

Projet de fin de session

La magie de Disney a-t-elle disparue ?



Essai Littéraire

Reportage

Edwing Wolff

Né le 5 décembre 1901 à Chicago, en Illinois, Walter Elias Disney dit Walt Disney est un animateur, producteur, scénariste et réalisateur américain, il est le cofondateur de Disney Brothers Studios, maintenant renommée The Walt Disney Company. Il interprète également la voix à sa mascotte, Mickey, durant plusieurs années, de 1928 à 1959. L'histoire de Walt Disney commence en 1922, au Kansas, quand Walter décide de créer sa première entreprise nommée Laugh-O-Gram Studio où il réalise de petits courts-métrages d'animation en reprenant des contes de fées telles que *Le Petit Chaperon rouge*, *Cendrillon* ou encore *Alice au pays des merveilles*. Mais fautes de non-paiement, le studio fait faillite en juillet 1923. Cette même année, Walt Disney fonde avec son frère, Roy Disney, une nouvelle entreprise, les Disney Brothers Studios. En 1937 nés le premier long-métrage d'animation des studios Disney, *Blanche-Neige et les Sept Nains*, commence alors l'incroyable histoire des classiques Disney avec *Pinocchio*, *Dumbo*, *Bambi*, *Alice au pays des merveilles*, *Peter Pan*, etc. En 1995, Pixar réalise en partenariat avec The Walt Disney Company, le premier long-métrage d'animation intégralement en images de synthèse, *Toy Story*. Suite au succès de ce dernier, Pixar et Disney signent un nouveau partenariat d'une durée de dix ans, pour produire cinq films d'animation entièrement en images de synthèse : *1001 Pattes*, *Toy Story 2*, *Monstres & Cie*, *Le Monde de Nemo* et *Les Indestructibles*. Le studio est alors aussi populaire que Disney et les deux studios se complètent parfaitement, Disney avec son animation traditionnelle 2D et Pixar avec ses animations 3D. Mais depuis l'année 2005, l'entreprise The Walt Disney Company a décidé de réorienter la réalisation de tous ses films d'animation, en images de synthèse 3D, en abandonnant alors l'animation traditionnelle 2D, qui avait fait le succès du studio depuis ses débuts. Dans cet essai,

nous apporterons d'abord des précisions sur la naissance du succès de l'animation traditionnelle chez Disney, nous examinerons ensuite l'apparition et l'apogée de l'image de synthèse, puis nous analyserons enfin l'effet et la nostalgie qu'apporte le style artistique du dessin des studios Disney.

Le long-métrage d'animation traditionnelle a été créée et mis en avant par les The Walt Disney Studios avec *Blanche Neige et les Sept Nains*. Walt Disney a su prendre de gros risques pour parvenir à réaliser son film en entièreté, c'est un des fondateurs de ce mouvement, qui n'a fait que s'agrandir et a permis de renforcer la renommé de son studio et de son nom, au fil des années.

L'origine de l'animation de Disney vient de son créateur Walter, qui fonde sa propre entreprise avec un désir de partager des histoires et des contes de fées avec des coups de crayon. Walt Disney a toujours été dans l'air du temps, c'est un homme très moderne, c'est un visionnaire, qui est passionné par les nouvelles technologies, ce qui l'a poussé en revenant de la première guerre mondiale, de s'intéresser au dessin d'animation. Pour ce démarqué de ses concurrents, Walter a toujours su utiliser les avancées technologiques à son avantage. Par exemple, de 1923 à 1927 il réalise une série de court-métrage nommé *Alice Comedies*, où il envoie une petite fille dans un monde de dessin animé, ou bien le très populaire *Steamboat Willie*, en 1928, où l'on entend pour la première fois du son en raccord avec l'image dans un court-métrage d'animation, ce sifflement de Mickey Mouse devient ensuite culte. Par ces deux essais cinématographiques, Walt Disney révolutionne le cinéma depuis ses petits studios et

cela lui permet de se faire un nom et d'apporter sa pierre à l'histoire du cinéma d'animation.

