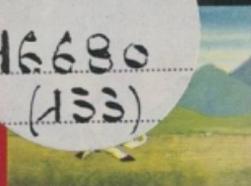


Jean Image

16°Z

16680
(133)



Le
dessin
animé

SOLARAMA

une autre façon d'utiliser votre caméra

SOMMAIRE

INTRODUCTION	2
AVANT-PROPOS	3
I. LA TECHNIQUE DU DESSIN ANIMÉ	4
Le scénario	4
Le découpage	8
La création des personnages	12
La proportion des personnages	12
La technique de l'animation	14
L'animation des personnages humains	17
L'animation des animaux	24
L'animation des personnages de fantaisie	29
Les attitudes types d'un personnage de fantaisie	31
Le gag	33
La feuille d'exposition	34
L'élaboration du dessin	38
Le traçage des dessins d'animation	38
La coloration des cels	40
Le décor	41
II. LA PRISE DE VUE	44
La technique	44
Les truquages	47
La couleur	48
III. LA BANDE SONORE	50
Le trio « parole, musique, bruitage »	52
IV. L'ÉQUIPE DU DESSIN ANIMÉ	54
V. AUTRES TECHNIQUES D'ANIMATION	55
Animation par éléments découpés	55
La marionnette « image par image »	58
CONCLUSION	62

DÉJÀ PARUS DANS LA MÊME COLLECTION

LE LABO PHOTO NOIR ET BLANC
de Roger BELLONE

MIEUX RÉUSSIR VOS PHOTOS
(enfants, portraits, etc.)
de Roger BELLONE

LA PHOTO COULEUR
de Roger BELLONE

LA PHOTO EN NOIR ET BLANC
de Roger BELLONE

PHOTOGRAPHIER LA NATURE
de Roger BELLONE

LE SUPER 8
de Ginette BLERY

JEAN IMAGE

70
41

LE
DESSIN
ANIMÉ

INITIATION A LA TECHNIQUE



16°2
16680
(133)

SOLAR

© Solar, 1979

INTRODUCTION

Le dessin animé est un art en soi et en même temps un métier artistique. Il est la création dans toute l'acception du mot ; cette création, qui est du domaine de l'imagination, est comparable à celle d'un peintre devant sa toile, d'un sculpteur devant son bloc de marbre, ou d'un écrivain devant sa feuille de papier vierge.

Il possède un avantage certain sur le film de prises de vues réelles. En effet, tout ce qui semble impossible aux héros en chair et en os devient facile pour les personnages de dessin animé.

Le propre de l'animation — peut-être même son but principal — est d'insuffler la vie aux dessins, objets ou choses qui normalement restent inertes. Par la magie de la multiplicité des dessins ou des manipulations des figurines, selon le cas, ces éléments sont lancés dans le mouvement ; il n'y a plus alors, dans l'imagination, d'autre limite que la fantaisie du créateur.

Le dessin animé est-il une excroissance sur le grand corps du cinéma ? Un film d'art, de récréation, un spectacle du domaine de l'imagination, une série de gags où le comique trouve sa place d'honneur ? Telles sont les questions que peut se poser un public amateur de cinéma ou du petit écran.

Pourtant, le phénomène du dessin animé est tellement entré dans les mœurs que, la plupart du temps, l'on ne se pose même plus de questions. On accepte pleinement ce mode d'expression qui est une forme ou plutôt une certaine catégorie de la cinématographie qui petit à petit a fait son chemin ; chemin qui a été tracé il y a plus de 70 ans.

C'est en effet Emile Cohl, un Français, qui fut l'inventeur de ce métier d'art. Il présenta son premier film, **Fantasmagorie**, au théâtre du Gymnase en 1908.

Enfants, jeunes, adultes et même personnes du troisième âge... tout le monde s'intéresse à ce mode d'expression qu'est le dessin animé, car nous aimons tous rêver, nous évader des réalités de la vie, entrer dans le domaine de l'imagination, de la fantaisie, et nous recherchons encore plus la distraction, le rire que peuvent provoquer les situations humoristiques, les gags irrésistibles, etc, capter dans certains cas des messages, entre autres dans les films publicitaires, sans oublier l'enseignement (films d'information, éducatifs et scientifiques).

Et cependant, quel mystère pour certains ! Par quel miracle, par quelle baguette magique fait-on se mouvoir tous ces petits personnages, ces animaux si drôles, ces objets pleins de vie ?

Bref, comment fait-on un dessin animé ?...

C'est pour eux, pour ceux qui veulent en savoir plus, que cet ouvrage a été écrit...

Pour les AMIS du DESSIN ANIMÉ.

AVANT-PROPOS

Vous savez dessiner, vous aimez et lisez les bandes dessinées, vous possédez une caméra Super 8, alors pourquoi ne pas faire du dessin animé ? Le film d'animation est un mode d'expression à la portée de tout le monde. Ce métier d'art, qui en France manque de techniciens, peut être en même temps l'œuvre d'un amateur.

