Newsletter
Evènements
Festivals
Archives

Genres du web
Techniques
Tutoriaux
Logiciels
Interviews

L'histoire de l'animation
De nouvelles technologies
Les acteurs de l'animation
Les toons c'est de l'argent

Portails d'animation
Adresses utiles
Infos juridiques

L'histoire de l'animation

Les débuts du cinéma animé

Il n'est pas aisé d'attribuer la paternité du cinéma d'animation à un auteur précis. Toutes les études s'accordent cependant sur un point : l'animation a bien précédé la création du cinéma.

Images en mouvement et jeux d'optiques

On pourrait parler d'une « préhistoire » du cinéma d'animation. Bernard Génin dresse en effet un parallèle entre les fresques préhistoriques, les papyrus et les vases grecs, qui ont pour point commun une représentation dynamique des personnages ; une représentation en « mouvement ».Mais l'histoire de l'animation débute véritablement au XVIIème siècle, avec la création des « lanternes magiques » : images peintes dont la mise en rotation crée un effet de mouvement. Un siècle plus tard naît le procédé des ombres chinoises, puis des jouets qui font appel à la persistance rétinienne (phénomène physiologique qui permet de garder en mémoire une impression visuelle de quelques centaines de millisecondes après la disparition d'un stimulus1). D'autres inventions (le phénakistiscope, en 1832, le praxinoscope en 1892), recréent l'animation d'images dessinées. L'apparition de la photographie en 1824, puis du cinématographe Lumière en 1895 participent au perfectionnement et à l'éclosion de nouvelles techniques. Il est à noter que le Théâtre optique_ « l'ancêtre » du cinéma d'animation est alors détrôné par le cinématographe : « Dès lors, le dessin d'animation n'a plus qu'à suivre les perfectionnements du cinéma ».

L'invention du cinématographe

Les premiers films animés apparaissent au début du XIXème siècle. L'opérateur Segundo De Chomon découvre le principe de la prise de vue images par image, ce qui ouvre la voie aux trucages du cinéma classique, dont la technique du stop-motion. Il réalise *El Hotel Electrico* en 1905, film utilisant des objets animé. Pour le dessin animé, les avis sont partagés. *Humorous phases of Funny* Faces(1906), de l'américain James Stuart, en serait le premier avatar1. Bernard Génin, quand à lui, mentionne *Fantasmagorie* (1908), du caricaturiste Emile Cohl. Le film ne dure pas plus de deux minutes. Emile Cohl travaille seul et a exploré presque toutes les techniques de l'animation (dessin, marionnettes, papiers découpé, etc.…). Auteur de près de 300 courts métrages, c'est un précurseur du cinéma d'animation classique.

Fantasmagorie d'Emile Cohl

Le cinéma d'animation se répand alors dans le monde. Winsor McKay, est une autre figure de proue des débuts de l'animation, en signant des œuvres plus ambitieuses que ses prédécesseurs : *Gertie le dinosaure* (1909) est un film de douze minutes, dans lequel l'animateur, armé d'un fouet, semble commander le personnage animé. Il est également l'auteur d'un film de huit minutes, *Le Naufrage du Lusitania* (1909), qui aura nécessité la réalisation de 10 000 dessins sur deux ans. Rappelons qu'à l'époque, l'animateur travaille en solitaire, et qu'il dispose de moyens de production sommaire. Le passage d'une animation artisanale à un mode de production industriel va s'opérer en Amérique.

L'essor de l'animation industrielle

Le modèle américain

C'est aux Etats-Unis que le film d'animation s'industrialise avec l'émergence de grandes équipes regroupées en studios, et l'apparition de techniques de plus en plus perfectionnées (invention des perforations « standard », usage de cellulos, trucages prises de vues réelles et animées) favorisant le travail à la chaîne. Apparaissent les premiers personnages animés populaires ; Felix le Chat, la pin up Betty Boop, Droopy, Mickey, etc…C'est en effet à cette époque d'effervescence que se constitue l'empire Disney, dans les années 30. Walt Disney, figure controversée de l'animation et homme d'affaire avisé, a créé avec *Steamboat Willie* (1928) le premier film d'animation sonore, avant de produire, dix ans plus tard, le premier long métrage animé, *Blanche Neige et les sept nains* (1937). Ce film n'a pu être produit que grâce à des moyens importants : Disney emploie à cette époque une centaine de dessinateurs et a investit dans la construction de studios, qui deviendront désormais « des usines à contes pour

