

Avant-projet

La magie de Disney a-t-elle disparue ?



Essai Littéraire

Reportage

Edwing Wolff

L'histoire de Walt Disney

En 1922 au Kansas, Walt Disney a créé 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 né 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, la filiale de Disney, Pixar, réalise le premier long métrage d'animation en images de synthèse, *Toy Story*, le studio est alors aussi populaire que Disney et les deux studios se complètent parfaitement, Disney avec son animation traditionnelle et Pixar avec ses animations 3D. Mais depuis 2005, l'entreprise Disney 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 ces débuts.

Dans mon projet de fin de session, le problème que j'ai choisi de relever concerne les films d'animation, ceux-ci sont maintenant pour la plupart d'entre eux réalisés en images de synthèses, mais ces films d'animation 3D remplacent les films d'animation traditionnelle qui se font malheureusement rare.



La magie de l'animation traditionnelle

Les films d'animation en images de synthèse sont de plus en plus beaux et de plus en plus impressionnants grâce à la technologie qui ne cesse d'augmenter de production en production depuis 1995, mais de ce fait, on perd cette essence de magie qu'il y avait dans les traits du dessin des films d'animation traditionnelle.

Pourquoi les studios abandonnent cette animation ? Car cette production coûte trop cher, elle est beaucoup plus longue à réaliser et donc moins avantageuse que l'animation 3D.

Pourtant, certains petits studios se démarquent encore aujourd'hui avec des productions en animation 2D comme Diabolo Films avec *Le Magasin des suicides* ou Sacrebleu Production avec *Tout en haut du monde*. Le succès est souvent au rendez-vous, car l'animation traditionnelle permet plus facilement de créer un univers artistique et de transmettre une émotion via le coup de crayon, quand on regarde un long métrage d'animation en 2D, cela donne souvent un effet de magie et de nostalgie.

Les grands studios pourraient pourtant se permettre de réaliser ces films d'animation 2D, pour que cet art et cette tradition ne se perd pas dans l'oubli au profit de l'images de synthèse.

(*Le magasin des suicides*, Patrice Leconte, 2012)



(*Tout en haut du monde*, Rémi Chayé, 2015)



Les périodes de l'animation chez les studios Walt Disney

Mes grandes idées directrices sont basées sur différentes périodes de l'histoire du cinéma d'animation de chez Disney.

En commençant par l'arrivée du long-métrage d'animation en 1937 avec la naissance du premier film d'animation des studios Disney, *Blanche Neige et les Sept Nains*. Puis, avec l'évolution de l'animation 3D au cinéma. En 1995 né le premier long-métrage d'animation en images de synthèse, *Toy Story*, le film est produit par les studios Pixar qui est présidé par l'entrepreneur et inventeur Steve Jobs.

Enfin, en 2005, Disney sort leur 46ème classique d'animation des studios Disney, qui est leur premier long-métrage d'animation réalisée entièrement en images de synthèse, *Chicken Little*, avec la sortie du film est annoncé la réorientation artistique des studios Disney, abandonnant l'animation 2D pour se tourner vers l'animation 3D.

Depuis chez Disney, les films d'animation en images de synthèse s'enchaînent chaque année et battent de plus en plus de records au box office. L'animation 2D n'est plus qu'un lointain souvenir chez Disney, qui va jusqu'à recréer tout leurs anciens classiques d'animation traditionnelle en film live-action avec des acteurs et des images de synthèse.

(*Blanche Neige et les Sept Nains*, Disney, 1937)

(*Toy Story*, Pixar, 1995)



Le plan dialectique

Le long-métrage d'animation traditionnelle a été créée et mis en avant par les studios Disney 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 cet art, qui n'a fait que s'agrandir et a permis de renforcer la renommée de son studio et de son nom, au fil des années.

L'origine de l'animation de Disney vient de son créateur Walt, 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'était un homme très moderne qui a su apporter sa pierre à l'histoire en créant un empire autour du film d'animation.

En remettant au goût du jour les contes de fées avec ses longs-métrages d'animation, Walt Disney a vu l'explosion du marché du cinéma d'animation accroître après la guerre, lui permettant de créer une série de classique d'animation Disney, qui marquera les esprits durant des années.

Le long-métrage entièrement en images de synthèse a été créé grâce aux studios 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 permet de réaliser un film d'animation avec tout ce que l'on souhaite, tout ce qui peut nous traverser l'esprit, tout est possible et l'on peut se permettre même de créer et d'imiter le réel si l'on le souhaite, tout est réalisé par ordinateur. Cette avancée technologique accorder aux réalisateurs une totale liberté quand a ces notions cinématographiques, l'espace pouvant être créée tel qu'il le souhaite, ce film d'animation en images de synthèse se rapproche de plus en plus d'un film classique.

Le fait de réaliser ses films par ordinateur et un gain d'argent et un gain de temps très conséquent, puisqu'avec l'animation traditionnelle, les animateurs travaillent sur des milliers de feuilles pour seulement quelques secondes, ils doivent produire des dessins en chaîne et cela est très fatigant et le temps d'une production manuel est très largement supérieur à celle d'une production numérique, qui peut être modifié en deux clics.

Le long-métrage d'animation de Disney a été créé en 1937, il y a des 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 accompagner plusieurs générations.

L'enfance est bercée par de nombreuses productions pour les enfants, mais les productions qui ont bercée chaque enfance, ainsi que celle de plusieurs générations, c'est les long-métrage de Walt Disney, 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.

Cette magie, qui est transmise par le dessin, est unique, chaque coup de crayon relève un style artistique propre aux studios Disney, avec une seule image, on savait que c'était une production de Disney et l'on était projeté dans un univers imaginaire, mais maintenant chaque image se ressemble, avec des personnages en images de synthèse tous semblable les uns des autres, cette magie qui entourée les classiques de Disney semblent avoir disparue.

Le projet de fin de session

Ce projet de fin de session sera sur un ton neutre et destiné à tout public, puisqu'il s'agira d'un reportage sur le déclin de l'animation traditionnelle au profit de l'animation 3D. Pour mon exposé, je compte réaliser une vidéo pour faire prendre conscience de ce déclin et pour comparer les productions de Walt Disney de la 2D à la 3D.

Bibliographie

Cartoon Animation, Preston Blair, 1994

Don Bluth's Art Of Animation Drawing, Don Bluth, 2005

L'art des studios d'animation : Walt Disney le mouvement par nature, Le Musée Art Ludique, 2016

Techniques d'Animation pour le dessin animé : L'animation 3D et le jeu vidéo, Richard Williams, 2011

100 ans de cinéma d'animation, Olivier Cotte, 2015

Walt Disney: l'homme au-delà du mythe, Jean-Pierre Absouts, 2010

PVR #23 : Walt Disney - Derrière la magie, le patron, La chaîne de P.A.U.L, 2017

The Story of the Animated Drawing, Walt Disney, 1955

The Plausible Impossible, Walt Disney, 1956

Portrait d'un studio d'animation, ONF, 1991

C'est pas sorcier - Il était toon fois... Le dessin animé, France télévision, 2009

Pixar: The Story Behind the Studio, Bloop Animation, 2015

Les coulisses des studios Pixar, Tim Hauser, 2013

Animation Magic Book: Behind the Scenes Look At How an Animated Film is Made, Don Hahn, 1996

The Illusion of Life: Disney Animation, Ollie Johnston, Frank Thomas, 1995