

La place du *concept art* dans le cinéma d'animation

Quel impact le *chara design* et la création de décors peuvent-ils avoir sur un film ?

École supérieure
d'art & de design
des Pyrénées

DNA Design
Mention Design
graphique Multimédia

Alexis Martinez Castillejo
2025 – 2026

ÉSAD·PYRÉNÉES

2 Introduction**3 Partie 1 : Le concept art, un vocabulaire de création**

- 3 I - Le chara design et la création de décors
- 3 II - Le langage des formes
- 4 III - L'utilisation des couleurs
- 5 IV - Les icônes de jeu

6 Partie 2 : Le déploiement de ces codes dans les films d'animation

- 6 I - Disney
- 11 II - Studio Ghibli
- 14 III - Pixar

Introduction

Le cinéma d'animation est né sous les inventions d'Émile Reynaud et d'Émile Cohl vers la fin du XIX^e siècle et du début du XX^e siècle. Leurs inventions instaurent les bases du cinéma d'animation, avec le praxinoscope et le Théâtre optique pour Reynaud, et le dessin animé en utilisant un Cinématographe pour Cohl (dont il détourne le concept). **[1]** S'en suit rapidement la création des studios de Walt Disney en 1923, qui régnera pendant très longtemps jusqu'à ce que des concurrents plus modernes comme DreamWorks, Pixar ou encore le studio Ghibli n'arrivent. De nouvelles techniques sont apparues au fil du temps, notamment le stop-motion et l'animation 3D. Mais ce que l'on retrouve dans toutes les productions, c'est le concept art : l'art de représenter des idées.

Le concept art est une étape primordiale dans le processus de préproduction d'un film d'animation. Son origine est plutôt floue. Le concept art était utilisé surtout dans le cinéma d'animation de Walt Disney et pour le design automobile dans les années 30. L'objectif est de concevoir visuellement un élément, un personnage (chara design), ou une zone qui n'est pas encore réelle (environnement concept). **[2]** Ce n'est que plus tard qu'on retrouvera son usage pour les jeux vidéo. Ce travail nécessite beaucoup d'expérimentations et d'implication. Le concept art sert à tracer un lien direct entre les idées initiales d'un projet et leurs formes finales. Cette étape permet de rendre tangibles des idées grâce à des visuels précis, non seulement pour aider au bon développement du processus de création, mais aussi pour donner vie aux personnages et aux décors. En ce qui concerne son utilisation dans le cinéma d'animation, le concept art permet de donner l'idée de l'esthétique du film, tout en développant la narration sous une autre forme. Si j'ai choisi d'aborder ce sujet, c'est premièrement à cause de mon goût prononcé pour l'illustration et les films d'animation sans distinction de genre. J'aime l'idée de pouvoir décrypter les éléments présents dans un film, à la manière d'un détective qui cherche la clé d'une énigme. Cela me permet aussi de développer un lien avec le ou les personnages, ce qui me donne le sentiment de vivre les choses avec lui. Ces procédés permettent de donner un sens aux personnages ou aux lieux présents dans le film. Les décors vont aussi s'adapter aux personnages et à l'histoire en elle-même. « Arriver à imaginer une idée » **[3]**, voilà comment on peut résumer le concept art. Ce qui est fascinant, c'est de voir que même avec différents médiums (stop motion, animation 2D, 3D), la technique va réussir à varier sans s'éloigner de ses principes de bases.

Dans un film, le réalisateur va penser chaque plan, chaque séquence, chaque ligne de texte pour faire en sorte que le résultat soit cohérent avec l'intrigue. Le design des personnages et des décors n'échappe pas à l'exception. Pour cerner ces éléments de construction dans un film d'animation, il faut en connaître la méthode d'analyse et les éléments. C'est pourquoi tout au long de mon mémoire, je partagerai avec vous mes observations sur la construction de films d'animation ainsi que mes lectures. En d'autres termes, je vais relever le concept art de chaque film d'animation choisi. J'ai sélectionné des films produits par Disney, « *L'Étrange Noël de Mr Jack* » de Tim Burton / Henry Selick en 1993 et « *Aladdin* » de John Musker / Ron Clements en 1992, un film de chez Pixar, « *Là-Haut* » de Pete Docter en 2009 et un film du Studio Ghibli, « *Mon voisin Totoro* » de Hayao Miyazaki en 1988. Mon intention ici n'est pas de mener une critique des studios

[1] CNC, « Deux Émile aux origines du cinéma d'animation » 28 octobre 2025, https://www.cnc.fr/cinema/actualites/deux-emile-aux-origines-du-cinema-danimation_141676

[2] Wikipédia, « Concept art » mis à jour le 25 octobre 2025, https://fr.wikipedia.org/wiki/Concept_art.

