employer de véritables animaux.

¹ SIFIANOS Georges, *Esthétique du cinéma d'animation*, Paris, Editions du Cerf et Corlet, 2012, p. 45

² Ibid. p. 45



Figure 11 - *The Jungle Book* (1994, Stephen Sommers) et *The Jungle Book: Mowgli's story* (1998, Nick Marck) - les animaux sont réels et parlent dans la version de 1998

Ces deux films sont de nouvelles adaptations de *The Jungle Book* mais le film de 2016 réalisé par Jon Favreau est un remake du film d'animation (même trame narrative, même musique, même costume pour Mowgli). Dans le remake, le réalisateur décide de ne pas utiliser de vrais animaux mais de les créer en images de synthèse, afin de les voir parler. Ce sont donc des personnages « animaux » animés et créés par ordinateur de façon la plus réaliste possible. En effet, Bagheera de 2016 n'est pas réelle mais n'est pas un personnage totalement issu du cinéma d'animation. Ce personnage, tout comme les autres animaux du film, sont « hybrides » puisqu'ils sont animés numériquement mais de manière très réaliste.



Figure 12 - *The Jungle Book* (2016, Jon Favreau) - Bagheera est générée par ordinateur

Il est intéressant de remarquer que pour le cas de *The Jungle Book* (2016) qui est à 90% créé numériquement, la frontière entre cinéma d'animation et cinéma en prises de vues réelles est remise en question. Peut-on parler d'intentionnalité pour ce film ? Des choix d'animation ont été faits pour les personnages non humains comme Bagheera. Même si le choix principal était d'être le plus réaliste possible, le personnage est quand même légèrement stylisé : il ressemble à une panthère mais n'en est pas une, comme le

Bagheera de 1967. L'anthropomorphisme (qui caractérisent particulièrement les personnages chez Disney) que l'on peut reprocher dans la version animée est néanmoins conservé, seule la technique a permis de créer et « styliser » légèrement les animaux. Ils n'en restent pas moins des animaux au caractère et comportement humain.

Dans les autres remakes, l'usage du numérique est moins important et se justifie par les séquences avec effets magiques. Dans *Cinderella* (2015), les images de synthèse sont utilisées dans les scènes avec la fée-marraine de Cendrillon.

Même si l'intentionnalité du réalisateur est plus visible dans les films d'animation, il fait le choix notable d'intégrer des images de synthèse lors de la réalisation d'un remake. Il choisit un type d'image et de mouvement intentionnellement numérique pour un personnage ou un décor.

L'image des remakes est donc réelle, concrète et hybride puisqu'elle intègre des images de synthèse. Elle gagne donc plus d'intentionnalité qu'une image en prise de vue réelle. Cependant, elle n'est pas aussi stylisée que l'image animée qui relève des arts plastiques et possède une esthétique abstraite.

2) Le mouvement

De plus, le mouvement est un facteur essentiel dans l'intentionnalité du réalisateur. En effet, le cinéma est un art essentiellement « animé » : des photogrammes ou images se suivent à une vitesse précise pour créer l'illusion du mouvement et donc animer ces photogrammes ou images. Dans le cinéma d'animation, l'illusion du mouvement en est le pilier, l'essence-même de son principe puisqu'il « *cherche à animer ce qui est inanimé par n'importe quel procédé technique* »¹ explique Georges Sadoul. Le mouvement offre donc la vie à des personnages inanimés en utilisant le principe du cinématographe, ce qui conférerait à ces personnages et les images animées une dimension « magique ».

¹ SADOUL Georges lors du congrès à Cannes en 1956, cité par SIFIANOS Georges, *Esthétique du cinéma d'animation*, Paris, Editions du Cerf et Corlet, 2012, p. 24

a) Magie

Il y a un aspect magique dans l'animation car des « objets inanimés prennent vie ». Le cinéma en prises de vues réelles rend compte de la réalité et de personnes bien vivantes, alors que le cinéma d'animation est une « création de réalité » qui « donne vie » à des objets et de la matière. Des créations de l'homme sont ainsi animées par le pouvoir du cinématographe, et ces créations sont elles-mêmes abstraites et non « réelles ».

L'effet magique que procure l'image animée doit être détaillée : lorsqu'il s'agit de stop motion, technique consistant à photographier un décor et des marionnettes, puis à faire bouger ces derniers infimement, les reprendre en photographie, etc. de réels objets inanimés prennent vie devant le spectateur. Des personnages naissent grâce au mouvement produit par l'enchaînement des images.



Figure 13 - Fantastic Mr Fox (2010, Wes Anderson) - la technique du stop motion anime ces personnages bien connus de la littérature

Dans le cas de *Fantastic Mr Fox* (2010, Wes Anderson) mais aussi des films d'animation dits « dessins-animés », le mouvement est créé en enchaînant 25 images ou photogrammes par seconde, comme pour les films en prises de vues réelles. Ce qui valorise le cinéma d'animation est assurément qu'il tire son inspiration du riche héritage des arts plastiques.

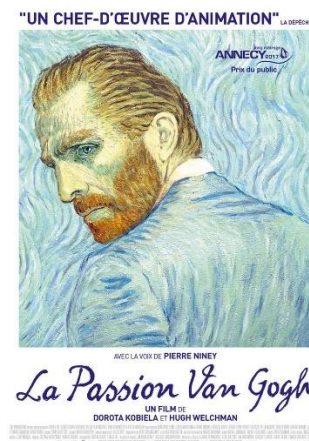
En effet depuis les grottes préhistoriques, le mouvement était déjà recherché à travers les fresques peintes sur les parois. Depuis lors, la recherche du mouvement s'est poursuivie dans les arts picturaux. Il semblerait alors que l'envie de mouvement ait été impulsée par la volonté de raconter des histoires. La tapisserie de Bayeux en est un exemple : 68 mètres et 38 centimètres de longueur qui décrivent deux ans d'histoire.



Figure 14 - Tapisserie de Bayeux ou Tapisserie de la reine Mathilde, Mathilde de Flandre (v. 1066-82) - broderie, 50 x 6838 cm, Musée de la Tapisserie de Bayeux, Centre Guillaume-le-Conquérant, Bayeux

Le cinéma d’animation est donc affilié à cette partie des arts plastiques recherchant le mouvement. La caricature et la bande dessinée en sont les sources d’inspiration les plus récentes. Le défi du cinéma d’animation est alors d’animer des histoires et des personnages immobiles et sans vie. Le mouvement confère au cinéma d’animation une magie à l’instar des premiers courts-métrages des frères Lumière ou de Georges Méliès aux premiers temps du cinéma.

Le cinéma d’animation tire sa « magie » de l’illusion de vie d’une création abstraite. Les dessins s’animent, ils sont empreints d’un souffle vital (« anima »). Comment alors ne pas s’émerveiller en voyant la bande annonce de *Loving Vincent*, film de Dorota Kobiela et Hugh Welchman dont la sortie est prévue en octobre 2017 en France.



Ce film anime les peintures de Vincent Van Gogh, tout en racontant l’histoire de sa mort. C’est la rotoscopie qui est utilisée pour filmer les acteurs et les peindre à la manière de Van Gogh. Voir les peintures de ce célèbre artiste prendre vie et se mouvoir relève de la magie et suscite un véritable sentiment d’émerveillement.

Pour les films d'animation des studios Disney, la plupart sont des adaptations littéraires de contes ou de romans populaires. La magie est intrinsèque à ces histoires connues de tous et l'animation vient donner vie à ces univers fantastiques. Elle donne à voir l'imaginaire créatif du cinéaste qui devient à son tour un « magicien ». Il fait exister un dragon, transforme une citrouille en carrosse, fait danser un hippopotame.

« Le cinéma d'animation qui transgresse, soit dans l'image soit dans le mouvement, l'aspect analogique à la réalité, qui déclare immédiatement cette réalité comme fictive, laisse paraître plus volontiers les traces d'un créateur, qui est à l'évidence le maître de la magie » Georges Sifianos¹

La magie est donc créée par le cinéaste, l'image et son pouvoir dépend de son créateur. En revanche, l'image cinématographique en prises de vues réelles, pour Georges Sifianos, manifeste son autonomie : personne ne la possède car elle s'affiche comme réalité objective.

Dans les remakes étudiés, cette « magie » devient autonome car elle devient représentation de la réalité ou lieu de création d'une réalité. Si l'image devient autonome et n'appartient plus à son créateur, le spectateur peut-il encore « s'approprier » l'histoire comme c'était le cas pour le film d'animation ? En effet, il semblerait que les films d'animation et surtout ce qu'ils représentent s'ancrent profondément dans l'esprit du spectateur. L'image du cinéma d'animation issue de l'imaginaire de son créateur est également perçue et interprétée par le spectateur qui « s'approprie » plus facilement une image abstraite. Le spectateur engage un processus émotionnel d'appropriation et d'interprétation de l'image animée qui est absent pour une image concrète et réelle qui s'impose à lui. L'image animée suscite davantage l'émotion et l'imagination qu'une image qui engage la raison. Cet impact émotionnel de l'image animée lui confère alors un « pouvoir magique » et merveilleux au contraire de l'image réelle trop concrète.

¹ SIFIANOS Georges, *Esthétique du cinéma d'animation*, Paris, Editions du Cerf et Corlet, 2012, p. 71

b) Mise en scène

Le mouvement des images (succession des 25 images par seconde) anime et donne vie au scénario et ce que représentent les images (réelles ou abstraites). Il s'agit là du « premier mouvement » de l'art cinématographique. Le « second mouvement » est celui de la caméra (virtuelle ou réelle) qui crée une mise en scène.

La technique de réalisation utilisée dans les « dessins-animés » est la suivante : tous les éléments de l'image sont « dessinés » sur plusieurs feuilles de cellulo – le décor sur une ou plusieurs feuilles, les personnages sur une ou plusieurs feuilles. Ces feuilles transparentes sont superposées les unes sur les autres et posées sur une table lumineuse puis filmées du dessus. S'il fallait faire un travelling, le cellulo était plus long et était déplacé sur le côté selon le mouvement souhaité et la vitesse souhaitée.

La mise en scène pour un film d'animation où il s'agit de « dessins-animés » est très différente de la réalisation d'un film d'animation en stop-motion et/ou de la réalisation d'un film en prises de vues réelles.

Pour les films des studios Disney, et notamment ceux du corpus de ce mémoire comme *The Jungle Book* (1967), une autre technique de réalisation est utilisée : la caméra multiplane. « Installée verticalement à une hauteur de 4 mètres, elle permet aux opérateurs de prise de vues de poser les différents éléments de décors et d'animation sur plusieurs niveaux, espacés de 30 à 90 cm suivant l'effet recherché »¹.



Figure 15 - la caméra multiplane dans les studios de Walt Disney

¹ LAMBERT Pierre, *Le livre de la jungle* Paris, Editions de la Martinière, 2009 p. 33



Figure 16 - The Jungle Book (1967) - exemple d'un plan utilisant la caméra multiplane

Cette technique de réalisation permet de créer une profondeur de champ comme dans l'illustration ci-dessus et serait en quelque sorte l'ancêtre de la 3D d'aujourd'hui. Ce plan consiste en un travelling avant, allant vers le temple, et possède plusieurs couches de décor où quatre plans se distinguent :

1. Le premier plan comprend les éléments végétaux dans l'ombre et de couleur noire. Ils vont disparaître très rapidement du cadre.
2. Le second plan comprend l'arbre et les feuilles vertes lumineuses sur la gauche du cadre, le pilier à la droite du cadre et l'arbre à droite de celui-ci. Ces trois éléments de décor sont pratiquement hors-cadres car ils sont amenés à disparaître à la fin du travelling.
3. Le troisième plan comprend toute la végétation en bas du cadre, ainsi que les trois piliers.
4. Le quatrième plan comprend le temple et la végétation de couleur presque jaune qui l'entoure.



Figure 17 - The Jungle Book (1967) - travelling avant élaboré avec la caméra multiplane

Seule la caméra multiplane permet la construction d'un cadre aussi complexe avec plusieurs plans. Le travelling avant met par ailleurs en évidence les différents plans du cadre et donne ainsi un côté « plus spectaculaire ».

Les techniques de tournage pour les « dessins-animés » sont donc totalement différentes des techniques du cinéma en prises de vues réelles. Ce dernier, pour créer une profondeur de champ telle qu'elle a été créée dans l'exemple ci-dessus, doit assembler plusieurs plans au montage au risque de se heurter à la réalité objective.

En effet, le cinéma d'animation appartenant au domaine de l'abstraction et de l'imaginaire, les mouvements des images mais aussi de mises en scène peuvent être tout aussi abstraits que les images en elles-mêmes. Il n'y a pas une recherche de réalité objective ni de réalisme. C'est l'effet qui compte : l'émotion suscitée par une vue spectaculaire dans l'exemple analysé.

Cependant, en ce qui concerne les techniques de mises en scène, pour les films du corpus de ce mémoire tout du moins, elles se révèlent « traditionnelles ». En effet, les studios Disney ont adopté les techniques du cinéma en prises de vues réelles afin de plaire au plus grand nombre et de ne pas dérouter son public. La créativité est bridée et les règles de bases, respectées : entre autre à titre d'exemple, la règle des 180° consistant à conserver la cohérence spatiale entre les plans.



Figure 18 - The Jungle Book (1967) - la règle des 180° est conservée

Cependant, les studios ont quand même inventé un type de séquence nommée « séquence-clip ». En effet dans pratiquement tous les films des studios, il y a des chansons interprétées ou non par les personnages, et certaines permettent de faire le

lien entre plusieurs plans et plusieurs ellipses. C'est le cas dans *Cendrillon* (1950) lorsque cette dernière danse avec le prince toute la nuit.



Figure 19 - *Cinderella* (1950) - Cendrillon et le prince dansent toute la nuit ce qui crée des ellipses entre ces deux plans qui se suivent

Les ellipses sont donc liées par la musique de fond, la chanson de Cendrillon et du prince « *C'est ça, l'amour* » (« *So This Is Love* »), et des fondus enchaînés.

Ce type de séquence est ensuite utilisé dans la plupart des films des studios : la musique « fait passer le temps » ainsi que les fondus enchaînés. Ce même type de séquence se retrouve aussi dans le film des studios Pixar *Up! (Là-Haut)* de Pete Docter, réalisé en 2009. Le début du film intègre en effet une séquence de ce type intitulée « *Married Life* » qui retrace 50 ans de vie de couple, le tout lié par la musique du même nom que la séquence. Dans cette séquence, il y a le même procédé des fondus enchaînés mais un des fondus apparaît novateur : un travelling est associé à un fondu enchaîné pour ellipser le temps. Ainsi, dans un même plan, le couple prépare une chambre pour un nouveau-né et la seconde d'après, le spectateur et le couple apprennent que ce dernier ne peut pas avoir d'enfant.

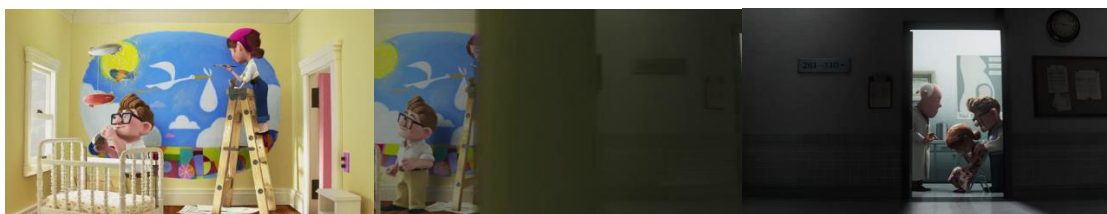


Figure 20 - *Up! (Pete Docter, 2009)* - un travelling fondu enchaîné oppose deux scènes éloignées dans le temps diégétique

Cette transition ne semblait alors être possible qu'en animation : comment deux acteurs auraient pu se « téléporter » pour jouer cette scène ?

Avec l'arrivée des images de synthèse, ce type de transition a été rendu possible et est utilisé dans le film *Maleficent* (2014, Robert Stromberg), remake de *Sleeping Beauty* (1959, Clyde Geronimi).

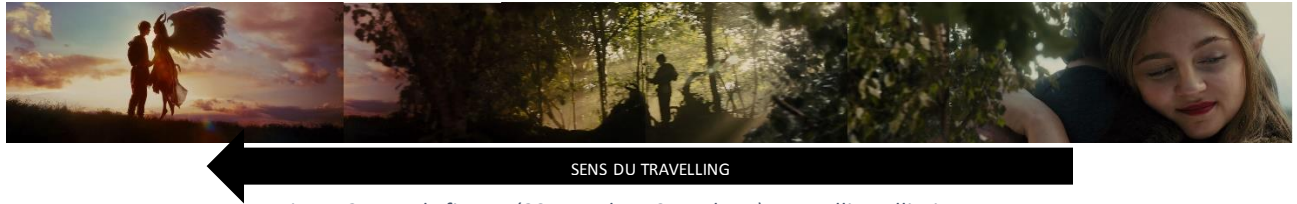


Figure 21 - *Maleficent* (2014, Robert Stromberg) - travelling elliptique

Ce qui est intéressant de remarquer ici est le sens du travelling : de la droite vers la gauche, ce qui n'est pas naturel pour les occidentaux où l'habitude est de lire de la gauche vers la droite. En inversant le sens naturel (pour les occidentaux), il semblerait que la mise en scène prévienne déjà de l'impossibilité de cet amour, voué à l'échec. Mais il apparaît aussi que la frontière entre cinéma d'animation et cinéma en prises de vues réelles est de plus en plus fine avec l'essor du numérique dans l'art cinématographique. Ce type de transition n'était jusqu'ici possible qu'en animation mais est désormais possible en prises de vues réelles.

Il semblerait donc qu'en matière de mouvement mais aussi d'images, le cinéma d'animation soit plus libre dans ses choix artistiques puisqu'il peut tendre à l'absolue abstraction (cf. le court-métrage *Dots*, 1940, Norman McLaren). Mais avec l'essor du numérique et des images de synthèse, la barrière entre cinéma d'animation et cinéma en prises de vues réelles est de plus en plus mince puisque ce dernier peut accomplir l'impossible en post-production. Désormais, un film en prises de vues réelles « à gros budget » est réalisé principalement en post-production et non plus en tournage, ce qui permet d'intégrer des mouvements (comme le travelling elliptique) dans sa narration.

Mais la conformité au réel en est-elle touchée ? Comment le spectateur appréhende-t-il ces nouvelles images numériques dans un film en prises de vues réelles ?

3) Réalité

« Si le cinéma en prises de vues réelles cherche à cacher son aspect non analogique au spectateur qui, lui "veut" croire à la "réalité" du spectacle, le cinéma d'animation appelle le non-analogique. Ceci constitue la transgression de la réalité qui est une des caractéristiques du cinéma d'animation » Georges Sifianos¹

Le facteur de la réalité est donc important pour distinguer cinéma d'animation et cinéma en prises de vues réelles. Tout ce qui n'est pas réel serait donc cinéma d'animation et inversement. L'analogie fait donc partie des critères de distinction.

Mais ces principes de réalité et d'analogie semblent être mis à mal avec le numérique de plus en plus intégré dans les films en prises de vues réelles. Comment définir cette nouvelle image « hybride » ?

a) Analogie

Analogie : « Rapport de ressemblance, d'identité partielle entre des réalités différentes préalablement soumises à comparaison ; trait(s) commun(s) aux réalités ainsi comparées, ressemblance bien établie, correspondance. »² Du grec ancien ἀνά, ana « à nouveau », « encore », « en haut de », « sur », « à travers » ; et λόγος λόγος « parole », « discours », « raison », « relation » ; le mot analogie relève donc de la *raison*.

D'après Georges Sifianos, le cinéma d'animation va donc à l'encontre de la raison, de la logique et de la réalité tandis que le cinéma en prises de vues réelles se proclame logique, réel et rationnel. Pour ce dernier, un morceau de vie et de réalité a été mis en fiction, une histoire est mise en scène dans la réalité.

Le spectateur accepte et sait que la réalité devant ses yeux a été mise en scène et raconte une histoire (réelle ou irréelle). Avec le cinéma en prises de vues réelles, le spectateur sait qu'il a devant ses yeux la réalité mise en fiction, ce qui peut paraître paradoxal. En effet, réalité et fiction sont deux concepts opposés puisque le premier

¹ SIFIANOS Georges, *Esthétique du cinéma d'animation*, Paris, Editions du Cerf et Corlet, 2012, p. 41

² Définition donnée par le site internet du Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, URL : <http://www.cnrtl.fr/definition/analogie>

appartient au concret et le second à l'imaginaire. Tout comme les autres arts, le cinéma a une part d'imaginaire et d'abstraction en lui mais il est aussi l'art le plus proche de la réalité car il capte, enregistre et inscrit sur pellicule un morceau de vie et de réalité. Par les images et les mouvements qu'il capte puis projette, le cinéma en prises de vues réelles est un art concret. Et cependant par sa mise en scène, il devient donc analogue à la réalité : il lui ressemble tout en étant « fictionné ». Réalité et fiction se mêlent pour réaliser un film. Pour rappel, la définition du mot réalisation est « *action d'accomplir ou fait de voir s'accomplir des aspirations, des désirs* »¹. C'est pourquoi ce terme est employé pour la *création* d'un film : le réalisateur filme la réalité selon son désir.

