

QU'EST-CE QU'UN FILM D'ANIMATION ? LES ÉTAPES DE LA RÉALISATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Découvrir les étapes de l'élaboration d'un film d'animation ;
- Appréhender différentes notions techniques propres au cinéma et à l'animation : la déconstruction du mouvement, le montage, le scénario, la captation des images... ;
- Cerner les éléments constitutifs d'une narration.

QU'EST-CE QU'UN FILM D'ANIMATION ?

Le film d'animation consiste en un montage de prises de vue image par image visant à recréer artificiellement le mouvement. Tandis qu'au cinéma la caméra filme l'action en continu, le film d'animation procède par images isolées et fixes : le défilement rapide des images (12 à 16 par secondes) produit l'illusion du mouvement grâce au phénomène de la **persistance rétinienne**.

BREF HISTORIQUE

Origines et ancêtres (18^e - 19^e siècles)

Lanterne magique au 18^e siècle, phénakistiscope au 17^e siècle, théâtre d'ombres et praxinoscope au 19^e siècle : autant d'inventions qui attestent de l'intérêt porté à l'animation de l'image avant l'apparition du cinéma.

Les premiers films d'animation

Les « Pantomimes lumineux » du Français Émile Reynaud, *Pauvre Pierrot* (1892) et *Autour d'une cabine* (1895), marquent l'émergence des premiers dessins animés. *Fantasmagorie* (1908) est l'un des premiers films dessinés par le Français Émile Cohl.

L'âge d'or du dessin animé (1920 - 1960)

- À partir des années 1920 : développement des séries animées comme *Félix le Chat* de l'Américain Otto Messmer (1919), *Betty Boop* (1931) ou *Popeye* (1933) par Max et Dave Fleischer qui créent le studio américain Fleischer Studio.

- 1928 : *Mickey Mouse* de Walt Disney, qui crée son studio en 1923.
- 1937 : *Blanche Neige* de Walt Disney est le premier long métrage sonore.

L'animation et les avancées technologiques (1960 - 2010)

- Années 1960 : débuts du travail d'animation par ordinateur et développement de programmes informatiques spécifiques.
- 1995 : *Toy Story*, premier long métrage réalisé entièrement par ordinateur.
- Années 2000 : développement de techniques numériques comme le « motion capture » (captation du mouvement à partir d'un membre du corps ou d'un être vivant retraité ensuite par ordinateur), utilisées pour la réalisation de longs-métrages comme *Le Pôle Express* (2004).

LES ÉTAPES DE RÉALISATION : PRÉ-PRODUCTION, PRODUCTION, POST-PRODUCTION

LA PRÉ-PRODUCTION

Elle englobe les étapes préliminaires au tournage du film : la création de l'histoire (éléments de narration, script), la visualisation de préparations (maquettes, modèles, croquis), le story-board, le design et les décors.

Construire la narration : scénario et script

La mise en place de l'histoire et l'élaboration d'un scénario précis constituent la première étape de la réalisation d'un film d'animation. S'ensuit la rédaction d'un script, avec les mentions spatiales, contextuelles, psychologiques ainsi que les éventuels dialogues.



Éléments centraux du film *Le Son du pignon* de David Martin (2008)

- Un personnage : un réparateur de bicyclettes qui produit une mélodie grâce aux objets qui se trouvent dans son atelier.
- Un lieu : le garage où il travaille.
- Une trame narrative : alors qu'il répare un vélo, le jeune homme réalise que les sons qu'il produit avec ses outils génèrent des rythmes.
- Le réalisateur a introduit un élément comique : s'étant laissé emporter par sa composition effrénée, le réparateur a scié le guidon du vélo



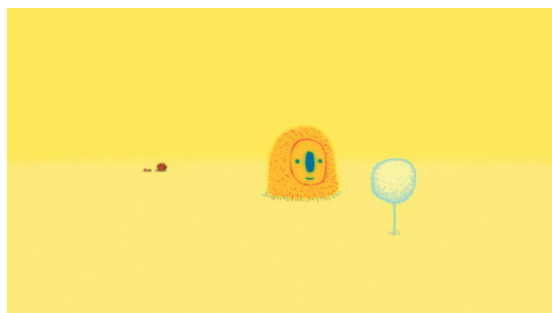
David Martin, *Le son du pignon*, 2008, 2' 23", © David Martin

Visualiser la production finale : story-board, maquettes, croquis

Afin d'anticiper le rendu visuel du film, le réalisateur élabore un **story-board** ; il détermine les différents plans, le cadrage, la luminosité, le décor du film. Il conçoit également des maquettes, à la main ou par ordinateur, qui lui permettent de modéliser le décor.

