

HISTOIRE DU CINEMA D'ANIMATION

Les premiers pas

Le désir de recréer le mouvement par une série d'images fixes n'est pas le propre du cinéma.

Les peintures laissées par les hommes de la préhistoire montrent parfois des animaux à plusieurs pattes, comme si l'artiste avait voulu suggérer leur rapidité.

On peut faire remonter les ancêtres du cinéma d'animation aux lanternes magiques du XVIIème siècle : des images peintes sur des plaques de verre mises en rotation et qui donne une impression de mouvement. L'action se limite alors à un ou deux changements. Les colporteurs sillonnent alors les campagnes pour égayer les longues veillées d'hiver.

Un siècle plus tard, c'est l'immense succès populaire des séances d'ombres chinoises (exécutées avec les mains devant une source lumineuse ou avec des figurines plates découpées dans du carton).

Puis commence la grande vogue des « objets d'optique » basés sur le phénomène de la persistance rétinienne.

En 1832, un physicien belge, Joseph Plateau met au point le phénakistiscope. Il se compose d'un disque en carton percé d'un certain nombre de fentes et décoré d'une suite de dessins. On fait tourner le disque face à un miroir et, à travers les ouvertures, on voit bouger les dessins.

Le 28 octobre 1892, Emile Reynaud invente le praxinoscope : de ravissants dessins tracés sur de longues bandes de papier qui sont projetés sur un écran par réflexion dans un miroir. On sort de l'animation cyclique de quelques images. Le spectacle fait courir les parisiens jusqu'en 1900. Au programme des pantomimes lumineuses.

Louis Lumière qui vient de mettre au point le cinématographe en 1895, s'est inspiré de l'idée de Reynaud concernant l'utilisation des bandes perforées et souples qui assurent une projection à mouvement continu, sans sautillerment, ni flou.

On comprend donc que l'image animée n'existe pas, toutes les images sont fixes. Les films ne sont en fait qu'une succession d'images fixes. L'impression de mouvement est due à la persistance rétinienne. L'image reste gravée au fond de notre œil (sur la rétine) pendant une fraction de seconde, puis la suivante vient s'imprimer. Les deux images alternent très vite, l'œil fait le lien entre elles pour ne plus en faire qu'une. C'est ce qui crée cette impression de mouvement.

L'invention du dessin animé

Il est très difficile de connaître les origines du dessin animé puisque à cette époque on voit affluer de nombreuses inventions.

C'est un opérateur catalan Segundo de Chomon qui découvre le principe de la prise de vue image par image, ouvrant un champ infini aux trucages. Il suffit d'arrêter la caméra entre 2 prises et de changer un objet ou un acteur pour un autre. Il signe un film d'objets animés *El hotel electrico* (1905) où l'on entre dans un hôtel entièrement automatisé.

En Amérique, le caricaturiste James Stuart Blackton réalise un premier projet, *Humorous Phases of Funny Faces* date de 1906. Il représente une main, dessinant des graffitis, prenant vie sur l'écran. Il signera aussi l'année suivante le premier film d'objets animés intitulé *L'Hôtel hanté*.

Emile Cohl avait travaillé dans le même domaine et il croyait être le premier à avoir dessiné des personnages dotés de mouvements. Lorsqu'il sort son dessin animé (tracé directement sur la pellicule) *Fantasmagorie* en 1908, il a deux ans de retard sur Blackton.

Ces deux hommes sont tous deux des caricaturistes issus de la grande presse : Blackton du *New York World* et Cohl du *Charivari*.

Jusqu'en 1924, c'est sur du papier que la plupart des films d'animation sont réalisés. Earl Hurd dépose un brevet pour une technique nouvelle de traçage à la gouache sur feuilles translucides. L'animation se transforme alors en industrie, avec l'invention plus capitale du cellulo.

En effet, 1914 est une date capitale dans l'histoire du dessin animé. L'américain Earl Hurd a l'idée d'utiliser des celluloses transparents qui permettent d'isoler les dessins en mouvements des décors fixes. Le cartoon prend alors un nouvel essor. Les Etats unis deviennent alors le pays des travaux les plus poussés et les plus approfondis pour tout ce qui concerne l'image par l'image. Ils sont considérés comme le berceau de cet art, mais de nombreux pays vont travailler le dessin animé.