[3] CNC, « Le concept art, ou comment « imager une idée » » 2 août 2022, https://www.cnc.fr/jeu-video/actualites/le-concept-art-ou-comment-imager-une-idee_1280218.

tels que Disney, Pixar ou Ghibli notamment. Elle est plutôt de plonger le lecteur dans le concept art (décor, façonnage des personnages, ...) de chaque film d'animation.

Partie 1 : Le concept art, un vocabulaire de création

I - Le chara design et la création de décors

Lorsqu'un réalisateur conçoit avec ses équipes son film d'animation, il doit penser à l'esthétique du film. Pour cela, il va d'abord confier ses idées à un concept artiste, qui va produire des croquis préliminaires pour les personnages et les décors. Puis le chara designer et le décorateur vont perfectionner les croquis du concept artiste. Ces derniers vont produire à partir du scénario les premiers visuels du film. L'objectif du chara designer est de donner à un personnage une forme visuelle cohérente et animable. « Contrairement à ce que l'on pense, un beau dessin ne fait pas un bon personnage. Un bon dessin de personnage donne envie de le voir vivre. » [4]. Le chara designer va utiliser un certain vocabulaire de formes et de couleurs pour dessiner son personnage, lui donner du sens. Il va rendre un « model sheet » qui contient de nombreuses informations sur les personnages, avec notamment le « turnaround », qui consiste à le voir sous tous ses angles. Puis, il y a toutes les différentes variantes des traits du visage, comme le « lypsing » pour les lèvres, ou encore un « line up » pour réunir tous les acteurs du récit et établir des liens entre-deux.

En ce qui concerne la création des décors, c'est un décorateur qui va s'occuper de produire l'univers dans lequel évoluera le ou les personnages de l'histoire. Les artistes peuvent s'inspirer du réel avec des photos pour cerner les caractéristiques d'un lieu. En effet, le job du décorateur va être de planter le décor dans un univers, en lui donnant de la crédibilité, une ambiance particulière grâce à la lumière et aux couleurs, ou avec ce qui le compose. « Un décorateur est comme un éclairagiste ou un chef opérateur sur des décors de dessin animé. » [5] C'est pourquoi lors de ce procédé, les artistes vont établir un « model pack », qui répertorie des dizaines de dessins de lieux précis. Ainsi qu'un « color-script », pour voir la lumière et la couleur du film dans sa globalité, via des petites vignettes venant du storyboard. Évidemment, j'ai centré mon analyse de ces procédés sur l'univers du cinéma d'animation. La technique peut légèrement varier selon les autres domaines, comme pour le jeu vidéo, où la conception d'un personnage sera plus rigoureuse pour le rendre réaliste. Dans le cinéma d'animation, l'idée sera de le simplifier ou d'en exagérer ses traits.

II – Le langage des formes

Je vais dès à présent me focaliser sur la façon dont un personnage de film d'animation est inventé. Tout commence avec des formes simples qu'il s'agit d'augmenter en fonction du caractère du personnage. Voyons les formes de base employées. Un carré va être le symbole de la stabilité, de la force et de la sécurité. Dans les films d'animation, le carré va se retrouver principalement dans le design des personnages paternels, des gens protecteurs ou fiables. Il peut aussi servir pour représenter un super-héros, en lui donnant une allure forte. Ralph dans « *Les Mondes de Ralph* » 2012, par Rich Moore et M. Indestructible dans « *Les Indestructibles* » 2004, par Brad Bird sont de bons exemples. Un triangle va renvoyer à l'idée de dangerosité. Les personnages qui en sont dotés

[4] VALIERE, Laurent, « *Cinéma d'animation, La French Touch* », Paris : Éditions de la Martinière, 2017, propos de Valérie Hadida.

