



L'évolution de l'animation : du dessin à la 3D



Introduction

- Qu'est-ce que l'animation ?
- Pourquoi j'ai choisi ce sujet ?
- Problématique : Comment l'évolution des techniques d'animation a-t-elle influencé la manière de raconter des histoires ?

- L'animation est un art fascinant qui consiste à donner l'illusion du mouvement à des personnages, des objets ou des décors, en les faisant bouger image par image, ce qu'on appelle le frame by frame. On la retrouve partout : dans les dessins animés, les films d'animation, les jeux vidéo, la publicité, les animés japonais... C'est un art très présent dans notre quotidien, même si parfois on ne le remarque pas tout de suite.
- J'ai choisi ce thème car j'aime beaucoup ça, malgré que je sois encore novice et que j'arrive à animer que quelques secondes. J'ai commencé à aimer l'animation depuis mes 11 ans où je créais beaucoup d'histoire en stop motion. Plus tard, j'ai décidé de m'intéresser à l'animation numérique sous deux formes : l'animation classique et le tweening.
- Ma problématique est donc : Comment l'évolution des techniques d'animation a-t-elle influencé la manière de raconter des histoires ?

Les débuts de l'animation



- Premiers dessins animés :
Fantasmagorie (1908)

- Techniques traditionnelles : dessin image par image

- Exemples : Mickey Mouse, Blanche-Neige (Disney 1937)



- L'animation existe depuis plus d'un siècle. L'un des tout premiers dessins animés est *Fantasmagorie*, créé en 1908 par Émile Cohl. Il s'agit de dessins très simples, en noir et blanc, faits image par image à la main.
- Ensuite, dans les années 1920-1930, des personnages emblématiques comme Mickey Mouse apparaissent. Walt Disney joue un rôle central dans le développement de l'animation. Il innove avec des personnages attachants, de la musique, et surtout une histoire racontée avec émotion.
- En 1937, *Blanche-Neige et les sept nains* devient le premier long-métrage animé en couleur. C'est une révolution pour l'époque : chaque dessin est fait à la main, ce qui représente des centaines de milliers d'images. On voit que dès le départ, l'animation est un moyen puissant pour raconter des contes, faire rêver, émouvoir.



L'arrivée du numérique

- Numérisation des images dans les années 1990
- Toy Story (1995) : premier film 100% en images de synthèse
- Nouvelles possibilités visuelles

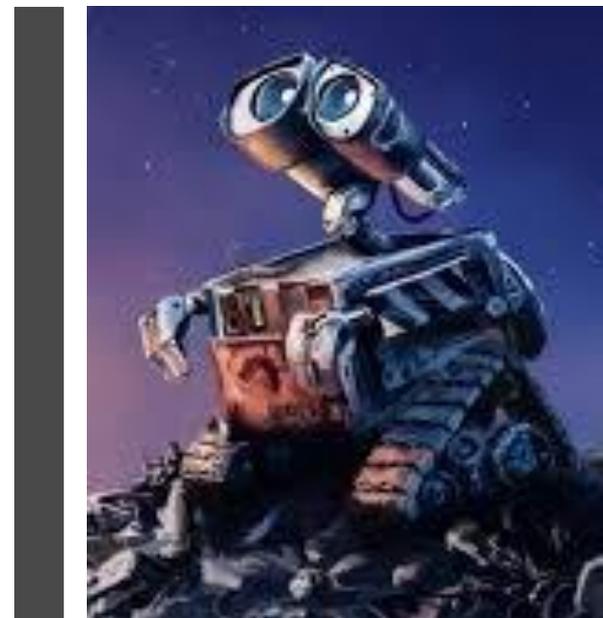
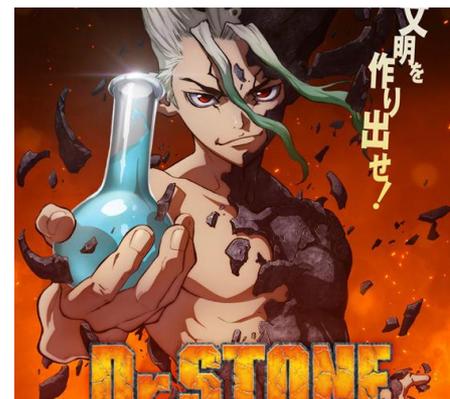
- À partir des années 1990, les ordinateurs transforment complètement le monde de l'animation. Le film *Toy Story*, sorti en 1995 par Pixar, est le premier film entièrement réalisé en images de synthèse 3D. C'est un tournant : désormais, les mouvements sont plus fluides, les textures plus réalistes, et les décors peuvent être modifiés plus facilement.
- L'ordinateur ne remplace pas l'artiste, mais il lui donne de nouveaux outils. Des studios comme Pixar, DreamWorks ou Illumination développent des logiciels de plus en plus puissants. Cela permet aussi d'accélérer la production, tout en gardant une grande qualité visuelle.
- Cette technique permet d'inventer des mondes entiers, comme dans *Shrek*, *Le Monde de Nemo*, ou *Dragons*.

