

Fiche technique

USA - 2001 - 1h30 -
Couleur

Réalisation :
Andrew Adamson
Vicky Jenson

Scénario :
Ted Elliott
Terry Rossio
Joe Stillman d'après le
libre de **William Steig**

Montage :
Sim Evan-Jones

Musique :
Harry Gregson-Williams
John Powell

Voix de :
Alain Chabat
(Shrek)
Med Hondo
(l'âne)
Barbara Tissier
(Fiona)
Philippe Catoire
(Farquaad)



Résumé

L'ogre Shrek, monstre vert, cynique et malicieux, vit en ermite au cœur des marais. Lorsque des créatures féeriques, bannies par le méchant Lord Farquaad, envahissent son Eden glauque, Shrek est bien obligé de leur trouver un asile pour préserver sa solitude. Il conclut un accord avec Farquaad, promettant à ce dernier d'arracher sa fiancée, la gente Princesse Fiona, des griffes d'un abominable dragon. Mais la belle cache un secret encore plus terrifiant qui va entraîner Shrek et son ami l'âne dans une palpitante aventure...

Critique

Ce qu'il ne faut pas faire: rater les premières minutes de **Shrek**. Ce sont les plus dégoulinantes, les plus drôles et les plus gonflées. La toilette du gros ogre vert, qui se veut aussi répugnant que possible, laissera sans voix les jeunes à qui l'on veut inculquer quelques notions d'hygiène. Le verdâtre Shrek (nom tiré du yiddish qui signifie «peur») doit donc effrayer ceux qui s'aventurent sur sa propriété nauséabonde. Il a d'ailleurs planté des pancartes «Attention ogre!» pour éloigner les passants. Mais voilà qu'il est envahi par une foule de personnages de dessins animés - Pinocchio, Blanche-Neige et les autres -, chassés par un méchant seigneur impérialiste.

Message. Comme souvent chez Steven Spielberg et ses associés du studio

DreamWorks, Jeffrey Katzenberg et David Geffen, les films d'animation ne sont pas que des machines à effets spéciaux pour attardés, ils veulent faire passer un message. Le peuple y est opprimé par un tyran, il va se révolter et gagner sa liberté : **Fievel** (la persécution des juifs souris par les chats cosaques), **FourmiZ** (les fourmis esclaves dans les mines), **Chicken Run** (de pauvres poules enfermées dans des camps) et maintenant **Shrek**, qui va devoir sortir de sa misanthropie pour sauver les créatures des dessins animés maltraitées pas le despote.

Shrek est moche, sale, pétomane, mais éminemment sympathique avec ses gros yeux globuleux. La révolution digitale lui donne des muscles, de la peau, un visage d'humain. En VO, Mike Meyers (Austin Powers) assure la voix du héros, Alain Chabat s'y collant pour le doublage en français. L'autre vedette du film, l'âne complètement jeté qui s'accroche aux basques de l'ogre, est «interprété» par Eddie Murphy, dont c'est l'un des meilleurs rôles, forçant sur l'accent black et les blagues (sur les traces de Robin Williams dans **Alladin**). La performance est d'autant plus notable que les acteurs (en anglais) ont joué dans le vide, avant que les images aient été tournées.

Disney dépassé. (...) A Hollywood, tout le monde a décrypté le règlement de comptes par monstre interposé : Jeffrey Katzenberg, autrefois viré de Disney par le roi Michael Eisner, profite de l'occasion pour se moquer des Blanche-Neige et autres nains. Chargé maintenant de la branche animation chez DreamWorks, Katzenberg, qui avait produit le **Roi Lion** pour Disney, tient sa revanche. Il tourne en dérision l'univers de Disneyland (pour rire, dit-il) et coiffe Mickey sur le poteau : **Shrek**, en écrasant **Atlantis** (la dernière production des studios Disney), réalise le troisième meilleur chiffre au box-office de l'histoire des films d'animation (derrière le **Roi Lion** et **Toy Story 2**, avec déjà 227 millions de dollars aux Etats-Unis et une déclinaison infinie en

jouets et jeux). Il a aussi été sélectionné en compétition officielle au très chic Festival de Cannes et est en course pour les Oscars.

