

Zeitschrift: Films : revue suisse de cinéma
Herausgeber: Mediafilm
Band: - (2002)
Heft: 3

Rubrik: Cinéma d'animation en suisse : les petits mains dans la montagne

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 04.05.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Cinéma d'animation en Suisse

Les petits nains dans la montagne

Alors que le cinéma d'animation européen bouge (beaucoup) et s'industrialise, la Suisse reste apparemment à l'écart, malgré sa richesse en créateurs et artisans doués. A l'image de Georges Schwizgebel, qui vient de remporter le Prix du cinéma suisse avec «La jeune fille et les nuages», chaque auteur travaille seul (ou presque) à réaliser de petits chefs-d'œuvre qui sont parfois diffusés en salles en avant-programme de longs métrages.

Jonas Raeber Cinéaste d'animation



Membre actif du Groupement suisse du film d'animation, le Lucernois Jonas Raeber est sans conteste l'un des cinéastes d'animation les plus appréciés en Suisse. «Credo», son excellent court métrage, a été projeté en avant-programme de «Harry, un ami qui vous veut du bien».

Propos recueillis par Frédéric Maire

Pourquoi ne fait-on pas de longs métrages en Suisse?

Le cinéma d'animation demande beaucoup de temps, donc il coûte cher. Pour tourner un court métrage comme «Credo», il nous a fallu plusieurs milliers d'heures, d'octobre 1999 à juillet 2000, avec une équipe de 20 personnes, jour et nuit. C'est pour cela que l'animation en Suisse est normalement limitée aux courts métrages. J'avais une idée de long métrage, il y a quelques années... Mais je n'ai même pas réussi à trouver de quoi financer l'écriture du

scénario. Pour un long métrage, il faut s'associer avec d'autres partenaires européens. Mais qui voudrait s'associer avec la Suisse? Il faudrait apporter beaucoup d'argent, ce qui veut dire aussi beaucoup de travail, et comme on ne fait que des courts métrages, on n'arrive pas à assurer une continuité qui garantisse une qualité professionnelle et qui permette de répondre à une demande extérieure. Le serpent se mord la queue et on reste éternellement confiné dans le petit coin des «films d'écoles», «premières œuvres», «films de jeunes»...

Quelles perspectives y a-t-il pour un cinéaste comme vous? Partir à l'étranger?

J'aime voyager et je ne suis pas opposé à cette idée, mais en gardant toujours une base en Suisse. Travailler à l'étranger, oui, mais faire aussi venir des étrangers en Suisse. Que ce soit une sorte d'échange. J'aime beaucoup dessiner, mais je ne peux imaginer faire des dessins uniquement pour d'autres gens. C'est pour cela que je pense désormais produire les films d'autres cinéastes. Comme ça, je pourrais toujours rester au courant de ce qui se passe, créer une petite structure permanente avec quelques employés, collaborer avec d'autres, leur permettre de venir travailler chez moi. J'aimerais pouvoir partager ce que je sais et que j'aime faire. ■

Bruno Edera Télévision suisse romande



Responsable du cinéma d'animation «pour audience générale et adulte» à la TSR, Bruno Edera a contribué de façon marquante au développement du cinéma d'animation en Suisse romande.

Propos recueillis par Frédéric Maire

Pourquoi a-t-on l'impression que, contrairement à l'Europe, le cinéma d'animation ne se développe guère en Suisse?

Ceux qui font de l'animation en Suisse sont des artistes dans le sens le plus parfait du terme, vu qu'ils vont jusqu'à assumer les frais de leurs propres productions. A un moment donné, il aurait fallu que ces individualistes de talent se mettent ensemble; pas seulement pour discuter et pour boire un verre aux Journées de Soleure... Il manque peut-être une structure, plus professionnelle et «industrielle» que celle du Groupement suisse du film d'animation (GSFA). Mais cette structure, les cinéastes n'en veulent pas. C'est comme ►



«Credo» de Jonas Raeber

Les ficelles du Métier

un peintre face à son tableau. Il ne veut pas faire partie d'un club de peintres, il peint pour lui-même!

Des longs métrages d'animation sont produits un peu partout en Europe, mais rien ne se fait en Suisse...

Il faut remonter à l'immédiat après-guerre, quand le graphisme suisse était l'un des plus connus au monde. Beaucoup de ces artistes se sont très naturellement intéressés à l'animation, car cela correspondait à un enchaînement logique de leur travail. Ils ont permis la création de nombreux studios en Suisse. Leurs films, principalement publicitaires, ont occupé les écrans dans les années 50 et 60. Le Suisse Julius Pinschewer était l'un des plus grands artistes de l'animation mondiale. En Romandie, Dixi fabriquait des projecteurs de cinéma, Paillard et Bolex des caméras et des projecteurs. A cette époque, il y avait tout ce qu'il faut en Suisse. Mais ça s'est dégonflé comme une baudruche au moment où il a fallu parler finances, usines, structures d'entreprise, rythmes de production. C'est la catastrophe des années 70. Central-Film à Zurich a fermé, les Studios de Genève étaient déjà au bord de la faillite... Tout a foutu le camp, sans que l'on sache vraiment pourquoi. Et les artistes, évidemment, en ont souffert. On a tout laissé tomber.

