


## Cinéma d'animation ?



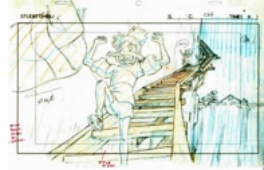

Le **cinéma d'animation n'est pas un genre** (comme la comédie ou le thriller). C'est un **mode de fabrication du cinéma** : un cinéma à part entière, qui peut raconter **tous les genres** (conte, documentaire, SF, drame, expérimental...). Son principe : **donner l'illusion du mouvement et de la vie**, non pas en enregistrant un mouvement continu comme en prise de vues réelles, mais en **fabriquant le mouvement image par image**.

- En **2D** (traditionnelle ou numérique), on crée des images (dessin, peinture, collage) successives.
- En **stop-motion**, on photographie un objet réel (marionnette, pâte, papier) en le déplaçant légèrement entre chaque image.
- En **3D**, on anime un modèle virtuel (personnage "riggé") : l'image est calculée/rendue, mais le mouvement est toujours **construit** et contrôlé **image par image** (par poses clés, interpolation, réglages de timing).

### Les principales techniques d'animation

<b>2D traditionnelle (papier / cellulo)</b>	Mouvement fabriqué par dessins successifs (poses clés + intervalles). Dans le modèle "classique", les personnages sont dessinés puis transférés sur celluloids peints, superposés à des décors peints.	Paul Grimault, <i>Le Roi et l'Oiseau</i> , 1980, animation 2D traditionnelle, 87 min, France	
<b>2D numérique (dessin sur tablette)</b>	Même logique que la 2D traditionnelle (image par image), mais production sur logiciel : calques, corrections, couleurs rapides, compositing intégré.	Jérémy Clapin, <i>J'ai perdu mon corps</i> , 2019, animation 2D numérique (dessin + compositing), 81 min, France	
<b>3D (animation de synthèse)</b>	Personnages/décors modélisés en volume. Animation par poses clés sur un rig (squelette), puis rendu (lumière, textures). Mouvement construit, pas "capté".	John Lasseter, <i>Toy Story</i> , 1995, animation 3D (images de synthèse), 81 min, États-Unis	
<b>Stop-motion (marionnettes / volume)</b>	Objets réels animés image par image (déplacement minime + photo). Donne une présence matérielle : textures, imperfections, "traces" du réel.	Jan Švankmajer, <i>Dimensions of Dialogue</i> , 1982, stop-motion (objets/matières), 12 min, Tchécoslovaquie	
<b>Papier découpé / cut-out</b>	Personnages et éléments plats (papier, formes) déplacés image par image. Peut être très graphique, proche du collage, et jouer sur les articulations visibles.	René Laloux, <i>La Planète sauvage</i> , 1973, papier découpé / cut-out (collage animé), 72 min, France / Tchécoslovaquie, Michel Gondry, <i>La Science des rêves</i> (2006)	
<b>Rotoscopie</b>	Animation réalisée en dessinant à partir d'images filmées (référence ou "calque"). Peut produire un effet réaliste ou au contraire étrange (entre réel et dessin).	Richard Linklater, <i>Apollo 10 1/2 : Une enfance spatiale</i> (Apollo 10 1/2: A Space Age Childhood), 2022, rotoscopie numérique, 98 min, États-Unis	
<b>Peinture animée / animation "matière"</b>	L'image est peinte (ou grattée) et modifiée image par image : la matière devient mouvement (traces, accidents, vibration).	Isao Takahata, <i>Le Conte de la princesse Kaguya</i> , 2013, animation 2D (trait pictural / geste visible), 137 min, Japon	
<b>Motion capture</b>	Mouvement enregistré à partir d'un corps réel (acteur-ice), puis appliqué à un personnage 3D. Le mouvement est ensuite retravaillé (timing, exagération, corrections).	Robert Zemeckis, <i>Le Pôle Express</i> (The Polar Express), 2004, animation 3D + motion capture, 100 min, États-Unis	
<b>Techniques mixtes (hybrides) + compositing</b>	Mélange de plusieurs procédés (dessin + photo + peinture + papier + 3D). Le compositing assemble les couches et rend l'ensemble cohérent.	Bob Persichetti, Peter Ramsey, Rodney Rothman, <i>Spider-Man: Into the Spider-Verse</i> , 2018, 3D hybridée (effets 2D / rendu BD) + compositing, 117 min, États-Unis	