En remettant au goût du jour les contes de fées avec ses longs-métrages d'animation, Walt Disney connaît différentes périodes, clair et sombre, ses studios se transforment en campus, une ville miniature née alors pour permettre à ses artistes de se concentrer uniquement à leurs travaux. Durant la guerre, il est difficile de rentabiliser les films d'animation qui ont demandé des budgets colossaux tels que *Pinocchio*, *Fantasia*, *Dumbo* ou *Bambi*. Mais Walt Disney s'accroche et une fois la guerre finie, il voit l'explosion du marché du cinéma d'animation accroître et cela lui permet de créer une série de classique d'animation Disney, qui marque les souvenirs et les esprits depuis des années.

Le long-métrage réalisé entièrement en images de synthèse est créé grâce à la collaboration des studios Pixar et des studios Disney, le studio Pixar qui été dirigé par un des hommes les plus prometteur de sa génération, Steve Jobs. Cette entreprise d'informatique a fait le pari de réaliser un film entièrement en images de synthèse et le succès de cette nouvelle technologie au cinéma à permis aux studios Pixar de créer leur propre style et de réaliser une grande série de films.

La technologie informatique permet de réaliser des films d'animation sans aucune limite imaginative, tout est possible et l'on peut même se permettre de créer et d'imiter le réel si l'on le souhaite. Tout est réalisé par ordinateur et cette avancée technologique accorde au réalisateur une totale liberté quand à ces notions cinématographiques, il peut modifier ses plans ou l'angle de la caméra en quelques clics seulement, l'espace peut être créée tel qu'il le souhaite. Exemple, pour le film *Aladdin*, les studios ont créer

les décors par informatique pour ensuite utiliser les séquences et les reproduire en dessin. Le film d'animation en images de synthèse se rapproche de plus en plus d'un film réel en accordant encore plus de liberté possible, car une fois que le monde est créé, tout peut être déplacé ou modifier, que ce soit la lumière, les décors ou même les personnages.

Le fait de réaliser des films par ordinateur et un gain d'argent et un gain de temps très conséquent pour les studios, car avec l'animation traditionnelle, les animateurs travaillent sur des milliers de feuilles pour seulement quelques secondes, ils doivent produire des dessins en chaîne, cela est très fatigant et le temps d'une production manuel est très largement supérieur à celle d'une production numérique. Aucune modification n'est possible, il faut réfléchir à chaque plan et chaque scène à l'avance, sinon les animateurs doivent redessiner toutes leurs scènes pour chaque changement qui doit être effectué. Disney a connu plusieurs problèmes de production suite à des grèves des animateurs, notamment en mai 1941, où la grève a duré pendant plusieurs semaines. Elle a retardé la production du film *Bambi* de trois mois et l'on retrouve dans le film *Dumbo*, qui suit cette grève, *La chanson des clowns*, une scène où des clowns veulent s'en prendre à leur patron pour obtenir une augmentation. C'est une référence à la grève des animateurs des studios Disney.

Le long-métrage d'animation de Disney a été créé en 1937, il y a plusieurs générations. Pourtant, tout le monde a déjà vu des classiques Disney tels que *Peter Pan*, *Alice au pays des merveilles*, *Cendrillon*, *La Belle et la Bête*, etc. Ces films d'animation ne

vieillissent pas et ils ont su traverser les époques et accompagné plusieurs générations durant l'enfance grâce à la magie qui entoure les films des productions Disney.

L'enfance est bercée par de nombreuses productions pour les enfants, qui vise à apprendre et à instruire l'enfant par des histoires contenant des morales et des réflexions. Chaque enfant est exposé à des films d'animation, mais les plus populaires et les plus nostalgiques restent les films d'animation traditionnelle de chez Disney, ces films sont si populaires et cultes que le studio à décider de ressortir tout leur classique en film de prises de vues réelles tels que *La Belle et la Bête*, *Le Livre de la jungle*, *Aladdin* ou plus récemment *Le Roi Lion*.