Le cinéma d'animation, lui, rejette le réel et en crée un nouveau grâce aux arts plastiques, cinématographiques et aussi théâtraux en ce qui concerne les marionnettes et autres animations d'objet. Il ne veut pas ressembler à la réalité, c'est pourquoi il appelle le « *non-analogique* »². C'est pourquoi il n'a pas l'obligation de respecter les règles du réel et que des codes cartooniques se sont créés. Ainsi, un personnage tombant d'une falaise dans un film en prises de vues réelles aura de graves séquelles ou au pire rencontrera la mort. Tandis que ce même personnage tombant d'une falaise dans un film d'animation sera peut-être aplati sur le coup mais ressuscitera de lui-même dans les secondes qui suivent. Le cinéma d'animation n'est donc pas tenu de prendre en compte la logique du réel dans sa réalisation.

Il est donc intéressant de se demander comment l'univers animé et donc illogique des films d'animation du corpus de ce mémoire ont été adaptés à la réalité. La logique et les comportements des personnages ont-ils changé ?

Tout d'abord, les décors très stylisés des films ont perdu la force fictionnelle qu'ils pouvaient avoir. En effet, l'exemple de *Cinderella* (1950) démontre que les décors peuvent raconter une histoire et être très riches.

Les décors de ce film d'animation apparaissent en effet comme la projection mentale du regard et des émotions de Cendrillon sur son environnement. Dès lors qu'elle se

¹ Définition donnée par le site internet du Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, URL : <http://www.cnrtl.fr/definition/réalisation>

² SIFIANOS Georges, *Esthétique du cinéma d'animation*, Paris, Editions du Cerf et Corlet, 2012, p. 41

retrouve dans les jardins du palais à danser avec le prince, l'environnement extérieur reflète l'état d'esprit dans lequel elle se trouve, idyllique, et son état émotionnel, amoureux.



Figure 22 - Cinderella (1950) - le décor est très stylisé et idyllique lorsque Cendrillon rencontre le prince mais est linéaire et géométrique dans la maison de son père

Dans la première illustration, l'image présente des courbes, est douce et flottante, sans trop de détails, et rappelle l'expressionnisme en peinture. A contrario, la maison de son père est très détaillée avec beaucoup de formes géométriques dont de grandes lignes verticales, tout comme le palais du prince. La « réalité » du film est donc construite à travers les yeux de son personnage principal qui parvient même à discuter avec des souris. En effet, ces dernières sont les seuls animaux du film qui parlent, les oiseaux, le chat de sa belle-mère Lucifer, le chien Pataud, les poules ou encore le cheval ne parlent pas du tout. Ces derniers ont toutefois un comportement plus humain, et les oiseaux ont même des vêtements.



Figure 23 - Cinderella (1950) - les animaux sont humanisés, le chat Lucifer utilise ses pattes comme des mains, les oiseaux réveillent et aident Cendrillon à se préparer et les souris parlent à Cendrillon qui leur répond

En revanche, ces derniers ne sont pas une projection de l'esprit de Cendrillon car ils influent sur l'histoire et permettent à Cendrillon de s'enfuir de sa chambre où sa belle-mère l'a enfermée. Les souris sont quant à elles les seules amies de Cendrillon avec qui elle peut discuter. La connotation péjorative liée à ces rongeurs, saleté, maladie, vol, animal rejeté, symbolise que seule la vermine accepte la pauvre Cendrillon.

La réalité du film est donc basée sur celle de Cendrillon : cette dernière vit dans une maison rigide où ses seuls amis sont des animaux et les parias de la société. Heureusement, une fois à l'extérieur, Cendrillon s'épanouit et vit l'amour au lieu de le rêver¹.

Dans le remake de 2015 réalisé par Kenneth Branagh, cet état du monde n'est pas retranscrit dans la mise en scène de la réalité. Cendrillon vit désormais dans une très belle maison où les souris ne parlent plus mais sont tout de même légèrement humanisées. Cendrillon leur parle souvent et les souris semblent la comprendre. Ce sont par ailleurs grâce à elles que le prince retrouve Cendrillon, car elles ouvrent la fenêtre du grenier où Cendrillon, qui chante mélancoliquement, est retenue prisonnière, ce qui permet au prince d'entendre sa voix du dehors.

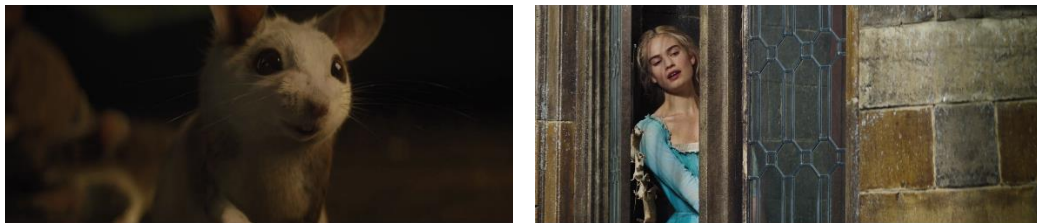


Figure 24 - Cinderella (2015) - les souris ne parlent plus mais sont tout de même un peu humanisées

Les animaux n'ont plus une place aussi importante dans le scénario, même si les souris participent en tant que confidentes passives de Cendrillon. Elles ne sont plus les seules amies de la jeune-fille, et sont reléguées au rang d'animal. Elles ont cependant un rôle clé à la fin du film lorsqu'elles aident Cendrillon à se faire entendre du prince, seul moment où elles agissent dans l'histoire.

Pour ce qui est de l'environnement de Cendrillon, il n'est plus la réflexion de sa pensée et de ses états d'âme. Il est devenu le reflet d'une Europe au XIX^{ème} siècle.

¹ Cf. la chanson « Le Rêve de ma vie » (« A Dream Is a Wish Your Heart Makes ») de Cendrillon au début du film *Cinderella* (1950, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson et Hamilton Luske) : « le rêve de ma vie, c'est l'amour »



Figure 25 - Cinderella (2015) - le monde est la réflexion du monde tel qu'il était en Europe au XIX^{ème} siècle

La première image cependant, n'est pas tout à fait réelle : c'est une image composite mêlant prises de vues réelles et images de synthèse. En effet, le dernier plan, composé des montagnes, du village et du pont, a été rajouté en post-production. Est-il donc encore possible d'appeler cette réalité totalement réelle puisqu'elle est composée d'images de synthèse ?

b) Le numérique

Le remake de *The Jungle Book* réalisé en 2016 par Jon Favreau reflète bien ce questionnement. En effet, ce film est composé à 90% d'images de synthèse aussi bien au niveau de l'environnement que des personnages animaux. Seul Mowgli est réel ainsi que quelques éléments de décor.



Figure 26 - The Jungle Book (2016) - sur le tournage, Neel Sethi (Mowgli) joue sur fond bleu avec quelques éléments de décor, généralement de la végétation

Des images de synthèse sont en effet utilisées pour créer la jungle et tous ses animaux. La jungle est ainsi créée à partir d'éléments réels : ce qui a été filmé lors du tournage est associé à plusieurs photos et des images de synthèse pour créer un décor. Audrey Ferrara, superviseur des décors sur le film, explique¹ que des équipes ont été envoyées

¹ Dans la vidéo « The Jungle Book 'Creating the Animals and the Jungle' – VFX » disponible sur Youtube à l'URL suivant https://www.youtube.com/watch?v=-0MD1g_5dV4&t=314s

en Inde pour photographier le plus possible de paysages et de végétation afin d'avoir une énorme base de données et de références.



Figure 27 - photos prises en Inde pour la création des décors numériques de *The Jungle Book* (2016)

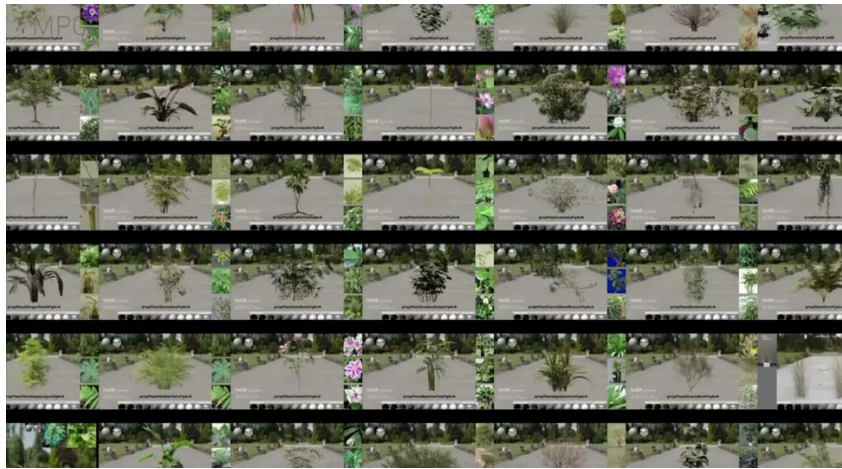


Figure 28 - vidéo « *The Jungle Book* 'Creating the Animals and the Jungle' – VFX » - les photos prises sont triées et créées une importante banque de données

Toutes ces photos sont importées sur ordinateur pour servir de « *material for lighting, references but also for molding and texturing. [...] it's a very long process.* »¹ (« matériaux pour la lumière, de références mais aussi pour le moulage et la texture. [...] c'est un processus très long »).

Une image digitale sert alors de base, puis toutes les photos de végétation et autres éléments naturels sont rajoutées sur l'image. Chaque élément végétal est ainsi utilisé plusieurs fois pour créer les décors. Audrey Ferrara explique ensuite qu'une fois le décor terminé, il est envoyé au service Animation qui intègre les personnages numériques (les animaux) et réel (Mowgli) et ébauche une mise en scène et des mouvements de caméra

¹ FERRARA Audrey dans la vidéo « *The Jungle Book* 'Creating the Animals and the Jungle' – VFX » disponible sur Youtube à l'URL suivant https://www.youtube.com/watch?v=0MD1g_5dV4&t=314s

(virtuelle) dans le décor. Une fois animée, la séquence se retrouve au département Lumière pour le rendu final.



Figure 29 - *The Jungle Book* (2016) - les différentes étapes de post-production

Comme pour la plupart des films à gros budget d'aujourd'hui, numérique et réalité forment l'image cinématographique. Cette dernière devient alors hybride, mais demeure analogique à la réalité puisque le numérique tente de lui ressembler.

Cependant, lorsqu'un spectateur regarde *The Jungle Book* (2016), il sait pertinemment que le film devant lui est presque totalement numérique. La différence entre réalité et numérique est facilement décelable, et la plupart des effets spéciaux numériques sont de manière générale reconnus comme tel. Et pour autant, le rapport du spectateur avec le numérique lorsqu'il s'agit d'un film en prises de vues réelles est devenu banalisé. Si les premiers effets spéciaux numériques étaient marquants, ils sont totalement intégrés à l'expérience cinématographique d'aujourd'hui et un film sans ces dernières deviendrait presque surprenant.

Le numérique fait donc partie des inventions qui ont changé l'art cinématographique et qui ont fait évoluer l'expérience cinématographique. Tout comme le cinéma a lentement intégré la couleur dès les années 1930, il a intégré le numérique et les images de synthèse qui sont totalement acceptés du grand public aujourd'hui. De plus, les effets spéciaux numériques, en voulant ressembler à la réalité et être analogiques, sont semblables aux images en prises de vues réelles.

Par ailleurs, il semblerait que les effets spéciaux numériques vont de pair avec les remakes des films d'animation depuis 2010. En effet, les premiers remakes des studios, *101 Dalmatians* (1996, Stephen Herek), *George of the Jungle* (1997, Sam Weisman) et *Inspector Gadget* (1999, David Kellogg) réalisés avant les années 2000, n'intégraient pas

ou peu d'images de synthèse car celles-ci n'étaient pas encore au point. Depuis 2010 cependant, les effets spéciaux numériques sont plus développés qu'en 1996 et permettent la sortie de plusieurs remakes ou sequels cette année-là : *Alice in Wonderland* (Tim Burton, suite du film d'animation), *Prince of Persia : The Sands of Time* (Mike Newell, adapté d'un jeu vidéo), *The Sorcerer's Apprentice* (Jon Turteltaub, remake de la séquence « L'Apprenti Sorcier » dans *Fantasia*), *Tron Legacy* (Joseph Kosinski, suite de *Tron* réalisé par Steven Lisberger en 1982).

Depuis l'année 2016 et le succès de ces films, les studios lancent plusieurs remakes de leurs films d'animation où les images de synthèse permettent enfin d'intégrer des éléments fantastiques à l'image. Ainsi, le remake de *Sleeping Beauty* (1959, Clyde Geronimi) s'intitulant désormais *Maleficent*, sort en 2014 et est réalisé par Robert Stromberg. Ce dernier est avant tout un spécialiste des effets spéciaux : de graphiste à concepteur d'effets visuels sur *Shutter Island* (2010, Martin Scorsese) puis chef décorateur sur *Avatar* (2010, James Cameron), puis directeur artistique sur *Alice in Wonderland* (2010, Tim Burton) qui confirme son talent pour les effets spéciaux numériques avec un Oscar gagné pour ce film. Les studios Disney avaient déjà collaboré avec Robert Stromberg pour *Pirates of the Caribbean : At World's End* (2007, Gore Verbinski), ce qui fait de lui le candidat idéal pour participer à la réalisation de *Maleficent* qui avait besoin de nombreux effets spéciaux numériques.

Maleficent, tout comme *Alice in Wonderland* avant lui, utilise beaucoup d'effets spéciaux numériques et d'images de synthèse. Le monde dans lequel vit Maléfique, le monde des créatures magiques, est totalement numérique et ressemble quelque peu à celui du film *Avatar*.

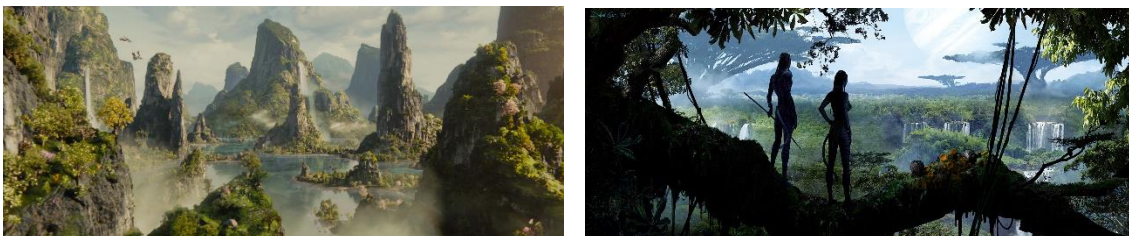


Figure 30 - Robert Stromberg crée le monde d'*Avatar* (2009, James Cameron) et de *Maleficent*

Le numérique, dans le remake de *Sleeping Beauty*, aurait seulement pu être utilisé pour créer les fées, les sorts, la magie et le dragon. Mais finalement, il a envahi le film, tout

comme il avait envahi celui d'*Alice in Wonderland* et comme il a envahi *The Jungle Book* (2016) et *Beauty and the Beast* (2017). Et, comme pour *Avatar*, le numérique possède une justification pour envahir la réalité : une autre planète pour *Avatar*, un rêve pour *Alice in Wonderland*, un monde fantastique pour *Maleficent*, des animaux qui parlent pour *The Jungle Book*, des objets qui parlent pour *Beauty and the Beast*.

Cette réalité numérique étant justifiée, le spectateur semble mieux l'accepter, et d'un point de vue théorique, le numérique dans et avec l'image en prises de vues réelles gardent son caractère analogique à la réalité.

Cependant, le numérique devient un simulacre qui empêche le spectateur d'accepter l'image en tant que réalité concrète et vraie. La réalité du film n'est pas totalement abstraite mais elle n'est pas totalement concrète : elle se situe entre le cinéma d'animation et le cinéma en prises de vues réelles.

Les remakes seraient donc des hybrides dont la réalité oscillerait entre concret et abstraction. Le rapport du spectateur avec les images numériques est aujourd'hui banalisé et ce dernier ne peut s'empêcher de comparer l'original et son remake. La comparaison amène alors l'idée suivante, un peu raccourcie : l'animation image par image a été remplacée par les effets spéciaux numériques. Des personnages et des mondes abstraits, stylisés, magiques et presque sacrés, sont transformés en réalité numérique. Ils perdent ainsi leur dimension esthétique et magique.

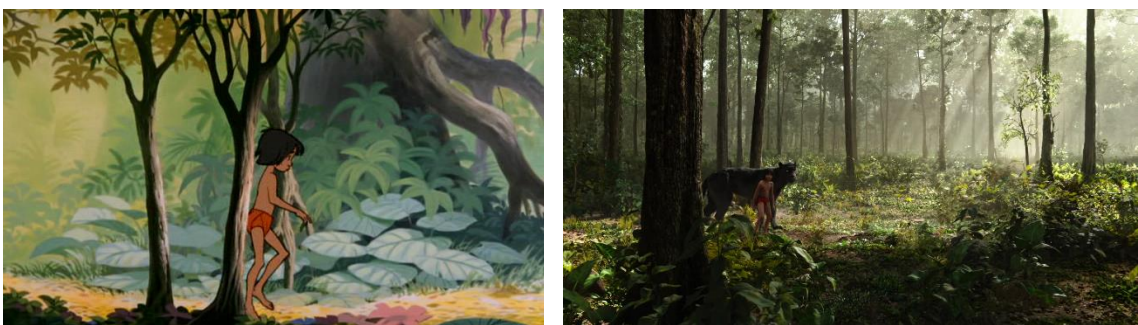


Figure 31 - *The Jungle Book* (1967) et *The Jungle Book* (2016) - la réalité du film animée est transformée en réalité numérique

Peut-on en dire autant du scénario des remakes ? Ont-ils subi des transformations manifestes et particulièrement remarquables ?

II - La fin du manichéisme et du conte

La transposition de l'image animée en image en prises de vues réelles, mais surtout les caractéristiques-mêmes du remake impliquent une réactualisation voire une transformation d'un ou plusieurs éléments du film original, dans son scénario notamment. L'histoire doit donc être modifiée pour être « remise au goût du jour », pour reprendre les termes de Michel Serceau¹, et donc s'inscrire dans notre contemporanéité.

Les remakes des studios Disney n'ont pas failli à cette règle depuis le remake des *101 Dalmatiens* en 1996 (réalisé par Stephen Herek) où l'histoire était plus étoffée et transposée dans les années 1990. Mais les autres remakes ne pouvant être transposés dans notre époque au risque de trop s'éloigner de l'œuvre originale, ce sont les personnages qui ont évolués et qui n'ont pas les mêmes problématiques. Ainsi, la tendance a été de renforcer les rôles des « méchants » comme Cruella DeVil dans *Les 101 Dalmatiens*, Maléfique dans *La belle au bois dormant* dont le remake a été transposé autour de son personnage, la belle-mère de Cendrillon ou encore Shere Khan le tigre, Kaa le serpent et le roi des singes Louie dans *Le livre de la jungle*. L'histoire en deviendrait alors plus « complexe » pour un film en prise de vues réelles, qui est aussi supposé avoir une durée plus longue qu'un film d'animation (environ 70 minutes) soit 90 à 110 minutes. Cette convention temporelle entre film d'animation et film live (et documentaires, etc.) ne peut qu'apporter une contrainte complémentaire dans l'élaboration d'un nouveau scénario, tout en restant fidèle à l'original.

C'est pourquoi des éléments scénaristiques sont rajoutés pour allonger la durée du film. Mais quels sont ces éléments ? Sont-ils purement liés à un cinéma « live action » ? Comment l'histoire et la narration de ces remakes sont-elles adaptées au format du film live ?

¹ SERCEAU Michel avec le concours de PROTOPOPOFF Daniel, *Le remake et l'adaptation* Paris, Editions Corlet -Télérama, collection Cinémaction n°53, 1989, p. 6

1) Le manichéisme

Les « méchants disneyens » ont une place aussi importante que les héros des films animés : leur méchanceté fascine et leur cruauté est connue de tous. Ils représentent le Mal et les valeurs inacceptables du monde, car ils ne sont que méchanceté. Par exemple, dans le tout premier long-métrage de Walt Disney, *Blanche-Neige et les sept nains* (1937), la reine veut tuer sa belle-fille pour devenir la plus belle femme sur terre. Ceci est un acte purement gratuit et cruel qui va alors caractériser le personnage de la belle-mère. Celle-ci devient alors l'incarnation de la cruauté. Ainsi par le pouvoir du conte et de la morale, le film apprend au spectateur que la jalousie, l'envie, la haine et la cruauté sont de mauvais sentiments. Le pouvoir moralisateur de ces personnages est donc essentiel, puisque les films animés de Disney sont en général des contes pour les enfants.

a) Les antagonistes

Depuis le premier remake des studios, *Les 101 Dalmatians* (1996), le personnage antagoniste a changé. Son statut n'est plus d'être un élément moralisateur et sa méchanceté est toujours expliquée par une raison logique. Cruella DeVil n'est donc plus simplement méchante mais elle est surtout folle à lier. Le personnage n'est plus l'incarnation du diable, comme le suggérait explicitement Dodie Smith dans son livre. Cruella devient une folle caractérielle, imprévisible et cruelle dont le rire hystérique ne peut que faire penser à celui d'une folle.



Figure 32 - 101 Dalmatians (1996) - Cruella s'esclaffe à l'idée de porter le dalmatien d'Anita en manteau

Durant le film, Cruella va souvent être montrée en gros plan, tantôt avec un rire hystérique tantôt déversant sa colère. Toute la mise en scène, et notamment le jeu d'actrice de Glenn Close, participe à présenter le personnage comme fou et cruel. Le spectateur ne peut s'identifier à lui ni éprouver de l'empathie mais peut comprendre d'où vient sa cruauté. Ce personnage est le seul méchant pour qui le spectateur ne peut éprouver de l'empathie, car dans les autres remakes les personnages antagonistes provoquent un sentiment d'empathie.