Le décor

Il constitue l'arrière-plan, l'ambiance visuelle du film et indique le contexte spatio-temporel de la narration. Parfois très descriptif, il peut aussi être suggestif. Ainsi, dans *Little Wild* (2000), Caleb Wood a planté pour unique décor un fond jaune d'où émergent certains éléments de spatiation (plantes, insectes, etc.).



Caleb Wood, *Little Wild*, 2010, 3' 35", © Caleb Wood

LA PRODUCTION

- Elle comprend le tournage de l'animation, l'ajout des décors, des arrière-plans, les captations sonores, l'analyse de l'animation et l'analyse esthétique.
- La production est l'enregistrement photographique des éléments constitutifs de l'animation pour composer plans et séquences. Tous les éléments nécessaires (objets, marionnette, comédien, décors...) sont disposés sur le plateau de tournage, comme indiqué dans le script. Ils sont alors photographiés au moyen d'un appareil disposé au-dessus ou face au dispositif, et maintenu par un **banc titre**. Le déplacement du moindre élément de la mise en scène implique une nouvelle prise de vue, afin d'obtenir le rendu du mouvement le plus fluide et réaliste possible.

La décomposition du geste

Pour la série *Assis*, Pierre Vanni a produit un grand nombre de dessins afin de décomposer le mouvement du chien traînant un sac. L'action est suggérée par le mouvement de la jambe du chien, qui se plie et se déplie progressivement. Chaque geste fait l'objet de plusieurs dessins.



Pierre Vanni, *Assis ! Pouf digestion n°1*, 2015, 1', © Pierre Vanni

LA POST-PRODUCTION :

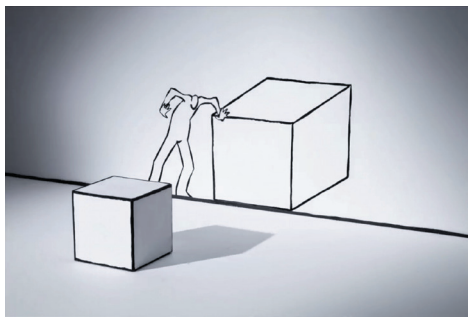
FINALISATION DE LA CONSTRUCTION DU FILM

Cette dernière étape englobe les opérations de montage (assemblage des divers éléments constitutifs du film, des effets spéciaux, des plans jusqu'à la bande sonore) et de mixage ainsi que l'analyse post-production (vérification finale et derniers ajustements)



Le montage

Pour *Plato* (2010), Léonard Cohen a réalisé le montage des prises de vue, des dessins et de la bande sonore par ordinateur, au moyen de logiciels spécifiques. Ils ont également permis l'ajout d'effets visuels, ainsi que la synchronisation des images et du son.



Léonard Cohen, *Plato*, 2011, 7' 44", © Léonard Cohen

PARDON ? VOUS AVEZ DIT ?

- **Banc-titre** : dispositif comprenant le plateau où sont disposés les éléments à photographier, et l'appareil photographique fixe. Il permet d'effectuer différentes prises de vue sans choc ni mouvement de l'appareil.
- **Story-board** : document de préparation d'un film, qui se présente comme une bande dessinée, où toutes les actions et cadrages de chacun des plans sont dessinés.
- **Persistance rétinienne** : capacité de l'œil et du cerveau à superposer une image déjà vue à celles que l'on est en train de voir. Elle résulte du temps de traitement des signaux optiques par la rétine et le cerveau.

EXERCICE PRATIQUE

CONCEVOIR UN STORY-BOARD

Temps de réalisation : 1h30

Matériel nécessaire : papier à dessin, crayons à dessin

Objectifs pédagogiques

- Faire appréhender aux élèves les mécanismes de la narration
- Appréhender la transcription d'une trame sous forme graphique
- Travailler en binôme

Déroulement de l'exercice

- Faire imaginer un scénario simple à partir d'une trame choisie en binôme.
- Faire identifier les étapes les plus importantes de leur histoire (séquence introductive, séquence de fin et trois temps forts du récit) afin de les traduire en images sur le principe « une scène = une vignette ».
- S'exprimer à l'oral.
- Faire figurer des éléments de contextualisation spatiale et temporelle. Chaque binôme présente son story-board à la classe.

PISTES BIBLIOGRAPHIQUES

- Bernard Génin, *Le Cinéma d'animation*, « Les Cahiers du Cinéma », 2003
- Paul Wells, *Les Fondamentaux de l'animation*, Pyramyd, 2010

SITES INTERNET

<http://www.histoiresdesarts.culture.fr/reperes/cinema>

<http://surlimage.info/index.html>

<http://www.cinematheque.fr/expositions-virtuelles/storyboard/index.htm>