

Du dessin animé à film d'animation

Numéro 7, décembre 1956

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/52332ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (imprimé)

1923-5100 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

(1956). Du dessin animé à film d'animation. *Séquences*, (7), 33–33.

DU DESSIN ANIME AU FILM D'ANIMATION

Le créateur de dessins animés commence par résumer son scénario en une série de graphiques. En même temps, le musicien cherche les thèmes qui correspondent aux personnages et aux choses. L'enregistrement sonore donne sur le bord de la pellicule une minuscule image. Les techniciens repèrent les accents sonores qui sont essentiels au dessin animé et font un trait là où figurera une image sur l'écran. Par la suite, les animateurs vont remplacer ces traits par des dessins. Il en faut généralement un par seconde, soit un par vingt-quatre images. Ces dessins principaux qui marquent le début, la fin ou une phase caractéristique d'un mouvement, sont ensuite confiés à d'autres artistes qu'on appelle les intervallistes. Ce sont eux qui devront faire tous les dessins manquant entre deux dessins principaux. En pratique, si l'animateur montre quel doit être le mouvement, c'est l'intervalliste qui dessine ce mouvement.

Alors les dessins passent entre les mains des copistes qui les transcrivent sur une mince feuille de cellulose appelée "cellule" ou même "cell". La gouacheuse se chargera ensuite d'appliquer la couleur. Pendant ce temps, les décorateurs s'occupaient des décors que l'on nomme des "fonds" parce que, pour la prise de vue, les dessins des personnages sur "cell" transparent sont posés dessus. Les "fonds" ne sont pas dessinés sur "cell" mais sur carton fort.

Le travail de prise de vue nécessite une table spéciale. L'opérateur possède alors à côté de lui le découpage technique qui lui indique les fonds, les mouvements de la caméra, les déplacements des décors. Quand plusieurs personnages apparaissent sur la même image, ils ont dû être dessinés sur des "cells" différents à moins qu'ils n'exécutent des mouvements rigoureusement semblables.

La pellicule peut maintenant prendre le chemin du laboratoire. A son retour, le montage consistera en quelques coups de ciseaux destinés à améliorer le rythme de l'ensemble. Comme le dessin animé coûte au moins cinq fois plus cher qu'un film ordinaire, tout a été prévu lors du découpage.

Quant aux films de marionnettes, le découpage reste aussi minutieux. Cependant, le montage retrouve l'importance qu'il a d'ordinaire. Le tournage proprement dit a simplement exigé une plus longue patience. En effet, les animateurs doivent entre chaque photographie d'une phase du mouvement déplacer de quelques lignes les membres d'une poupée, ou enfoncer un peu plus profondément le couteau dans le pain, ou encore démaquiller progressivement Jean Marais dans La Belle et la Bête. Dans ces films, sauf pour les mouvements très rapides, les déplacements entre chaque prise de vue sont en réalité d'un douzième de seconde car l'on prend deux photogrammes successifs de la même image sans que cela paraisse à la projection.

On devine le temps que nécessite un dessin animé. Depuis sa création, chaque dessin a demandé en moyenne une demi-heure d'attention. Si nous calculons que pour dix minutes de projection il faut quinze mille dessins, une personne travaillant seule prendrait près de trois ans. Et dire que nous traitons le dessin animé avec un certain dédain...