La belle au bois dormant (1959) – Pâquerette, la fée verte : « Maléfique ignore tout des sentiments, de l'amour, de la tendresse et du plaisir à venir en aide à autrui. Parfois je me dis qu'au fond elle n'est pas heureuse »

Cette phrase prononcée par le personnage de Pâquerette est la prémisse du second remake des studios, *La belle au bois dormant* devenu *Maléfique* en 2014. En effet, le remake s'oriente autour du personnage de Maléfique, pas si maléfique qu'elle n'en a l'air, car il est expliqué pourquoi elle maudit la jeune princesse Aurore. Ce motif, inconcevable dans l'esprit du conte, est désormais le leitmotiv des remakes : expliquer pourquoi les antagonistes sont devenus méchants. Ainsi dans *Maléfique*, cette dernière vit une trahison de la part de son amour d'enfance qui lui arrache les ailes, ce qui déclenche sa fureur et son désir de vengeance. Le personnage a donc une motivation pour faire le mal, une « bonne raison ». Maléfique n'est plus méchante car elle est l'antagoniste, elle est méchante car une autre personne, Stéphane, l'a fait souffrir physiquement – en la mutilant – et mentalement – en lui faisant croire qu'il l'aimait. L'antagoniste disneyen s'est donc transformé : il n'est plus méchant mais **devient** méchant.



Figure 33 - Maleficent (2014) - Maléfique se réveille les ailes arrachées par Stéphane

Par conséquent, Maléfique n'est plus antagoniste mais protagoniste ; et Stéphane devient l'antagoniste de l'histoire. Mais ce dernier n'est pas purement méchant, sa peur de Maléfique, son désir de vengeance et sa vanité le rendent totalement fou.

Il en est de même dans *Cendrillon* (2015), dont la belle-mère surprend une conversation entre cette dernière et son mari : il raconte que son ancienne épouse lui manque énormément et que sa nouvelle épouse et ses filles peuvent parfois être « difficiles ». La belle-mère de Cendrillon est donc blessée par les propos de son nouveau mari. Cette peine rajoutée à celle de la mort de son premier mari, qu'elle aimait vraiment explique-t-elle à la fin du film, va changer sa conduite - consciemment ou inconsciemment – envers sa belle-fille. L'antagoniste devient une nouvelle fois méchante car un personnage masculin a heurté ses sentiments.



Figure 34 - Cinderella (2015) - la belle-mère surprend la conversation entre son mari et sa belle-fille

Le même schéma se répète aussi dans *La belle et la bête* (2017) avec le personnage de La Bête, ici antagoniste et protagoniste puisqu'il s'agit d'une histoire d'amour. En effet, Mrs Potts (Mrs Samovar en français) explique à Belle que son maître est devenu désagréable à la mort de sa mère lorsque son père «un homme cruel, a tout fait pour que son âme innocente devienne aussi féroce que la sienne ».



Figure 35 - Beauty and the Beast (2017) - Mrs Potts raconte l'enfance douloureuse de la Bête

Ici encore, l'antagoniste devient méchant, il subit la cruauté d'une tierce personne qui le pousse à devenir ce qu'il est.

Dans tous ces exemples, il est intéressant de remarquer que le moment où tout bascule amène la caméra à se tourner et rester vers le personnage en question et le voir souffrir. L'antagoniste doit désormais nous apparaître empathique et non plus détestable comme la marâtre de Cendrillon a pu l'être dans la version animée de 1950 – ou même tous les « méchants disneyens » en général comme la marâtre de Blanche-Neige, le capitaine Crochet dans *Peter Pan* (1953, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson et Hamilton Luske) ou encore Jaffar dans *Aladdin* (1992, John Musker et Ron Clements), etc.

Dans *Le Livre de la jungle*, la formule est différente car les personnages de 1967 sont tous comiques et l'histoire est un parcours initiatique. Le personnage principal, Mowgli, évolue avec des personnages qui sont tous des antagonistes, c'est-à-dire des personnages qui ne veulent pas qu'il accède à son désir – rester dans la jungle. Mais il existe quand même des antagonistes principaux : Shere Khan le tigre, Kaa le serpent et le roi des singes Louie.

Les personnages du film animé nous apparaissent sympathiques car ils sont comiques. En effet, Walt Disney voulait que le film soit « *une histoire simple avec des personnages forts, beaucoup d'humour, mais aussi des moments tristes et de l'aventure* »¹ comme l'explique Wolfgang Reitherman, le réalisateur. Ainsi, les personnages ont tous des caractéristiques humoristiques, même les antagonistes comme Shere Khan, tigre malicieux et fier.



Figure 36 - The Jungle Book (1967) - Shere Khan a des expressions comiques

¹ Interview de Wolfgang REITHERMAN à l'émission de télévision *The Disney Family Album*, 1984 - cité par LAMBERT Pierre, *Le livre de la jungle* Paris, Editions de la Martinière, 2009 p. 20

Le caractère comique des personnages a été supprimé du remake de 2016, pour concentrer le capital humoristique sur le personnage de l'ours Baloo. Ces trois antagonistes deviennent ainsi des personnages « dramatiques », de vrais antagonistes qui font « peur ». Mais pour Shere Khan, le choix a été, comme les antagonistes des autres remakes, de lui donner une raison d'haïr Mowgli. En effet, Kaa explique que sa gueule a été brûlée par le père de Mowgli qui voulait se protéger du tigre. Shere Khan est en effet rentré dans la grotte où se cachait Mowgli et son père, et a donc reçu un coup de torche dans la gueule puis tué le père, par peur.



Figure 37 - The Jungle Book (2016) - Shere Khan tue le père de Mowgli qui, pour se défendre, brûle la gueule du tigre

Shere Khan explique alors à sa première apparition que la présence de Mowgli dans la jungle est dangereuse pour ses habitants : les hommes sont dangereux, à cause du feu. L'exemple de Shere Khan illustre donc la formule des remakes du « devenir méchant », car il apparaît aussi comme un personnage raisonnable connaissant les risques et dangers que représentent les hommes puisqu'il en a fait les frais.

Il apparaît alors, d'après tous ces exemples, que ce soit un personnage masculin - symbole de la force, d'une certaine brutalité et aussi de la protection de la famille - qui soit à l'origine du traumatisme poussant l'antagoniste à devenir méchant. Des hommes ont blessé Maléfique, la belle-mère de Cendrillon, la Bête et Shere Khan, les poussant à devenir méchants. Mais il est intéressant de noter que ces hommes ne l'ont pas forcément fait intentionnellement. Seul Stéphane, dans *Maléfique*, a agi en connaissance de cause et par pure soif de pouvoir. Les autres ont agi inconsciemment et ont blessé sans le vouloir pleinement. La « responsabilité » et l'incarnation du Mal est donc passé dans les mains du destin et du sort.

Les antagonistes ou « méchants » de l'histoire ne sont donc plus méchants en tant que tels mais car parce qu'ils ont subi un « traumatisme » qui les font mal agir. L'antagoniste subit aussi une cruauté, il devient victime comme le protagoniste. Et « l'explication » apparaît dans le film pour justifier la méchanceté de l'antagoniste. Ce dernier n'est plus responsable, mais victime, et n'est plus foncièrement mauvais.

Les antagonistes des remakes ce sont donc transformés en devenant « réel ». Désormais, le spectateur éprouve de l'empathie pour eux (excepté pour Cruella, comme vu plus haut) car il comprend comment fonctionne le personnage et pourquoi il est devenu méchant. Le personnage n'est plus moralisateur ou l'incarnation du Mal : il est humain et commet des erreurs comme les protagonistes.

Mais les protagonistes ont-ils évolués ? Sont-ils les incarnations du Bien ?

b) Les protagonistes

L'exemple du *Livre de la jungle* est intéressant à étudier une fois encore car il y a un protagoniste, Mowgli, et deux personnages principaux, l'ours Baloo et Bagheera la panthère. Mowgli a bien changé depuis sa version animée de 1967 : de petit garçon têtu et capricieux, Mowgli est devenu un garçon sage et intelligent. Le premier doit devenir adulte, tandis que le second doit comprendre son identité. Les deux sont toujours dans une quête initiatique et ne peuvent pas être l'incarnation du bien, rôle que tiennent Bagheera et Baloo comme mentors de Mowgli. Bagheera n'a pas évolué entre 1967 et 2016 et Baloo, quant à lui, est devenu en plus égoïste et cynique.

En effet, les deux apparaissent exactement de la même manière : une menace sonore puis des crocs et de la violence. Leur violence animale est mise en avant par des effets sonores et par une métonymie mettant en évidence leurs crocs et leur rugissement. Bagheera apparaît dès les premières minutes du film, masquée dans le feuillage de la jungle et grognant contre Mowgli avant de lui sauter dessus.



Mowgli effectue une course avec de jeunes loups, et Bagheera lui saute dessus car ce dernier a perdu la course. Mais il apparaît en tout premier lieu comme une menace pour Mowgli qui court en jetant des coups d'œil inquiets derrière lui et pour le spectateur qui sait seulement que Mowgli court au-devant d'une menace. La première fois que Bagheera apparaît à l'écran, il montre ses crocs en sautant sur Mowgli : elle apparaît alors comme un danger pour le spectateur.

Il en va de même pour Baloo qui sauve Mowgli des anneaux du serpent Kaa. Kaa hypnotise Mowgli tout en le serrant dans ses anneaux, lorsqu'un grognement se fait entendre. Kaa est violenté, puis mordu par Baloo. La première apparition de Baloo à l'écran se produit donc par un geste violent, tous crocs sortis.



Figure 38 - The Jungle Book (2016) - Baloo est aussi dangereux et violent

Ils sont donc montrés tous deux comme des bêtes sauvages capables de violence et conservent leur caractère animal fondamental.

Quant à Shere Khan, il apparaît pour la première fois dans le calme et l'effroi, ébloui par le soleil derrière lui. Comme les deux autres, le son des vautours hurlant au-dessus de lui, introduit la violence qui définit le personnage autant que l'animal.



Figure 39 - The Jungle Book (2016) - Shere Khan est caché apparaît dans le calme, sa violence est tétanisante

La frontière entre le bien et le mal devient plus floue : les « gentils » apparaissent dans des moments de violence et le « méchant » apparaît dans un silence effrayé.

En revanche, les protagonistes féminins des remakes n'évoluent pas contrairement aux autres. Aurore, la Belle au bois dormant, Belle ou encore Cendrillon gardent leur statut d'héroïne : jeunes-femmes belles, autonomes, pures, innocentes et irréprochables. Cette relative platitude des héroïnes valorise ainsi les antagonistes qui ont évolué et dont la psychologie est plus riche et plus complexe.

Les protagonistes et les antagonistes méritent donc tout deux l'empathie du spectateur. Le manichéisme est moins marqué lors du passage au réel. La frontière entre le bien et le mal n'est plus claire car l'antagoniste n'est plus l'incarnation du Mal.

Le manichéisme dans les contes et les histoires est pourtant fondamental car il fait partie du principe de dualité propre au conte. En effet, le pouvoir moralisateur du conte tient à la dualité dont le manichéisme fait partie : si deux forces ne sont pas opposées, comment savoir ce qu'est le bien et la bonne conduite ? Le manichéisme a un pouvoir moralisateur qui se retrouve dans la plupart des films d'animation des studios.

En effet, chaque film apprend au spectateur (enfantin ou non) que l'antagoniste doit être vaincu pour que l'héroïne ou le héros puisse accéder à ce qu'elle/il désire.

Les remakes n'ont donc plus le but de souligner le bien et le mal auprès du spectateur, la morale a changé : les personnages ne sont plus ni mauvais ou bons, mais oscillent entre les deux. Dans la réalité, personne n'est seulement bon ou mauvais, c'est pourquoi les remakes se sont imprégnés de cette évidence. Même si « les gentils gagnent toujours et les méchants sont punis », la moralité a changé : personne n'est intrinsèquement mauvais, tout le monde est mis sur un pied d'égalité. Cette vision s'inscrit donc bien dans l'ère du temps, montrant l'évolution de notre époque mais brisant le principe du conte. Ce sont les aspects psychologiques valorisés par notre époque qui l'emportent lorsque la réalisation se confronte au réel.

2) Le conte

Le principe de dualité ne fait donc plus partie de la narration des remakes. Le manichéisme, pourtant, permet au conte de revêtir une dimension morale et une dimension d'apprentissage. L'auditeur, à travers les mésaventures du héros, était confronté au principe universel du bien contre le mal et mis en garde contre les dangers de l'existence.

Toutefois, la dimension morale du conte n'est pas sa fonction première. Le conte est avant tout un récit oral populaire transmis au cours des âges et ayant été mis à l'écrit. Sa fonction principale était avant tout de divertir l'auditoire. C'est un récit universel puisque les histoires se sont répandues partout dans le monde d'époque en époque, laissant de multiples versions de certains contes. L'histoire de Cendrillon avait été racontée en Asie et en Europe, avec de multiples altérations, et la plus ancienne version de l'histoire aurait été retranscrite par Strabon dans le livre XVII de *Géographie* datant de l'an 23 :

« Quelques auteurs donnent à cette même courtisane le nom de Rhodôpis et racontent à son sujet la fable ou légende que voici : un jour, comme elle était au bain, un aigle enleva une de ses chaussures des mains de sa suivante, et s'envola vers Memphis où, s'étant arrêté juste au-dessus du roi, qui rendait alors la justice en plein air dans une des cours de son palais, il laissa tomber la sandale dans les plis de sa robe. Les proportions mignonnes de la sandale et le merveilleux de l'aventure émurent le roi, il envoya aussitôt par tout le pays des agents à la recherche de la femme dont le pied pouvait chausser une chaussure pareille ; ceux-ci finirent par la trouver dans la ville de Naucratis, et l'amenèrent au roi, qui l'épousa et qui, après sa mort, lui fit élever ce magnifique tombeau. »¹

De cette légende orale diffusée dans le monde entier et transposée de nombreuses fois en fonction de la localisation et de l'époque, il est intéressant de remarquer que le caractère fantastique de la légende a été conservé. C'est pourquoi le conte et le cinéma d'animation sont faits pour s'entendre : ils utilisent les mêmes codes de l'imaginaire et du fantastique. En effet, les caractéristiques du conte sont d'ancrer le récit dans la réalité

¹ STRABON, *Géographie (livre XVII, chapitre 1)*, traduit du grec par Amédée Tardieu, Paris, Hachette, 1867, consulté en ligne In <http://remacler.org/bloodwolf/erudits/strabon/livre171.htm>, paragraphe 33

tout en y injectant des formes relevant du fantastique (un poisson qui parle, des haricots magiques, un miroir magique, des trolls, des fées, etc.). La forme ou les formes qu'utilise le cinéma d'animation se prêtent donc bien à cet imaginaire fantastique, la création visuelle du cinéma d'animation est sans limite contrairement au cinéma en prises de vues réelles.

Par ailleurs, il est intéressant de remarquer que le conte s'ancre toujours dans la réalité. L'universel « il était une fois », même s'il gomme la temporalité, l'inscrit dans le monde réel.

En effet, en partant d'une situation initiale ancrée dans le réel avec un héros typiquement réel, le conte permet à l'auditeur ou au lecteur de s'identifier plus facilement. L'histoire fait donc sens à l'auditeur et les situations dans lesquelles sont mises le héros sont toujours fascinantes et engendrent un suspens quant à l'issue de l'histoire. Après maintes épreuves, le héros va-t-il s'en sortir ? Cette notion de « survie » est donc propre à chaque être humain, et le lecteur ne peut que compatir avec l'histoire du héros.

La situation initiale et le héros ne sont pas contemporains, ils appartiennent à un passé inconnu et donc à un environnement universel et ordinaire : « Il était une fois un marchand qui était extrêmement riche »¹. Les éléments du réel « riche marchand » permettent à l'auditeur de s'identifier facilement.

Le conte se base aussi sur le principe de la dualité comme l'explique Bernadette Bricout : « *petits et grands, riches et pauvres, bons et méchants* »² s'opposent dans le conte et l'un des deux doit l'emporter. De cette opposition et de la « fin heureuse » qui en découle naît la moralité de l'histoire : le bon l'emporte sur le méchant, le petit devient grand, le pauvre devient riche. Mais les grands, les riches et les méchants n'évoluent pas car ils doivent « perdre » contre le héros. Le manichéisme, base de la morale religieuse en Occident, est donc un des fondements du conte.

¹ LEPRINCE DE BEAUMONT Jeanne-Marie « La Belle et la Bête » dans *Contes moraux pour l'instruction de la jeunesse* Barba 1806, p. 5

² BRICOUT Bernadette, « CONTE ». In Universalis éducation [en ligne]. Encyclopædia Universalis

La transmission orale rend la structure du conte très codifiée et simpliste à première vue. S'y glisse néanmoins une dimension morale et éducative. Ainsi, le conte de *Cendrillon* apprend au lecteur à adopter une attitude « pieuse et bonne »¹ même si l'on subit une injustice.

Mais les mœurs ont changé : même si le monde reste fondé sur des principes manichéens, le combat de ce siècle est celui de l'égalité entre les hommes (notamment entre hommes et femmes). C'est donc ce sentiment qui imprègne désormais les remakes, puisqu'il est nourri de l'ère du temps.

Mais ces remakes sont-ils encore des contes ? Cette nouvelle vision de la vie est-elle appropriée à la forme du conte ?

a) Du conte au film d'animation

Les films d'animation des studios Disney sont souvent des adaptations de contes populaires : *Blanche-Neige*, *Cendrillon*, *La petite sirène*, *Aladdin*, *La belle au bois dormant*, etc. Mais aussi de romans populaires, tels que *Le Livre de la Jungle* (Rudyard Kipling), *Alice au pays des merveilles* (Lewis Carroll), *Peter Pan* (James Matthew Barrie), *Pinocchio* (Carlo Collodi), *Les 101 Dalmatiens* (Doddie Smith), etc.

L'adaptation des studios, lorsqu'il s'agit de conte, garde la structure dramatique originale du conte, c'est-à-dire :

- 1) Situation initiale : présentation du héros et de sa vie
- 2) Élément perturbateur dans la vie du héros qui amène un changement de vie
- 3) Péripéties : le héros traverse plusieurs épreuves pour ramener sa vie à la normale
- 4) Élément de résolution : le héros a triomphé de toutes ces épreuves
- 5) Situation finale : la vie du héros est redevenue normale mais il a évolué

Mais il gardait aussi et surtout un des buts du conte qu'est le divertissement. Le scénario du film d'animation restait donc simple, sans ornement ou grandes questions philosophiques, comme le conte.

¹ GRIMM *Contes* Paris, Gallimard, Folio, 1989 p.96

Par exemple, *La Belle au bois dormant* garde cette même structure, comme l'explique Alexis Finnerty dans son article « Perchance to dream: a narrative analysis of Disney's *Sleeping Beauty* »¹.

En effet, le film d'animation adapte la version de Charles Perrault et non celle des frères Grimm même si elles sont très similaires. Charles Perrault est lui-même inspiré de la légende de Zelandine et Troïlus écrite dans *Perceforest*².

La situation initiale est ainsi préservée : un roi et une reine peinent à avoir un enfant, lorsque la reine tombe enceinte puis accouche, le roi organise une grande fête pour célébrer cette naissance. Il invite sept fées dans la version de Perrault, et trois dans la version animée, en oubliant une dernière fée. Les six premières fées font des dons à la princesse : grâce, beauté, esprit, et douée en chant, danse et instruments de musique.

L'élément perturbateur est l'arrivée de la fée oubliée dans le château. La fée se vexe de cet oubli, elle n'a pas comme ses consœurs une assiette et des couverts en or dans la version de Perrault. Elle jette alors un mauvais sort à la princesse : elle se piquera le doigt sur un fuseau avant ses 16 ans et en mourra. La septième fée ou la troisième dans la version animée rectifie le sort en transformant la mort en sommeil de cent ans.

Les péripéties sont ensuite multiples dans la version de Perrault : le roi fait brûler les fuseaux du royaume, et quinze ans plus tard amène sa fille dans leur château de campagne. Mais elle se pique le doigt dans ce château et s'endort. Le roi et la reine ramène leur fille dans leur château, et la septième fée arrive sur un chariot de feu tiré par des dragons pour endormir tout le monde sauf le roi et la reine. Pendant cent ans, des princes tentent de parvenir à la princesse, mais ils meurent dans la haie d'épine autour du château.

Dans la version animée, les péripéties ne sont pas les mêmes car l'action est recentrée sur les trois fées qui contrôlent l'histoire. En effet, ce sont les fées qui agissent et parlent

¹ FINNERTY Alexis, "Perchance to Dream: A narrative analysis of Disney's *Sleeping Beauty*" In BRODE Douglas *It's the Disney Version! : Popular cinema and literary classics*, Lanham, Rowman and Littlefield, 2016, p. 105

² Thémis, n'ayant pas de couvert à table contrairement aux autres lors de la fête de naissance de Zelandine, condamne cette dernière à se planter l'écharde d'un fuseau. Troïlus voit Zelandine, la viole et cette dernière accouche encore endormie. L'enfant affamé tète le doigt de sa mère, lui arrachant l'épine et la libérant du mauvais sort.

le plus en comparaison des autres personnages de l'histoire. Ce sont donc elles qui vont décider d'emmener la princesse dans la forêt pour l'élever jusqu'à ses 16 ans. Mais la princesse rencontre Philippe, dont elle tombe amoureuse, sans savoir que c'est le prince à qui elle est déjà fiancée depuis sa naissance. Les fées lui révèlent alors la vérité sur sa naissance royale et la ramènent dans le château de ses parents, où elle se pique le doigt le soir même. Les fées décident donc d'endormir tout le château et d'aller chercher Philippe. Mais ce dernier est capturé par Maléfique, elles l'aident donc à s'échapper et à tuer Maléfique.

