

ENTRER DANS LES ROYAUMES ENCHANTÉS

LE FANTASME DE LA 3D



Texte

DICK TOMASOVIC



Des premiers films hybrides qui mélangent personnages réels et personnages dessinés aux dernières innovations technologiques numériques en relief, les productions Disney ne cessent de jouer le fantasme de l'immersion.

UNE IMAGE QUI SE REFLÈTE

au fond d'un puits, des branchages qui s'écartent pour faire apparaître une maisonnette, un personnage qui disparaît à l'horizon... La quête de la restitution de la profondeur traverse l'histoire des productions Disney. Elle est déjà au cœur des premiers films hybrides de Walt Disney, entre prises de vues réelles et dessins animés. Dans les *ALICE COMEDIES*¹⁹²³⁻¹⁹²⁷, le passage d'un monde en trois dimensions (le monde réel) à un monde en deux dimensions (l'univers du dessin animé) constitue déjà un fabuleux problème d'organisation et de conception de l'espace représenté qui repose sur l'idée d'une plongée du spectateur, à la suite du personnage d'Alice, dans les méandres de l'imaginaire. Mais la question du rendu de la profondeur devient essentielle au tournant des années 1930. Dans les cartoons de la série *MICKEY MOUSE*, les procédés abondent pour donner l'impression d'une profondeur à l'univers dans lequel vivent les personnages. Il s'agit bien sûr de mise en évidence de paramètres monoscopiques (jeux d'ombres et de lumières, perspectives, flous atmosphériques), autant d'indices renseignant la position des éléments les uns par rapport aux autres. Comme en atteste Donald Crafton ^❶, la décennie qui s'ouvre alors est riche en expérimentations. L'historien détaille

un surprenant court-métrage, issu de la série des *SILLY SYMPHONIES*¹⁹²⁹⁻¹⁹³⁹, réalisé en 1931 par Wilfred Jackson, *EGYPTIAN MELODIES*, qui montre une petite araignée pénétrant dans un tombeau égyptien, puis fait assister à un spectacle incongru de momies et de hiéroglyphes dansants. Deux séquences s'avèrent étonnantes. Il s'agit de l'entrée et de la sortie du tombeau. En effet, à la manière d'un joueur de jeu vidéo en FPS (*First Person Shooter*), le spectateur suit l'araignée, comme si elle était son avatar, en pénétrant et en déambulant dans les couloirs frontalement, avec un rendu assez exceptionnel de mouvement dans la profondeur de l'espace grâce à la mise en mouvement des parois du couloir. Si ces plans apparaissent comme une aberration par rapport à l'ensemble de la production de l'époque, où le travail de l'espace dans la latéralité reste de mise, ils indiquent néanmoins les volontés exploratoires des animateurs de Disney.

NOUVELLES DIMENSIONS

Mais la révolution de la mise en scène de la profondeur doit attendre l'invention de la caméra *multiplane* (ou, pour reprendre les termes du brevet, le « *control device for animation* »). Son principe est assez simple : il consiste à superposer une série de plaques transparentes et autonomes, que l'on pourra déplacer ou éclairer de manière indépendante et sur lesquelles l'animateur vient déposer les dessins à animer. Si Ub Iwerks instaure un premier modèle à quatre plaques mobiles placées devant une caméra filmant à l'horizontale, c'est l'invention, développée en 1937, par William Garity et Roger Broggie pour les studios Disney, avec une caméra suspendue à la verticale au-dessus de nombreuses plaques autonomes, qui va devenir le nouvel instrument de tous les possibles, permettant un nouveau type d'étagement des corps et décors dans la profondeur de champ, mais aussi un nouvel effet de réalisme dans la sensation de la profondeur. L'écartement des plaques sur lesquelles sont déposés les celluloids permet de ne pas écraser le décor, mais de le garder à distance, selon les lois de la perspective, même lorsqu'on s'en rapproche. L'explication du fonctionnement de cette précieuse invention est l'un des