Réalisé par Andrew Adamson et Vicky Jensen, tandem spécialisé dans les effets spéciaux dont c'est le premier film, **Shrek** se veut aussi un film «intellectuel» pour adultes, avec dialogues brillants, clin d'œil multiples, blagues à tiroirs, portés par une bande-son de vieux succès rock des sixties. Il ne manquait que l'inévitable happy end des contes de fées, où l'on doit toujours être beau, se marier et avoir beaucoup d'enfants. Le vilain ogre amoureux va-t-il, par magie, se transformer en prince charmant, afin d'épouser la princesse (la sexy Cameron Diaz en image et en voix) ? Absolument pas. Ce sera même la belle et la bête, mais à l'envers.

Annette Levy-Willard
(Los Angeles, correspondance)
Libération 4 Juillet 2001

(...) Qu'est-ce qui est gros, moche, vulgaire et qui a la peau toute verte ? C'est Shrek, un ogre solitaire mal embouché, qui vit dans une maison entourée de marais pestilentiels en veillant jalousement sur sa tranquillité. (...)

Après **FourmiZ**, qui misait à fond sur la parodie (le héros avait le look et la voix de Woody Allen), les studios DreamWorks font subir un traitement de choc aux clichés du conte pour enfants. Et les surprises ne vont pas manquer : le dragon est une dragonne (amoureuse !), le prince charmant souffre d'un gros handicap, la princesse aussi... (mais chut !) et Shrek se révèle plus sensible qu'il n'y paraissait. Quant à l'âne qui suit l'ogre comme son ombre, c'est une vraie trouvaille. Il commente l'action, volubile, intarissable, parfois épuisant, toujours irrésistible - c'est Eddie Murphy qui lui prête sa «tchatche» en VO.

Tout au long de leur grande vadrouille, le scénario multiplie anachronismes et

apartés grinçants. L'entrée des héros dans le château de Farquaad est l'occasion d'une parodie vacharde du plus célèbre parc d'attractions du monde (coup de patte du producteur, Jeffrey Katzenberg, en souvenir de son passage aux studios Disney ?). Menacée par des brigands, la princesse joue du kung-fu et se fige dans les airs façon **Matrix**. Désopilant aussi le marivaudage bourru dans lequel se lance Shrek à coups de grenouilles gonflées comme des ballons. Après toute cette irrévérence, on s'aperçoit au finish que Shrek est aussi une fable sur la fameuse «beauté cachée des laids». Mais le message est passé discrètement, entre les éclats de rire. Le plus grand compliment qu'on puisse faire au film, c'est qu'on oublie complètement qu'il a été réalisé en images de synthèse. La technique a disparu derrière l'incroyable vitalité et la «présence» des personnages, pourtant entièrement fabriqués par ordinateur !

Bernard Génin
Télérama 4 Juillet 2001

Les pages d'un livre de conte de fées écrit en lettres gothiques se tournent sous nos yeux. Celui-ci s'ouvre par la formule rituelle "Il était une fois", puis continue par l'évocation d'une princesse à délivrer d'un méchant dragon. On se croirait chez Disney, lorsque ces studios appliquent scrupuleusement les règles élémentaires du conte de fées, de *Blanche-Neige et les sept nains* à *La Belle au bois dormant*. Mais, dans **Shrek**, tout se détraque. La belle page du conte de fées se déchire. Elle est empoignée par Shrek, un ogre vert qui s'en sert indécemment pour se nettoyer les fesses, assis sur ses latrines. Nous ne sommes plus chez Disney, mais chez son concurrent le plus virulent, DreamWorks, qui produit ici un conte de fées en miroir, dont les principes sont piétinés au profit du second degré et de l'ironie.