L'élément de résolution arrive au bout de cent ans dans le conte, lorsque le sort est rompu. La haie se rétracte pour laisser passer un prince qui réveille la princesse et le château. Mais dans la version animée, l'élément de résolution est la mort de Maléfique, transformée en dragon, tuée par Philippe grâce aux fées. Les fées amènent ensuite Philippe jusqu'à la princesse Aurore.

Le conte relate ensuite l'histoire de la mère du prince et de ses petits-enfants. La conclusion et la situation finale s'impose d'elles-mêmes : le prince et la princesse vivent heureux avec leurs enfants.

La structure et le principe du conte sont donc respectés dans la version animée, même si les fées ont désormais le rôle principal car elles dirigent l'action. Et la situation finale de l'histoire reste inchangée : le bien triomphe du mal.

Cette manière de procéder est également utilisée pour *Cendrillon* (1950) : structure dramatique du conte avec une action recentrée sur des personnages secondaires, les souris. C'est grâce à l'aide de ses amis rongeurs, que Cendrillon peut s'échapper de sa chambre où elle avait été enfermée par sa belle-mère.

Le recentrage permet alors d'étoffer l'histoire en créant plusieurs nouveaux éléments narratifs et divertissants. Mais il a été supprimé des remakes de *Cendrillon* et *La belle au bois dormant* : les souris sont désormais des personnages très secondaires et les fées aussi, en plus d'être devenues stupides. Le scénario se recentre ainsi sur les antagonistes et les protagonistes, et non plus ces personnages secondaires.

b) Du film d'animation au film en prises de vues réelles

Après avoir démontré que la structure du conte est respectée dans la version animée de Walt Disney de *La Belle au bois dormant* Alexis Finnerty rajoute :

« *If Sleeping Beauty were a parody of a fairy tale, Maleficent might be treated as a witty, sympathetic character in a post-modernist piece, as in the recent Maleficent (2014)* »¹

(« *Si La Belle au bois dormant était une parodie de conte de fée, Maléfique serait traité comme un personnage sympathique et plein d'esprit dans une œuvre post-moderne, comme dans le récent Maléfique (2014)* »)

Comme démontré, le remake *Maléfique* a effectivement rendu le personnage sympathique et empathique. Pourquoi alors parler de parodie de conte de fée ? Ce remake respecte-t-il les caractéristiques du conte ?

Dans sa structure, *Maléfique* respecte les étapes narratives du conte. Même si la situation initiale a changé puisque Maléfique est le personnage principal et non plus la Belle au bois dormant, le film commence comme tout conte.

Une voix off au début du film raconte : « *Let us tell an old story anew, and we will see how well you know it. Once upon a time there were two kingdoms, there were the worst of neighbors. So vast was the discord between them, that it was said that only a great hero or a terrible villain might bring them together* » traduit dans la version française par « *Je vous invite à revisiter un conte célèbre que vous pensez connaître. Il était une fois deux royaumes voisins qui vivaient dans l'hostilité la plus grande. Une profonde discorde les opposait. La légende disait que seul un grand héros ou un redoutable sorcier pourrait les rapprocher* »



¹ FINNERTY Alexis, "Perchance to Dream: A narrative analysis of Disney's *Sleeping Beauty*" In BRODE Douglas *It's the Disney Version! : Popular cinema and literary classics*, Lanham, Rowman and Littlefield, 2016, p. 110

Il s'agit donc d'opposer deux royaumes : celui des hommes et celui des créatures magiques. Le manichéisme subsiste donc dans *Maléfique* car il oppose les Hommes vaniteux, cupide, malheureux et envieux, aux créatures magiques.

Puis le personnage de Maléfique est introduit dans l'histoire comme le protagoniste, jeune fée naïve et innocente, appartenant au monde magique et féérique.

L'élément perturbateur est Stéphane, un jeune homme qui brise le cœur de Maléfique et lui arrache les ailes, la rendant amère et méchante.

Les péripéties sont multiples, ce sont pratiquement les mêmes que celles du film animé de 1959, avec plus de détails et d'éléments. En effet, la croissance de la princesse est montrée dans le détail ainsi que ce qu'il se passe dans le château du roi Stéphane.

L'élément de résolution est en revanche différent car le protagoniste est Maléfique et non plus la princesse. Il devient donc le moment où Maléfique retrouve ses ailes.

Le film s'achève sur Maléfique faisant de la jeune princesse Aurore la reine des deux royaumes.

La structure est respectée mais de nombreux éléments sont introduits dans l'histoire, la rendant plus complexe.

Ce film est donc à première vue un conte : le manichéisme et la morale prédominent et la structure du conte est respectée. Mais ce dernier a été réactualisé et ne résulte pas du combat entre êtres humains et créatures magiques, car personne ne gagne. En effet, même si le roi Stéphane est mort et que Maléfique a retrouvé ses ailes, c'est la princesse Aurore qui devient reine des deux royaumes, les ralliant. La moralité découle donc du combat qui n'a pas lieu, et la voix off d'Aurore explique à la fin du film « *In the end, my kingdom was united not by a hero or a villain, as the legend had predicted, but by one who was both a hero and villain. And her name was Maleficent* » et dans la version française « *Enfin, mon royaume ne fut pas uni grâce à un héros ou grâce à un sorcier comme le prédisait la légende. Mais par celle qui était à la fois l'un et l'autre. Elle s'appelait Maléfique* ». La morale s'est donc adaptée à notre époque, prônant l'égalité de tout être et l'idée que personne n'est seulement bon ou méchant. La différence doit être respectée ; personne n'est ni bon ni méchant. Il faut accepter l'autre pour vivre en harmonie.

Par ailleurs, il est intéressant de remarquer que dans ces récents remakes, une voix off est utilisée pour raconter le début de l’histoire et la fin, souvent en utilisant « il était une fois » au début du film. Cette voix off fait ainsi le lien avec le conte original, mais aussi avec les films originaux qui avaient eux aussi une voix off racontant le début film. Cette voix fait le lien avec la tradition orale du conte : l’histoire est avant tout auditive avant d’être visuelle. Mais elle est aussi le seul lien restant avec le conte et sa tradition orale.

3) Complexification

En restant sur l’exemple de *Maléfique*, il est intéressant de noter que de multiples détails et éléments sont insérés dans l’histoire. Des éléments narratifs sont rajoutés et sont souvent liés à la psychologie plus complexe des personnages. Le remake est désormais plus long que l’original et plus complexe.

a) Densification

En comparant le synopsis du film d’animation et celui du remake, il est plus simple de se rendre compte des différences et de la densité des détails du remake.

Voici un tableau comparant les deux synopsis :

	<p><i>Sleeping Beauty</i> 1959, Clyde Geronimi</p> 	<p><i>Maleficent</i> 2014, Robert Stromberg</p> 
<p>Situation initiale</p>	<p>Un roi et une reine ne parviennent pas à avoir d’enfant. Lorsqu’ils réussissent à avoir une fille, un</p>	<p>Deux royaumes : celui des créatures magiques dans la lande et celui des hommes. Ils ne peuvent être ralliés que</p>

	<p>jour de fête est déclaré pour tous les habitants du royaume afin de lui rendre hommage.</p> <p>Lors de la fête, tout le royaume se déplace ainsi que le roi voisin Hubert et son fils Philippe, promis à la princesse Aurore.</p> <p>3 fées se rendent aussi à la fête et font des vœux à la princesse. La première fée lui donne la beauté et la deuxième une belle voix.</p>	<p>par « a great hero or a great villain ». Le monde des hommes est imparfait, ils sont cupides et égoïstes ; tandis que l'autre royaume est peuplé de créatures fantastiques.</p> <p>Maléfique est une fée sage et pure appartenant à ce 2^{ème} royaume. Elle est dotée d'ailes et de cornes. Sa seule faiblesse est le fer qu'elle ne peut toucher sans se brûler. Elle en est la gardienne. Elle rencontre Stéphane, un jeune homme lui offrant un « baiser d'amour sincère » et en tombe amoureuse.</p>
Elément perturbateur	<p>Maléfique s'invite elle aussi à la fête, vexée de ne pas avoir été invitée. Elle maudit donc la princesse « <i>elle grandira dans la grâce et la beauté, chacun l'aimera et lui sera dévouée. Mais avant l'aube de ses 16 ans, elle se piquera le doigt à la pointe d'une quenouille et en mourra</i> ».</p>	<p>Le roi des hommes part en guerre contre la lande mais est vaincu par Maléfique. Il ordonne sa tête à quiconque voudrait lui succéder. Stéphane abuse de la confiance de Maléfique et au lieu de la tuer, lui arrache ses ailes. Il devient le nouveau roi des hommes.</p>
Péripéties	<p>La troisième fée change alors la malédiction : Aurore ne mourra pas mais s'endormira et sera réveillée par le baiser d'un prince charmant au bout de 100 ans.</p> <p>Le roi Stéphane fait tout de même brûler tous les fuseaux, tandis que les 3 fées essayent de trouver une solution pour sauver la princesse. Elles décident donc avec l'accord du roi et de la reine de cacher Aurore dans la forêt pour l'élever jusqu'à ses 16 ans. Elles se transforment alors en paysannes et décident de ne pas utiliser de magie pour ne pas se faire repérer par Maléfique.</p> <p>Presque 16 ans ont passé sans que les fées soit découvertes par Maléfique. Cette dernière fulmine dans son château, et se fâche contre ses gardes incompetents.</p>	<p>Maléfique ne peut marcher sans ailes, elle s'aide donc d'un bâton/sceptre. Elle sauve ensuite un corbeau, Diaval, qui devient son serviteur, « ses ailes » et son espion. Elle apprend ainsi que Stéphane est devenu roi et a une fille dont le baptême arrive. Elle va pouvoir se venger de Stéphane. Beaucoup de personnes sont invitées au baptême, et 3 fées simples d'esprit décident d'y aller et font un vœu à la princesse. La première lui donne le don de la beauté et la deuxième de la joie de vivre. Mais Maléfique s'invite elle aussi au baptême et maudit la princesse : « <i>elle grandira dans la grâce et la beauté, aimée de tous. Mais avant ses 16 ans, elle se piquera le doigt sur un fuseau et tombera dans un sommeil éternel</i> ». Stéphane supplie Maléfique de changer la malédiction, elle rajoute donc « <i>elle pourra se réveiller grâce à un baiser d'amour sincère. Ce sort durera jusqu'à la fin des temps et ne pourra être rompu</i> ».</p>

	<p>Elle demande alors à son corbeau de retrouver Aurore.</p> <p>Les 3 fées, de leur côté, veulent préparer une fête pour les 16 ans d'Aurore. Elles l'éloignent donc en lui demandant des mûres.</p> <p>Les 3 fées essayent de préparer un gâteau et une robe sans magie.</p> <p>Pendant ce temps, Aurore rencontre Philippe dans la forêt et tous deux tombent amoureux, sans se révéler leur identité. Elle lui promet de le revoir le soir-même chez elle avant de s'enfuir.</p> <p>Les fées, quant à elles, ne parviennent pas à faire une robe et un gâteau d'anniversaire, donc décident d'utiliser leur magie. Une querelle éclate alors entre Flora et Pimprenelle sur la couleur de la robe. Des sorts fusent jusqu'en dehors de la maison, révélant leur position au corbeau de Maléfique.</p> <p>Lorsqu'Aurore rentre chez elle et découvre sa surprise, elle ne peut s'empêcher de parler de sa rencontre avec Philippe. Les fées sont alors obligées de lui révéler son identité et son engagement auprès du prince voisin et lui annoncent qu'elle retourne au château ce soir. Aurore est dévastée car elle ne pourra pas revoir Philippe mais obéit.</p> <p>Pendant ce temps, les rois Stéphane et Hubert attendent au château l'arrivée d'Aurore et discutent des fiançailles de leurs enfants. Puis Philippe arrive au château et annonce à son père qu'il veut épouser la paysanne qu'il vient de rencontrer et qu'il va la retrouver le soir-même. Il part ainsi la rejoindre, laissant son père désespéré.</p>	<p>Le roi confie donc sa fille aux 3 fées, fait brûler tous les fuseaux et fait chercher Maléfique pour la tuer. Elle fait donc pousser autour de la lande un mur d'épines pour se protéger de Stéphane.</p> <p>Maléfique observe les 3 fées élever la princesse, et les importune discrètement.</p> <p>Elle participe à élever la princesse Aurore sans le vouloir, en la surveillant sans cesse.</p> <p>Pendant ce temps, les soldats du roi attaquent le mur d'épines et continuent de chercher Maléfique sans succès.</p> <p>Maléfique rencontre Aurore à ses 2 ans et la prend dans ses bras : elle succombe au charme de la petite fille.</p> <p>Aurore grandit et cherche à savoir ce qui se cache derrière le mur d'épines. Après l'avoir endormie, Maléfique emmène Aurore derrière le mur, la laisse découvrir seule la lande un temps, puis l'endort à nouveau et la ramène chez elle.</p> <p>Le lendemain, Maléfique ramène Aurore dans la lande mais cette fois Aurore découvre la présence de Maléfique.</p> <p>Aurore prétend savoir qui est Maléfique : sa marraine la bonne fée.</p> <p>Maléfique prend peur de l'enthousiasme de la jeune-fille, l'endort et la ramène chez elle.</p> <p>Pendant ce temps, Stéphane est hanté par Maléfique et sa haine envers elle. Il laisse sa femme mourir sans un regard pour elle. Il se prépare à accueillir Maléfique pour la tuer avant qu'elle ne le tue.</p> <p>Maléfique continue d'emmener Aurore dans la lande, et lorsqu'elle la ramène endormie dans son lit, elle tente de rompre son maléfice, sans succès.</p> <p>Alors que Maléfique se lie avec Aurore, Stéphane a fait construire de multiples objets en métal pour repousser Maléfique.</p> <p>La veille de ses 16 ans, Aurore fait part à Maléfique de son désir de vivre dans la lande, ce que Maléfique accepte.</p>
--	---	--

	<p>Aurore quant à elle, rentre au château avec les fées et va dans sa chambre. Mais une fois seule, Maléfique lui tend un piège et accomplit la malédiction. Aurore tombe endormie et les fées décident d'endormir le reste du château. Une des fées découvre en endormant le roi Hubert, que Philippe n'est autre que la personne qu'Aurore a rencontrée. Elles doivent donc aller le chercher dans leur ancienne demeure pour rompre le sort. Mais ce dernier est capturé et emprisonné par Maléfique qui lui a tendu un piège. Les fées vont alors le délivrer et l'aident à s'enfuir. Maléfique, qui se réjouissait et fêtait sa réussite est alors contrainte d'envoyer ses soldats contre eux, sans succès, puis élève une haie d'épine autour du château pour les empêcher de rejoindre Aurore. Voyant Philippe passer à travers les épines, elle se transforme en dragon pour l'empêcher d'aller plus loin.</p>	<p>Lors de son retour chez elle, Aurore rencontre Philippe, un prince égaré, et lui indique son chemin. Elle semble tomber amoureuse de lui et lui demande s'ils se reverront. Philippe en serait ravi et repart vers sa destination. Aurore annonce aux 3 fées qu'elle veut partir mais elles lui révèlent son identité et sa malédiction. Aurore fuit vers la lande et retrouve Maléfique pour lui demander confirmation. Aurore comprend alors que c'est Maléfique qui l'a maudite et fuit vers le château de son père. Son père l'enferme dans sa chambre mais elle réussit à s'enfuir. Pendant ce temps, Maléfique galope vers le château suivi de Philippe endormi qu'elle a retrouvé pour rompre le maléfice d'Aurore. Aurore se pique alors le doigt et s'endort. Maléfique arrive au château de Stéphane, suivi de Philippe et Diaval. Le roi a installé une haie d'épines en métal dans les couloirs de son château pour empêcher Maléfique de passer. Pendant ce temps, les 3 fées surveillent la princesse dans son lit. Maléfique traverse la haie d'épines en métal, et dépose le prince Philippe devant la porte d'Aurore. Les 3 fées font entrer le prince et le pousse à embrasser Aurore. Aurore ne se réveillant pas, les fées et le prince quittent la chambre.</p>
<p>Elément de résolution</p>	<p>Les fées aident Philippe à tuer Maléfique puis l'accompagnent jusqu'à Aurore. Il l'embrasse et la réveille.</p>	<p>Maléfique s'approche d'Aurore, s'excuse et l'embrasse sur le front ce qui la réveille. Maléfique, Aurore et Diaval essayent de sortir du château mais les gardes tendent un piège à Maléfique avec un filet en métal. Elle change Diaval en dragon et demande à Aurore de fuir. Aurore trouve les ailes de Maléfique et les laisse s'échapper et retrouver leur maîtresse. Maléfique retrouve ses ailes et s'envole dehors, Stéphane accroché à ses pieds.</p>

		Elle le dépose sur un donjon mais il s'accroche à elle et tombe.
Situation finale	Les royaumes d'Hubert et de Stéphane vont donc se lier par le mariage et par amour.	Maléfique enlève la haie d'épines autour de la lande et fait d'Aurore la reine du royaume des fées et des hommes.

Le synopsis du remake est donc plus fourni que celui du film animé de 1959 et intègre plusieurs idées nouvelles. Celui du film d'animation respectait le principe du conte, c'est-à-dire structure simple et divertissante, en intégrant tout de même l'idée du féminisme à travers les actes des trois fées et le mariage d'amour romantique d'Aurore et Philippe. Les deux personnages se rencontrent effectivement sans connaître leur identité et tombent donc amoureux de la personne et non d'un statut (prince-sse, fiancé-e), tout comme Cendrillon et son prince. Les trois fées, quant à elles, sont les personnages les plus actifs de l'histoire : prise en charge de la jeune-fille, son éducation et sa protection (rôle du père et de la mère à la fois) et prise de décisions.

Dans le remake, le thème du féminisme a été remplacé par celui de l'humanité : l'opposition entre les humains et les créatures magiques rend les humains antipathiques et haïssables et questionne le statut d'humanité. Le film serait alors à propos de la perversion de l'homme et comment acquérir son humanité. Le monde des créatures magiques serait alors lié au conte et celui des hommes de la réalité. Maléfique serait quant à elle mi-ange mi-démon devenu démon une fois ses ailes arrachées par un homme. L'ange a été perverti par les hommes mais une fois ses ailes, son cœur et son âme retrouvés, elle redevient ange.

Dans le remake de *The Jungle Book*, Jon Favreau décide de se rapprocher des livres de Kipling, ce qui rajoute plus d'éléments narratifs mais en a supprimé d'autres. Désormais, Shere Khan ne sympathise plus avec le serpent Kaa, qu'il ne rencontre même plus, mais il s'installe parmi les loups et les terrorise en tuant leur chef Akela.

Le film débute alors sur la saison sèche de l'Inde, apportant une « trêve de l'eau ». Cette trêve consiste à laisser tous les animaux s'abreuver dans la rivière pratiquement asséchée sans se tuer les uns les autres. Cette trêve de l'eau avait aussi été mentionnée par Kipling dans le premier chapitre du *Second livre de la jungle* afin d'expliquer « Comment vint la crainte » (« How Fear Came ») en racontant la création de la jungle.

La Jungle a été créée par Tha, le Premier Eléphant, et tous les animaux étaient alors végétariens et égaux. Le Premier Tigre fut nommé représentant la Justice dans la jungle, mais il tua par mégarde un animal et s'enfuit de honte. La Mort était désormais dans la jungle. Alors, le Singe devint le représentant de la Justice mais ses pitreries causèrent l'arrivée de la Honte dans la jungle. Puis l'homme arriva dans la jungle et ce fut l'arrivée de la Peur. Et le Tigre eut pour punition de craindre l'homme et l'homme apprit à tuer les tigres. Cette histoire est racontée par Hathi l'éléphant à la demande de Mowgli. Shere Khan était alors venu se rincer dans la rivière car il avait du sang d'homme sur son pelage mais a été rejeté et interdit de toucher l'eau.

Cette histoire s'est donc greffée au scénario du remake, amenant le fait que les éléphants sont des êtres respectés dans la jungle, presque des dieux (à l'instar de Ganesh dans la religion hindoue). Ils ne sont plus des soldats bêtes comme dans la version animée de 1967.



La trêve de l'eau permet donc d'introduire le personnage de Shere Khan, puis un délai pour la mise à mort de Mowgli : tant qu'il y a la trêve, Mowgli est intouchable, mais lorsque la mousson arrivera, la trêve sera rompue.

Mowgli décide donc de fuir avec Bagheera une fois la pluie revenue. Mais Shere Khan le retrouve, donc il se sépare de Bagheera pour se retrouver pris au piège dans les anneaux de Kaa. Baloo le sauve et lui demande de récolter du miel en échange de son sauvetage. Mowgli décide donc de rester avec Baloo, jusqu'à ce que Bagheera le retrouve pour reprendre leur chemin vers le village des Hommes. Mais Mowgli est kidnappé par les bandar-log car leur chef souhaite avoir la fleur rouge en sa possession. Baloo et Bagheera sauvent Mowgli des singes, mais ce dernier apprend que Shere Khan a tué Akela, le chef de sa meute, et décide alors de le venger. Il va chercher une torche chez les hommes puis revient tuer Shere Khan. Voyant que tous les animaux ont désormais

peur de lui à cause de la fleur rouge qui commence déjà à détruire une partie de la jungle, il se débarrasse de sa torche et réussit tout de même à tuer Shere Khan en s'aidant de sa ruse.