# Étapes animation (tradi / 2D numérique / 3D)

Étape	Tradi (papier / cellulo)	2D numérique	3D	Exemple
<b>1. Moodboard / style</b>	Références visuelles	Références visuelles	Références + tests matières/ lumière	
<b>2. Écriture / concept</b>	Scénario	Scénario	Scénario	
<b>3. Design</b> (persos / décors)	Character design + décors dessinés	Idem (calques / fichiers)	Concept-art + préparation pour modélisation	
<b>4. Storyboard</b>	Découpage en plans	Idem	Idem	
<b>5. Animatique</b>	Storyboard monté (rythme)	Idem	Idem	
<b>6. Layout (plan prêt à animer)</b>	Cadre + perspective + placements (repères fixes)	Cadre + placements (plus flexible)	Caméra 3D + décor 3D + positions (previz)	
<b>7. Animation</b>	Dessins (poses clés → intervalles)	Dessins + outils numériques	Keyframes sur rig (polish)	
<b>8. Finition</b> (image + son)	Couleur + compositing + montage + son	Idem	Rendu + compositing + montage + son	

## Evolution animation

1892	1914	1930-50	1973	1975	1995	1988-2013	2018
<b>1ère animation avant le cinéma</b> Émile Reynaud, <i>Pauvre Pierrot</i> .	<b>Naissance du personnage animé</b> Winsor McCay, <i>Gertie the Dinosaur</i>	<b>L'animation devient une industrie du récit</b> Disney: le long métrage, fluidité, expressivité.	<b>L'animation comme pensée politique, philos...</b> René Laloux, <i>La Planète sauvage</i> .	<b>... comme poésie visuelle</b> Youri Norstein, <i>Le Hérisson dans le brouillard</i>	<b>Basculement historique vers la 3D.</b> Pixar, <i>Toy Story</i>	<b>Animation japonaise :</b> mise en scène, aspect organique et vivant Isao Takahata, <i>Le Conte de la princesse Kaguya</i>	<b>L'animation 3D hybridée</b> (rendu 2D/ peinture + <b>compositing</b> ) Charrue et Delord, <i>Arcane</i> , 2021
							

## Cinéma d'animation, une évolution ?

### 1) L'animation n'évolue pas "du simple au moderne"

Le cinéma d'animation ne suit pas une progression où la 3D remplacerait la 2D. Il évolue surtout par diversification : plusieurs techniques coexistent (2D, stop-motion, 3D, hybrides), et chacune produit un rapport différent au mouvement, au monde et à l'émotion. Ce qui reste constant : le mouvement est fabriqué et mis en scène, il n'est pas capté.

### 2) Trois grands modèles historiques pour comprendre les films

#### A. L'animation comme spectacle de mouvement

Au départ, le plaisir vient de l'apparition du mouvement lui-même : faire vivre une image, créer une illusion. L'animation naît ainsi comme un art de la magie visuelle : le monde s'anime sous nos yeux.

## B. L'animation comme cinéma narratif (récit + émotion)

Avec l'industrialisation (Disney), l'animation devient une forme de cinéma narratif majeur : le personnage se construit, l'histoire se structure, le rythme se règle comme au cinéma "live". L'enjeu principal devient l'acting : faire croire à une présence, une intention, un jeu.

## C. L'animation comme cinéma d'auteur (forme + expérience)

À partir de plusieurs traditions (Europe, Europe de l'Est, Japon), l'animation devient un langage plastique à part entière : atmosphère, lenteur, étrangeté, ambiguïté, expérimentation. Le film ne cherche pas forcément la fluidité ou le spectaculaire : il fabrique une expérience de regard, parfois plus sensorielle que narrative.

## 3) Ce que l'animation permet (différemment de la prise de vue réelle)

La prise de vue réelle peut elle aussi travailler le décor, la lumière ou la mise en scène, mais l'animation se distingue par une liberté particulière : **tout peut être inventé et contrôlé**, puisque le monde n'est pas capté, il est fabriqué.

- **Liberté des lois du réel** : l'animation peut contourner ou réinventer la gravité, la matière, le poids, les transformations. Elle rend possibles des métamorphoses, des ellipses visuelles et des images mentales (rêves, souvenirs, peurs, symboles) difficiles à obtenir autrement, ou qui demanderaient d'énormes effets en prise de vue réelle.
- **Liberté = travail colossal** : cette puissance implique que rien n'est "automatique". Chaque mouvement, chaque détail du décor, chaque effet (vent, eau, poussière, lumière) doit être pensé, construit, animé et assemblé. L'animation repose donc sur une **fabrication intégrale** de l'image et du rythme.
- **Décor et matière comme forces actives** : le trait, la texture, la couleur, l'atmosphère peuvent devenir narratifs. Le décor n'est pas seulement un fond : il peut exprimer une émotion, une tension, un climat, et accompagner l'évolution d'un personnage.
- **Mouvement comme écriture** : le sens passe par le timing (pauses, accélérations), l'acting (gestes, micro-gestes), et la stylisation. Même une animation "saccadée" peut être réussie si elle sert un projet et produit un effet clair.