moments forts du film didactique *LE DRAGON RÉCALCITRANT*¹⁹⁴¹ (Hamilton Luske & Alfred L. Werker), dans lequel le comique Robert Benchley visite les différents départements créatifs des célèbres studios d'animation. Mais c'est Walt Disney qui en donne la meilleure des descriptions en s'adressant lui-même à son public. Dans une séquence de l'émission *DISNEYLAND* (« *Tricks of Our Trade* ») datant de 1957, Walt revient, en excellent pédagogue, sur l'invention et les atouts de cette caméra *multiplane* : l'astuce, pour ressentir la profondeur, c'est le mouvement. C'est-à-dire que la mise en mouvement relie les strates de l'image en leur donnant un indice de volumétrie. La caméra *multiplane* sera précisément utilisée dans un souci d'immersion réaliste. *LE VIEUX MOULIN*, une « *Silly Symphony* » de 1937, à nouveau réalisée par Wilfred Jackson, exploite pleinement les capacités de la fameuse caméra pour faire ressentir au spectateur un espace construit tout en profondeur par l'intermédiaire d'un mouvement de pénétration dans l'espace. La technique sera ensuite largement utilisée dans les longs métrages classiques de Disney, de *BLANCHE-NEIGE ET LES SEPT NAINS*¹⁹³⁷ à *LA PETITE SIRÈNE*¹⁹⁸⁹ (John Musker & Ron Clements), en passant par *PINOCCHIO*¹⁹⁴⁰, *BAMBI*¹⁹⁴² et tous les classiques de la firme. Le procédé sera particulièrement mis à contribution lors de l'ouverture des films. La caméra pénètre le paysage : les branchages, buissons et autres obstacles visuels en nombre s'écartent pour nous laisser pénétrer dans l'espace et nous rapprocher des protagonistes. Entrer dans l'image, c'est entrer dans l'histoire. Le développement de la profondeur – mais aussi du relief, deux faces du même problème visuel – devient l'une des préoccupations majeures du travail de développement de ces studios. Les années 1950 seront marquées par d'autres entreprises d'immersion du spectateur, comme le *Circle-Vision*, une technologie proposée par Walt Disney lui-même, en réponse

^❶ Donald Crafton, *Shadow of a Mouse: Performance, Belief, and World-Making in Animation*, Berkeley, University of California Press, 2012.

←

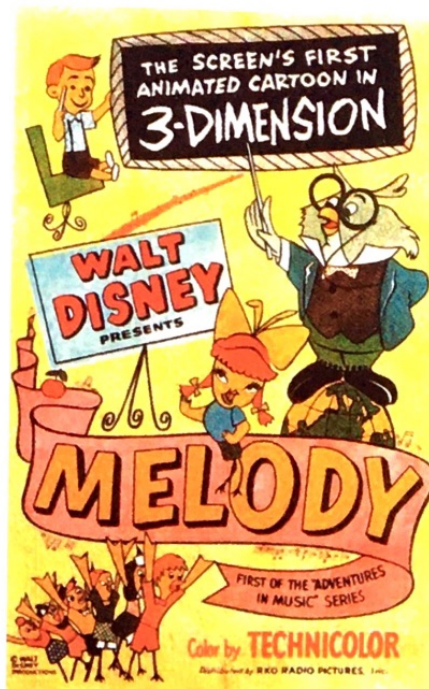
L'un des nombreux exemples de l'utilisation de la caméra multiplane pour apporter de la profondeur aux dessins animés Disney, ici dans *BLANCHE-NEIGE*.

ou en prolongation au CinémaScope et autres formats d'écrans géants, qui utilise au tournage une batterie de caméras pour pouvoir projeter un film sur une série d'écrans disposés tout autour du spectateur, encerclant celui-ci à 360°. Le dispositif a survécu à sa création, en 1955, jusqu'à récemment à travers les attractions des différents parcs Disney (les *Circarama Theaters*, baptisés ensuite *Circle-Vision Theaters*, supplantés aujourd'hui par les salles de cinéma dites 4D, comme le *Discovery Theater*, où les sièges vibrants accompagnent les projections de films 3D).