Le scénario a donc été enrichi par des éléments des livres de Kipling, le rendant ainsi plus complexe que la version animée, aussi bien dans sa narration que dans ses thèmes.

b) Psychologie

Maléfique est présentée au début du film comme une fée adorable et sage. Ses ailes sont faites de plumes marron, comme un ange, mais ses cornes sont celles d'un démon comme dans la version animée de 1959.



Figure 40 - Maleficent (2014) - Maléfique a des ailes d'ange et des cornes de diable

Mais Stéphane vole son cœur et ses ailes, ce qui provoque la transformation de Maléfique en démon.

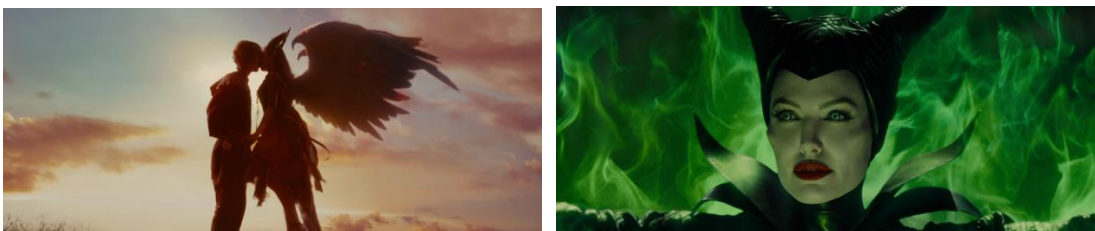


Figure 41 - Maleficent (2014) - l'ange devient démon empli de vengeance

Désormais, Maléfique ne montre plus ses cheveux et n'a plus ses attributs humains/angéliques. Elle les retrouve grâce à la princesse Aurore, à travers laquelle elle s'identifie : les deux jeunes femmes sont pareilles, mais l'une est humaine et l'autre est magique, et évoluent en « miroir » dans des temporalités différentes.



Figure 42 - Maleficent (2014) - la jeunesse de Maléfique et d'Aurore se construit en miroir, l'une imite l'autre sans le savoir

En lui faisant subir ce qu'elle a subi, Maléfique décèle la pureté du cœur de la princesse Auroré et donc du sien. Auroré permet ainsi à Maléfique de redevenir un ange, mais aussi de réconcilier le monde des hommes à celui des créatures magiques, soit du conte et de la réalité. Ce remake est par conséquent aussi la conciliation entre conte et réalité et non plus seulement un conte, non seulement à l'image mais aussi à travers l'histoire.

L'histoire est donc plus complexe, et il en va de même pour les autres remakes comme *Le livre de la jungle* (2016). Jon Favreau a en effet voulu se rapprocher du livre de Kipling en y incorporant des éléments narratifs, mais a tout de même décidé de rester très proche de la structure narrative du film animé de 1967.

Dans le remake, il ne s'agit plus de raconter l'histoire d'un enfant sauvage retournant à la civilisation mais plutôt de questionner une nouvelle fois l'humanité. En effet, Mowgli s'interroge sur lui-même, son humanité et son animalité car Shere Khan a remis en question la légitimité de sa présence dans la jungle en tant qu'être humain. Il est humain, il sera donc un jour dangereux et doit partir sinon Shere Khan le tuera avant qu'il ne les tue tous. Dans la version animée de 1967, Mowgli devait partir car Shere Khan voulait le tuer sans raison aucune, et sur les ordres de Bagheera. En 2016, Mowgli décide lui-même de partir pour éviter un massacre inutile : le personnage n'est plus passif mais actif. Il peut désormais prendre des décisions et survivre seul dans la jungle grâce à sa perspicacité et ses « astuces ». Ce n'est plus un « petit garçon de dessin animé » mais un garçon élevé par les loups.

Les autres personnages ont eux aussi changé et sont plus complexes que dans la version animée. Baloo n'est plus seulement un ours bon vivant mais il est aussi égoïste, moqueur et feignant. Bagheera est quant à lui toujours sage mais surprotège Mowgli en le forçant à se conduire comme un loup et se faire accepter en tant que tel : « *I realise you were*

not born wolf, but could you please act like one » (traduit dans la version française « *je sais qu'à ta naissance tu n'étais pas un loup, mais tu pourrais faire un effort* ») dit-il dans les toutes premières minutes du film. Les loups ont aussi un rôle plus important et récurrent : la mère louve de Mowgli s'affirme en tant que tel, et la meute devient la famille de Mowgli.

Les personnages ne sont plus affligés d'un seul trait de caractère, comme ils le sont dans les films d'animation, mais sont plus complexes, ni bons ni méchants comme démontré. Les animaux de la jungle sont désormais de « vrais » animaux capables de violence et de « vrais » personnages avec une psychologie humaine. En effet, Baloo et Bagheera se battent désormais pour sauver Mowgli des bandar-log (singes) et Baloo a un esprit critique plus aiguisé (comme Bill Murray qui interprète le personnage en anglais).



Figure 43 - The Jungle Book (2016) - Baloo affirme que la loi de la jungle est une "propagande"

Il s'agissait dans la version animée, de développer une bonne histoire comique, « *de mettre l'accent sur le divertissement et la comédie* » comme l'explique Pierre Lambert¹. Mais dans le remake, il s'agit plutôt de développer le thème du « devenir soi » en atteignant l'âge adulte, à l'instar de Mowgli.

En effet, Mowgli est un enfant sauvage élevé par les loups et apparaît comme tel dans le remake : il est dégourdi, malin et son corps est couvert de blessures. Mais il se comporte comme un humain : il se déplace sur « ses pattes arrières » et fabrique des objets pour simplifier son quotidien, comme une jatte en bois pour boire.

¹ LAMBERT Pierre *Le livre de la jungle* Paris, Editions de la Martinière, 2009 p. 16



Figure 44 - The Jungle Book (2016) - Mowgli fabrique des objets astucieux pour simplifier sa vie dans la jungle

Ces « astuces » ne sont pas bien vues dans la jungle, car elles relèvent d'un comportement typiquement humain. Mowgli doit donc affirmer sa place dans la jungle en tant qu'humain élevé par les loups. Tant qu'il ne s'accepte pas comme il est, tant qu'il n'accepte pas sa nature humaine, les autres ne le peuvent pas non plus. Mais lorsque Baloo l'autorise à créer ses « astuces » pour récolter du miel, Mowgli semble épanoui.



Figure 45 - The Jungle Book (2016) - Baloo autorise Mowgli à inventé un stratagème humain pour récolter du miel

Mowgli – et les autres – doivent donc accepter cette part en lui, sa part humaine qui crée des objets utiles et nécessaires pour la survie dans la jungle pour un homme. Mais les animaux pensent que toute caractéristique humaine est forcément liée à la « red flower » (fleur rouge) soit le feu destructeur. Mowgli leur prouve alors le contraire en se débarrassant de la « fleur rouge » qu'il a volé au village des hommes. Les hommes ne détruisent pas forcément tout avec le feu. Mowgli est donc devenu un homme en s'acceptant comme il est – un homme sauvage – car il ne sera jamais un loup. Cette thématique est aussi présente dans le livre de Kipling car Mowgli apprend aussi à vivre dans la jungle en tant qu'homme, même si le désir de reproduction a eu raison de lui à la fin du *Second livre de la jungle* (1895).

Les scénarii des remakes sont donc étoffés avec ce passage au réel. Plus qu'une histoire de format – un film d'animation faisant plus ou moins 70 minutes et un film en prise de vues réelles plus ou moins 90 minutes – il s'agirait de rendre l'histoire réelle, d'abolir les codes des scénarii d'animation. En effet, l'imaginaire primant dans l'animation, la logique du monde réel n'y a pas vraiment sa place. Tandis que le filtre du réel sur les films animés amène une dimension plus sérieuse et donc moins magique dans ces remakes. Les personnages sont ainsi plus caractérisés, le scénario est plus long et intègre des thèmes « sérieux » liés à l'humanité. Le filtre du réel amène donc à se questionner sur l'humain puisque ceux-ci apparaissent réellement dans le film et ne sont plus des dessins animés représentant des hommes.

Il s'agirait donc de donner une dimension plus humaine aux remakes, mais il est légitime de se demander si elle était déjà présente dans les films d'animation.

Dans les films d'animation de Walt Disney, la dimension humaine est assez peu présente si ce n'est du point de vue de l'héroïne. En effet dans la plupart des films, les personnages féminins sont plus « forts » que les personnages masculins qui ont un rôle secondaire. Alexis Finnerty les caractérise ainsi : « *a young woman of strong values and deep integrity* »¹ (« une jeune femme aux valeurs fortes et à l'intégrité profonde »).

Une fois encore, ce sont les femmes qui sont l'incarnation de la morale et de ses valeurs. Dans les films d'animation en général, des thèmes « sérieux » ont toujours été abordés. Aujourd'hui, on peut citer des milliers de films d'animation² aux thèmes et questionnements « philosophiques » plus « sérieux et complexes » que peuvent l'être certains films en prise de vues réelles.

Pourquoi alors rallonger, « complexifier » le scénario des remakes ? Il semblerait que le filtre du réel retire la « magie » du film d'animation pour le rendre plus rationnel mais aussi pour expliquer certains faits de l'histoire.

¹ FINNERTY Alexis, "Perchance to Dream: A narrative analysis of Disney's *Sleeping Beauty*" In BRODE Douglas *It's the Disney Version! : Popular cinema and literary classics*, Lanham, Rowman and Littlefield, 2016, p. 109

² Par exemple les tous récents *Anamolis* (2016, Charlie Kaufman, Duke Johnson) et *Le Tableau* (2011, Jean-François Laguionie) ou le moins récent *La planète sauvage* (1973, René Laloux)

III - La perte de l'imaginaire

Dans les remakes, tout semble être explication ou approfondissement de la version animée. Pourquoi Maléfique est-elle méchante ? Pourquoi Belle (de *La Belle et la Bête*) n'a-t-elle pas de mère ? Pourquoi Cendrillon ne s'enfuit pas de la maison où elle est traitée en esclave ? etc.

Les « codes » du cinéma en prise de vues réelles ne sont pas les mêmes que ceux de l'animation. Rien n'est à justifier dans le cinéma d'animation car rien n'est réel et donc il n'est pas nécessaire que le film réponde à la logique de la réalité, seulement à la logique de la narration. Pourquoi Grosminet (Sylvestre le chat) ne succombe pas à ses blessures suite à une bataille contre Titi ? Car il n'est pas réel.



Pourquoi un chat se comporte-t-il comme un humain ? Car il n'est pas réel. Ces codes de l'animation, lié à l'imaginaire, relève des codes du cartoon et de la caricature dont le cinéma d'animation serait affilié. Ces codes dépendent donc de notre imaginaire et relèvent principalement de l'absurde. Ils ne semblent pas applicables au cinéma en prises de vues réelles : si un « vrai chat » se mettait sur ses pattes arrières, descendait les escaliers juste après avoir été en feu, la logique et la crédulité du spectateur seraient ébranlées.

Mais les studios Disney, même s'ils ont intégré ces codes de l'animation, ont toujours cherché « une illusion d'une version de la vie que le public pourrait facilement reconnaître, accepter, et même trouver réconfortante, puisque les cartoons se mettent à ressembler de plus en plus au monde réel et à toucher à ses préoccupations »¹. Des

¹ TELOTTE, J. P., *The Mouse Machine: Disney and Technology*, Chicago, University of Illinois Press, 2008, cite par MASSUET Jean-Baptiste « L'impact de la performance capture sur les théories du cinéma

films animés donc, mais qui laisseraient de côté les codes du cartoon pour se rapprocher de la *nature* plus que du « réel », terme employé par J. P. Telotte.

Il est vrai que l'absurde n'est pas employé dans les films des studios, qui tentent effectivement une approche plus naturaliste du cinéma d'animation. C'est pourquoi la marque de fabrique des studios est propice à l'adaptation des contes : les contes ne sont jamais absurdes mais fantastiques.

Les remakes ne peuvent donc pas garder les mêmes codes que l'animation, et subissent donc une perte de l'imaginaire lors de la transposition. Comment cette perte se ressent-elle et se manifeste-t-elle ?

1) Justifications

Comme indiqué plus haut, les remakes subissent un épaissement du scénario, une caractérisation plus forte des personnages et un abandon du manichéisme.

Mais il semble que les remakes tentent d'expliquer certains éléments des films animés originaux. En effet, en comparant les films animés et leur remake, certains aspects qui pouvaient sembler anormaux dans les animés sont « devenus normaux » dans le remake. Il s'agirait alors de compenser les « faiblesses » des scénarii originaux en expliquant certains faits qui semblaient illogiques, dans le remake.

Le passage au réel impose un désir de conformité à la réalité et à la logique.

Un phénomène a surgi récemment : sur internet, il est désormais facile de trouver des vidéos ou articles sur la question ou même des comparaisons entre le film animé et le film en prises de vue réelles. Par exemple, le remake de *La Belle et la Bête* a engendré plusieurs vidéos de comparaison ou de relevé d'erreurs tel que celle de *Topsicle Cinéma* ou *Flicks And The City*.

d'animation » in BEGIN Richard (dir.), Ecranosphère n°1 : « Ecran : théories et innovations », hiver 2014, p. 10



Figure 46 - « 11 ERREURS CORRIGÉES dans le remake de LA BELLE ET LA BÊTE » Topsicle Cinéma



Figure 47 « Beauty And The Beast (2017) MOVIE MISTAKES and Plot Holes » Flicks And The City

Beaucoup compare donc les deux films, relevant les erreurs des uns et des autres. Là où « l'erreur » est acceptable lorsqu'il s'agit d'un film animé (qui n'est pas lié aux contraintes du réel), le remake est soumis à une rigueur stricte pour paraître réaliste. Le remake entraîne un nouveau mode de « critique » - la comparaison – initié par les réseaux sociaux, qui sur un mode ludique s'amuse au jeu des 7 erreurs.

a) Le bagage historique des personnages

Comme vu précédemment, les remakes expliquent d'abord pourquoi les antagonistes sont méchants : ils le sont devenus et ont toujours une « raison valable pour faire le mal ». Ceci semble être le changement principal des scénarii et la raison principale de réalisation du remake : donner de la substance aux personnages.

Ainsi, pour expliquer comment les antagonistes sont devenus méchants il a fallu leur inventer leur histoire complète, leur « backstory » et introduire de la psychologie.

C'est pourquoi l'enfance de Maléfique est montrée dans le remake de *La belle au bois dormant*. Maléfique apparaît donc en tout premier lieu comme une gentille fée innocente, bienveillante envers son entourage. Son univers est celui des créatures fantastiques, en opposition au monde des Hommes. Mais Stéphane lui brise le cœur et

la mutilé, activant ainsi son désir de vengeance. Le spectateur sait désormais pourquoi Maléfique a maudit Aurore et découvre l'origine du sceptre de Maléfique : celle-ci a du mal à marcher sans ses ailes, elle ramasse un bâton et le transforme en canne. C'est alors que Maléfique se réfugie dans un château en ruine dans le monde des hommes, château rappelant le domaine de Maléfique dans la version animée. Cette scène non justifiée ne fait office que de clin d'œil à la version animée car Maléfique n'y restera qu'une nuit. Puis, le spectateur assiste à la rencontre de Maléfique et son corbeau apprivoisé, qu'elle transforme en homme pour le sauver d'un paysan en colère.



Figure 48 - Maleficent (2014) - un corbeau se fait piéger par un homme voulant le tuer, Maléfique lui sauve la vie

En inventant le passé de Maléfique, un non-sens s'est ainsi créé. Dans le reste du film et hormis la malédiction qu'elle jette à Aurore, elle demeure bienveillante et n'agit jamais cruellement. Elle n'est pas « *a great hero and a terrible villain* » comme elle est définie à la fin du film, mais seulement « *a great hero* ». Sa méchanceté repose donc sur les acquis de son personnage animé, puisqu'elle n'agit méchamment qu'une fois dans le film en maudissant Aurore.

En créant le passé de Maléfique, Robert Stromberg s'éloigne donc du conte original et revisite le film original.

Ce principe est alors expliqué dans la vidéo d'Honest Trailers de Screen Junkies, disponible sur Youtube, qui annonce : « *Watch everything scary and fun about Maleficent get neutered by the same thing that neutered Darth Vader: backstory* » (« *Regardez tout ce qui est effrayant et chouette à propos de Maléfique se faire castrer par la même chose qui a castré Dark Vader : son passé* »). Il explique de la même manière que le film répond à des questions dont le spectateur ne s'était jamais posé comme

« est-ce que le corbeau de compagnie ne serait pas un esclave humain ? d'où vient sa canne ? » etc.

En créant le passé des antagonistes, mais aussi des autres personnages, les remakes créent donc une sorte de remise à niveau mettant tous les personnages sur un pied d'égalité.

C'est pourquoi dans *La Belle et la Bête*, la mère de Belle est évoquée alors qu'elle ne l'était pas aussi bien dans le conte de Jeanne-Marie LEPRINCE DE BEAUMONT ainsi que dans le film animé de 1991. Mais le remake décide d'intégrer le personnage afin que les spectateurs sachent pourquoi Belle est élevée seule par son père. Ils apprennent donc que la mère de Belle est morte à Paris de la peste alors que Belle est un bébé. Son père fuit donc de leur maison pour protéger sa fille encore bébé. Mais cette information et les scènes qu'elle engendre ne permettent que de rallonger le film et d'ajouter une nouvelle chanson. Le personnage n'en est pas plus changé, Belle demeure la même jeune-fille rêveuse et courageuse qu'elle l'était déjà dans l'original.

Mais parfois, le passé des personnages devient la seule histoire des remakes. C'est le cas pour *George de la Jungle* (1997) de Sam WEISMAN ou *Inspector Gadget* (1999) de David KELLOGG. En effet, ces deux films tirés de séries animées pour la télévision ont été « refaites » par les studios Disney et montrent les origines de leur héros. *Inspector Gadget* devient ainsi un gardien de parking d'un laboratoire qui tente d'arrêter un voleur. Mais sa voiture dérape et il se retrouve à l'hôpital gravement blessé.



Figure 49 - *Inspector Gadget* (1999) - John Brown devient *Inspecteur Gadget* suite à un terrible accident

La police de la ville décide alors de le changer en robot à leur service.

Le spectateur découvre donc pourquoi et comment Inspecteur Gadget est devenu un robot « multigadget ». Tandis que la série animée s'était contentée de montrer ses aventures sans révéler ses origines, seulement le nom du professeur qui lui avait donné tous ses gadgets, Professor Von Slicksfein (épisode 4, saison 1 « The Amazon »).

Pour *George de la jungle*, réalisé en 1997 par Sam WEISMAN, le scénario est similaire que pour *Inspecteur Gadget*. La série animée de 1967 relatait les aventures de George de la jungle, sans que le spectateur puisse connaître ses origines. Puis dans le remake des studios Disney, les origines de George sont montrées, ainsi que sa rencontre avec sa femme.

Ces deux films ont donc un statut particulier car ils se situent entre le remake et l'adaptation. Ils reprennent l'histoire d'un personnage de série animée très connu et font une sorte de « prequel » en prise de vue réelle.

A l'inverse, le film *Alice in Wonderland* de Tim Burton sortie en 2010 est la suite des aventures du personnage d'Alice dans le film d'animation *Alice in Wonderland* de Wilfred JACKSON, Hamilton LUSKE et Clyde GERONIMI sorti en 1951. Il s'agit ici d'inventer l'histoire entière d'Alice qui devient avec Tim Burton une jeune aristocrate anglaise dont la famille est ruinée. Elle doit alors, comme le Mowgli de Jon Favreau et de Stephen Sommers, apprendre à se connaître et s'accepter comme elle est.

Sur ce principe, les studios Disney ont lancé une nouvelle adaptation du *Livre de la Jungle* en 1994 où Mowgli est adulte et veut conquérir le cœur d'une jeune anglaise.

b) Explications

Plus qu'inventer l'histoire (passé-présent-futur) des personnages, les remakes tentent aussi d'expliquer certains faits qui semblaient obscurs dans les films animés.

Tout d'abord, l'explication principale est pourquoi les antagonistes sont méchants, comme vu précédemment. Mais il y a aussi plusieurs explications qui s'ajoutent à l'histoire générale des personnages. Le principe de réalité est appliqué sous nos yeux.

Ainsi, Mowgli dans *Le Livre de la Jungle* de Jon Favreau est désormais couvert de cicatrices, plaies, bleus, etc.



Figure 50 - The Jungle Book (1967) et The Jungle Book (2016) - Mowgli avait la peau immaculée, elle est désormais recouverte de plaies et de blessures

Il était en effet étrange qu'un petit garçon vivant dans la jungle parmi les animaux n'ait pas de séquelles physiques, au moins quelques égratignures ne serait-ce que du fait du déplacement à « quatre pattes ».

Ce principe « d'explication » se retrouve surtout dans les remakes des films tirés de contes. En effet, le fantastique doit aussi se lier au concret de la réalité. Ainsi, dans *Maléfique* et *La Belle et la Bête*, comme vu plus haut, et dans *Cendrillon*, plusieurs faits sont réactualisés et remaniés.