L'idée de **Shrek** est celle d'un immense bazar de l'imaginaire où cohabiteraient dans une immense réserve les créatures imaginées par Perrault et Grimm. Elle se rapproche de trois autres productions d'animation dues à Spielberg, **Le Prince d'Egypte**, **FourmiZ** et **Chicken Run**, qui racontaient aussi la lutte d'une minorité menacée d'extinction. (...)

Pour regagner la tranquillité et la jouissance exclusive de sa fosse à purin, Shrek accepte la mission que lui confie Lord Farquaad de retrouver, accompagné d'un âne bavard et névrosé, une princesse retenue prisonnière par un dragon. Une fois revenue au bercail, la jeune fille devra épouser Lord Farquaad, qui enfin deviendra roi. Pour faire bonne mesure avec sa grammaire pervertie du conte de fées, **Shrek** montre une princesse qui rote et pratique le karaté, un âne qui s'exprime dans le phrasé du ghetto (un détail particulièrement sensible dans la version originale du film, où l'animal est doublé par Eddie Murphy), un lord sadique de la taille d'un nain, un dragon nymphomane amateur d'ânes.

Réalisé en images de synthèse, avec des résultats étonnants qui tiennent autant aux progrès fulgurants obtenus par l'animation par ordinateur depuis la sortie de **Toy Story**, en 1996, qu'au talent des deux metteurs en scène, Andrew Adamson et Victoria Jenson, Shrek trouve une forme d'expression parfaitement adaptée à son sujet.

Le conte de fées, devenu propriété quasi exclusive du cinéma d'animation, trouve un nouveau souffle grâce à l'animation par ordinateur, dont le principe - fabriquer un univers réaliste à partir d'une image artificielle car entièrement élaborée sur un ordinateur - lui convient idéalement. **Shrek** crée ainsi une nouvelle forme de naturalisme pour le merveilleux. Comme tout conte de fées, même perverti, **Shrek** possède son propre enfer. Le mal dans la production DreamWorks ne prend pas la forme d'un dragon ou d'un méchant sorcier mais s'incarne dans le royaume même de Lord

Farquaad, sorte d'immense Disneyland dont on retrouve d'ailleurs l'architecture et où vous êtes pris en photo à l'entrée et devez rire et applaudir au bon vouloir du maître des lieux.

Auréolé d'un succès triomphal (et mérité) aux Etats-Unis, **Shrek** délimite un nouveau territoire de l'animation, au sens figuré par ses prouesses techniques, et au sens propre par cette manière de se délimiter un nouvel espace, sorte de réserve offerte aux personnages de contes de fées qui bénéficierait d'une cure de jouvence. Un territoire dont la part maudite serait désormais le royaume magique de Disney.

Samuel Blumenfeld

Le Monde interactif - 4 juillet 2001

A sa manière south-parkienne light, **Shrek**, titre et nom du héros qui est un mixte de shriek (cri perçant) et de schreck, effroi en allemand, - comme dans Max Shreck (acteur de **Nosferatu**) -, est en partie une entreprise de démolition des adaptations classiques de contes par Walt Disney. Normal, ce dessin animé en 3D est produit par le principal concurrent du géant du dessin animé : DreamWorks. Mais si l'on passe à la moulinette des bribes de **Blanche-Neige** ou de **La Belle au Bois dormant**, on ne peut pas parler de satire en règle. Tout au plus tourne-t-on en dérision Disneyland quand les héros arrivent au château du méchant Lord Farquaad, après avoir passé des guichets et des tourniquets de parc d'attraction, découvrent un univers aseptisé, factice et sans vie. Non, ce qui caractérise surtout **Shrek**, c'est son côté trash, son inversion des valeurs traditionnelles, où se condensent les apports de la contre-culture des années 60 et la mode gothique des années 80 prolongée par l'heroic fantasy, les jeux de rôles et un folklore néo-sataniste (Cf. **Blair Witch**, **Harry Potter**). Certes, ça n'est pas tout à fait nouveau : de **Buffy contre les vam-**

