1895

1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze

Revue de l'association française de recherche sur
l'histoire du cinéma

59 | 2009

Marius O'Galop / Robert Lortac. Deux pionniers du
cinéma d'animation français

Comment on fait un dessin animé

Marius O'Galop

Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/1895/3932>

DOI : 10.4000/1895.3932

ISBN : 978-2-8218-0984-0

ISSN : 1960-6176

Éditeur

Association française de recherche sur l'histoire du cinéma (AFRHC)

Édition imprimée

Date de publication : 1 décembre 2009

Pagination : 238-243

ISBN : 978-2-913758-60-5

ISSN : 0769-0959

Référence électronique

Marius O'Galop, « Comment on fait un dessin animé », *1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze* [En ligne], 59 | 2009, mis en ligne le 01 octobre 2012, consulté le 15 avril 2022. URL : <http://journals.openedition.org/1895/3932> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/1895.3932>

Comment on fait un dessin animé

par O'GALOP

Schéma de saut. (Extrait de "Bécassotte" PATHÉ Éditeur)

Marius O'Galop, dessins accompagnant son article: « Comment on fait un dessin animé », *Cinémagazine*, n° 3, février 1921.

Comment on fait un dessin animé¹

par Marius O'Galop

Les fidèles du cinéma se demandent souvent comment on peut arriver à réaliser les Dessins animés qui les amusent tant.

L'excellent humoriste O'Galop, l'as du genre, a bien voulu se charger d'en dévoiler les arcanes à nos lecteurs et dissiper un peu de ce mystère.

1895 /
n° 59
décembre
2009

239

LORSQUE au cours d'une séance de cinéma, le public, amusé, voit soudain apparaître sur l'écran l'annonce de dessins animés qui le changent agréablement d'un 25^e épisode de cannibales inoffensifs ou autre farwesterie, c'est généralement dans la salle un murmure de satisfaction. Comme je le comprends!... Et encore, si cet excellent public se doutait du travail formidable que représente cette petite bande défilant devant ses yeux en moins de dix minutes!... Au cours d'une conférence ayant précisément pour objet d'initier les membres du Ciné-Club aux difficultés de ce petit sport bien spécial, mon vieux camarade Cohl², l'initiateur du genre – je dirais même l'animateur si... mais ceci est une autre histoire – après une énumération

succincte des dites difficultés, concluait mélancoliquement qu'au total elles constituaient la voie la plus directe pour Charenton. Evidemment, il exagérait un peu... un tout petit peu... presque pas.

Au reste, le lecteur va en juger.

Et d'abord, rappelons en peu de mots, et pour les besoins de la cause, les moyens dont dispose l'artiste: un écran sur lequel sont projetées successivement, à la vitesse de 16 par seconde, des images qui, en se transformant progressivement de la première à la dernière, donneront l'illusion du mouvement.

Vous voyez comme c'est simple.

La première chose à faire est nécessairement de dessiner chaque scène séparée qui

¹ Marius O'Galop, «Comment on fait un dessin animé», *Cinémagazine* n°3, février 1921.

² Émile Cohl, «Les dessins animés et à trucs», *le Journal du ciné-Club*, 18 juin 1920, reproduit dans Valérie Vignaux (dir.), «Émile Cohl», 1895, n°53, décembre 2007, pp. 301-305.

Marius O'Galop, dessins accompagnant son article,
Cinémagazine n°3, février 1921.

représente un seizième de seconde et est formée par la transformation plus ou moins légère de la scène précédente: c'est dire qu'un repérage soigné s'impose. En outre, il est essentiel de tenir un compte rigoureux de la perspective. O joie intense! faire fuir un lapin ou un zèbre en 150 images réduites de plus en plus jusqu'à devenir un point!!... Mais, autre difficulté, la plus grande peut-être: le sentiment du temps. Combien faudra-t-il d'images pour représenter un saut, par exemple? Si on met trop, le sauteur

aura l'air de planer dans l'éther, si pas assez, il passera tel un éclair lancé d'une main sûre... mais trop pressée. Là, pas de conseils à donner: on a ou on n'aura jamais le sentiment du temps: c'est comme pour être poète... ou rôtisseur.

Une chose qui n'est pas inutile donc, c'est de savoir un peu dessiner: vous comprenez que pour pondre cette quantité de dessins, il faut faire vinaigre, comme on dit à la laïque – et surtout pas de chiqué: au dessin ordinaire, vous pouvez faire un chien qui ne tient pas debout: à peu de frais et pour la vie on est sacré animalier. Mais au ciné, c'est une autre affaire: il faut que votre chien puisse marcher, courir, aboyer, voire rire, etc., etc. – pas trop vite surtout – ni trop lentement bien entendu: il faut, si surprenant que cela paraisse, que votre chien comique soit construit sérieusement, a-na-to-mi-que-ment – au moins anaconiquement. Et je sais tel animalier surfait qui... mais soyons bons pour les animaliers!

Mentionnerai-je enfin la chose la plus indispensable: les idées?... Pour faire un civet, il faut d'abord un lièvre – et il est bien certain que malgré tout votre talent, si vous n'avez rien à dire...