Dans *Cendrillon*, il pouvait sembler bizarre que Cendrillon ne s'échappe pas de la maison où elle est traitée en esclave, ou que son père se remarie, ou même qu'elle s'appelle ainsi. C'est pourquoi le remake décide de répondre à toutes ses questions en rajoutant des scènes de l'enfance de Cendrillon. Dans le film d'animation de Wilfred JACKSON, Hamilton LUSKE et Clyde GERONIMI sorti en 1950, une voix off racontait l'enfance de Cendrillon tandis que la caméra « rentrait » dans le (vrai) du conte et animait les dessins. Cette technique avait d'ailleurs été utilisée pour *La Belle au bois dormant* (1959), *Le Livre de la jungle* (1967) ou encore *Blanche Neige et les Sept Nains* (1937).



Figure 51 - Cinderella (1950) - la caméra virtuelle "rentre" dans l'illustration du conte

La voix off annonce alors : « *Bien qu'étant un père très attentionné, donnant à son enfant bien-aimé toute la tendresse qu'il convenait, il pensait néanmoins que l'amour d'une mère lui était indispensable. Ainsi décida-t-il de se remarier, choisissant pour seconde épouse une femme de sa condition ayant elle-même deux filles de l'âge de Cendrillon. [...] Ce n'est qu'au décès prématuré de ce brave homme que la véritable nature de son épouse se révéla. C'était une femme froide, cruelle, follement jalouse du charme et de la beauté de Cendrillon. Et surtout bien décidée à faire prévaloir les intérêts de ses deux abominables filles* ».

Toute cette partie expliquée par la narratrice aux premières minutes du film est donc incorporée dans le scénario du remake : la voix off n'explique plus ceci, ce sont les scènes et les dialogues qui le démontrent. La voix off du remake quant à elle, appuie seulement ce qui est vu et entendu à l'écran : que l'enfance de Cendrillon avec ses deux parents était merveilleuse, remplie de joie et d'amour jusqu'à la mort de sa mère ; et continue d'illustrer quelques séquences du film. La voix off n'est plus informative mais descriptive dans le remake de 2015.

Ainsi, le spectateur découvre un couple heureux à l'écran, qui adore leur fille Ella. Cendrillon a désormais un vrai nom et des parents incarnés à l'écran. Son véritable nom entraîne aussi des explications : comment est apparu son surnom « Cendrillon » ? Une scène a alors été rajoutée pour comprendre l'origine du nom « Cinderella » où une des demi-sœurs se moque de sa figure pleine de cendre et l'appelle donc Cinderella (cendre-Ella). La voix off reprend alors pour expliquer le pouvoir des noms, c'est pourquoi Ella s'assimile tout de suite à celui-ci : elle a été réduite en poussière en travaillant comme une esclave et en se faisant appeler Cinderella.

Le remariage du père se justifie dans le film de 1950, par la nécessité de trouver une mère pour Cendrillon, une épouse pour gérer le foyer et bien sûr une épouse de la même « condition » que lui. Le visage ingrat et l'absence de beauté et de charme de la belle-mère concourent à souligner sa méchanceté intérieure. En 2016, la belle-mère, Mrs Tremaine jouée par Cate Blanchett, très belle et glamour incarne un personnage plus subtile, à la méchanceté cachée et perverse.



Figure 52 : la marâtre de la version de 1950 n'est pas attrayante ; tandis que la marâtre de 2015 est très belle

Ainsi, il est plus aisé de comprendre pourquoi le père d'Ella se remarie : sa nouvelle femme est aussi belle que la mère de sa fille, et très chic.

Ensuite, on comprend dans le remake la raison pour laquelle Cendrillon reste avec sa belle-mère au lieu de s'enfuir. Plusieurs scènes ont été rajoutées pour l'expliquer : sa mère lui promettant de « *have courage and be kind* » ; son père lui disant que sa mère est le cœur de la maison et c'est pourquoi ils doivent la chérir ; et l'ancienne servante de la maison lui demandant pourquoi elle reste dans la maison. Ella répond alors qu'elle s'en tient aux recommandations de ses parents.



Figure 53 - Cinderella (2015) - l'ancienne servante et Ella discutent au marché

Ella est donc une jeune-fille devant agir avec courage et bonté. Mais c'est son homologue animé qui agit avec courage et bonté en acceptant son sort, parfois amèrement. En effet, la Cendrillon de 1950 sait à quoi s'en tenir et reste très digne malgré les méchancetés des trois consœurs, elle agit avec courage, résignation et bonté en acceptant son sort. Tandis qu'Ella ne fait que répéter la formule « *have courage and be kind* » en agissant de manière « ingénue » et en acceptant son triste sort.

Cependant, Ella apparaît plus « libre » que son homologue animé. En effet, lorsque les deux mises en scène sont comparées, on remarque le peu de scènes à l'extérieur dans le film d'animation : Cendrillon est enfermée chez elle au service de sa belle-mère et de

ses demi-sœurs mentalement et visuellement. Dès qu'elle sort de sa maison, elle nourrit les poules, chevaux et autres animaux de ferme de la maison, c'est là son habitude. Tandis que la Cendrillon de 2015 est très peu en intérieur, elle peut même se promener à cheval : elle ne semble pas emprisonnée puisqu'elle peut se déplacer dans un vaste espace. Cette dernière apparaît plus libre que la Cendrillon animée, et pourtant elle accepte son sort avec tristesse puisque plusieurs scènes la montrent pleurer sur son sort.

Les explications apportées par les remakes ont donc elles-mêmes des faiblesses et apporte parfois des non-sens. Par exemple dans *Maleficent*, un non-sens est créé lorsque Stéphane devient roi. En effet, il clame avoir tué Maléfique en ramenant ses ailes comme preuve, ce qui a donc fait de lui le successeur du roi mourant. Mais lorsque Maléfique arrive dans le château du roi un peu moins d'un an après son couronnement, personne ne remet en question la légitimité de Stéphane à être roi.

En inventant les « histoires » entières des personnages et en ajoutant des scènes explicatives, les remakes justifieraient ainsi leur existence. Sauf que ces scènes supplémentaires et la réactualisation du scénario qu'elles engendrent sont parfois saugrenues.

2) Adaptation, de l'animé au réel

Comme vu précédemment, la transposition de l'image animée à l'image réelle implique un étoffement du scénario ainsi que sa modernisation. Désormais, les personnages ont une histoire – Mowgli a été trouvé par Bagheera quand son père a été tué par Shere Khan, puis élevé par les loups Raksha et Rama dans la meute d'Akila, etc. – et il n'y a plus de « méchants » et de « gentils ». Comme dans la vie, tous les personnages sont complexes et leur parcours détermine ce qu'ils sont dans le film. L'histoire s'est donc modernisée et adaptée à notre époque et nos croyances.

a) Modernisation

La transposition de l'animation au réel provoque ainsi une réactualisation du scénario mais aussi l'intégration des valeurs occidentales actuelles. La vision manichéenne portée par les croyances religieuses des sociétés passées est abandonnée au profit d'une vision sociétale plus actuelle.

En effet, des personnages à la peau noire et des homosexuels sont désormais intégrés dans les remakes, même si cela entraîne des anachronismes. Ainsi, dans le remake de *La Belle et la Bête* en 2017, le prêtre du village où vit Belle est interprété par Ray Fearon, la cantatrice est interprétée par Audra McDonald et la servante par Gugu Mbatha-Raw, acteurs afro-américains.



Les capitaines de la garde dans le *Cinderella*¹ de 2015 et *Maleficent*² de 2014 le sont également.

Dans *La Belle et la Bête* de 2017, deux personnages homosexuels apparaissent dans l'histoire : l'ami de Gaston, Le Fou, et un des villageois Stanley.

Le Fou était un personnage grotesque et le souffre-douleur de Gaston dans le film d'animation. Il devient le personnage le plus comique dans la version de 2017 et aussi,



malgré tout, grotesque, dans les clin d'œil stéréotypés faisant allusion à son homosexualité.

¹ Joué par Nonso Anozie

² Joué par John MacMillan



Figure 54 - Beauty and the Beast (2017) - Le Fou et Stanley se retrouvent par hasard dans les bras l'un de l'autre au bal célébrant le mariage de Belle et la Bête

Par ailleurs, ces deux personnages ont causé une polémique lors de la diffusion du film : certains cinémas et des pays comme la Russie et la Malaisie ont voulu en interdire la diffusion totale à cause de l'homosexualité flagrante de ces personnages.

Cette pratique de « diversification » est aussi un parti pris de la production des films d'animation qui, depuis l'arrivée de Robert Iger à la tête de l'entreprise Disney, se détachent de la structure des contes de fées en prônant l'amitié ou l'amour familial (cf. *Moana* ou *Vaiana, la légende du bout du monde*¹ en français, réalisé par Ron Clements, John Musker, Don Hall, Chris Williams, et sorti en 2016). L'égalité des sexes, combat né au XX^{ème} siècle, est désormais porté à l'écran en tant que valeur essentielle.

Les scénarii d'histoires d'amour entre un homme et une femme sont ainsi remplacés par des histoires familiales ou d'amitié afin de montrer qu'une femme n'est pas « uniquement bonne à être mariée ».

C'est pourquoi dans *Maléfique* (2014), l'histoire d'amour entre la princesse Aurore et le prince Philippe n'est plus centrale et a été remplacée par la relation entre Maléfique et la princesse Aurore.

Il est remarquable de souligner que la bande sonore et notamment les chansons du film jouent également un rôle dans cette modernisation.

Les films animés proposent des chansons bien connues, chantées par les personnages et intégrées dans l'histoire. Seul le réalisateur du remake de *La Belle et la Bête* a conservé les chansons presque à l'identique (les paroles sont parfois réécrites) pour

¹ Le film raconte l'histoire de Vaiana, jeune polynésienne partant à l'aventure pour restituer un objet à la déesse de la vie et de la nature. Elle obtient alors l'aide d'un demi-dieu avec qui elle se lie d'amitié

conserver l'univers de cette comédie musicale. Ce choix s'explique du fait que la musique et les chansons de *La Belle et la Bête* furent tellement populaires qu'elles ne sont plus dissociables du film. Le réalisateur Bill Condon a quand même tenu à rajouter 5 chansons en plus des originales afin d'illustrer des séquences rajoutées, en collaborant avec le même compositeur Alan Menken et le même parolier Tim Rice.

Mais pour les autres remakes, les chansons et la musique originale deviennent des allusions, des clin d'œil aux films d'animation. Ainsi, pour *Le Livre de la Jungle* où il n'y a pas moins de 6 chansons dans la version animée, les chansons sont réduites au nombre de 3 et très courtes. Seules les chansons « The Bare necessities » (« Il en faut peu pour être heureux ») de Baloo et Mowgli, qui est devenue un standard, et « I wanna be like you » (« Être un Homme comme vous ») de King Louie le roi des singes sont chantées à pleine voix¹. La troisième chanson « Trust in me » (« Aie confiance ») du serpent Kaa interprétée par Scarlett Johansson (Leïla Bekhti en français), n'apparaît, elle, qu'en clin d'œil dans le film lorsque le serpent dit à Mowgli juste avant de le dévorer « Trust in me » (« Aie confiance en moi ») ainsi que dans l'album du film, en bonus. « The Bare necessities » et « I wanna be like you » sont toutefois réduites : la première dure désormais 1min16 (contre 4min42 dans la version animée) et la deuxième 1min20 (contre 3min51 dans la version animée). L'emploi des chansons est alors très différent du film original. D'une part, en raison du fait que le film animé est une comédie musicale divertissante, alors que le remake est un film d'aventure. Les chansons sont désormais des clin d'œil, des allusions qui font le lien avec le film original. « The bare necessities » participe, elle, à caractériser Baloo comme un ours jovial. Baloo la fredonne même lorsqu'il emmène Mowgli au village des hommes, ce qui étonne Mowgli qui n'avait jamais entendu de chanson. La chanson revêt donc une valeur éducative et permet à Mowgli d'apprendre à chanter. Elle est un moyen d'avancer dans l'histoire, de faire progresser le personnage et plus un divertissement pur, comme « I wanna be like you ». Mais l'effet clin d'œil est particulièrement manifeste pour « The Bare necessities », mise en scène à l'identique de la version animée de 1967.

¹ Par Bill Murray en VO / Lambert Wilson en VF (Baloo), Neel Sethi doublé par Victor Biavan en VF (Mowgli) et Christopher Walken en VO / Eddy Mitchell en VF (King Louie)

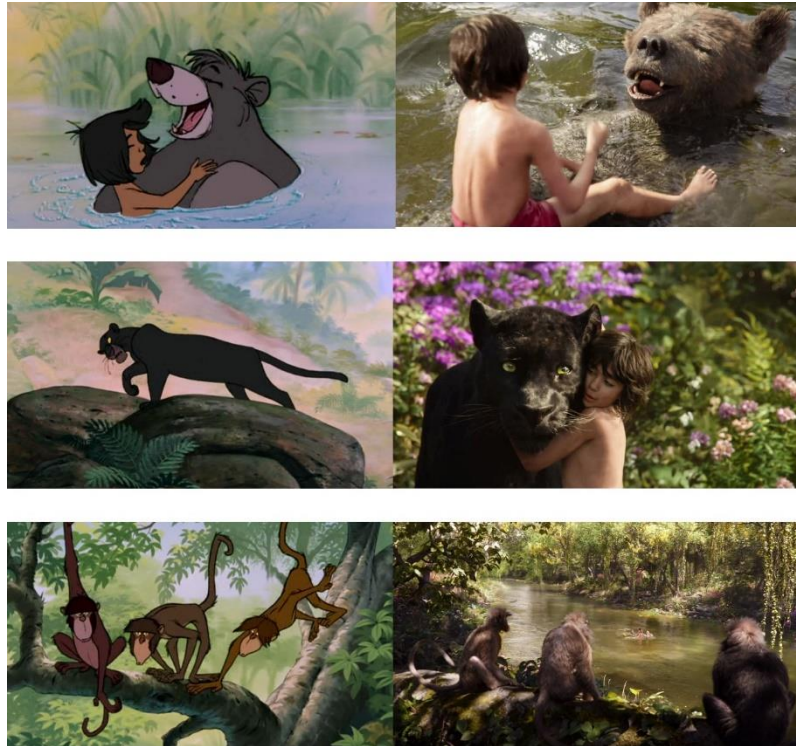


Figure 55 - The Jungle Book (1967) / The Jungle Book (2016) : hommage et clin d'œil pour la chanson "The Bare Necessities" ("Il en faut peu pour être heureux")

Les mêmes éléments sont ainsi retrouvés dans le remake : la rivière, les singes qui repèrent Mowgli depuis leur branche et Bagheera, qui retrouve Mowgli dans le remake mais qui le laisse avec Baloo dans l'original.

La modernisation du scénario du *Livre de la Jungle* se retrouve aussi dans les relations entre les personnages. Mowgli ne se comportant plus comme un petit garçon capricieux comme dans le film d'animation, Bagheera n'a plus besoin de le forcer à aller au village des hommes, et Mowgli et lui partagent une vraie affection.



Figure 56 - The Jungle Book (1967) - Bagheera doit trainer Mowgli jusqu'au village des hommes

L'aspect comique a donc été supprimé du remake et des remakes en général (à l'exception de *George of the Jungle* et *Inspector Gadget*) pour intégrer des thèmes plus « dramatique » comme l'identité, l'acceptation de soi, l'amitié, la vengeance, etc.

b) Actions !

Les remakes intègrent surtout plus d'aventure et d'actions, pour les plus récents. En effet depuis *Alice au pays des merveilles* de Tim Burton (2010), l'avancée technologique des effets numériques permet aux remakes des films d'animation d'incorporer des scènes d'action. Ainsi, la « recette » devient : de l'action, de la comédie, de la romance et du fantastique. Il y a donc un mélange des genres, comme dans les blockbusters d'aujourd'hui, mais l'action reste moins présente contrairement aux blockbusters.

Ainsi, dans *Alice in Wonderland* (2010, Tim Burton), *Maleficent* (2014, Robert Stromberg), *The Sorcerer's Apprentice* (2010, Jon Turteltaub) et *The Jungle Book* (2016, Jon Favreau) des scènes d'action « violentes » sont intégrées dans le scénario.

Dans *Alice in Wonderland*, Alice se bat contre un monstre tandis que deux armées s'affrontent.

Dans *Maleficent*, les hommes se battent contre les créatures magiques au début du film puis Maléfique se bat contre Stéphane et sa garde.

Dans *The Sorcerer's Apprentice*, Dave (l'apprenti sorcier) et Balthazar (son maître) se battent contre Maxim Horvath et ses disciples (les antagonistes).

Dans *The Jungle Book*, Mowgli, Baloo, Bagheera et la meute d'Akela se battent contre Shere Khan, et Baloo et Bagheera se battent contre les bandar-logs.



Des scènes de combat ont donc été rajoutées pour donner une sensation d'action et de dynamisme au récit. Hormis ces scènes, d'autres scènes sont rajoutées et caractérisées par des mouvements de caméras dignes des blockbusters américains.

Ainsi dans *The Jungle Book*, les premières images du film sont un travelling rapide sur la jungle, puis des plans courts en mouvement de Mowgli courant après un ennemi invisible. Le film est introduit par une scène d'action, annonçant aussitôt la couleur du film : la tonalité « aventure et action » primera donc.



Des scènes d'action sont ajoutées pendant le récit pour garder une certaine dynamique : il ne s'agit plus d'un calme et comique parcours initiatique de l'enfant à l'âge adulte, mais d'un parcours initiatique mouvementé et accidenté de l'enfance à l'âge l'adulte passant par l'acceptation de soi.

La scène des buffles, rappelant la scène du *Roi Lion* (1994, Roger Allers et Rob Minkoff), apporte une dimension épique absente du film d'animation.



Mowgli est poursuivi par Shere Khan dès la fin de la mousson, et se voit obliger de fuir et se cacher au sein du troupeau déchainé fuyant lui-aussi le tigre. Il rencontre ensuite le serpent Kaa qui tente de le manger mais il est sauvé par Baloo. Peu après, il est enlevé par les singes dans une scène tout aussi mouvementée que le combat qui s'ensuit pour le délivrer. King Louie se fait écraser par son propre temple qui s'effondre sur lui. Jon Favreau a fait donc ici le pari assez osé de tuer un personnage bien-aimé des spectateurs

du *Le Livre de la Jungle* de 1967. Il va même jusqu'à faire incendier la jungle par Mowgli à la fin du film. Ceci rajoute donc de l'action et de l'intensité dramatique afin de créer un choc émotionnel fort.

Symboliquement, Mowgli brûle sa maison et terrasse ses ennemis pour devenir adulte et s'émanciper. Ceci peut heurter les plus jeunes et chagriner les parents qui redécouvrent un film qu'ils ont apprécié dans leur enfance.

Un dynamisme se crée donc grâce aux scènes d'action incorporées dans les remakes. Et ces actions sont souvent menées par le personnage principal qui devient un personnage très actif, et moins passif que dans certains des films originaux. En effet, même si Mowgli décide lui-même de ne pas vouloir aller au village des hommes, il se laisse entièrement guider par Bagheera puis Baloo dans la version animée. Tandis que le Mowgli de 2016 prend lui-même ses décisions et dirige l'action comme la scène d'ouverture le démontre.

Le fait d'incorporer ces scènes aux remakes tend à normaliser d'une certaine façon leur production, ainsi que la production des films « à gros budget » en général. Désormais, il semblerait que chaque film doive avoir de l'action, de la comédie, de l'émotion, de l'aventure et du drame afin de capter l'attention du plus grand nombre.

Cette nouvelle norme conduit donc les remakes à se détacher des films d'animation originaux pour se standardiser et perdre de leur magie. Plus les remakes se détachent des originaux et se « banalisent » en s'apparentant aux normes des films d'action, moins ils fascinent le spectateur. Même si les effets spéciaux restent spectaculaires, la technique numérique ôte sa magie d'un univers où l'imagination du spectateur n'est plus sollicitée.

3) Sacrilège

Le remake en prises de vues réelles, même quand il appartient au genre fantastique se standardise. Plus il se normalise, plus il perd sa dimension « magique » : la magie véhiculée par l'image animée a disparu. En voulant incarner les personnages d'un monde où l'animation de dessins image par image est remplacée par des images composites numériques, les remakes semblent dénaturer, remplacer et enterrer les films d'animation originaux.

Il s'agit ici de comprendre pourquoi certains qualifieraient ces remakes de « blasphèmes ». Comment « oser » refaire un film d'animation classique, qui a bercé l'enfance de nombreuses personnes, en prises de vues réelles ?

a) Souvenirs

Pour *La Belle et la Bête*, les acteurs et l'équipe du film interviewés dans une vidéo disponible sur le site Allociné, racontent la première fois qu'ils ont vu le film de 1991. Josh Gad (jouant Le Fou) raconte « *We both [avec Luke Evans] have seen the movie, I was 10, he was 12, with our mums. [...] And I remember, the one thing that I remember vividly was the songs and people applauding after the songs. And I hadn't experienced that in a movie theater before. And that really stayed with me because it was such a distinct experience* »¹ (« *Nous avons tous les deux vu le film, j'avais 10 ans, lui 12, avec notre mère. [...] Et je me rappelle, la seule chose dont je me rappelle avec intensité sont les chansons et les personnes applaudissant après les chansons. Et je n'avais jamais vécu cela dans un cinéma avant. Et cela est resté en moi car c'était une expérience forte* »).

Bill Condon, le réalisateur, raconte quant à lui « *I was blown by it. It was delicat, it was so moving. It was daring, it was dark. It was not just for kids. [...] Of course you take a breath and you think, because there is this basic question, why remake something that's*

¹ « "La Belle et la Bête" : rencontre avec l'équipe du film » In Allociné (URL : http://www.allocine.fr/video/player_gen_cmedia=19569282&cfilm=228322.html)

perfect? »¹ (J'en étais époustouflé. C'était délicat, c'était émouvant. C'était osé, c'était sombre. Ce n'était pas seulement pour les enfants. [...] Bien sûr, on prend une seconde et on pense, parce qu'il y a cette question tout à fait normal, pourquoi refaire quelque chose de parfait ?)