L'histoire de l'animation

Téléchargez ce dossier au format PDF

Les débuts du cinéma animé

1.1.Images en mouve-ment et jeux d'optique

1.2.L'invention du cinématographe

L'essor de l'animation industrielle

2.1. Le modèle américain

2.2.L'animation dans le monde

2.3.Perspectives actuelles

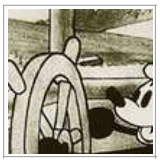
L'avènement du cinéma numérique

3.1.A l'origine, les images de synthèse

3.2. Les premiers long métrages 3D

3.3. La 3D animée sur grand écran

enfants1 ». Dans l'ombre de Disney, les studios rivaux (MGM, Warner, Universal, etc…) parviennent à se faire une place en portant le cartoon hollywoodien à son sommet. C'est l'âge d'or des toons. On retiendra notamment le nom de quelques auteurs ; Tex Avery, Friz Freleng, William Hanna et Joe Barbera.



De gauche à droite : *Steamboat Willie*, des studios Disney, Betty Boop, la pin-up animée, et le loup survolté de Tex Avery

L'animation dans le monde

Cet essor est mondial, malgré l'irruption de la Seconde guerre mondiale. Au Japon, le cinéma d'animation est d'abord destiné à la propagande militaire. Les années 1950 marquent le succès du cinéma d'animation avec la création de la Toei Animation, grand studio qui comptera parmi ses membres des auteurs majeurs comme Ozamu Tezuka et Hayao Miyazaki. Les studios français, malgré des moyens plus modestes, se sont également imposés dans l'animation (1953, *Le Roi et l'Oiseau* et plus récemment, *Kirikou).* La Chine, l'U.R.S.S, le Canada, la Pologne produisent également des films animés.

Perspectives actuelles

On ne peut clore ce bref historique de l'animation sans évoquer les perspectives actuelles. Le monopole de Disney a pris fin. Le géant aura en fait été victime de son succès : quand le *Roi Lion* de Roger Allers et Rob Minkoff sort en 1994, il engrange 766 millions de dollars de recettes en salle, dont 60% à l'étranger1. Ce record a suscité la convoitise d'autres studios et favorisé l'émergence de la concurrence, source de renouveau technique. En 1988, La CEE avait créé un département, «le plan Cartoon », pour contrer le succès des productions nippones ou américaines2. Néanmoins, « sur la période 1995/2005, les films d'animation américains représentent 44% du nombre de sorties contre 21% pour le Japon, 19% pour la France et 11% pour le reste de l'Europe3. » Ces chiffres, tirés de statistiques sur le sol français, démontrent la prédominance américaine sur la production mondiale.

L'avènement du cinéma numérique

A l'origine, les images de synthèses

Le terme désigne ces images générées par ordinateur, constituées de pixels, et malléables à souhait, avec pour seules limites l'imagination humaine et la puissance de l'ordinateur. Issues de l'aérospatiale, l'utilisation de ces images s'étend à divers domaines : la médecine, l'industrie, etc.…Elles ont pour caractéristique de pouvoir restituer avec réalisme la représentation tridimensionnelle d'un objet. Les premiers films d'animation utilisant ce type d'images apparaissent vers 1970 mais ils utilisent uniquement la 2D (le court métrage *La Faim*, prix du Jury à Cannes en 1974). Mais on décèle également l'utilisation d'ordinateurs pour des films plus conventionnels (dont le fameux *Star Wars)*. Les images de synthèse vont gagner progressivement le Septième art.

Les premiers longs métrages 3D

Tron, premier long métrage 3D, *Terminator*, et *Matrix*(premier volet).