[5] Ibid, citation de Zyk du duo Zyk et Zaza.

sont généralement les antagonistes du film. Ils peuvent être intelligents, maléfiques ou encore malicieux. Pour ce cas-ci, on pourrait citer Maléfique dans « *La Belle au Bois Dormant* » 1959, par Clyde Geronimi ou Cruella dans « *Les 101 Dalmatiens* » 1961, par Stephen Herek. Et le cercle est perçu comme une forme souple, douce, innocente. On retrouve fréquemment cette forme dans le design de personnages d'enfants, de soignantes ou encore d'animaux domestiques. Baymax dans « *Les Nouveaux Héros* » 2014, par Don Hall et Chris Williams et Eve de « *WALL-E* » 2008, par Andrew Stanton. Néanmoins, il est possible de voir ces différentes formes assemblées entrent-elles pour un même personnage. Cela permet de donner une identité plus complexe et plus contrastée. [6] Il en est de même pour les décors, la logique s'y applique toujours. Comme le dit Pete Docter, « Le plus important dans la création d'un design, c'est le contraste entre les formes, car ça permet de rendre les choses lisibles. » [7] C'est un moyen efficace pour transmettre des émotions et des idées aux spectateurs, sans créer de faux sens entre son ADN et son apparence. Ce qui permet d'établir des codes à respecter, afin de faciliter l'identification d'un personnage pour le public.



↑ Scène où l'on voit la diversité des personnages du groupe de Carl, « *Là Haut* ».

III – L'utilisation des couleurs

La couleur a aussi un pouvoir évocateur puissant. De grandes personnalités du design et de l'art ont largement traité le sujet dans l'histoire, notamment Michel Pastoureau avec ses ouvrages sur chaque couleur, ou encore l'écrit de Johannes Itten « *L'Art de la couleur* ». Pour le cinéma, la logique est intrinsèquement liée. Que ce soit dans les films à prise de vue directe et en animation, la couleur permet de signifier une humeur ou une ambiance. Pour ne citer que les principales, le rouge est une couleur forte, passionnante, qui fait écho au courage et qui attire directement l'œil. Mais c'est aussi la couleur du sang, elle renvoie généralement à une menace, à la violence ou à l'interdit. Des films comme « *Shining* » de Stanley Kubrick sorti en 1980 ou « *Inglourious Basterds* » de Quentin Tarantino sorti en 2009 évoque respectivement ces deux symboles. Le bleu est une couleur calme, douce, magique qui a tendance à donner un sentiment de sécurité et d'apaisement. Cependant, c'est aussi une couleur froide, triste, qui peut faire écho à la mort ou à l'isolement. « *Le Grand Bleu* » 1988, de

[6] Rhea, « Pourquoi le langage des formes est-il si important? » 16 avril 2022, 21DRAW, <https://www.21-draw.com/fr/why-is-shape-language-so-important/>.

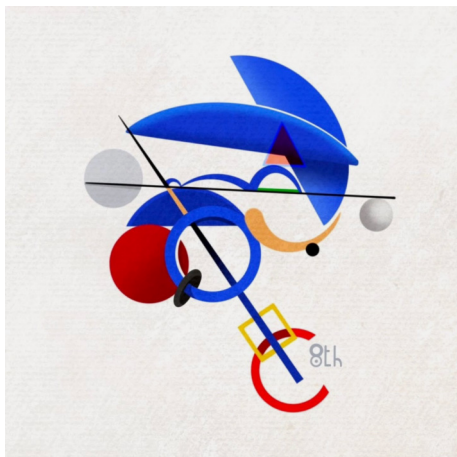
[7] Any-mation, « Pete Docter / Geometry of Characters » 1 janvier 2017, Youtube, 9min 36s, <https://www.youtube.com/watch?v=i2tkCBFlXyc>.