Mais «on», qui est-ce?

Une «race» de gens qui n'ont rien à faire du produit qu'ils ont dans les mains et qui ne s'intéressent qu'à l'argent que ça rapporte. C'est encore ce genre de discours que l'on a entendu aux Chambres fédérales récemment... Et qu'on va encore continuer à entendre.

Un long métrage d'animation tourné en Suisse, c'est une utopie?

A ma connaissance, aucun long métrage d'animation n'a jamais été tourné en Suisse. Je connais cinq projets qui ont tous foiré. Un «Guillaume Tell», le «Supersaxo» d'Etienne Delessert, «Le chat botté» de Rindlisbacher et deux autres projets dans les années 20. «Globi», coréalité par le Suisse Robi Engler, est tourné en Allemagne. Il s'est fait je ne sais combien d'heures d'animation sur «notre» Heidi nationale... Mais toujours au Japon! ■

Les cinéastes Samuel et Frédéric Guillaume sont en train d'achever un très court métrage d'animation en volume d'un genre particulier, puisqu'il s'agit d'un film publicitaire destiné à promouvoir le club de cinéma pour enfants La Lanterne magique. Tournage, mode d'emploi.

Propos recueillis par Vincent Michel

D'abord un scénario

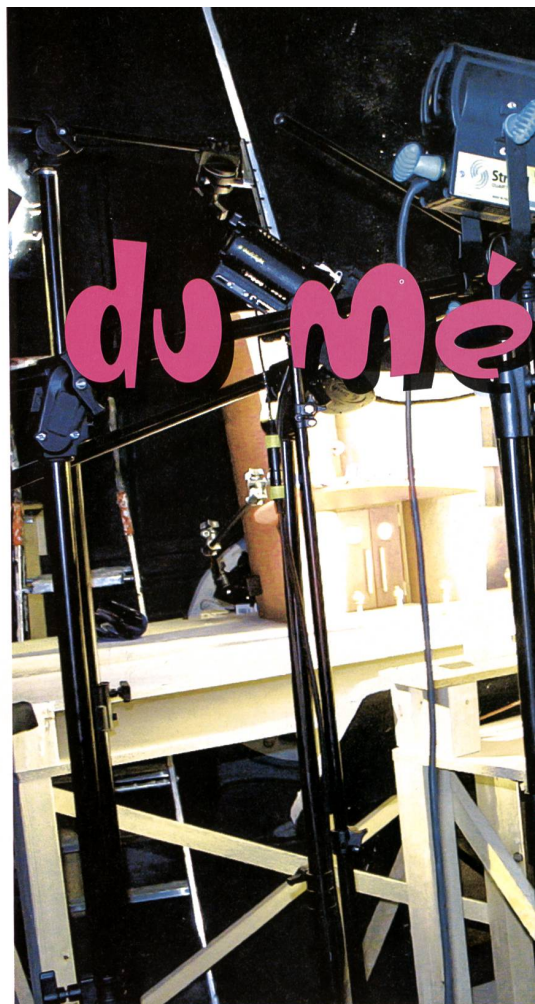
«Comme pour n'importe quel film, tout commence par le scénario. Mais très vite, souvent de façon simultanée, on le complète avec des dessins préparatoires qui donnent une première idée des personnages et des décors. Dans le cas présent, le scénario a été conçu avec les responsables de La Lanterne magique et les dessins préparatoires ont été faits par Noyau, son graphiste et dessinateur. C'était une première pour nous car, normalement, nous faisons tout nous-mêmes.»

Ensuite un story-board

«Après avoir conçu le scénario, on peut passer à l'étape essentielle du story-board qui indique le découpage des séquences et le déplacement des personnages. Nous le dessinons en nous basant sur les dessins préparatoires. Le story-board est très important, car il va complètement déterminer la manière dont on fabrique les décors et les personnages du film.

La fabrication des décors et des personnages

«Nous concevons les décors et les personnages à partir des dessins préparatoires et,



sur tout, en fonction des indications du story-board. Selon la façon dont le personnage est censé bouger, il devra être créé dans telle ou telle position de départ, en telle ou telle matière: latex (si les mouvements doivent être très souples), plastiline, résine, etc. Il faut donc toujours penser la matière, la grandeur et la structure des personnages en fonction de l'animation. Les décors, c'est beaucoup plus simple: tout ce qui n'est pas animé est réalisé en dur, avec des matières comme le bois ou le métal. Dans le cas du film de La Lanterne, nous avons voulu conserver l'esprit déjanté des dessins de Noyau, ce qui nous a peut-être obligés à «oser» beaucoup plus! Cette phase a pris pas mal de temps. Pour quelques dizaines de secondes de film, nous avons dû créer six décors différents et des dizaines de personnages... Une véritable superproduction en miniature!

Le story-board...



... et les dessins préparatoires de Noyau