Il faut attendre la sortie de *Tron* de Steven Lisberg en 1982 pour que l'image de synthèse soit intégrée comme une composante artistique du film et non plus comme un outil secondaire, destiné à la réalisation d'effets spéciaux. Mettant en scène la plongée virtuelle d'un pirate informatique au sein d'un ordinateur, ce film mélange l'univers et l'esthétique du jeu vidéo avec des prises de vues réelles. Il est « le premier film qui a ouvert la voie à ce que nous qualifions de « 'nouveau cinéma', qui hybride différents médias 1». L'émulation causée par *Tron* ne sera pas immédiate. Mais quelques films ont repris le concept ; citons *Avalon* (2001), du japonais Mamoru Oshii, *Immortal (ad vitam*) (2004) d'Enki Bilal, et la trilogie *Matrix*, emblématique de ce cinéma basé sur les nouvelles technologies et l'appropriation des autres médias. Pour désigner l'imbrication entre prises de vue réelles, maquettes et images électroniques, on invente le terme « compositing », ou « CGI ». Le CGI sera de plus en plus utilisé dans des films nécessitant des effets spéciaux importants (*Terminator 2* en 1991, *Jurassic Park* en 1993), grâce à la baisse des coûts de l'image de synthèse2, et au perfectionnement des ordinateurs. Ce procédé sera voué à remplacer progressivement les anciennes techniques de trucage. Il faut toutefois remarquer que si les avancées techniques améliorent d'années en années le rendu réaliste de l'image de synthèse, l'œil humain, dans la majorité des cas, peut encore différencier l'élément virtuel du réel. Gollum,
« acteur virtuel » de la trilogie du *Seigneur des Anneaux*, ne peut égaler le réalisme d'un être de chair ou d'une marionnette.

De la 3D animée sur grand écran

Au cinéma d'animation, Disney a ouvert le bal avec *La Belle et la Bête* qui inaugure discrètement l'emploi de l'image de synthèse (insérée dans le décor). C'est cependant

Toy Story (1995) de John Lasseter qui figure au rang de premier long métrage entièrement réalisé sur ordinateur. Le succès commercial et critique (un Oscar d'honneur en 1996) du film montre la voie aux studios rivaux, qui emboîtent le pas avec *Fourmiz*, de Dreamworks, en 1998, et *Shrek* en 2000. Il est à noter cependant que la surprise, pour *Toy Story* est créée non pas par la technique, mais par la qualité du scénario et l'humanité des personnages virtuels2. Cette remarque s'avère particulièrement intéressante pour notre étude. Au Japon, *Final Fantasy : les créatures de l'esprit*(2001), d'Hironobu Sakaguchi est le premier long métrage d'animation 3D nippon. Le film, à la différence des productions américaines, met l'accent sur le photo- réalisme de ses héros, qui sont d'ailleurs des humains. Il repose sur une «véritable prouesse technique dont l'exposé tient souvent lieu de manifeste esthétique 2». On apprend ainsi que la modélisation des cheveux de l'héroïne, animés indépendamment, a accaparé 20 % du temps de production. Le reste des animations a été créé à l'aide du motion capture. Cette recherche d'un réalisme extrême a produit paradoxalement des créatures dénuées de vie. On peut en attribuer les causes aux faiblesses du scénario, mais ce n'est pas la seule raison comme nous aurons l'occasion de le voir ultérieurement.

La Belle et la Bête , Toy Story 1,Terminator, et *Final Fantasy*

Bibliographie

- le cerveau a tous les niveaux, site scientifique, Bruno Dubuc, 3000 visiteurs/jour, Le cinéma, http://lecerveau.mcgill.ca/flash/i/i_02/i_02_s/i_02_s_vis/i_02_s_vis.html

- GENIN, Bernard, ***Le Cinéma d'Animation***, Paris, coédition des cahiers du cinéma et du SCEREN-CNDP, 2003.

- Article de SENGES, Virginie, pour MARVIER, Marie, **Cinéballand**, 2004.

- AUGROS Joël, pour FLOQUET, Pierre,*CinémAnimationS*, **CinémAction n° 123**, 2007.

- LE BAR, Stéphane, ***Le marché de l'animation***, avec la collaboration du SPFA et du CNC, Paris, juin 2006.

- Graillat, Ludovic, ***De Tron à Matrix : réflexions sur un cinéma d'un genre nouveau***, Actes du colloque des 2, 3,4 février 2004, CRDP Midi-Pyrénées, Bruguières, mars 2006.

Haut de la page

animaction.org-2008/Site sous licence Creative Commons