pires aux films d'Harmony Korine, en passant par les photos de Nan Goldin, on connaît la chanson. Mais ici, le principe est adapté aux tout petits, c'est à dire édulcoré, et transposé sur un plan légèrement anal : Shrek se lave les dents avec un immonde résidu de ver, sort de ses oreilles de la cire dont il fait une bougie. Cet ogre vert, gros et repoussant mais gentil, n'est rien d'autre qu'une version au goût du jour et amusante de Quasimodo ou de la Bête de Cocteau. Seulement, si la laideur était autrefois vécue comme une fatalité (Cf. **Notre Dame de Paris**) ou une malédiction initiatique et transitoire (Cf. **La Belle et la Bête**), elle devient ici un atout. Car ce qui plaît n'est plus la perfection plastique ni la pureté, mais le spectaculaire - Gainsbourg l'avait compris avant tout le monde.(...)

Vincent Ostria

Les Inrockuptibles - 04 juillet 2001

Guillaume Arestos, illustrateur, directeur artistique de **Shrek**

Il savait dessiner des fourmis. Tellement bien que Spielberg l'a embauché sur **FourmiZ**. Puis lui a offert de diriger un autre film en images de synthèse. Preuve qu'à Hollywood, les animateurs français ont la cote.

Avant d'être directeur artistique de **Shrek**, la nouvelle machine de guerre animée que lance Dreamworks contre Disney, Guillaume Arestos a été, dès l'enfance, un obsédé du dessin. Né à Paris il y a un peu plus de trente ans, il ne se souvient pas d'une journée où il n'aurait pas dessiné. Il commence pourtant par l'art dramatique : sa mère l'inscrit à un cours de théâtre («pour soigner ma timidité») et il débute sur les planches au Lucernaire Forum, à 14 ans. Un agent le remarque et il passe au cinéma (un petit rôle dans **Beau-père**, de Bertrand Blier).

Ensuite, il renoue avec sa vieille passion et entre aux Beaux-Arts puis dans une école de design industriel, mais sans abandonner la comédie. Après un rôle lucratif (dans une série télé, **L'Homme à tout faire**), il s'offre deux années de retraite dans la Somme, où il passe son temps à peindre. Mais les vivres viennent à manquer. Il rentre à Paris, se lance dans l'illustration de livres pour enfants.

Jusque-là, aucun contact avec le cinéma d'animation, si ce n'est une grande curiosité pour l'image de synthèse, qui commence à exploser. La suite, c'est un coup de chance. «Un éditeur m'a fait rencontrer Bernard Werber, auteur d'une série de livres sur les fourmis. Ce fut un vrai coup de foudre d'amitié. On a décidé de travailler ensemble à l'illustration de son Encyclopédie du savoir relatif et absolu, qui est devenue *Le Livre secret des fourmis*. Coup de bol : un de mes copains qui partait pour Los Angeles travailler chez PDI-Dreamworks (département images de synthèse des studios Spielberg et Katzenberg) emporte ce livre avec lui. Spielberg, qui préparait **FourmiZ**, entre un jour dans son bureau et demande : "Vous connaissez quelqu'un qui saurait dessiner des fourmis ?" Mon copain a sorti le livre, et voilà !»

Pendant six mois, Guillaume Aretos envoie de Paris des dessins de toutes sortes - crayon de couleur, gouache, acrylique... - pour illustrer le synopsis qu'il a reçu. «Il fallait créer une civilisation entière : des immeubles de fourmis, leurs bars, leurs chambres, leurs outils... Je nageais en pleine science-fiction et j'étais libre de délirer au maximum.» Essai concluant. On lui propose un contrat de designer pour les décors du film. Il part à son tour pour Los Angeles avec femme et enfant et, pendant plus d'un an, participe à la mise en route de **FourmiZ**. Le film à peine terminé, il se voit offrir le poste de directeur artistique sur **Shrek**.