Après avoir créé un personnage, quoi de plus passionnant que de le voir bouger, rire, parler, faire des gags sur votre écran ? Quelle joie alors de montrer à vos amis, à vos enfants et à votre famille, votre création personnelle.

La prise de vues directe d'un film ordinaire représentant une scène de la **vie réelle** se tourne à la vitesse de 24 images à la seconde.

Les « **24 images-seconde** » (25 à la télévision) représentent une vitesse qui nous donne l'**illusion** d'un mouvement vrai, d'un mouvement naturel.

On dit **illusion**, car l'œil humain est fait de telle sorte qu'il ne voit pas séparément ces 24 images, mais il les enchaîne par une loi optique appelée **stroboscopie**.

La différence entre un film de prises de vues réelles et le dessin animé consiste dans le fait que, le film « normal » reproduit 24 photographies à la seconde, tandis que le film d'animation doit photographier 24 dessins pour une seconde de projection, recréant ainsi cette illusion, par l'intermédiaire de l'appareil de projection. La projection d'un film sonore sur un écran de cinéma se fait à la vitesse de 24 images à la seconde, soit 1 440 images à la minute, tandis que sur un écran de télévision la vitesse est de 25 images à la seconde, soit 1 500 images.

Si, sur la pellicule, nous remplaçons chaque image photographiée par un dessin, nous arrivons au principe fondamental du dessin animé.



Fantoches d'Émile Cohl

I. LA TECHNIQUE DU DESSIN ANIMÉ

La préparation et la réalisation d'un dessin animé, en appliquant la technique dite classique et universellement connue, se résument en dix points principaux :

Recherche du sujet et le scénario.

Préparation et élaboration du découpage (*Story-Board*).

Création des personnages et maquettes de base.

Animation.

Intervalles.

Traçage des personnages, la coloration des celluloses.

Décors.

Prise de vue image par image.

Enregistrement des dialogues et commentaires, musique et effets sonores (s'il s'agit d'un film sonore).

Montage et mixage de la bande image avec la bande sonore.

LE SCÉNARIO

Le choix d'un scénario constitue le premier stade de la réalisation d'un film quel qu'il soit.

Une idée originale, une histoire vécue ou inventée, doivent en principe donner un bon film, mais pour un dessin animé, l'idée écrite ne suffit pas, on doit pouvoir visualiser les scènes.

Ces sujets, ces idées, ces scénarios peuvent être classés en plusieurs catégories :

1) Scénarios tirés d'une idée originale, inventés la plupart du

temps, mais aussi inspirés de la vie de tous les jours.

2) Histoires imaginées de toutes pièces. Idées qui ne peuvent être reproduites dans le cinéma réel et comportant de nombreux gags et situations comiques.

3) Scénarios tirés des contes populaires, de fables ou de romans spécialement écrits pour la jeunesse.

4) Scénarios sur commande pour un film publicitaire, afin de lancer un produit.

5) Scénarios sur commande pour un film d'information, tels que : S.N.C.F., énergie atomique, etc.

6) Scénarios pour les films éducatifs, qui servent pour l'enseignement technique et bien d'autres médias.

Voici le résumé d'un scénario de court métrage de pure imagination.

L'AVENTURE DU PÈRE NOËL

*court métrage de 9 minutes,
production
Films Jean Image*

François part de Paris pour New York en avion. Installé dans son fauteuil, il fume un gros cigare tout en regardant par le hublot les étoiles scintiller dans le ciel...

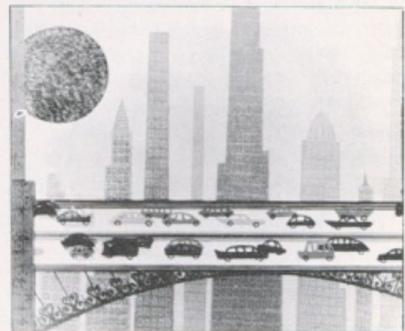
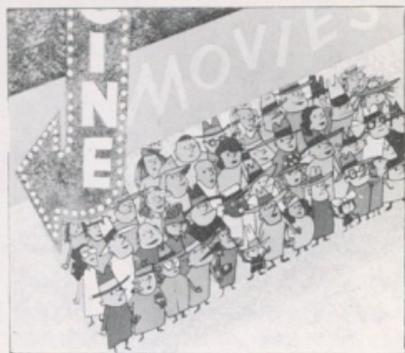
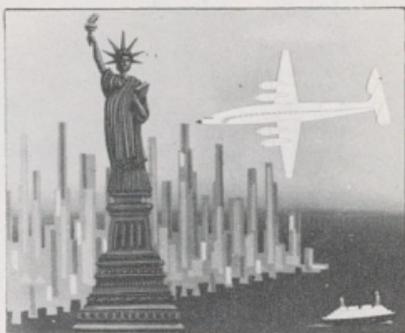
Tout à coup, il sursaute. Il vient d'apercevoir le Père Noël, juché sur un lumineux traîneau, tiré par sept rennes. François prévient les passagers, prend sa machine à écrire et envoie un câble à New York, pour annoncer l'arrivée du Père Noël.

