

# LE SCÉNARIO DANS LE FILM D'ANIMATION // SPÉCIFICITÉS NARRATIVES //

---

## DÉFINITION DE L'ANIMATION // RAPPORT A LA PRISE DE VUE RÉELLE // SPÉCIFICITÉS DE L'ÉCRITURE DE L'ANIMATION

---

### 1. définition de ce qu'est l'animation et repère historique

- Animation, du latin *anima*, *âme*. Animation : donner vie  
L'animation est une technique de cinéma qui donne l'illusion du mouvement à une suite d'images fixes. Que ce soit des dessins, du modelage, des objets, des photos ou tout type de matière inerte.

- L'animation n'est pas un genre mais une technique

- Repères historique // les pionniers :

> l'animation apparaît dès le début du XX<sup>ème</sup> telle une attraction de cinéma forain.

Elle est alors intégrée à la prise de vue réelle. Le cinéma n'est pas encore un art.

Exploration et inventivité des moyens par les pionniers issus d'univers différents (BD, illustration, théâtre, forain, grand guignol...).ex : Méliès.

> [Segundo de Chomón « \*Le Théâtre électrique de Bob\* » - 1909](#)

> premiers dessins animés

> [Emile Cohl « \*fantasmagorie\* » - 1908](#)

> [Winsor McCay « \*Little Nemo\* » - 1911](#)

posent les bases de ce qu'est l'animation = décomposition du mouvement, métamorphose des formes, affirmation de l'artifice

- ANIMATION comme expérimentation manuelle et artisanale : trouver des solutions avec toute sorte de matériaux, affirmer le trait spécifique à l'artiste

> [« \*Meat\* »\\_Jan Svankmajer - 1989](#)

---

### 2. mise en rapport à la fiction / les outils du cinéma et de la narration

- qu'est ce que cinéma prise de vue réelle :

> c'est aussi une décomposition du mouvement - 24 images / minute -

Mais donne l'illusion de la continuité par le principe de la persistance rétinienne.

Cherche à gommer le montage par tous les moyens// **recherche l'effet de réel**

- le cinéma est un art spatial et temporel. Ses outils : cadrage / montage / progression dramatique / rythme / mouvement à l'intérieur de l'image / bande son (ou absence de son) - musique, bruitage, sound design /

- mêmes outils pour l'animation mais utilise d'autres moyens spécifiques :

> manipule la matière et **redessine le temps et le mouvement artificiellement pour les rendre plus visible, vivant**

*En imposant sa technique - là où le cinéma de prise de vue réelle essaie de la gommer - le film d'animation affirme son caractère artificiel. L'animation diffère son rapport au réel, ce n'est pas l'oeil caméra : il n'imprime pas la vie. Il insuffle l'illusion de vie à la matière inerte.*

*> sorte de cinéma pur qui dit ce qu'il est en montrant ses outils : une représentation et non une captation du réel.*

POURQUOI FAIRE LE DE CHOIX DE L'ANIMATION ET NON LA PRISE DE VUE REELLE ?  
QU'AMENE-T-ELLE DE SPECIFIQUE ?  
PAR QUEL MOYEN ? POUR QUELLES AUTRES POSSIBILITÉS NARRATIVES ?

---

## LES OUTILS NARRATIFS SPECIFIQUES À L'ANIMATION

---

**1. introduction par l' exemple de « [je criais contre la vie. ou pour elle](#) » Vergine Keaton - 2009**  
> écriture très précise et chorégraphique / 1min de réalisation par mois

**2. La décomposition du mouvement**

> « [Orgesticularismus](#) » de Mathieu Labaye - 2008

**3. La métamorphose du trait**

> « [Alice aux pays des merveilles](#) » Walt Disney - 1951

> « [Belladonna](#) » de Eiichi Yamamoto - 1973

**4. Prise en charge de la narration par l'image même // sa construction, sa dimension abstraite**

> exemple de l'Art de la Renaissance italienne. Au delà du visuel, ce qui nous parle, nous touche c'est la part abstraite : l'organisation des formes et des couleurs, la composition, le trait de l'artiste qui raconte autre chose que la seule narration affichée.

> [différentes Annonciation](#)

> « [Dell'ammazzare il maiale](#) » Simone Massi - 2011

**5. Le travail du rythme et de la chorégraphie // lien avec le cinéma expérimental**

Possibilité expérimentale de l'animation, pousser les possibles, mouvement pur.

> « [Stellar](#) » de Stan Brackage - 1993

> Norman McLaren « [Lignes Verticales](#) » - 1960

> Georges Schwizgebel « [Jeu](#) » 2006

---

## ÉTUDE DE CAS : LE TIGRE DE TASMANIE

---

### 1. LES POSSIBILITÉS NARRATIVES DE LA MUSIQUE

- Le rôle de la musique, du bruitage, du sound design est aussi un choix narratif :
  - > peut être illustratif (en accord avec ton du film)
  - > peut renforcer le côté burlesque, appuyer les mouvements (cartoon)
  - > peut être un contre point, amenant une vision différente à l'univers visuel
  - > peut être un liant, en créant une unité, en spatialisant
  - > peut donner un rythme, un effet de transe....

### 2. RENCONTRE AVEC LES MARQUISES // compositeur pour *Le Tigre de Tasmanie*

- présentation du clip [vallées closes](#) - 2017  
première collaboration préparatoire
- présentation de la part narrative de la musique des Marquises :
  - > constructions d'album très cinématographique
  - > écoute et analyse du morceau « [A forest of Lines](#) »
- projection du « [Tigre de Tasmanie](#) » 2018
  - > méthode de travail son / image
  - > intention musicale

### 3. ANALYSE ET FABRICATION DU FILM

- les prémices : découverte du film d'archive de 1933 // un monde en disparition // mener à l'acuité // rendre visible la force et la caractère infiniment vivant de la nature // aucune forme figée ni définitive // le détail comme événement
- deux types d'images : la rotoscopie sur film d'archive et la construction de décors par détails issus de peintures et gravures anciennes
- étapes de fabrication : intentions // story board // constitution corpus d'images // recherche chorégraphique par animatique // fabrication des images sur Photoshop // mise en animation.