Luc Besson et « *Heat* » 1996, de Michael Mann sont des bons exemples. Le jaune est une couleur solaire, vibrante, énergique, qui apporte de la joie à un personnage ou qui crée un monde utopique. Mais lorsqu'il est trop présent, son usage peut servir à montrer la folie, la peur, le déséquilibre ou le danger tant elle est débordante d'émotions. [8] On peut citer le film de Damien Chazelle « *Whiplash* » sorti en 2014 et celui de Tim Burton « *Big Fish* » sorti en 2003 où cette couleur y est très présente. Ces paramètres sont des fondamentaux à savoir lorsqu'on décide d'apporter de la couleur à un personnage ou un lieu. Et ce qui est fantastique, c'est que l'on peut les utiliser sous différents angles, grâce à leurs grandes diversités de sens.



↑ Scène du combat final, « *Là-Haut* ». Scène finale d'adieu « *Mon Voisin Totoro* ». Scène de monologue de Jack, « *L'Étrange Noël de Mr Jack* ».

[a]



↑ Figure 1

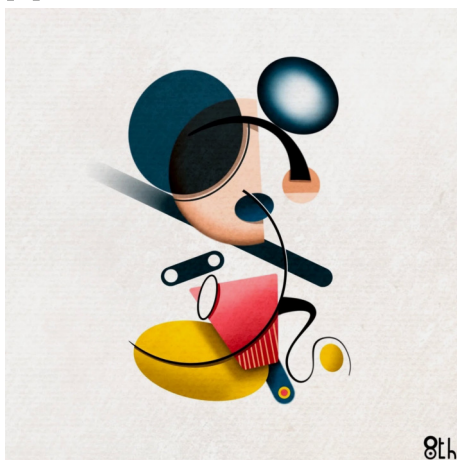
IV – Les icônes de jeu

[a] [b]

Les icônes de jeu vidéo réunissent les deux idées précédentes, en ayant un sens qui renvoie moins à des sentiments ou émotions, mais plus à une vision remarquable, qui donne à un élément ou une association de couleurs spécifiques une forme reconnaissable précise. Cette logique est réutilisée pour de nombreux personnages que l'on connaît bien dans la culture pop. Par exemple, l'artiste 8th PROJECT se sert de personnages de jeu vidéo ou provenant de film d'animation pour créer des designs inédits, en mêlant les formes et les couleurs iconiques de chaque personnage. On voit, grâce aux deux figures ci-dessous, qu'il a cherché à comprendre ce qui caractérise l'essence même des personnages. La figure 1 montre Sonic, un hérisson bleu avec un pelage en forme de pics, une tête pointue et des chaussures d'un rouge vif. La figure 2, Mickey, une souris avec une tête ronde et deux oreilles noires, une salopette carrée rouge et des chaussures ovales jaunes. Tous ses éléments principaux se retrouvent simplifier grâce à l'usage de formes épurées, de couleurs précises et d'un rythme réfléchi. À travers ces images, on distingue directement cette description. L'iconographie sert à apporter une identité spécifique au projet. Nous allons voir par la suite comment ces différents procédés sont utilisés par les concepts artistes dans les productions de films d'animation.

Cette deuxième partie m'a permis de vous introduire les codes spécifiques qu'utilisent les équipes (designers, directeurs artistiques, concepts artistes) derrière la conception de personnages et de décors. Ces formes simples sont utilisées collectivement et confèrent de la cohérence au sujet.

[b]



↑ Figure 2

[8] BOUDOUNI, Sofyan, « *les couleurs des films vous manipulent* » 28 septembre 2025, Youtube, 24min 56s, <https://www.youtube.com/watch?v=HBUgAjlE1xg&t=571s>.

Partie 2 : Le déploiement de ces codes dans les films d'animation

I – Disney

L'Étrange Noël de Mr Jack

Nous allons voir comment ces codes sont utilisés par Disney pour la création du concept art. Je vais me reporter sur différents films, dont « *L'Étrange Noël de Mr Jack* » imaginé par Tim Burton et réalisé par Henry Selick et « *Aladdin* » de Ron Clements et John Musker. Si j'ai choisi ces deux films précisément, c'est parce que les codes que nous avons abordés précédemment y sont très présents, en plus d'incarner différentes techniques de film d'animation : le stop motion et l'animation 2D. Commençons avec le film de Tim Burton, sorti en 1993. Ce film est à la genèse des films d'animation de stop motion de Tim Burton. C'est lui qui a inspiré par la suite des films comme « *Coraline* » en 2009 ou bien « *Frankenweenie* » en 2012. C'est aussi l'un des seuls Disney qui raconte une histoire avec un ton sinistre. Le film raconte le quotidien de Jack Skellington, le roi d'Halloween, qui a pour rôle de trouver diverses façons d'effrayer le monde des vivants. Sauf qu'un jour, celui-ci sera lassé par sa tâche, la trouvant redondante, et décide de s'aventurer dans le monde de Noël. C'est une révélation pour lui, il va se donner comme nouvelle mission d'organiser son propre Noël, tout en remplaçant le vrai.