ABSORPTION ET JAILLISSEMENTS

Enfin, la firme Disney s'essaye aussi, comme la Warner et d'autres studios d'animation, à la mode relancée des films en relief. En 1953, le cartoon *ADVENTURES IN MUSIC: MELODY*, réalisé par Charles Nichols et Ward Kimball et pensé initialement en 2D, est en cours de finition lorsqu'il est converti en urgence en 3D pour accompagner en salle un western de la Columbia produit en relief (*FORT TI* de William Castle) et se prévaloir du titre de premier cartoon américain en 3D. Quelques mois plus tard, un deuxième court-métrage en 3D, *WORKING FOR PEANUTS*, réalisé par Jack Hannah, sort sur les écrans et met en vedette les personnages de Donald Duck et des écureuils facétieux Tic et Tac. Les deux films sont abondamment diffusés dans les salles spécialement équipées des parcs Disneyland et *WORKING FOR PEANUTS* bénéficie d'une reprise en 2007 en accompagnant dans certaines salles la sortie de *BIENVENUE CHEZ LES ROBINSON* (Stephen J. Anderson). Le cartoon tire avantageusement parti du relief pour surligner certains gags, dont les lancers de cacahuètes. Ce sont encore les parcs d'attractions Disney qui investissent dans la réalisation et la diffusion de films en 3D relief durant les années 1980 et 1990 : *MAGIC JOURNEYS* de Murray Lerner en 1982, le fameux *CAPTAIN EO* (Francis Ford Coppola) avec Michael Jackson en 1986 ou le *MUPPET VISION 3D* de Jim Henson en 1991, pour ne citer que ceux-là.

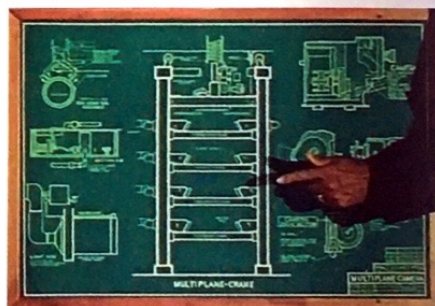
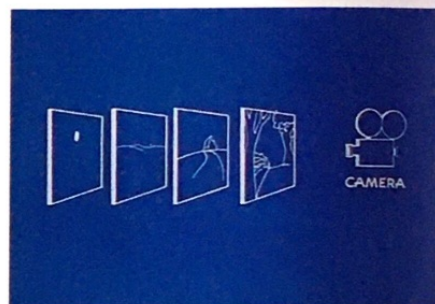
Depuis le milieu des années 2000, la firme a énormément investi dans la marque de fabrique *Disney Digital 3D*



qui regroupe les films réalisés avec des effets stéréoscopiques numériques (la plupart des productions depuis la sortie de *CHICKEN LITTLE* en 2005) et une série de rééditions 3D des classiques dessinés à la main. Cette conversion n'est possible que pour les films dont le studio a gardé tous les éléments épars. En effet, en parfait héritier de la caméra *multi-plane*, le travail des superviseurs stéréoscopiques consiste à « dimensionnaliser » l'image en travaillant sur la distance et les positions relatives entre les différentes strates qui la composent. L'outil numérique se substitue ici aux plaques de verre et permet de virtualiser toutes les positions relatives de différents dessins sur celluloids après leur numérisation. *LE ROI LION*¹⁹⁹⁴ (Roger Allers et Rob Minkoff), *LA BELLE ET LA BÊTE*¹⁹⁹¹ (Gary Trousdale et Kirk Wise) ou encore *LA PETITE SIRÈNE* ont bénéficié de ce genre de conversion. Ce travail s'inscrit très directement dans la tradition disneyenne. Parmi les douze célèbres principes de base de la firme favorisant la vraisemblance des mouvements des personnages issus de l'univers fantaisiste des studios, celui du « *staging* » fonde l'art de la mise en scène chez Disney. La règle recommande la plus grande rigueur et la plus grande précision dans la manière de disposer les personnages et les éléments du décor : l'idée de la scène (qui peut être une action, une atmosphère, une intention, etc.) doit

être lisible, claire, évidente. Mais cette soigneuse disposition des éléments doit aussi permettre d'attirer l'attention du spectateur sur des éléments précis : costume, accessoire, élément de décor, geste d'un personnage, expression d'un visage, effets de lumière, etc., en mettant bien sûr à profit l'angle et le mouvement de la caméra comme les éclairages et les ombres.

Les animateurs d'hier comme d'aujourd'hui, qu'ils travaillent en analogique ou en numérique, doivent donc mettre en relief, dans tous les sens du terme, selon les enjeux narratifs et émotionnels de la séquence, une série d'éléments composant le plan. Relief et profondeur apparaissent bien comme des constructions ici fortement déterminées par l'idéologie disneyenne de l'illusion de la vie et de l'immersion émotionnelle du spectateur. L'enchantement, selon Disney, est toujours un habile mélange entre spectaculaire et émotion. *



↑
Explication du fonctionnement de la caméra multiplane et extrait de sa première utilisation dans *LE VIEUX MOULIN*.