Figure 57 - Interview de Josh Gad (Le Fou) et Luke Evans (Gaston) qui se rappellent la première fois qu'ils ont vu le film de 1991

Bruno Girveau explique en préface à propos du *Livre de la jungle* de 1967 que le film est pour lui et Pierre Lambert le « souvenir indélébile du premier film jamais vu dans une salle de cinéma, à une époque où la cassette vidéo et le DVD n'avaient pas encore banalisé la magie des salles obscures et où, enfant, l'on allait au cinéma une fois par an, presque immuablement pour un film Disney. Toute notre passion du dessin-animé venait de ce moment fondateur, des mêmes émotions vécues avec *Mowgli*, *Baloo* et *Bagheera*. On peut se demander alors si notre jugement sur le film, et donc celui de toute une génération, n'est pas faussé par la nostalgie, le regret de cet émerveillement de petit garçon. »²

Cette notion d'expérience cinématographique forte, au spectacle d'un film d'animation des studios Disney, semble alors presque universelle. L'enfance de nombreuses personnes à travers l'Occident a été marquée par au moins un film d'animation des studios. Et lorsque le film et sa mémoire sont associés à l'enfance, il y reste à jamais :

¹ « "La Belle et la Bête" : rencontre avec l'équipe du film » In Allociné (URL : http://www.allocine.fr/video/player_gen_cmedia=19569282&cfilm=228322.html)

² LAMBERT Pierre, *Le Livre de la Jungle*, Paris, Editions de la Martinière, 2009, p. 11

« les souvenirs d'enfance ont contribué à forger notre personnalité et ils sont immuables »¹ explique Jean-Yves et Marc Tadié.

Le souvenir du film visionné au cours de l'enfance est alors fortement lié à l'*affect* et reste « *vivace, profond, immuable* »². Le film d'animation devient alors intouchable, directement lié à l'enfance du spectateur et à ses affects.

Refaire une nouvelle version d'un film d'animation revient à ébranler la mémoire fondatrice de l'individu.

C'est pourquoi un sentiment de « trahison », de « choc », voire de « blasphème » peut envahir un spectateur bercé par les films d'animation Disney à l'annonce d'une nouvelle version potentiellement infidèle à des souvenirs d'enfance :

« La mémoire est la fonction de notre cerveau qui constitue le lien entre ce que nous percevons du monde extérieur et ce que nous créons, ce que nous avons été et ce que nous sommes, elle est indissociable de la pensée et de la personnalité »³ Jean-Yves et Marc Tadié

Cependant, ne serait-ce que par curiosité ou nostalgie, le spectateur ne peut s'empêcher de visionner le remake. Le fait que le remake soit en prises de vues réelles peut offrir de nouvelles expériences cinématographiques : « *les Studios ont sûrement décidé de refaire leurs classiques en mieux* ». Ainsi, Alfred Hitchcock avait refait *The man who knew too much* (1934) en 1956 afin d'améliorer sa mise en scène.



¹ TADIÉ Jean-Yves et Marc, *Le sens de la mémoire*, Mayenne, Gallimard, 1999, p. 301

² Ibid p. 304

³ TADIÉ Jean-Yves et Marc, *Le sens de la mémoire*, Mayenne, Gallimard, 1999, p. 68

Cependant, Alfred Hitchcock n'avait pas refait *The Man who knew too much* dans une perspective commerciale contrairement aux studios Disney. L'objectif des Studios rentre bien, comme nous l'avons dit, dans une logique commerciale. Et c'est cette dimension-là qui peut apparaître comme blasphématoire aux yeux du spectateur imprégné de ses souvenirs d'enfance.

b) Imaginaire

En s'attaquant donc à ces films d'animation, les Studios Disney perturbent le spectateur qui en gardait un souvenir presque sacré, et le fait de transposer l'animation en prises de vues réelles avec beaucoup d'effets numériques tend à supprimer l'impact de l'imaginaire et de la dimension mythique liés aux films originaux.

En effet, les images en prises de vues réelles créent une perte de l'imaginaire, que la confrontation au réel tend à détruire.

Tout d'abord, l'animation a cette particularité d'être « *non-analogique. Ceci constitue la transgression de la réalité qui est une des caractéristiques du cinéma d'animation* » explique Georges Sifianos¹. Un film d'animation n'est pas la réalité mais « *se présente, dans le cinéma, comme une " création de réalité " tandis que le cinéma en prises de vues réelles, se présente comme une " reproduction de la réalité "* »². Tout ce qui est création relève donc plus de l'imaginaire et de l'intentionnalité du réalisateur. Le film d'animation, créé de toute pièce, aurait donc en lui l'imaginaire du réalisateur et son intention créatrice.

Le cinéma d'animation se rapprocherait donc grandement de la philosophie hégélienne. En effet, Hegel définissait l'œuvre d'art comme « *manifestation sensible de l'idée* »³. Dans le cinéma d'animation, l'idée serait l'imagination et l'imaginaire. L'image animée

¹ SIFIANOS Georges, *Esthétique du cinéma d'animation*, Paris, Editions du Cerf et Corlet, 2012, p. 41

² Ibid. p. 43

³ HEGEL G. W. F., *Esthétique*, trad. S. Jankélévitch, Aubier, Paris, 1944 ; Cours d'esthétique, trad. J.-P. Lefebvre et V. von Schenck, ibid., 1995 cité par WYBRANDS Francis, « ESTHÉTIQUE, livre de Georg Wilhelm Friedrich Hegel ». In Universalis éducation [en ligne]. Encyclopædia Universalis, consulté le 2 septembre 2017. Disponible sur <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/esthetique-georg-wilhelm-friedrich-hegel/>

aurait donc intrinsèquement l'intentionnalité créatrice, l'esprit et l'imagination du réalisateur (et de toute son équipe de réalisation).

Cette philosophie et cette idée de l'art du cinéma d'animation a aussi été reprise par Norman McLaren qui écrivait :

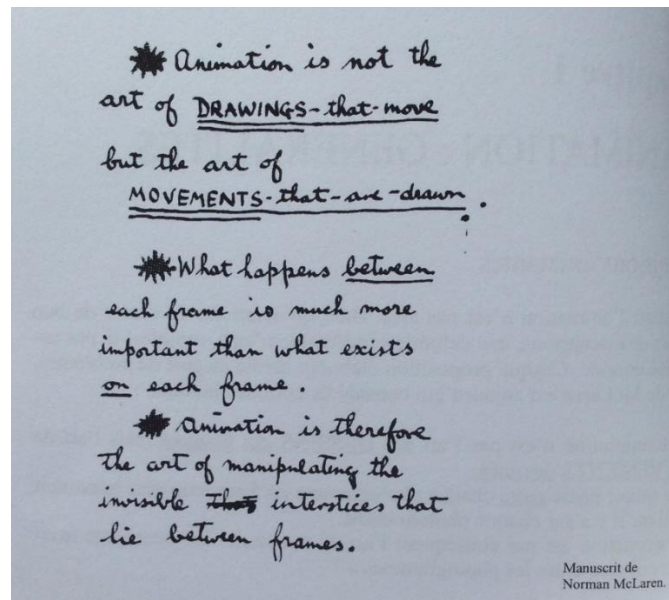


Figure 58 - manuscrit de Norman McLaren, à propos du Cinéma d'animation

« L'animation n'est pas l'art des dessins-qui-bougent mais l'art des mouvements-qui-sont-dessinés. Ce qui se passe entre chaque image est bien plus important que ce qui existe sur chaque image. L'animation est donc l'art de la manipulation des invisibles interstices qui résident entre les images. »

McLaren explique ici que l'acte créateur entre et pour chaque image est plus important que l'image elle-même. L'âme et par conséquent l'imaginaire de l'animateur, du réalisateur et de l'équipe technique se fondent dans l'image animée.

Cet imaginaire participe ainsi à créer un univers animé (en dessins-animés ou non) qui est perçu comme tel par le spectateur : un univers animé imaginé. L'univers peut ainsi être imaginé à l'infini par tout un chacun car il n'est pas réel. L'imagination se transmet, du créateur aux spectateurs. C'est pourquoi certains univers animés se ressemblent et semblent liés, comme les films d'un même studio ou d'un même réalisateur peuvent s'associer entre eux.

Ainsi, la fin d'un film d'animation ne marque pas forcément la fin de son univers imaginaire car celui-ci est extensible dans l'esprit de tout spectateur. L'imaginaire appelle l'imaginaire.

Même si le même phénomène se produit pour un film en prises de vues réelles, son univers est moins extensible car l'image n'offre qu'une « reproduction de la réalité »¹ pour reprendre les termes de Georges Sifianos. Les limites de la réalité s'imposent donc dans l'univers des films en prises de vues réelles, tandis que l'univers d'un film d'animation se borne aux limites de l'imagination.

C'est pourquoi refaire un film d'animation en film en prises de vues réelles impose une perte de l'imaginaire et de l'esprit créatif liés au film d'animation. En effet, l'imaginaire fait désormais place au réel, à la réalité et au monde vivant. Les images créées sont désormais incarnées et perdent de leur richesse interprétative.

Cependant, l'animation est davantage remplacée par des images de synthèse dans les remakes afin d'incorporer des éléments irréels, comme un dragon ou une théière qui parle. Le pouvoir du cinéma d'animation étant d'animer des choses irréelles, la transposition en prises de vues réelles ne peut que poser problème pour les filmer. Ainsi, la solution est de fabriquer un « effet spécial ». Pendant longtemps, les effets spéciaux étaient majoritairement mécaniques, donc fabriqués, comme les monstres de Ray Harryhausen.

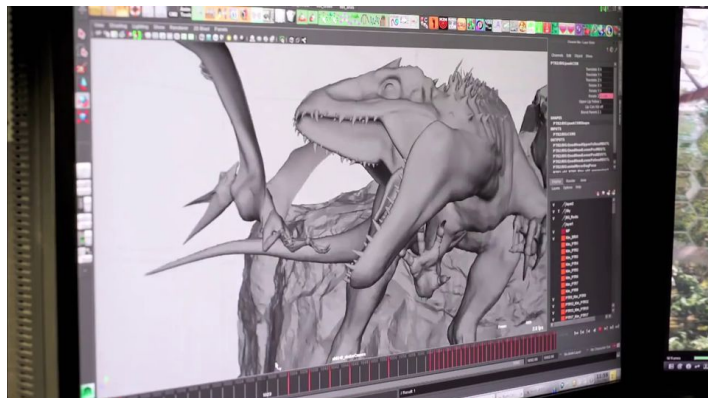
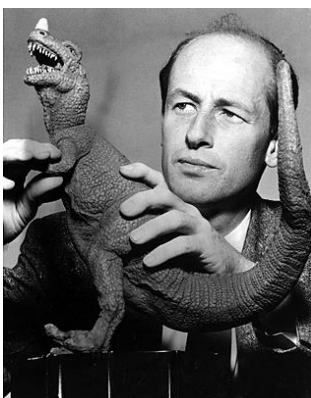


Figure 59 - Ray Harryhausen et un de ses monstres fabriqués pour le cinéma / un dinosaure crée sur ordinateur pour le film Jurassic World (2015, Colin Trevorrow)

¹ SIFIANOS Georges, *Esthétique du cinéma d'animation*, Paris, Editions du Cerf et Corlet, 2012, p. 43

Mais depuis l'arrivée des ordinateurs et la généralisation des images de synthèse, les effets spéciaux numériques ont principalement remplacé les effets spéciaux mécaniques. De nombreux films sont désormais tournés avec des acteurs devant un fond vert, afin de créer l'image cinématographique en post-production. Même les décors peints des studios de tournage sont remplacés par des fonds verts, et ces derniers seront remplacés par des images composites – généralement plusieurs photos – et créations graphiques fusionnées.

Les progrès numériques ont donc permis la création et l'insertion d'éléments irréels dans les films en prises de vues réelles. La « motion capture » et la « performance capture » font aussi partie de ces nouvelles techniques numériques et sont beaucoup utilisées dans *Le Livre de la Jungle* (2016) et *La Belle et la Bête* (2017). La première technique permet de capter les mouvements d'un corps et la seconde, les mouvements parfois minimes du visage d'un acteur et de les incorporer dans un personnage numérique tel que La Bête. « *La performance capture apparaît alors comme le fruit du mariage contre nature entre deux régimes de représentation dont le rapprochement tiendrait de l'interdit figural.* »¹ écrit Jean-Baptiste Massuet. Les « deux régimes de représentation » sont le cinéma d'animation et le cinéma en prises de vues réelles : la technique combine effectivement ces deux « régimes » puisque le visage d'un acteur est capté (prises de vues réelles) puis animé à l'ordinateur.



Figure 60 -Beauty and the Beast (2017) - performance capture de Dan Stevens pour le rôle de la Bête

Les effets numériques (images de synthèse, performance capture et autres) remplacent donc les dessins-animés, stop-motion, et autres techniques d'animation. Ceci rend les

¹ MASSUET Jean-Baptiste « L'impact de la performance capture sur les théories du cinéma d'animation » in BEGIN Richard (dir.), *Ecranosphère* n°1 : « Ecran : théories et innovations », hiver 2014, p. 5

effets numériques « ingrats » et indignes d’avoir remplacé les personnages animés et les films d’animation qui semblaient parfaits dans les souvenirs d’enfance de chacun. Le numérique rendrait alors les personnages « difformes » et irréel. En effet, *The Jungle Book* voit certains de ces personnages s’élargir à l’excès comme ci-après.

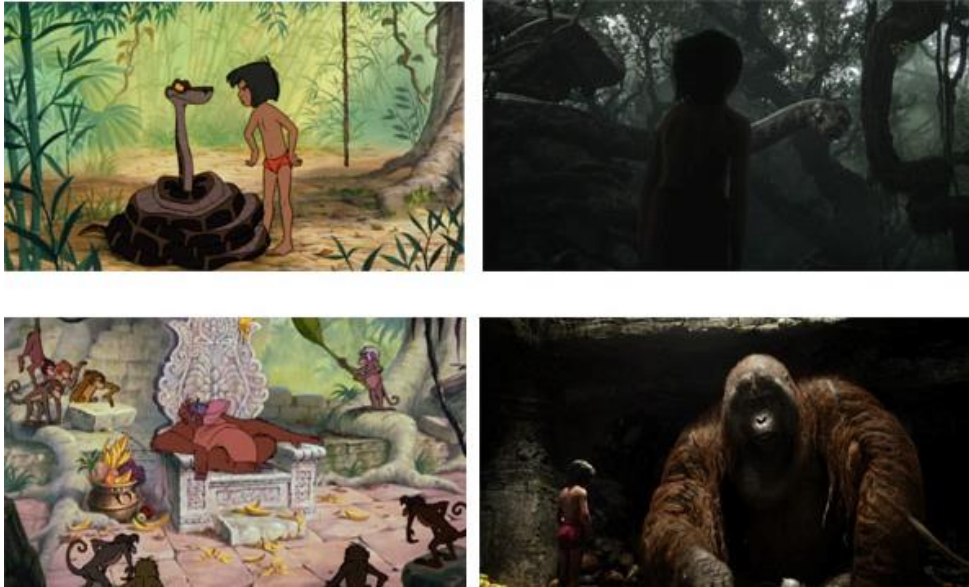


Figure 61 - *The Jungle Book* (2017) - Kaa et King Louie sont devenus gigantesques, spectaculaires et invraisemblable

Les personnages numériques perdent alors leur charme et leur magie, car demeurent irréels et *faux*.

Une sorte de désacralisation de l’image animée s’effectue alors puisqu’elle est désormais incarnée ou remplacée par des images de synthèse. Tout l’imaginaire lié à l’univers dessiné ou lié aux souvenirs du film, est converti et standardisé en film à gros budget hollywoodien. C’est pourquoi certains spectateurs peuvent éprouver un rejet de ces remakes et les qualifier de « blasphème ». Ces films d’animation relevant de l’objet sacré pour certains esprits, on peut donc dire que les remakes sont des blasphèmes à leurs yeux.

De plus, il semble clair qu’une perte de l’imaginaire et d’inspiration s’installent chez les studios Disney (mais aussi à Hollywood en général). Il est vrai que refaire « son propre film » relève d’un manque total d’originalité et d’inspiration. Y-a-t-il un réel essoufflement de l’imaginaire hollywoodien ? Au nombre de remakes, blockbusters,

sequels, prequels, etc. (pour garder le vocabulaire hollywoodien) réalisés chaque année, cette question devient de plus en plus légitime.

En conclusion, en produisant à nouveau leurs propres classiques d'animation, les studios Disney montrent-ils l'essoufflement de leur inspiration et de leur capacité d'innovation ? Cet essoufflement semble par ailleurs toucher tout Hollywood qui utilise le même procédé : *Dragonball Evolution* (2009, James Wong), *Ghost in the Shell* (2017, Rupert Sanders) et *Death Note* (2017, Adam Wingard, pour Netflix) sont trois films tirés de classiques du cinéma et des mangas japonais qui ont été très mal accueilli par la critique et le public. En cause, la transposition de ces classiques en films standards hollywoodiens (et blockbuster pour *Ghost in the Shell*) jugés sans « saveurs ».

Il semblerait donc que cette obsession du « remaking » ait atteint tout Hollywood, obsédé par l'idée de perdre de l'argent : la rentabilité de l'œuvre prime sur la créativité et la prise de risques. « Utiliser le filon » d'une valeur sûre devient la règle hollywoodienne.

Les Studios comptent sur un public diversifié (petits et grands) pour aller au cinéma voir des remakes « spectaculaires » de leurs propres films d'animation considérés comme des classiques. Ceux-ci feront l'unanimité, faisant venir parents nostalgiques et enfants. Il est d'ailleurs à noter que les Studios Disney ont réduit leur production de films d'animation ces dernières années : en 2005, les studios sortaient 3 films d'animation au cinéma, *Winnie l'Ourson et l'Éléphant* (Frank Nissen), *Vaillant – Pigeon de combat !* (Gary Chapman) et *Chicken Little* (Mark Dindal) ; cette année, aucun film d'animation des Studios Disney n'est encore sorti au cinéma et seuls le remake de *La Belle et la Bête* et le cinquième volet de *Pirates of the Caribbean : Dead Men Tell No Tales* (réalisé par Joachim Rønning et Espen Sandberg) sont sortis en salles. Les Studios compteraient-ils désormais sur les productions de leurs filiales comme Pixar ou Marvel et sur les autres bénéfices des filiales non-cinématographiques (parcs, hôtels, musique, produits dérivés, etc.) ? Ce qui est certain, c'est que les studios Disney eux-mêmes semblent manquer d'inspiration tout comme certains producteurs d'Hollywood. L'originalité créatrice n'est

définitivement pas l'objectif de ces classiques d'animation en film en prises de vues réelles.

Enfin, il est légitime de se demander si l'on peut parler de remake transposé dans une autre forme que de l'animation.

En effet, les images de synthèse numériques composent la plus grande partie de ces films, et notamment *Le livre de la jungle*, *Maléfique* et *La Belle et la Bête*. Ces films sont-ils vraiment des films tournés en prises de vues réelles alors que celles-ci ne composent qu'une légère partie du film ? L'image serait en effet plus une image composite : des éléments numériques et réels cohabitent.

Les techniques de performance capture et de motion capture, utilisés dans ces films, semblent s'inscrire dans le principe-même de l'animation. Les mouvements d'un acteur sont transposés dans un personnage numérique animé grâce aux mouvements effectués par l'acteur.

« Il est alors évident que la performance capture nous invite à repenser la division cinéma/cinéma d'animation sous l'angle d'une remise en question profonde de ce que représente techniquement le cinéma hybride. Gageons que, dans cette optique, le syncrétisme animation/prises de vues réelles pourrait constituer un outil d'interrogation des fondements historiques et théoriques de l'image animée, dont la mise en crise est également celle du cinéma tel que nous le connaissons, à l'aune d'une future hypothétique nouvelle institutionnalisation numérique. »

Jean-Baptiste Massuet¹

On peut donc affirmer que ces remakes s'inscrivent donc dans une hybridation. En effet, comment ne pas penser à une forme d'animation en voyant *Le Livre de la Jungle* (2016) où le seul élément filmé est l'acteur jouant Mowgli ?

En progressant vers « une illusion de la réalité de plus en plus complète »², ce film en particulier pourrait s'inscrire dans le cinéma d'animation. Les autres remakes analysés ont une part de prises de vues réelles plus importante que les images de synthèse, c'est

¹ MASSUET Jean-Baptiste « L'impact de la performance capture sur les théories du cinéma d'animation » in BEGIN Richard (dir.), *Ecranosphère* n°1 : « Ecran : théories et innovations », hiver 2014, p. 13

² TELOTTE, J. P., *The Mouse Machine: Disney and Technology*, Chicago, University of Illinois Press, 2008, cité par MASSUET Jean-Baptiste « L'impact de la performance capture sur les théories du cinéma d'animation » in BEGIN Richard (dir.), *Ecranosphère* n°1 : « Ecran : théories et innovations », hiver 2014, p. 10

pourquoi ils ne sont pas vraiment des films hybrides d'animation/prises de vues réelles. Cependant, *The Jungle Book* (2016) pourrait ouvrir la porte, à l'instar du « remake » d'*Alice in Wonderland* de Tim Burton à ces univers aux techniques hybrides dans lesquels l'imaginaire (numérique) s'impose dans la réalité, laissant peu de place au propre imaginaire de spectateur. La part d'enfance et la poésie présentes dans les films originaux sont définitivement absentes de leur remake. Le grand spectacle s'est imposé dans une époque en pleine mutation idéologique et numérique.