## 4) Deux idées essentielles pour comprendre l'animation contemporaine

### A. La 3D (Pixar) change l'outil, pas les fondamentaux

Toy Story marque un tournant majeur : l'image est modélisée, éclairée et rendue numériquement.

Mais l'essentiel reste identique : la mise en scène, l'acting, le timing, le découpage et le rythme font la qualité d'un film, pas la technologie seule. La 3D est une nouvelle manière de fabriquer le mouvement, pas un nouveau cinéma.

### B. Les hybridations et le compositing deviennent centraux

De nombreux films actuels mélangent les rendus, les textures et les techniques (2D/3D, dessin/matière, collage/effets).

Le compositing devient une étape décisive : c'est ce qui assemble les couches, harmonise les éléments et donne au film sa cohérence finale. Aujourd'hui, l'invention est souvent dans le rendu, la texture, le mélange maîtrisé, autant que dans l'histoire.

## 5) Ghibli comme point d'équilibre : monde, mise en scène, vivant

Les films de Miyazaki montrent que l'animation peut être un cinéma d'auteur très accessible : la mise en scène est précise, le monde est animé, et le vivant dépasse les personnages. L'animation sert alors à faire sentir un univers : les corps, les objets, les décors, la nature deviennent porteurs d'émotion et de récit. Le spectateur ne regarde pas seulement une action : il éprouve un monde. **Avec Takahata**, ils innovent également au niveau de la **mise en scène**. Ils utilisent l'animation pour produire de vrais choix de cinéma : cadrages précis, profondeur, circulation dans l'espace, et **mouvements de caméra** (panoramiques, travellings, variations d'échelle) qui donnent une sensation de monde vivant et rendent l'espace aussi important que les personnages.

**Conclusion : Le cinéma d'animation évolue moins par remplacement des techniques que par multiplication des écritures. Un film d'animation se juge donc sur la cohérence entre intention, mise en scène, mouvement, univers visuel et effet produit sur le spectateur.**

# Comment évaluer un film d'animation ?

Piste d'observation		
<b>Scénario / narration</b> (clarté, tension, originalité)  <i>Le film est-il clair, tendu, original ?</i>	<b>Mise en scène</b> (cadrage, rythme, point de vue)  <i>Les cadrages et le rythme servent-ils l'histoire ?</i>	<b>Univers visuel</b> (direction artistique, cohérence graphique)  <i>Le style graphique est-il cohérent et expressif ?</i>
<b>Animation</b> (mouvement, expressivité, fluidité ou style assumé)  <i>Le mouvement est-il maîtrisé et expressif (acting, rythme, énergie) ?</i>	<b>Son / musique</b> (ambiance, précision, émotion)  <i>Le son renforce-t-il vraiment l'effet (ambiance, silences, accents) ?</i>	<b>Personnages</b> (incarnation, intentions, évolution)  <i>Les personnages sont-ils mémorables, attachants, photogénique (intentions, gestes, évolution) ?</i>
<b>Émotion / impact</b> (ce qui reste, ce qui marque)  <i>Le film laisse-t-il une trace (image, idée, émotion) ?</i>	<b>Singularité</b> (risque, invention, écriture personnelle)  <i>Le film propose-t-il une vraie signature (risque, invention) ?</i>	<b>Techniques / fabrication</b> (Stop-motion, 2D, mixte, etc)  <i>La technique est-elle maîtrisée et au service du film (pas gratuite), avec une identité forte ?</i>
1. Avant la projection des courts d'animation, sélectionnez vos critères principaux pour créer votre propre fiche d'observation et réaliser la critique d'un court métrage d'animation.  2. Pour chaque film, vous écrivez <b>1 appréciation + 1 preuve</b> (obligatoire) : - <b>Appréciation</b> : ce que vous pensez / ressentez - <b>Preuve</b> : un élément précis du film (scène, plan, geste animé, choix sonore, transition)  3. Mini-critique du film pour lequel vous votez. Choisissez <b>un film</b> (votre favori) et écrivez une <b>mini-critique développée</b> .		

FICHE D'OBSERVATION	
<b>Titre du film</b>	
<b>Durée</b>	
<b>Réalisateur·ice</b>	
<b>A. Ce que j'ai ressenti, pensé</b>	
Émotion dominante	
Ce que je comprends / ne comprends pas	
<b>B. Preuves (faits précis)</b>	
Moments / partis pris marquants (scène / plan / geste / son / transition)	
<b>C. Verdict (argumenté)</b>	
Force principale (avec preuve)	
Limite / fragilité (avec preuve)	
Phrase de synthèse ("Ce film raconte..." / "Ce film fait...")	

