

# Une histoire du cinéma d'animation en deux dimensions à travers ses techniques

## 1. L'animation plane

### 1.1. Le dessin animé

Technique certainement la plus connue. Le cinéaste a le choix d'animer ses dessins sur papier ou sur cellulose. Deux méthodes qui diffèrent totalement au niveau de l'exécution du travail.

#### Le dessin sur papier

Méthode la plus ancienne. La surface complète (décors et personnages) est redessinée totalement d'un dessin à l'autre. Cette contrainte mène souvent à un style dépouillé. On se sert de feuilles de papier percées de trous dont la forme correspond à celle de deux ou trois ergots d'une règle. Cela permet une stabilité de la position des feuilles les unes par rapport aux autres. L'animateur peut ainsi redessiner un sujet et l'animer de feuille en feuille. Le principal avantage de cette technique réside dans l'application de la couleur directement sur le papier. Il devient possible de travailler avec des pastels, des encres, des crayons, ce qui permet selon les cas de la matière ou de la transparence.

Parmi les primitifs, le premier cinéaste important aux Etats-Unis est Winsor Mac Cay, créateur de bandes dessinées (*Little Nemo in Slumberland* – parution octobre 1905). En France c'est Emile Cohl.

C'est pour un de ses spectacles de cabaret qu'il réalise son premier film d'animation. C'est *Little Nemo* en 1910. En faisant cela, il est le premier à adapter des personnages de bandes dessinées à l'écran d'où le nom de « animated cartoon » ou « cartoon » en abrégé qui désigne encore aujourd'hui un dessin animé alors qu'à l'origine « cartoon » désigne une vignette de bandes dessinées.

#### Le dessin sur cellulose

Le problème majeur du papier est qu'il fallait tout redessiner à chaque fois, ce qui bougeait et ce qui ne bougeait pas. Les animateurs cherchent donc une astuce pour ne pas avoir à redessiner ce qui ne bouge pas (les décors). Après les premières tentatives de Raoul Barré (*Félix le chat*) avec une plaque de verre en 1910 (on lui doit aussi la règle encore utilisée aujourd'hui, la *pegbar*), c'est en 1914-1915 que la technique d'animation sur cellulose est brevetée. Le décor est réalisé sur un support quelconque et le cellulose est posé sur ce dessin de fond. On gagne ainsi du temps, le décor n'est fait qu'une seule fois et peut être beaucoup plus sophistiqué.

Tous ces efforts de rationalisation vont amener le cinéma d'animation vers une pratique de type industriel. Et quand on parle industrie, on évoque immédiatement Disney. L'œuvre imposante et cohérente de Disney qui mourut en 1966 (1er long métrage en 1937 avec *Blanche Neige et les sept nains*) a son revers : il imposa un modèle qui rend plus difficile l'existence d'un autre cinéma d'animation notamment pour adultes.

### 1.2. Le papier découpé

Cette technique tire son origine du théâtre d'ombres chinois. Le cinéaste dessine d'abord les éléments de ses personnages sur du papier ou du carton qu'il découpe et assemble par la suite. L'astuce principale consiste à cacher les jointures entre ces différents éléments. Le papier découpé se reconnaît aisément par la rigidité des éléments composant ses personnages et par leur mouvement profilé. Il est en effet difficile de faire tourner les personnages sur eux-mêmes ou de les déplacer en perspective d'où cette tendance à les déplacer latéralement.

Mais un des grands du papier découpé est Youri Norstein, né en 1941, il a réalisé six courts métrages dont le « cultissime » *Le conte des contes*. Le Français Jean-François Laguionie est aussi connu pour cette technique développée dans ses courts métrages.

### 1.3. L'animation de silhouettes

La cinéaste berlinoise Lotte Reiniger (1899-1981) a poussé l'animation de papier découpé vers l'animation de silhouettes. Le papier découpé, au lieu d'être éclairé par dessus, l'est par dessous. Les éléments des personnages découpés dans du carton ou une feuille de zinc sont attachés les uns aux autres à la hauteur des articulations puis disposés sur une vitre. Eclairés par dessous, ils deviennent des silhouettes. Les décors sont construits de multiples couches de papier semi-transparent déposées les unes sur les autres. On obtient ainsi des nuances de gris qui créent des effets de paysages brumeux rappelant les estampes japonaises.