Filmographie

Corpus principal :

- ***The Jungle Book* (1967)**

Titre français : *Le Livre de la jungle*

Réalisation : Wolfgang Reitherman

Scénario : Larry Clemmons, Ralph Wright, Vance Gerry et Ken Anderson d'après les romans de Rudyard Kipling

Montage : Tom Acosta et Norman Carlisle

Conception graphique :

- Cadrage (Layout) : Don Griffith, Basil Davidovich, Tom Codrick, Sylvia Roemer et Dale Barnhart
- Décors : Al Dempster, assisté de Bill Layne, Ralph Hulett, Art Riley, Thelma Witmer et Frank Armitage

Animation :

- Supervision : Milt Kahl, Ollie Johnston, Frank Thomas et John Lounsbery
- Animation des personnages : Hal King, Eric Cleworth, Eric Larson, Fred Hellmich, Walt Stanchfield, John Ewing et Dick Lucas
- Effets spéciaux : Dan MacManus

Son : Robert O. Cook (supervision)

Musique :

- Compositeur : George Bruns
- Orchestrations : Walter Sheets
- Montage sonore : Evelyn Kennedy
- Chansons : Terry Gilkyson (*The Bare Necessities*), Richard M. Sherman et Robert B. Sherman (*I Wanna Be Like You*, *Trust in me*, *My Own Home*, *That's What Friends Are For*, *Colonel Hathi's March*)

Directeur de production : Don Duckwall

Production : Walt Disney Pictures

Distribution : Buena Vista Pictures

Budget: env. 20 millions de USD

Format : Couleurs par Technicolor - Ratio 1,37:1 Son Mono (RCA Sound System) -

Nouveau ratio 1,85:1 et son Dolby Stéréo 4 pistes pour sa ressortie en 1993 avec la même distribution française. Lucie Dolène fut remplacée par Claire Guyot en 1997 (problèmes de droits).

Durée : 78 minutes

Dates de sortie :

- États-Unis : 18 octobre 1967
- France : 11 décembre 1968

Résumé (Wikipédia) :

Un jour, la panthère noire Bagheera trouve un bébé abandonné dans un panier au fond de la jungle indienne. Bagheera s'empresse d'apporter le bébé à une louve qui vient d'avoir des petits et qui accepte de l'élever. Pendant dix ans, le « petit d'homme » baptisé Mowgli grandit paisiblement parmi ses frères louveteaux. Mais une nuit, la meute de loups apprend le retour dans la jungle du tigre mangeur d'hommes Shere Khan. Pour protéger Mowgli, le conseil de la meute décide de le renvoyer au village humain le plus proche, Bagheera acceptant de l'escorter. La panthère et l'enfant quittent les loups le soir même, mais l'enfant refuse de partir de la jungle. Le chemin restant à parcourir étant long, ils s'endorment dans un arbre pour le reste de la nuit. Durant leur sommeil, un python affamé, nommé Kaa surgit, hypnotise Mowgli et l'enserme dans ses anneaux. Le serpent tente de dévorer l'enfant mais Bagheera intervient et le sauve.

Le lendemain, les deux amis sont réveillés par un troupeau d'éléphants mené par le colonel Hathi. Mowgli s'insère dans la patrouille des éléphants à la suite de Winifred, la femme de Hathi, et de Junior, leur fils. Bagheera retrouve le petit d'homme et ils en viennent aux mots, au point qu'ils partent chacun de leur côté.

Mowgli rencontre alors un ours bon vivant, Baloo, qui promet de prendre soin de Mowgli et de ne pas l'emmener dans un village humain, ce qui réjouit l'enfant. Baloo est cependant trompé par une bande de singes rusés qui kidnappent Mowgli. Il est emmené auprès de leur chef, un orang-outan appelé le Roi Louie. Ce dernier, tout en dansant et chantant, propose un marché à l'enfant : si ce dernier consent à lui apprendre le secret du feu détenu par les hommes, il promet à Mowgli de le laisser rester dans la jungle. Mais comme le petit d'homme a été élevé par des loups et non des humains, il ne connaît pas ce secret. Bagheera et Baloo se mêlent à la danse pour sauver Mowgli et s'ensuit un chaos qui s'achève avec la destruction du palais des singes.

La nuit venue, Bagheera explique à Baloo que la jungle ne sera jamais sûre pour Mowgli tant que Shere Khan sera présent. Au matin, Baloo tente à contrecœur de convaincre l'enfant que le village des hommes est le meilleur endroit pour lui, mais Mowgli l'accuse d'avoir rompu sa promesse et s'enfuit en courant. Baloo part à la recherche du petit d'homme tandis que la panthère se met en quête du colonel Hathi et de sa patrouille d'éléphants pour les aider dans leur recherche. Mais Shere Khan, qui a entendu la conversation entre Bagheera et Hathi, est décidé à chercher et tuer Mowgli. Entre-temps, l'enfant rencontre à nouveau le python Kaa qui l'hypnotise de nouveau, mais est interrompu par Shere Khan. Mowgli en profite pour nouer la queue du serpent et pour s'enfuir.

Une tempête approche tandis que Mowgli rencontre un groupe de vautours malicieux qui s'efforcent de lier amitié avec l'enfant, arguant qu'ils sont tous des bannis et que tout le monde doit avoir des amis. Shere Khan surgit, disperse les vautours et fait face à Mowgli. Baloo arrive alors, tente d'éloigner le tigre de l'enfant mais est blessé dans l'affrontement. Un éclair frappe un arbre proche qui s'enflamme. Les vautours essaient de distraire Shere Khan pendant que Mowgli ramasse une branche enflammée et l'attache à la queue du tigre. Terrifié par le feu, Shere Khan panique et s'enfuit.

Mowgli tente en vain de réveiller Baloo. Bagheera arrivé sur les lieux, craint le pire et prononce une épitaphe émouvante au moment même où l'ours revient à lui à la grande joie du petit d'homme.

Les trois amis finissent par arriver aux abords du village des hommes. L'attention de Mowgli se porte sur une jeune fille du village venue prendre de l'eau dans la rivière. Elle aperçoit Mowgli et fait tomber sa jarre par accident. Il la ramasse, la rapporte à la jeune fille et suit cette dernière dans le village. Bagheera et Baloo se félicitent que l'enfant ait choisi de rester en sécurité avec les hommes. Ils décident de repartir dans la jungle, contents que Mowgli soit heureux parmi les siens.

• ***The Jungle Book* (2016)**

Titre français : *Le Livre de la jungle*

Réalisation : Jon Favreau

Scénario : Justin Marks, d'après le recueil éponyme de Rudyard Kipling

Décors : Amanda Moss Serino

Costumes : Laura Jean Shannon

Photographie : Bill Pope

Musique : John Debney

Montage : Mark Livolsi

Format : Couleur Laboratoire : Technicolor - Ratio : 1,85:1 - Stéréo 7.1

Production : Brigham Taylor

Société de production : Walt Disney Pictures

Société de distribution initiale : Walt Disney Pictures (États-Unis, France et Belgique)

Budget : 175 000 000 \$

Pays d'origine : États-Unis

Langue : anglais

Genre : Aventure

Durée : 106 minutes (1h46min)

Dates de sorties :

- France : 13 avril 2016
- États-Unis : 15 avril 2016

Résumé (Wikipédia) :

Mowgli, un jeune garçon orphelin vit dans la jungle au sein d'une meute de loups. Il apprend encore à se comporter comme eux, avec l'aide de la panthère noire Bagheera, qui l'a jadis trouvé et confié aux canidés dirigés par Akela. Le petit homme adopté par la louve Raksha grandit avec ses louveteaux. Alors que la jungle et ses occupants subissent une forte sécheresse qui les force à une trêve pour s'abreuver, le terrible tigre Shere Khan fait un retour remarqué et découvre la présence de Mowgli parmi les animaux. Akela s'oppose à Shere Khan, et protège Mowgli. Toute la meute se tenant fidèlement aux côtés d'Akela et de Mowgli, le tigre, respectueux de la « loi de la jungle » interdisant de s'attaquer à quiconque près de la source durant la « trêve de l'eau », menace simplement de mort le petit d'homme, ainsi que tous ceux qui le défendront ; Shere

Khan vouant une haine tenace aux hommes après avoir été défiguré par l'un d'eux. Il quitte ensuite les lieux, promettant de revenir chercher son dû une fois la saison sèche terminée.

Les loups se réunissent pour discuter de la situation, mais Mowgli interrompt leur palabre et annonce qu'il quitte la jungle, conscient du danger mortel que représente Shere Khan pour la meute. Après des adieux à Raksha, Mowgli et Bagheera s'en vont, avec pour objectif de ramener le jeune garçon au village des hommes. Shere Khan les attaque en chemin, blesse Bagheera et poursuit Mowgli, qui parvient à lui échapper en se mêlant à un troupeau de buffles. Lorsqu'il se réveille sur le dos d'une des bêtes, la pluie battante provoque une inondation qui engendre l'éboulement de la falaise escarpée. Mowgli chute dans le fleuve, et parvient à s'agripper à un tronc d'arbre flottant. Une fois sur la terre ferme, Mowgli ne tarde pas à rencontrer un python femelle nommé Kaa. Cette dernière hypnotise Mowgli en lui contant une histoire de la « fleur rouge », qui se révèle être le feu. Elle lui raconte ainsi dans une vision comment son père est mort en le défendant contre Shere Khan, qu'il a défiguré avec une torche. Kaa s'apprête à dévorer Mowgli enserré dans ses anneaux, mais l'ours Baloo intervient in extremis et le sauve. Le garçon retrouve ses esprits dans la caverne de l'ours, qui demande à Mowgli de l'aider en retour, en récupérant des ruches d'abeilles gorgées de miel, qui sont accrochées en haut d'une falaise. Mowgli accepte et fabrique, à l'aide de lianes et de branches, des outils permettant d'atteindre toutes les ruches et de les décrocher.

De son côté, Shere Khan, se rend chez les loups et demande où se trouve Mowgli. Lorsque Akela répond que Mowgli a quitté le clan de son propre chef pour rejoindre le village des hommes, Shere Khan laisse exploser sa rage et tue Akela, annonçant que la terreur désormais régnera tant que Mowgli ne lui sera pas livré (il est d'ailleurs persuadé que le petit d'homme reviendra de lui-même en apprenant la mort d'Akela).

Bagheera retrouve Mowgli qui s'amuse en compagnie de son nouvel ami Baloo, et lui reproche de s'attarder dans la jungle au lieu de retourner chez les humains. Pendant la nuit, Mowgli entend les cris d'éléphants et vient en aide à leur petit, tombé dans une crevasse. Baloo et Bagheera assistent à la scène et l'ours accepte finalement de laisser partir Mowgli lorsqu'il apprend que Shere Khan lui en veut. Mowgli se sent abandonné et se réfugie dans un arbre, d'où il est enlevé par des singes.

Les singes conduisent Mowgli à leur repaire, un ancien temple abandonné en haut d'une falaise. Leur Roi Louie, un gigantopithèque, lui apprend la mort d'Akela et lui offre sa protection en échange du secret du feu. Baloo et Bagheera viennent à la rescousse et provoquent une poursuite à travers les ruines, qui culmine dans un effondrement du temple.

Furieux que Baloo et Bagheera ne lui aient rien dit des agissements de Shere Khan, Mowgli leur échappe de nouveau, vole une torche au village des hommes et retourne vers la meute pour affronter Shere Khan. N'ayant aucune expérience du feu, il sème des braises en chemin et provoque un incendie.

Lorsque Shere Khan lui montre le désastre et suggère à Mowgli qu'il est devenu une plus grande menace que lui pour la jungle, le petit d'homme, dépité, jette sa torche dans la rivière et se retrouve sans défense. Ses amis et les loups font corps avec lui et tentent de s'interposer, mais aucun n'est de taille à lutter. Mowgli fuit vers la jungle en feu et prépare un piège pour Shere Khan, qu'il attire dans un arbre mort. Le tigre se retrouve sur une branche pourrie et tombe dans le brasier. Mowgli dirige ensuite les éléphants et leur fait détourner la rivière pour éteindre l'incendie. La jungle retrouve enfin la paix et Mowgli reste parmi les loups, maintenant dirigés par Raksha, aux côtés de Bagheera et Baloo.

* *
*

Corpus secondaire (les originaux sont en gras)

- ***Fantasia* (1940) James ALGAR (séquence « L'Apprenti sorcier »)**
- ***Cinderella* (1950) Wilfred JACKSON, Hamilton LUSKE, Clyde GERONIMI**
- ***Alice in Wonderland* (1951) Wilfred JACKSON, Hamilton LUSKE, Clyde GERONIMI**
- ***Sleeping Beauty* (1959) Clyde GERONIMI**
- ***101 Dalmatians* (1961) Wolfgang REITHERMAN**
- ***George of the jungle* (1967) Jay WARD (série)**
- ***Inspector Gadget* (1983) Bruno BIANCHI, Andy HEYWARD, Jean CHALOPIN (série)**
- ***Beauty and the beast* (1991) Gary TROUSDALE et Kirk WISE**
- *The Jungle Book* (1994) Stephen SOMMERS
- ***Ghost in the Shell* (1995) Mamoru OSHII**
- *101 Dalmatians* (1996) Stephen HEREK
- *George of the Jungle* (1997) Sam WEISMAN
- *The Jungle Book: Mowgli's story* (1998) Nick MARCK
- *Inspector Gadget* (1999) David KELLOGG
- ***Doctor Strange: The Sorcerer Supreme* (2007) Frank PAUR, Patrick ARCHIBALD, Richard SEBAST et Jay OLIVA**
- *Alice in Wonderland* (2010) Tim BURTON
- *The sorcerer's apprentice* (2010) Jon TURTELTAUB
- *Once upon a time* (2011) r Edward KITSIS et Adam HOROWITZ (série)
- *Maleficent* (2014) Robert STROMBERG
- *Cinderella* (2015) Kenneth BRANAGH
- *Doctor Strange* (2016) Scott DERRICKSON
- *Beauty and the beast* (2017) Bill CONDON
- *Ghost in the Shell* (2017) Rupert SANDERS

Bibliographie

A propos du remake :

- SERCEAU Michel *Le remake et l'adaptation* Paris, CinémAction n°53, Télérama et Corlet Edition, 1989
- BOURDON Laurent *Les remakes* Paris, Larousse collection Comprendre, 2012
- VEREVIS Constantine *Film Remakes* Edinburgh, Edinburgh University Press, 2006
- LEVY Denis *Echos et remakes* Paris, Cinéma art nouveau, 2009
- GENETTE Gérard, *Palimpsestes* Paris, Edition du Seuil, 1992
- BAZIN André, « A propos des reprises » In Cahiers du Cinéma n°5 (septembre 1951) pp 52 à 56

A propos du cinéma d'animation :

- BAZIN André, *Qu'est-ce que le cinéma ?* Paris, Les Editions du Cerf, 1985
- BECK Jerry, *Animation Art : from pencil to pixel, the history of cartoon, anime and CGI*, New York, Harper Design International, 2004
- BOLLUT Gersende, *Pourquoi est-ce un chef-d'œuvre ? 50 longs-métrages d'animation expliqués*, Paris, Editions Eyrolles, 2014
- DENIS Sébastien, *Le cinéma d'animation*, Paris, Armand Collin, réédition de 2011
- GÉNIN Bernard, *Le cinéma d'animation*, Paris, Cahiers du Cinéma – Les petits Cahiers, 2005
- MASSUET Jean-Baptiste, *Le dessin animé au pays du film – Quand l'animation graphique rencontre le cinéma en prises de vues réelles* Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2017
- SIFIANOS Georges, *Esthétique du cinéma d'animation*, Paris, Editions du Cerf et Editions Corlet, 2012

A propos des studios Disney :

- FLOWER Joe *Disney : les managers du rêve* Boulogne, Maxima, 1992
- BOHAS Alexandre *Disney, un capitalisme mondial du rêve* Paris, L'Harmattan, 2010
- LANQUAR Robert *L'empire Disney* Paris, Presse Universitaire de France, 1992
- Pas d'auteur, « Michael Eisner, grandeur et décadence du père adoptif de Mickey » In La Tribune [en ligne], publié le 19/10/2008
<http://www.latribune.fr/archives/2005/entreprises/id00ecf0755ba5e4c3c1256fc4005909c6/michael-eisner-grandeur-et-decadence-du-pere-adoptif-de-mickey.html>

Sur le sujet :

- BRODE Douglas *It's the Disney Version! : Popular cinema and literary classics* Lanham, Rowman and Littlefield, 2016
- CANULLO Carla, VERHAGEN Erik, JOBEZ Romain, « POSTMODERNISME ». In Universalis éducation [en ligne]. Encyclopædia Universalis, consulté le 8 octobre 2016. Disponible sur <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/postmodernisme/>
- LAMBERT Pierre *Le livre de la jungle* Paris, La Martinière, 2009
- LAMBERT Pierre *La belle au bois dormant* Orly, Edition de l'Ecole Georges Méliès, 2013
- BESSE Caroline "Une nouvelle mine d'or pour Hollywood : les classiques d'animation en live action" In Télérama [en ligne], publié le 07/11/2016 (<http://www.telerama.fr/cinema/une-nouvelle-mine-d-or-pour-hollywood-les-classiques-d-animation-en-live-action,149641.php>)
- LESZKIEWICZ Anna "Why is Disney producing so many live-action remakes of its popular animated movies?" In NewStatesman [en ligne], publié le 30/05/2016 (<http://www.newstatesman.com/culture/film/2016/05/why-disney-producing-so-many-live-action-remakes-its-most-popular-animated>)
- MASSUET Jean-Baptiste « L'impact de la performance capture sur les théories du cinéma d'animation » in BEGIN Richard (dir.), *Ecranosphère n°1 : « Ecran : théories et innovations »*, hiver 2014
http://ecranosphere.ca/articles/2014/pdf/J.B.Massuet_n1.pdf
- TADIÉ Jean-Yves et Marc, *Le sens de la mémoire*, Mayenne, Gallimard, 1999

A propos des contes :

- BRICOUT Bernadette, « CONTE ». In Universalis éducation [en ligne]. Encyclopædia Universalis, consulté le 12 août 2017. Disponible sur <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/conte/>
- GRIMM *Contes* Paris, Gallimard, Folio, 1989
- PERRAULT Charles *Contes de la mère l'oye* Paris, Gallimard Édition Spéciale, 1999
- KIPLING Rudyard *Le livre de la jungle* Mayenne, Gallimard, Folio, 1991
- KIPLING Rudyard *Le second livre de la jungle* Evreux, Gallimard/1000 Soleils, 1991
- SMITH Dodie *Les cent un dalmatiens* Paris, Gallimard Jeunesse, Folio Junior, 1998
- CARROLL Lewis *Alice au pays des merveilles - De l'autre côté du miroir* Paris, Gallimard, Folio Classique, 2011
- LEPRINCE DE BEAUMONT Jeanne-Marie « La Belle et la Bête » dans *Contes moraux pour l'instruction de la jeunesse* Barba 1806, pp 1 à 32
(https://fr.m.wikisource.org/wiki/La_Belle_et_la_B%C3%AAtte)
- STRABON, *Géographie (livre XVII, chapitre 1)*, traduit du grec par Amédée Tardieu, Paris, Hachette, 1867 <http://remacle.org/bloodwolf/erudits/strabon/livre171.htm>

Remerciements

Mes parents et ma famille (plus particulièrement ma mère) pour leur motivation et soutien

Tous mes professeurs depuis ma Licence à Paris I Panthéon Sorbonne jusqu'à ce jour pour leur enseignement et leurs connaissances

Pr. Vincent AMIEL pour son aide indispensable

La météo du mois d'août pour avoir rendu l'écriture de ce mémoire plus supportable

Céline STASKIEWICZ, William LE PERSONNIC, Mémie AZZOUZI pour leur aide, patience et soutien

Nora RAÏ, Rachida ID YASSINE, Laura ROYON et Hannah DEVILLEZ pour leur soutien chaleureux

Zoltan MAYER pour son aide précieuse

Table des matières

Sommaire	p. 1
Introduction	p. 3
I. Quelle différence entre image <i>animée</i> et image <i>réelle</i> ?	p. 10
1) L'image	p. 10
a) Style	p. 11
b) Intentionnalité	p. 14
2) Le mouvement	p. 18
a) Magie	p. 19
b) Mise en scène	p. 22
3) Réalité	p. 27
a) Analogie	p. 27
b) Numérique	p. 31
II. La fin du manichéisme et du conte	p. 36
1) Le manichéisme	p. 37
a) Les antagonistes	p. 37
b) Les protagonistes	p. 42
2) Le conte	p. 45
a) Du conte au film d'animation	p. 47
b) Du film d'animation au film en prises de vues réelles	p. 50

3) La « complexification »	p. 52
a) Densification	p. 52
b) Psychologie	p. 58
III. La perte de l'imaginaire	p. 63
1) Justifications	p. 64
a) Le bagage historique des personnages	p. 66
b) Explication	p. 69
2) Adaptation, de l'image animée à l'image réelle	p. 72
a) Modernisation	p. 73
b) Actions !	p. 77
3) Sacrilège	p. 80
a) Souvenirs	p. 80
b) Imaginaire	p. 83
Conclusion	p. 88
Filmographie	p. 91
Bibliographie	p. 96
Remerciements	p. 98