Bien... vous avez donc dessiné maintenant tous vos instantanés: vous êtes payé pour savoir que cela représente déjà un certain travail – presque tout le travail, du reste – quelque chose comme un bon mois de travail pour cette petite bande de rien du tout de 150 mètres qui passe à la projection en

moins de 7 minutes. Il est vrai que vous n'avez dessiné et redessiné que les personnages mobiles, et non le décor avec, lequel, fait à un seul exemplaire sert tout le temps... tout le temps de chaque scène, veux-je dire – et il en faut un différent à chaque changement de lieu, bien entendu : une douzaine au moins en tout, et soignés, car, projeté et agrandi, cela devient, en fait un vrai décor de théâtre.

À la vérité, on peut employer certains trucs pour gagner du temps : découpages articulations, etc., mais c'est rarement possible et pas très effectif. Cependant, on ne risque rien de s'inspirer du Grand Théâtre de Fouzy-en-Travers : avec 3 soldats on simule très bien le défilé d'un corps d'armée – de même pour les trains.

Donc, les dessins faits, reste à les photographier : les tourner.

Ça alors, trois fois rien. Il suffit que vous ayez un appareil ordinaire de prise de vue, un vulgaire zinc (en langage d'opérateur). On trouve ça facilement dans les 8 à 10 000. Ayant adapté la petite manivelle qui ne dévide que la longueur d'une image par tour, vous l'installez sur un bâti *ad hoc*, tel que celui de la maison Pathé, placé en tête de cet article, de telle manière que l'objectif regarde, en la surplombant, votre planche à dessin placée horizontalement et éclairée de façon appropriée ; le tout arrimé solidement s. v. p., car un décalage serait un désastre. Un petit moteur se chargera de faire un tour à la manivelle chaque fois que vous l'actionnerez d'en bas.

LE CORBEAU ET LE RENARD
(Film Louis Fenest, corbeau venant de face, attitudes successives)

Marius O'Galop, dessins accompagnant son article,
Cinémagazine n°3, février 1921.

Vous placez alors le premier dessin dans son décor sur la planche : vous actionnez la commande du moteur et, tandis que la manivelle opère un tour, la pellicule enregistre le premier dessin ; vous enlevez alors celui-ci et y substituez le deuxième – attention au repérage ! – répétez le geste pour actionner la commande : la première image rentre et la deuxième s'inscrit, et ainsi de suite pendant 107 ans... non, je veux dire, jusqu'à la 7800^e image, s'il ne s'agit que d'une modeste bande de 150 m.

Et voilà en gros ce qui se passe ! Pour varier

1895 /
n° 59
décembre
2009

241

EMILE COHL
Le promoteur du dessin animé

242

Émile Cohl, « Autoportrait », reproduit dans Marius O'Galop,
« Comment on fait un dessin animé », *Cinémagazine* n°3, février 1921.

vos plaisirs et aussi afin que cela n'aille pas trop vite, vous assaisonnez vos 7800 images de trucs variés, bien connus des opérateurs, mais trop longs à énumérer ici : fondus simples, fondus enchaînés, œil-de-chat, surimpressions diverses, etc., etc., crampe au bras et ankylose dans les reins : repos !

Il y a cependant un genre de dessins mouvants encore plus réjouissants à réaliser : c'est celui de l'artistronome dessiné-mateur – si j'ose proposer ce hardi néologisme à feu Larousse. Voyez *Mystères du Ciel* !... Je ne citerai qu'une seule scène, mais typique, celle de la fin !

Sur un ciel pur et sans le moindre nuage (jusque-là, ça va !... mais attendez !...) une étoile paraît, puis deux, trois, cent, mille, scintillent au firmament. Graduellement, à

droite, surgit un soleil avec ses 5 ou 6 planètes éparses et tournant en rond autour de lui à des vitesses diverses, mais constantes – puis, à gauche, un second soleil avec ses satellites – en haut, un troisième – au milieu un quatrième – ailleurs, un cinquième. Finalement, dans l'infini, les étoiles continuant de scintiller, cinq soleils entourés chacun de leurs 7 ou 8 planètes, tournent régulièrement, chacune à des allures différentes, les unes de droite à gauche, les autres de gauche à droite, en circonférence ou en ellipse.

Là il ne s'agit plus, bien entendu, de dessins successifs, mais de petits ronds blancs à déplacer chaque fois sur le fond noir, certains d'un dixième de millimètre.

Et parlons d'autre chose : car ce n'est pas fini.

La bande impressionnée, vous la donnez à développer : vous repassez trois jours après – et vous apprenez que tout est à refaire parce qu’il y avait des effluves dans la pellicule – ou parce que, à votre insu, votre appareil s’était dérégulé ou parce que... Et alors, vous remettez ça, comme dit l’autre. *Vingt fois sur le métier...*

Non, mon vieux Boileau, tu bouscules. Mettons deux ou trois fois... et c’est déjà pas mal, car de ton temps, la pellicule négative

ne valait tout de même par 2 fr. 35 le mètre. Bref... sommes-nous bien sur la route de Charenton ? C’était l’avis de cet excellent Cohl... qui se vantait, au surplus d’en être à sa 245^e bande. Le brave maréchal MacMahon a dit presque pareil en parlant de la typhoïde. Cependant, je dois ajouter que Cohl, lui, possède encore toute sa tête – à preuve qu’il a bien voulu me l’envoyer à peine flattée – pour la reproduire à toutes fins utiles. Dont acte.

1895 /
n° 59
décembre
2009

243

Marius O'Galop/Robert Lortac
Comment on fait un dessin animé