Influence sur les récits

- Les techniques influencent le style, les émotions
- Plus de réalisme, plus de liberté
- Exemples : Vice versa et Spider man new génération.

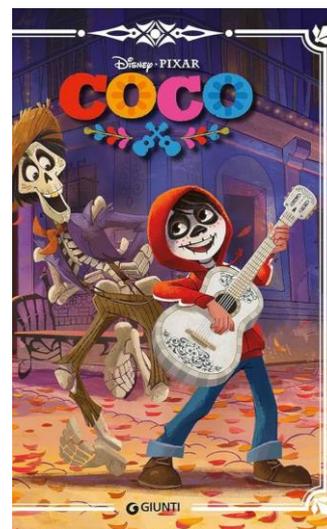


- Les techniques influencent aussi la manière de raconter. Avec les nouvelles technologies, on peut représenter des idées abstraites, des émotions, ou des univers très complexes.
- Par exemple, *Vice Versa* de Pixar, raconte ce qui se passe dans la tête d'une enfant, en représentant ses émotions comme des personnages. Ce genre d'histoire aurait été presque impossible avec les anciennes techniques.
- *Spider-Man: New Generation* mélange les styles : BD, animation 3D, effets spéciaux... On a une vraie liberté artistique. Chaque style visuel raconte quelque chose. Même les couleurs ou les formes participent à l'histoire.
- Donc l'évolution technique permet de raconter des histoires plus originales, plus profondes, et de toucher un public plus large.



Impact culturel

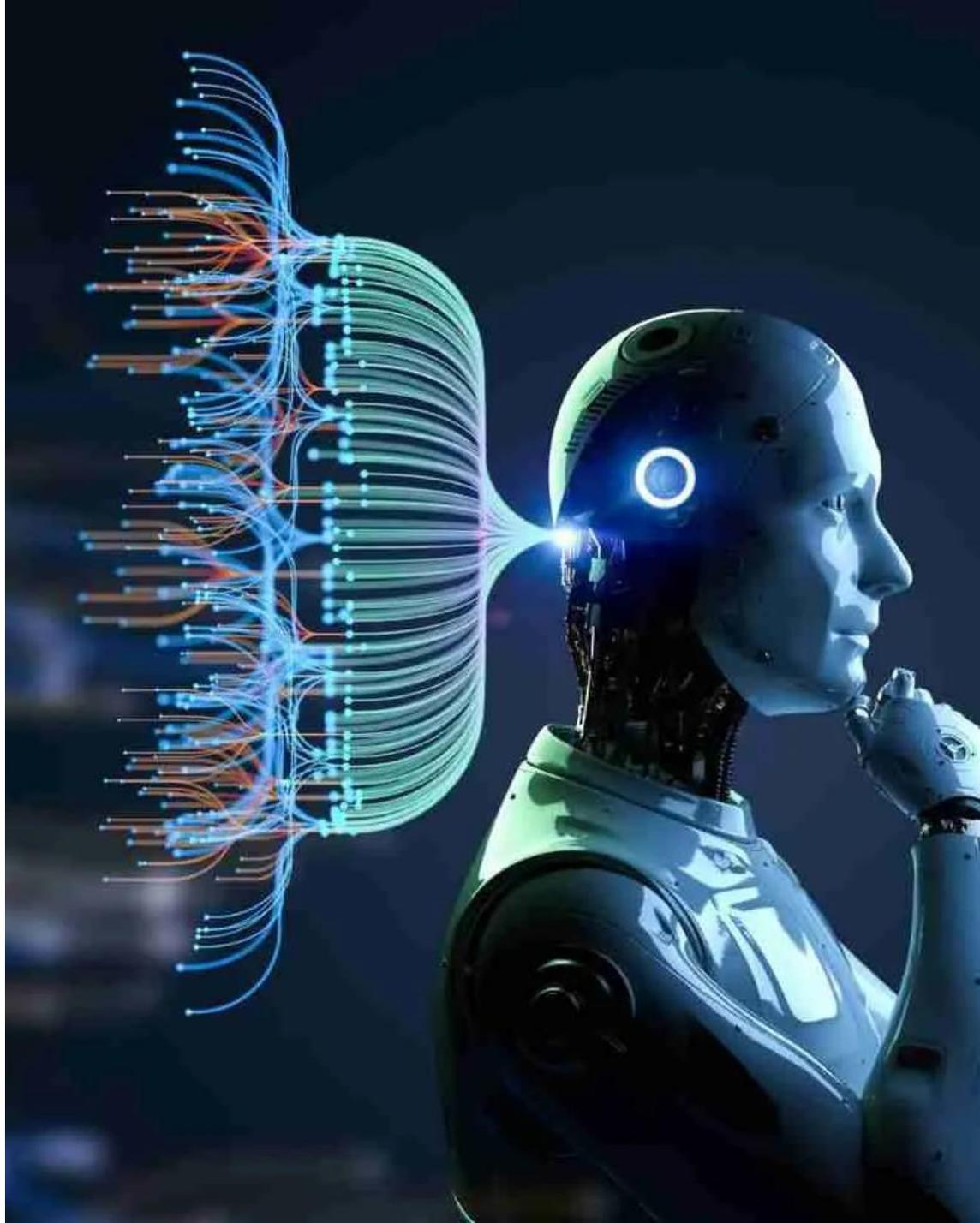
- Le dessin animé n'est plus réservé aux enfants
- Films à message : Wall-E, Encanto
- Influence mondiale : animation japonaise, coréenne