«La réalisation d'un long métrage en 3D est assez proche de la fabrication d'un

vrai film : tout un monde doit être recréé, mais sur l'écran de l'ordinateur, de façon virtuelle, d'après des plans précis. Une foule d'artistes invente chaque élément visuel, de la petite cuillère à la maison entière, des intérieurs aux feuilles des arbres. Puis plusieurs phases se succèdent : le "modeling" du moindre objet - en coupe, de face, de profil; le "texturing", c'est-à-dire les textures des différents matériaux (bois, tissus, pelages...), le "lay out", ou conception des décors dans l'espace. Le directeur artistique est là pour superviser l'ensemble et en assurer l'unité. Au fur et à mesure qu'avance le film, les discussions devant les rushes, avec les réalisateurs et le big boss, Jeffrey Katzenberg, sont quotidiennes.»

Sur **Shrek**, trente animateurs ont fourni un travail colossal. «Rien à voir avec l'animation sur Cellulo, explique Aretos. Si ce n'est qu'il faut un excellent sens du mouvement. En 3D, l'animateur ne dessine pas. Avec une souris, il déplace des points dans l'espace virtuel de la machine, il suit des courbes de mouvement... C'est un peu comme s'il manipulait le squelette en fil de fer d'une marionnette avec des fils invisibles qui permettent de détailler les mouvements d'une façon incroyablement subtile. Rien que sur la tête de Shrek, on compte cinq cents points de contrôle, qui permettent les expressions les plus variées. C'est énorme !»

Lors du dernier festival d'Annecy, une responsable de la formation chez Dreamworks citait deux écoles françaises - les Gobelins et Supinfocom - comme les meilleures du monde. «C'est vrai, confirme Guillaume Aretos, la french touch est très recherchée. Parmi les deux cent cinquante personnes à avoir travaillé sur **Shrek**, vingt-cinq sont françaises. Et on ne les trouve pas seulement chez les animateurs, mais aussi comme développeurs de programmes informatiques... C'est un Français qui a mis au point le logiciel du feu, un des éléments les plus difficiles à maîtriser en

synthèse. Avant, on incrustait une image de vrai feu. Les flammes crachées par le dragon de **Shrek** sont une première !»

Après le tabac public fait par **Shrek** à Cannes (1), PDI-Dreamworks a le vent en poupe malgré la présence voisine du concurrent Pixar-Disney («Il n'y a pas de rivalité. On fait le même métier et on a tous des amis là-bas»). Le studio va bientôt s'élargir pour produire plus. Un nouveau long métrage (**Spirit**) est en fin de production. **Tusker**, une épopée «à la David Lean» sur un éléphant à travers l'Himalaya, est en préparation. Et la mise en chantier de **Shrek 2** est imminente. «Mais n'oubliez pas qu'on peut réutiliser la moindre image du premier film. L'animation a été conçue avec trop de précision, et pour des environnements précis. Dès qu'on change le décor, il faut tout recommencer...»

Shrek n'étant jamais que le cinquième long métrage en images de synthèse (2), Guillaume Aretos se sent encore à l'«âge des pionniers». Il est certain que «des univers inimaginables sont à notre portée». Car chaque film témoigne d'une nouvelle avancée technique. «Un seul exemple : quand sortira le DVD, amusez-vous à faire des arrêts sur image. Vous verrez que la nature de l'herbe change selon les séquences. Les feuilles des arbres réagissent, comme des feuilles réelles, au souffle du vent, à la lumière qui les traverse. On a un logiciel Pépinière qui permet de voir grandir un arbre en quelques secondes ou de faire pousser des forêts entières.» Qui a dit que l'image de synthèse n'était pas poétique ?

Bernard Génin

Télérama - 4 Juillet 2001

Documents disponibles au France

Cahiers du Cinéma n° 558, 559
Positif n° 485/486
Repérages n° 20, 21
La Gazette Utopia n° 214