On lui doit aussi le premier long métrage européen d'animation, *Les Aventures du Prince Ahmed* réalisé en 1926.

Mais en fait si ce type de production n'est pas très important, la silhouette a continué d'inspirer des cinéastes. En France, on peut citer Michel Ocelot et Stéphane Blanquet. On peut également noter un renouveau de la silhouette à travers les nouveaux outils informatiques (logiciel Flash notamment).

### 1.4. La gravure ou grattage et le dessin sur pellicule

On pourrait également intituler cette technique, animation sans caméra puisque le cinéaste travaille directement sur la pellicule. Le grattage sur pellicule consiste, comme son appellation le suggère, à gratter l'émulsion à l'aide de cutter ou de plumes métalliques, afin d'y inscrire des dessins et donc, image après image, une animation. Ceci est possible à la condition que le film soit noir opaque c'est-à-dire non exposé mais développé. Le dessin apparaît comme blanc sur fond noir, des encres colorées peuvent être rajoutées.

Une variante consiste à utiliser une pellicule débarrassée de son émulsion dont on ne garde que le support d'acétate transparent (un simple bain dans l'eau de Javel suffit). On dessine alors grâce à des stylos, des marqueurs, ou encore à la brosse ou au rouleau.

Le grand nom associé à cette technique est celui de Norman McLaren (1914-1987). McLaren, s'il est souvent attaché au grattage, a néanmoins touché à presque toutes les techniques. Inventeur, expérimentateur, sens de la poésie, goût pour l'abstraction,

sens de l'humour, sens du rythme et de la musicalité, entre autres, font de Norman McLaren un des grands maîtres de l'animation mondiale.

### 1.5. Sable manipulé directement sous caméra

Peu de cinéastes ont fondé leur œuvre sur l'une ou l'autre de ces deux techniques similaires mais aux effets très différents : polychromie contre monochromie. Pour le sable animé on procède de la même façon que pour la peinture sur verre. On se sert d'une vitre transparente ou opalescente comme table de travail sur laquelle on verse le sable ou la couleur (peinture à l'huile) que l'on manipule avec les doigts, un pinceau pour former un dessin qui sera capté par une caméra à la verticale. L'animateur doit donc garder en mémoire la position exacte des éléments animés car il détruit son image (tout ou partie) pour en redessiner une nouvelle. Cette technique joue en général sur la transparence en éclairant par dessous. Le jeu sur l'ombre et la lumière dépend alors de l'épaisseur du sable sur la vitre.

Le cinéaste hongrois Ferenc Cako a réalisé des films en sable animé mais c'est un couple suisse Ernest (dit Nag) (1925-2013) et Gisèle (1923-1993) Anserge qui sera le concepteur et le spécialiste incontesté de cette technique de la fin des années 60 jusqu'au début des années 90.

### 1.6. Peinture ou pastel directement sous caméra

En peinture sur verre, on se sert d'une vitre opalescente comme table de travail sur laquelle on verse la couleur (peinture à l'huile) que l'on manipule avec les doigts, un pinceau pour former un dessin qui sera capté par une caméra à la verticale. L'animateur doit donc garder en mémoire la position exacte des éléments animés car il détruit son image (tout ou partie) pour en redessiner une nouvelle. Cette technique joue donc sur la matière mais peut jouer sur la transparence en éclairant par dessous. Le grand maître de la peinture sur verre est bien sûr le Russe Alexander Petrov (né en 1957), primé de nombreuses fois pour ses courts métrages, doué d'une virtuosité de peintre et d'animateur peu commune. Il a, à ce jour, réalisé 5 courts métrages.

On peut citer en France, Florence Miailhe, qui utilise la technique de l'huile et du pastel, et qui construit une production cohérente et remarquable. Elle tourne actuellement son premier long métrage après avoir réalisé 7 courts métrages.

Antoine Lopez  
Mai 2019