- Aujourd'hui, l'animation a un impact culturel énorme. Elle ne se limite plus aux enfants. Elle touche toutes les générations et peut transmettre des messages profonds, des émotions, et même des connaissances.
- Par exemple, des films comme *Wall-E* abordent l'écologie et la pollution et *Encanto* parle des blessures familiales et de la pression sociale. Ce sont des histoires complexes, accessibles à tous, mais pleines de sens.
- L'animation est aussi un outil d'apprentissage et de culture générale.
- Dans *Dr. Stone*, un animé japonais, on apprend la science tout en suivant une aventure. Le héros utilise la physique, la chimie, les mathématiques pour reconstruire la civilisation après une catastrophe. Le spectateur découvre des principes scientifiques réels, comme la fabrication du savon, du verre, ou de l'électricité.
- Dans *Bungô Stray Dogs*, chaque personnage est inspiré d'un écrivain célèbre. On y retrouve par exemple Edgar Allan Poe, Rimbaud, ou Dazai Osamu, avec des références à leurs œuvres et à leurs vies. Cela donne envie de s'intéresser à la littérature française, japonaise ou anglaise, d'une manière originale et visuelle.
- Enfin, l'animation est aujourd'hui mondiale. Chacun y retrouve ses références, mais découvre aussi d'autres cultures.
- C'est donc un véritable pont entre les générations et les pays, un art qui peut faire réfléchir, apprendre, rêver... et même changer notre vision du monde.

Conclusion

- LES PROGRÈS TECHNIQUES ONT TRANSFORMÉ LA NARRATION
- PLUS DE RÉALISME, D'ÉMOTIONS, DE DIVERSITÉ
- OUVERTURE : AVENIR DE L'ANIMATION AVEC L'IA, LA VR...



- Pour conclure, on peut dire que chaque évolution technique dans l'animation a permis de renouveler la façon de raconter des histoires. On est passé du conte dessiné à la main à des univers en 3D, à des récits émotionnels ou engagés, à des styles graphiques très variés. Mais chaque progrès technique pose aussi des questions. Aujourd'hui, avec l'intelligence artificielle, on peut créer des images, des voix, des personnages... presque sans intervention humaine.

•

Cela ouvre des possibilités incroyables, mais aussi des risques : perte de créativité humaine, copies non autorisées, ou confusion entre le vrai et le faux. Et demain ? Peut-être qu'un jour, on pourra créer son propre film animé chez soi, sans savoir dessiner, juste avec des idées.

- L'animation est un art en mouvement, toujours en train d'inventer de nouvelles façons de faire rêver, réfléchir... mais qu'il faudra aussi apprendre à encadrer. Car si l'IA remplace totalement l'humain, on risque de perdre l'originalité, les émotions sincères, et le sens même de la création artistique.

Sources

Sites Internet :

Pixar.com – Informations sur les films Pixar

Disney.fr – Fiches des films et synopsis

Wikipédia.org – Articles sur l'histoire de l'animation, les studios, et les œuvres citées (*Fantasmagorie*, *Dr. Stone*, *Bungô Stray Dogs*, etc.)

Nautiljon.com – Base de données d'animés et mangas (personnages, résumés, auteurs)

AnimeNewsNetwork.com – Informations techniques et critiques sur les animés

Allociné.fr – Fiches de films et séries, synopsis, critiques

CNC.fr – Centre National du Cinéma, dossiers sur l'évolution de l'animation

L'animation – De la préhistoire au numérique, collectif, éditions Eyrolles

Tout sur les dessins animés – Philippe Dana, éditions Gallimard

Articles sur le site [The Conversation](http://TheConversation.com), notamment sur l'impact culturel de l'animation