#

# À propos des personnages

## SHREK

À l’origine, les films *Shrek* s’inspiraient des histoires pour enfants de William Steig à propos d’un ogre effrayant qui aurait trouvé le véritable amour en se portant au secours une princesse magnifiquement laide. Grâce à la magie de DreamWorks, cet ogre vert grincheux s’est toutefois transformé en un antihéros dont les allures effroyables cachent un coeur tendre. La réalisatrice Vicky Jensen explique : « L’histoire porte d’abord sur l’acceptation de soi et sur le fait que les choses ne sont pas toujours ce qu’elles semblent être. Nous avons assurément révolutionné le concept de beauté, ce qui, je pense, est un sujet fort. » (*The Art of DreamWorks Animation*, p. 55)

Dans l’exposition, les visiteurs pourront suivre l’évolution progressive de l’apparence du personnage. Ils pourront ainsi constater que les dessins originaux étaient plus proches du personnage issu du livre illustré de William Steig, mais que celui-ci s’est progressivement développé pour devenir le personnage attachant que nous reconnaissons tous. Malgré tout, Shrek n’a rien perdu de sa laideur, et c’était le rôle de l’équipe d’animation de mettre en valeur sa véritable nature en ayant recours à des expressions faciales complexes que les nouvelles techniques d’animation numérique ont rendues possibles.

La vulnérabilité et le manque d’estime de soi sont indissociables de la personnalité de Shrek et de la réaction du public à son endroit. Ces traits de caractère donnent d’ailleurs lieu à un malentendu lorsque l’ogre surprend une conversation entre l’Âne et Fiona et qu’il pense, à tort, que cette dernière est rebutée par sa laideur.

Le réalisateur Aron Warner explique : « Il s’est passé quelque chose à ce moment-là qui a permis de transmettre la vulnérabilité du personnage. Tout le monde a pu s’identifier à lui et éprouver une compassion immédiate envers lui. » (*Shrek : From the Swamp to the Screen*, p. 21)

Dans *Shrek 2*, le personnage continue d’être hanté par le manque d’estime en soi et le sentiment d’insécurité, et boit une potion magique pour se transformer en un séduisant héros. En transformant l’ogre, les dessinateurs se sont attachés à conserver ses traits d’origine, mais en les transposant dans sa nouvelle apparence séduisante. Le dessinateur Tom Hester a relevé ce défi en utilisant les « traits adoucis de son ogre, comme son nez carré et le mauvais alignement de ses dents, puis en lui donnant le corps d’un jouer de football, c’est-à-dire grand, for et développé, mais présentant un léger enbonpoint (Shrek : From the Swamp to the Screen p.85)

## KUNG FU PANDA

Inspiré de l’art traditionnel du kung-fu et se déroulant dans la Chine ancienne, *Kung Fu Panda* relate les aventures de Po, un panda qui aime le kung-fu plus que toute autre chose au monde. L’acteur Jack Black a prêté sa voix à ce héros atypique, qu’il décrit comme « un rêveur inoffensif et rondouillard à la recherche de son destin. » (*The Art of Kung Fu Panda*, p. 6)

Choisi par le grand Maître Oogway devant les Cinq Cyclones (personnages inspirés des arts martiaux du singe, du serpent, de la grue, du tigre et de la mante religieuse associés au kung-fu), Po doit se prouver à lui-même qu’il est le véritable Guerrier Dragon. Pour y arriver, il doit utiliser ses qualités particulières en tant que panda – sa taille, sa morphologie et sa faim insatiable – pour vaincre le terrifiant léopard des neiges, Tai Lung. Le dessinateur Nicolas Marlet a reproduit les formes naturelles de l’animal. Comme l’affirme le décorateur Raymond Zibach : « Nicolas dessine en observant le véritable animal, puis ne conserve que ce qui fonctionnera pour le film. » (*Academy of Art Character and Creature Design Notes*)

La forme douce et ronde du panda a influencé l’ensemble de la conception du personnage de Po, pour qui « la rondeur et la douceur sont des points positifs. » Ce grand corps lourd contraste avec l’élégance des décors et ouvre la voie à des effets visuels pleins d’humour. La forme du corps est aussi utilisée pour créer des effets très drôles dans la relation entre Po et son père, M. Ping, une oie.