Ce qui est intéressant à notifier dans le film, c'est le contraste que Tim Burton va donner à ces différents univers et personnages. Ce réalisateur conçoit ses personnages dans un style précis : un long corps avec une tenue sombre, plutôt mince, une tête triangulaire, de grandes orbites contenant des petites pupilles et surtout, un teint de peau cadavérique. Mais dans le film que j'aborde, la méthode sera moins similaire. Le style visuel de Tim Burton s'inspire du cinéma expressionniste allemand dans lequel des formes anguleuses, déformées et allongées se retrouvent dans cette œuvre. Le dessinateur a doté Jack d'une tête bien ronde avec une silhouette élancée à l'extrême, son design squelettique le rattache directement à la ville d'Halloween. Son apparence rappelle aussi son lien avec l'horreur gothique et sa dimension symbolique. Et les personnages du monde de Noël sont dotés de couleurs vives et de corps très ronds. En ce qui concerne les décors, le monde d'Halloween est « un paysage accidenté, fait d'angles aigus, de murs et de fenêtres inclinés, d'escaliers grimpant des diagonales vertigineuses, d'arbres aux feuilles pointues et d'herbes ressemblant à des couteaux. » [9]. C'est grâce à ce type d'exemple qu'on perçoit l'influence du cinéma expressionniste allemand sur Tim Burton. On retrouve également dans cette séquence introductive la marque des films « *La Danse macabre* » de Walt Disney en 1929 et « *Jason et les Argonautes* » de Don Chaffey en 1963, où il perçoit les monstres comme « plus attrayants et passionnants que les humains » [10]. Le contraste présent entre la ville d'Halloween et de Noël se retrouve aussi dans leurs valeurs culturelles. La ville d'Halloween fait écho à la peur et au chaos tandis que la ville de Noël renvoie à la joie et à la communauté [11]. Ce monde est justement doté de beaucoup plus de couleurs

[9] DUMAS, Zoe, « *Stripes, Shadows + Spookiness: Spotlight on Tim Burton's Signature Style* », 5 février 2025, BACKSTAGE, <https://www.backstage.com/magazine/article/tim-burtons-signature-style-explained-78275/>, propos de Roger Ebert.

[10] IAN, Nathan, « *Tim Burton, itinéraire d'un enfant particulier* », Paris : Huginn & Muninn, Paris 2024.

[11] ANETTE D'CRUZ, Melissa, « *Tim Burton's The Nightmare before Christmas (1993) – An Animation Story Analysis* » octobre 2024, Research Gate, https://www.researchgate.net/publication/385316716_Tim_Burton's_The_Nightmare_before_Christmas_1993_-_An_Animation_Story_Analysis.

et de formes souples. Il y a beaucoup plus de tons comme le bleu et le violet qui permettent de renforcer la magie de Noël, par rapport au premier monde, qui contient des tons plus noirs et jaunes faisant un parallèle à des couleurs moins accueillantes et plus morbides. La structure de la ville est simpliste, tout y est bien à sa place. De loin, la ville semble aérée, agréable. On l'observe dans les scènes d'introduction de chaque monde.



↑ Scène de chant de Jack après l'introduction du monde d'Halloween, à 8 :26min.