Cette magie que contient les films classiques de Disney est transmise par le dessin, elle est unique, chaque coup de crayon d'un animateur relève un style artistique propre aux studios Disney, c'est une identité visuelle, avec une seule image, on sait que c'est une production de Disney et l'on est projeté dans un univers imaginaire, dans un monde de rêve, mais maintenant avec les images de synthèse, chaque image se ressemble, avec des personnages en 3D tous semblable les un des autres, on ne distingue plus un film Disney d'un film Pixar ou d'un autre studio d'animation 3D. Cette magie qui entourée les classiques de Disney semblent avoir disparu.

Disney a décidé en 2005 de suspendre la réalisation de ses films en animation 2D au profit de l'animation 3D. Le studio Disney a connu de très grands succès grâce à ses films d'animation traditionnelle, qui était propre à son essence et bien que la nouvelle technologie apporte un nouvel air au cinéma d'animation, l'animation 2D ne doit pas disparaître pour autant. Chaque style artistique mérite sa place, mais

l'audience démontre que même si les chiffres du box-office visent l'avènement de la 3D, la 2D possède une magie que l'on perd de plus en plus. Don Bluth est un ancien animateur de chez Disney qui a travaillé sur des productions telles que *La Belle au bois dormant*, *Robin des bois* ou *Peter et Elliott le dragon*. Après la crise des animateurs chez Disney, il décide de quitter l'entreprise avec quelques collègues et ils fondent ensemble la Don Bluth Productions, leurs objectif est de recréer la magie de Disney, qu'ils estiment disparue, ils ont réalisé de nombreuses production, telles que *Brisby et le Secret de Nimh*, *Le Petit Dinosaur*, *Dragon's Lair* ou bien *Anastasia*, ce film que tout le monde pensent pour un Disney et cela est bien une preuve que par passion, Don Bluth a réussi à recréer la magie de Disney. Aujourd'hui, Don Bluth a ouvert sa propre université en ligne, dans l'objectif de former de nouveaux animateurs à l'animation traditionnelle et de relancer cet art qui disparaît.

1716 mots

Médiagraphie

- Bloop Animation. (2015). *Pixar: The Story Behind the Studio*. Vidéo Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=MSkeNmz7v4M>
- Don Bluth. (2005). *Don Bluth's Art Of Animation Drawing*. Livre.
- Don Hahn. (1996). *Animation Magic Book: Behind the Scenes Look At How an Animated Film is Made*. Livre.
- France télévision. (2009). *C'est pas sorcier - Il était toon fois... Le dessin animé*. Émission de télévision. Repéré à https://www.youtube.com/watch?v=Ag_16Iqq8T4
- Jean-Pierre Absouts. (2010). *Walt Disney: l'homme au-delà du mythe*. Documentaire. Repéré à https://www.youtube.com/watch?v=3581H_TUmVw
- La chaîne de P.A.U.L. (2017). *PVR #23 : Walt Disney - Derrière la magie, le patron*. Vidéo Youtube. Repéré à <https://www.youtube.com/watch?v=gay8IFyimeM>
- Le Musée Art Ludique. (2016). *L'art des studios d'animation : Walt Disney le mouvement par nature*. Livre et exposition.
- Olivier Cotte. (2015). *100 ans de cinéma d'animation*. Livre.
- Ollie Johnston, Frank Thomas. (1995). *The Illusion of Life: Disney Animation*. Livre.
- ONF. (1991). *Portrait d'un studio d'animation*. Reportage. Repéré à <https://www.youtube.com/watch?v=WnXGo6JD3ro>
- Preston Blair. (1994). *Cartoon Animation*. Livre.
- Richard Williams. (2011). *Techniques d'Animation pour le dessin animé : L'animation 3D et le jeu vidéo*. Livre.
- Tim Hauser. (2013). *Les coulisses des studios Pixar*. Livre.
- Walt Disney. (1955). *The Story of the Animated Drawing*. Documentaire. Repéré à <https://www.youtube.com/watch?v=UXDwn2OELMU>
- Walt Disney. (1956). *The Plausible Impossible*. Documentaire. Repéré à <https://vimeo.com/233238642>