Étant donné la décision de respecter le plus possible la morphologie naturelle des animaux associés aux personnages, les costumes ont représenté un défi particulier. Les robes et les costumes traditionnels chinois, qui faisaient partie du concept d’origine, ont dû être simplifiés pour ne pas interférer avec les mouvements naturels des animaux auxquels les personnages correspondaient. La conception des personnages a aussi permis de donner à chacun d’eux un style de combat bien personnel et distinctif.

## MADAGASCAR

*Madagascar* raconte l’histoire de quatre amis – Alex, Melman, Gloria et Marty – qui ont été amenés à voyager loin de leur maison, le zoo de Central Park, et qui se sont retrouvés sur l’île de Madagascar.

Les personnages de *Madagascar* ont été conçus pour ressembler à ceux de dessins animés et sont inspirés des livres d’images pour enfants des années 1950 et des bandes dessinées bouffonnes de l’âge d’or de l’animation aux États-Unis. L’allure simple des personnages a défini la conception du monde dans lequel ils habitent, présentant des traits légèrement inclinés et des lignes droites s’opposant à des courbes.

Tout en ajoutant au jeu de comédie des personnages, la conception simple des personnages a aussi donné aux animateurs la liberté d’utiliser la technique classique « écraser-étirer » (qui consiste à étirer les personnages, pour leur donner des formes extrêmes, puis à les ramener à leur forme originale afin de produire un mouvement et un impact exagérés). Comme le souligne la productrice, Mireille Soria, « La conception s’inspire certainement beaucoup plus de la bande dessinée que tout ce que nous avons fait auparavant. Nous avons appliqué ce style aux personnages et à l’ensemble de la conception du film. » (*The Art of DreamWorks Animation*, p. 102)

Chacun des quatre principaux est basé sur une forme géométrique simple : Alex est un triangle inversé; Marty, est un cylindre; Melman, est un bâton maigre et élancé; et Gloria est un cercle. Ces formes ainsi que les éléments d’identité conceptuelle contribuent également à communiquer les traits de personnalité propres à chaque personnage. La posture et la crinière d’Alex traduisent sa grande confiance; la grande bouche expressive et les yeux de Marty illustrent sa personnalité positive; le corps maigre et les longs traits du visage de Melman soulignent sa personnalité phobique; tandis que l’élégance rondouillarde de Gloria reflète sa force et sa stabilité. Les pièces présentées dans l’exposition montrent l’évolution de ces quatre personnages clés et comprennent des portraits en couleur à la gouache, des croquis au crayon détaillant des postures et des mouvements, ainsi que de grands masques à l’effigie des personnages.

***SPIRIT, L’ÉTALON DES PLAINES***

Nous replongeant dans le Far West américain du XIXe siècle, *Spirit* explore le choc entre les contrées sauvages du continent et les forces de la colonisation. Refusant de se faire apprivoiser ou de se considérer comme vaincu, l’étalon Spirit est un mélange de force, de tendresse et de détermination.

La réalisatrice Lorna Cook affirme qu’« il y a quelque chose de formidable à propos du personnage de Spirit, qui parvient à endurer tant d’épreuves sans perdre de sa force et de son courage. » (*The Art of DreamWorks Animation*, p. 60)

L’histoire de Spirit est racontée avec des voix hors champ et une narration à la première personne, ce qui peut paraître particulier puisque la perspective adoptée est celle d’un animal. Bien que la voix de l’acteur Matt Damon décrive à l’occasion les réflexions de Spirit, c’est le processus d’animation qui permet surtout de communiquer sa personnalité. L’équipe d’animation souhaitait mettre l’emphase sur l’état naturel de ces magnifiques animaux sauvages. Cela a été rendu possible en utilisant de véritables chevaux comme référence pour concevoir et créer les personnages. Le défi pour les animateurs a été de créer des personnages avec lesquels le public pouvait s’identifier, mais aussi de représenter la dignité et la beauté des véritables animaux sauvages. Spirit commence son histoire en disant aux spectateurs qu’il leur appartient de décider « si l’Ouest a été conquis ou perdu. »

Même si DreamWorks Animation est réputé pour son approche novatrice dans l’animation 3D, *Spirit* est un mélange d’animation 2D, réalisée à la main, et d’animation numérique 3D. Le dirigeant de DreamWorks à cette époque, Jeffrey Katzenberg, a qualifié cette approche d’« animation tranumérique ».

Lorsqu’ils verront l’exposition, les visiteurs seront en mesure de suivre l’évolution du personnage de Spirit, allant de croquis préliminaires précis et délicats jusqu’aux dessins d’animateurs, aux peintures à l’huile et aux maquettes des personnages.