Petit aperçu de l'animation aux Etats-Unis

Les grands noms qui firent les débuts de l'animation sont Barre et Fleischer.

Les films du studio Barre sont nés à la Biograph, qui appartenait alors à Edison. Ce dernier va se regrouper avec le studio de Charles Bowers. Il fondera plus tard les fameux studios de l'Astoria au moment où sont fondés les studios d'animation de la Paramount.

Les Fleischer sont issus d'une grande lignée d'animateurs qui donne naissance au célèbre *Koko le clown*. Par la suite ils vont créer leur propre studio et donnent naissance à des personnages tels que *Betty Boop*, symbole sexuel de la période de la dépression, et *Popeye*. En 1939 les studios s'installent en Floride pour développer le long métrage *Le Voyage de Gulliver*.

A cette époque chaque studio rêve d'avoir son propre personnage, emblème de son talent et de son savoir-faire. On retrouve par exemple le provocant *Woody Woodpecker* créé par Ben Hardaway chez Universal.

Mais c'est à Otto Messmer en collaboration avec Pat Sullivan que l'on doit la naissance de la première star de l'histoire du cinéma d'animation : *Felix le chat*. En 1919, son succès est si grand qu'il rivalise avec Charlie Chaplin. Il incarne un chat teigneux et moqueur qui fréquente le monde des humains.

Dix ans plus tard, il est détrôné par une souris malicieuse.

En effet, en 1928, doté d'un sens commercial et d'une grande créativité, Disney invente *Mickey* qui lui permet d'imposer un style en "O". Ce style consiste à supprimer les droites et les angulaires pour adoucir les formes et les arrondir. Il obtient ainsi une vision idéalisée de la nature, dans un monde animal merveilleux, où les faibles triomphent toujours des forts.

Les studios Disney sont à l'origine du premier dessin animé en technicolor *Flowers and trees* en 1932 et surtout en 1937 sort le premier long métrage, *Blanche neige et les sept nains*.

Leur travail acquiert la structure d'une véritable industrie où toutes les spécialités sont standardisées, animateurs, gouacheurs, décorateurs ou séquenceurs). Ils vont créer des bureaux d'études, des services de marketings et de ventes de produits dérivés. Les équipes sont entièrement dévouées au développement de leurs vedettes, *Pluto*, *Donald Duck*.

Commence alors la série des longs métrages que l'on connaît tous, *Pinocchio* (1946), *Robin des Bois* (1973) que l'on retrouve chaque année aux périodes de fêtes sur les écrans de cinéma du monde entier.

Les dessins animés sont devenus un élément indispensable du spectacle cinématographique. L'apparition du son entraîne une priorité euphorique dans la musique et l'entrée de la couleur en 1932 enrichira encore les films. Face à Disney des petits studios rivalisent et inventent de nouveaux héros.

Hugh Harman et Rudolph Ising fondent les Looney Tunes et Merry Melodies, ils sont à l'origine de la création d'un studio qui deviendra mythique : la Warner. C'est dans ces studios que verront le jour des créatures qui marqueront de nombreuses générations. Par exemple, *Bugs Bunny* (1940) crée par Tex Avery, introduit dans le dessin animé le burlesque. Tex ne bouleverse pas le graphisme du dessin animé mais il en modifie seulement le ton. Il va ainsi déployer son goût pour les traitements "explosifs" : il tourne en dérision les stéréotypes de la vie américaine, du cinéma et même du dessin animé. On peut nommer aussi *Bugs Bunny*, *Daffy Duck*, *Porky Pig*, *Titi le canari*, *Sylvestre le chat*, *Speedy Gonzales*, ainsi que *Coyote* et *BipBip*

En France

L'animation a commencé avec les trucages de Méliès et les films d'Emile Colh.

