

Qu'est ce que le cinéma d'animation ?

DEFINITION TECHNIQUE :

Le principe du cinéma d'animation a existé avant le cinéma. Tous les films tournés en pellicule ne sont qu'une succession d'images fixes donnant l'illusion du mouvement.

Cette illusion est créée par notre œil en regardant successivement un ensemble d'images très peu différentes dans leurs contenus. L'œil garde en mémoire l'image précédente sur laquelle il superpose l'image suivante et crée ainsi l'impression de mouvement (on appelle ce phénomène la « persistance rétinienne »).

La particularité du cinéma d'animation repose sur la technique de réalisation qu'est « l'image par image ». Le réalisateur prend une photo d'une image puis modifie légèrement son contenu pour prendre une autre photo de cette nouvelle image et ainsi de suite.

Pour faire une seconde de film, il faut 24 images afin d'assurer la fluidité du mouvement. Toutefois, en cinéma d'animation il n'est pas rare que les réalisateurs ne fassent que 12 images pour une seconde de film.

HISTORIQUE :

Le film d'animation est l'alliance du cinéma et des arts plastiques, le sujet filmé est toujours une création sortie de l'imagination.

Avant l'animation

De tous temps, les hommes ont été fascinés par les images en mouvement projetées.

Il y a 5000 ans, dans une province d'Iran, des gobelets semblaient être utilisés pour produire des animations. En Chine, depuis le VI^e siècle, une forme de théâtre semblable à l'animation est présentée : le théâtre d'ombre. Des marionnettes articulées en peau de bœuf séchée sont utilisées pour projeter l'ombre d'une lanterne sur une toile, représentant ainsi des ombres dessinées.

Au XVIII^e siècle, la projection d'images à l'aide d'une lanterne magique était une distraction populaire. Le Belge Robertson présentait des fantasmagories où, caché derrière un écran, il projetait des images de personnes, de monstres ou d'esprits qui donnaient au public le sentiment d'une apparition surnaturelle.

Les débuts de l'animation

L'histoire de l'animation débute, contrairement à ce que l'on pourrait croire, bien avant le début du cinéma. Au XIX^e siècle, une variété de différents jouets optiques font leur apparition. Une des premières méthodes d'animation est le **folioscope**. Il s'agit d'images (des dessins ou des photographies) rassemblées en un livret qu'on feuillette rapidement d'un doigt en cornant un côté de page. Cette manipulation permet d'animer les images du livret.

A la même époque on trouve également le **thaumatrope** de l'Anglais John Ayrton Paris, le **phénakistiscope** du Belge Joseph Plateau, le **zootrope** de l'Anglais William George Horner et le **praxinoscope** du Français Émile Reynaud qui améliorera son invention pour créer le **théâtre optique** permettant de projeter un dessin animé. Cette première projection a eu lieu le 28 octobre 1892 au musée Grévin, soit 3 ans avant la séance du cinématographe des Frères Lumière. Reynaud peint lui-même les personnages sur la gélatine, et sa femme peint le noir autour des personnages. Le jeu de miroirs du théâtre optique permet déjà d'incruster automatiquement les personnages dans un décor comme le permettra des dizaines d'années plus tard la technique du cellulo.

Avec l'invention du cinéma les techniques d'animations progressent, le celluloïd apparaît, permettant ainsi de décalquer les dessins et de réaliser des économies en ne redessinant pas à chaque fois l'image entière mais seulement une partie (si le décor est fixe, on ne redessine que le mouvement du personnage).

Le premier dessin animé cinématographique est **Fantasmagorie** du français Émile Courtet (dit Émile Cohl), projeté pour la première fois le 17 août 1908 au théâtre du gymnase à Paris. Il amène ensuite ses techniques aux États-Unis. Winsor McCay se lance lui aussi dans la réalisation de dessins animés et présente **Gertie the Dinosaur** en 1914.

En France, on considère Paul Grimault comme le père du dessin animé. Avec des films comme **La Bergère et le ramoneur**, plus connue sous la version nommée **Le Roi et l'Oiseau**, il est remarqué mondialement par la qualité de ses animations.



Le dessin animé est certainement la branche de l'animation qui a connu le plus gros succès populaire, dû notamment à quelques animateurs de renommée mondiale comme Walt Disney ou Tex Avery. Mais de nombreuses autres techniques sont utilisées par des réalisateurs de talent tel l'Allemande Lotte Reiniger qui réalise en 1926 **Les Aventures du Prince Ahmed** en silhouettes de papier découpés.

Ladislav Starevitch, d'origine russe mais réalisant ses films en France, sera un pionnier de l'animation de marionnettes. Dès les années 1910 il crée plusieurs films mettant en scène des insectes, il réalise également de nombreuses adaptations des Fables de La Fontaine. Ses films les plus célèbres sont **Le Roman de Renard** ou **L'Horloge Magique**.

On peut également citer Jiří Trnka, réalisateur Tchèque, considéré comme le « maître de l'animation » dans son pays qui réalisera de magnifiques films tel **Le Prince Bayaya**.

LES DIFFERENTES TECHNIQUES :

Si le dessin animé est la technique d'animation la plus connue du grand public, il existe de nombreuses techniques :

- ✓ **Dessin animé** : Papier, Pellicule, Acétates ou celluloids
- ✓ **Manipulation d'objets 2D** : Sable, Papier découpé, Pâte à modeler (bas-relief), Peinture, Écran d'épingle...
- ✓ **Animation en volume** (objets 3D) : Marionnettes, Pâte à modeler, Figurines, Objets divers (poupées, jouets, fruits et légumes, etc.), Pixilation
- ✓ **Image de synthèse** : Animation 2D numérique, Animation 3D

QUELQUES STUDIOS D'ANIMATION FRANÇAIS :

- ✓ « La Fabrique » dans le Gard, fondé en 1979 par Jean-François Laguionie (réalisateur de **L'Île de Black Mór**)
- ✓ « Folimage » à Valence, fondé en 1984 par Jacques-Rémy Girerd (réalisateur de **La Prophétie des grenouilles**)
- ✓ Le studio « Armateurs » à Angoulême qui a notamment produit **Kirikou et la sorcière** et **Les Triplettes de Belleville**

Pour mieux comprendre le principe de l'animation, vous trouverez 2 jeux optiques simples à réaliser sur la fiche jointe.