Grand remue-ménage à New York, la venue du Père Noël est annoncée dans toute la ville.

Pendant ce temps, dans l'avion, François s'agite, regarde à tout instant par le hublot pour voir si le Père Noël a disparu...

François est au désespoir. Alors, il a une idée, car il ne veut pas décevoir ses amis d'Amérique et c'est lui qui, dans la grande pa-

rade à Broadway, prendra sa place, pour le bonheur des petits et des grands.

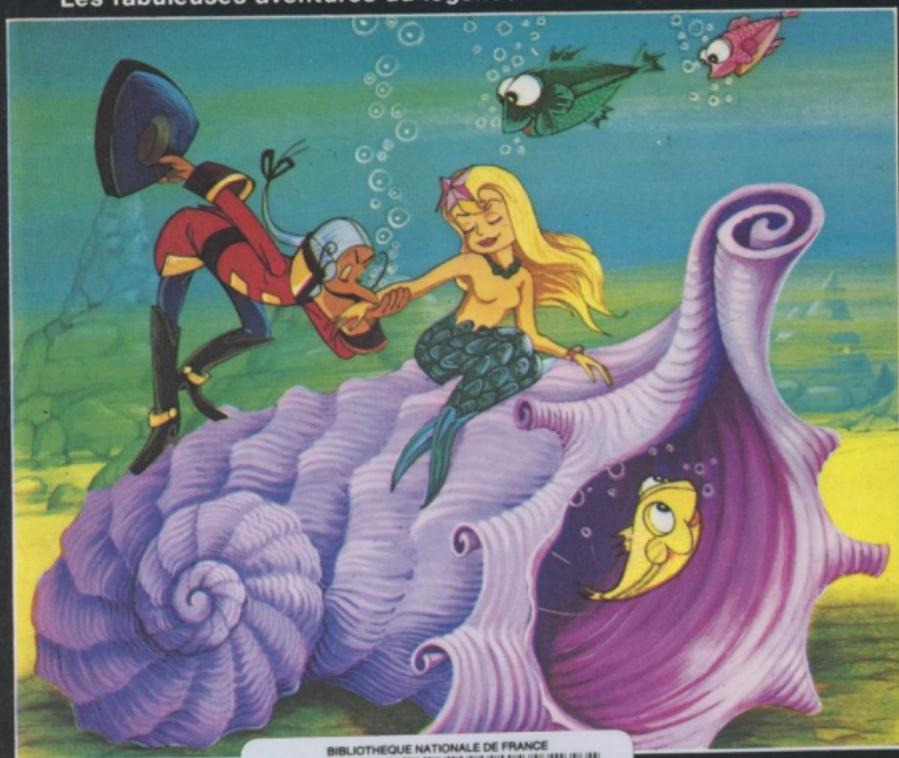


Si vous savez dessiner, si vous aimez et si vous lisez les bandes dessinées, et si vous possédez une caméra Super 8, alors le dessin animé est à votre portée.

Jean Image — l'auteur des célèbres *Picolo et Picolette*, *Joe chez les abeilles* et du *Baron de Munchausen* — vous livre ici la technique du dessin animé, de la recherche du scénario à la phase finale du film, en passant par la création des personnages et leur animation (personnages humains, animaux, etc.), le choix des décors, la prise de vue et la bande sonore.

LE DESSIN ANIMÉ, de Jean Image, vous ouvre les portes du rêve, du fantastique et du rire!

Les fabuleuses aventures du légendaire Baron de Munchausen.



© Films Jean Image.



ISBN 2-263-00337-1

Participant d'une démarche de transmission de fictions ou de savoirs rendus difficiles d'accès par le temps, cette édition numérique redonne vie à une œuvre existant jusqu'alors uniquement sur un support imprimé, conformément à la loi n° 2012-287 du 1^{er} mars 2012 relative à l'exploitation des Livres Indisponibles du XX^e siècle.

Cette édition numérique a été réalisée à partir d'un support physique parfois ancien conservé au sein des collections de la Bibliothèque nationale de France, notamment au titre du dépôt légal. Elle peut donc reproduire, au-delà du texte lui-même, des éléments propres à l'exemplaire qui a servi à la numérisation.

Cette édition numérique a été fabriquée par la société FeniXX au format PDF.

La couverture reproduit celle du livre original conservé au sein des collections de la Bibliothèque nationale de France, notamment au titre du dépôt légal.

*

La société FeniXX diffuse cette édition numérique en accord avec l'éditeur du livre original, qui dispose d'une licence exclusive confiée par la Sofia – Société Française des Intérêts des Auteurs de l'Écrit – dans le cadre de la loi n° 2012-287 du 1^{er} mars 2012.

Avec le soutien du