Il faut attendre 1945 pour voir apparaître des artistes tels que Paul Grimault, "le père de l'animation française". Il crée la firme Les Gêmeaux qui donna naissance à une somme incroyable de bijoux de l'animation, agrémentés de scénarios inventifs signés par son ami et scénariste Jacques Prévert.

Trois films, par leurs inventions et leur beauté vont marquer la carrière de Grimault, et l'histoire de l'animation, qui ont pour titres : *Le Marchand de Notes* (1943), *La Flûte Magique* (1946) et *Le Petit Soldat* (1947). Par la suite, il entreprend son premier long métrage, une œuvre de longue haleine, et particulièrement pour l'époque, *La Bergère et le Ramoneur* (1953), qui sera dans un premier temps montrée dans une version tronquée, un différend opposant Grimault à son producteur. Cette version ne lui correspond pas, et loin de s'en satisfaire, il préfère ne pas en revendiquer la paternité. Il faudra donc attendre 1980, pour que le film puisse sortir dans sa version définitive, rebaptisé pour l'occasion : *Le Roi et l'Oiseau*, qui recevra le Prix Louis Delluc.

Bientôt en France on peut compter un nombre de plus en plus important de créations dans le domaine de l'animation notamment aux studios Folimage. Chaque année, le Festival d'Annecy fait découvrir de nouveaux chefs d'œuvres.

Au Japon

Le dessin animé japonais est né en 1913. Seitaro Kitamaya fait des dessins à l'encre de Chine sur papier. Au début des années 20, on voit naître un véritable studio qui produit jusqu'à 6 courts-métrages par an.

Au début des années 50, un artiste se taille une véritable légende : Osamu Tezuka est le père du manga moderne. C'est lui qui introduit le langage cinématographique dans la BD.

Dans les années 70 médiatisation, séries TV avec *Goldorak*.

Hayao Miyasaki et Isao Takayata fondent les studios Ghibli en 1985 (*Mon voisin Totoro*).

Et aussi d'autres techniques

Cependant, le cinéma d'animation ne se résume pas seulement au dessin animé. Il existe toutes sortes de techniques pour animer.

Dans les pays de l'Est, on voit apparaître les films de marionnettes (figurines en trois dimensions avec des membres mobiles qui sont bougés et photographiés image par image) : *La main* (1965, Jiri Trinka), *L'étrange Noël de M. Jack* (1993, Tim Burton).

Le canadien Norman Mc Laren invente le grattage sur pellicule avec *Blinkity Blank* (1955).

Avec l'animation en pâte à modeler (ou en argile), on peut travailler devant la caméra. Chaque scène est filmée image par image : *Wallace et Gromit* (1994, Nick Park), *Chicken run* (Peter lord, 2000).

La première animation 3D a été créée dans les années 1970. Considérée comme une technique d'animation, l'image de synthèse opère une véritable révolution dans le monde du dessin animé. *Toy Story* (1996, John Lasseter) reçoit un oscar d'honneur "pour son exceptionnelle contribution au développement et à la créativité du premier long métrage jamais réalisé en image de synthèse".

Les tendances actuelles sont riches en propositions. Le cinéma d'animation indépendant fleurit aux quatre coins du monde. Les grands thèmes sont toujours présents, revêtant toujours avec autant d'inventivité des formes stylistiques, rythmiques et techniques.

RESSOURCES

Des ouvrages ...

- Textes et documents pour la classe n° 834 avril 2002 « **Le cinéma d'animation** »
- Lire/écrire à l'école n°11 « **Les dessins animés** »
- « **Ca bouge... jeux d'optique et films d'animation** » Eric DEDEREN et Philippe MOINS – *CASTERMAN*
- « **L'art de l'animation : le cinéma image par image** » Philippe MOINS- *Les GRIGNOUX* – 1997
- « **Le cinéma d'animation** » Bernard GENIN – cahiers du cinéma – petits cahiers - *SCEREN-CNDP*

Des sites ...

- l'AFCA : association française du cinéma d'animation
<http://www.afca.asso.fr/>
- FOLIMAGE, un studio de production français installé à Valence
<http://www.folimage.fr/>