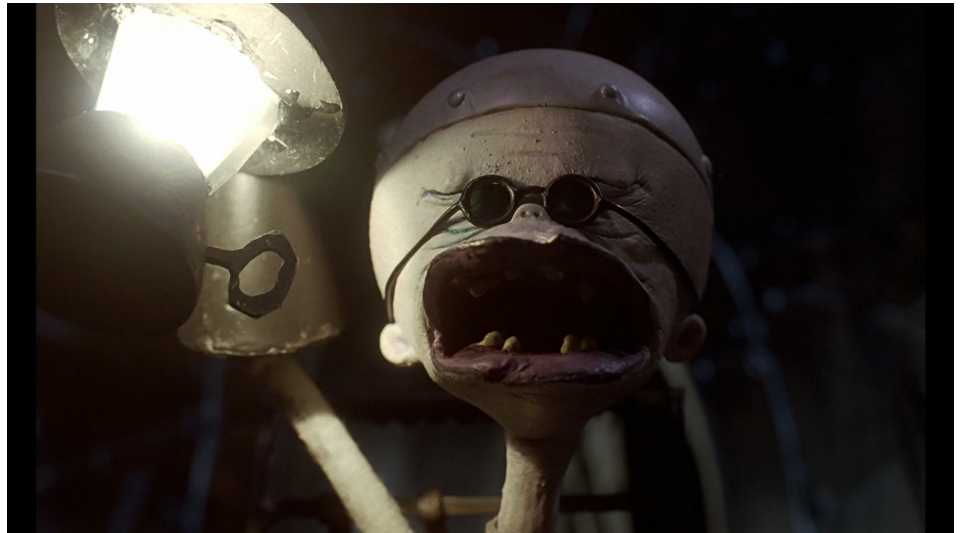


↑ Scène d'introduction du monde de Noël, à 15 :05 min.

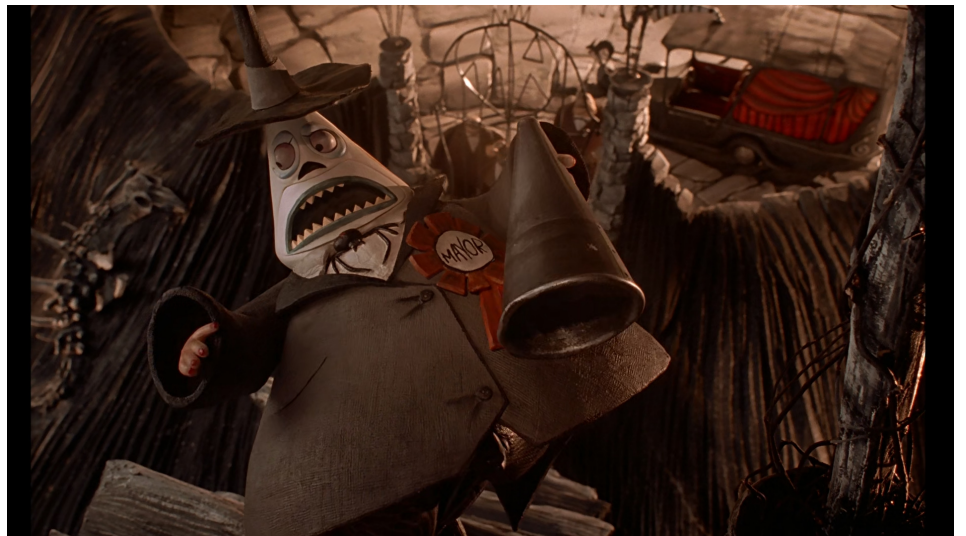
Tous ces éléments ne sont pas choisis à la légère. En effet, chaque personnage doit se confondre avec l'univers dans lequel il vit et doit pouvoir compléter le scénario préétabli. S'il est bien pensé, la psychologie et le rôle d'un personnage doivent être suggérés rien qu'avec son visuel, même sans avoir vu le film. Jack Skellington est doté d'un costume rayé noir et blanc avec un nœud papillon très pointu, couvrant son corps mince. Cela nous indique inconsciemment le fait que c'est un personnage important dans l'intrigue, qui a l'air sensé et intelligent. Le maire du village paraît fragile et naïf dans un corps triangulaire imposant et déséquilibré. Le scientifique est un personnage paraissant machiavélique, au vu de ses attributs et à la forme de son corps. Ses lunettes noires le rendent inquiétant, son grand crâne et sa tenue indique qu'il doit avoir une certaine intelligence. À noter que la forme de son laboratoire reprend exactement la même forme que son crâne. Les personnages du monde de Noël sont dotés de couleurs

vives et de corps très ronds. Ils sont moins détaillés et paraissent plus accueillants.

Pour résumer, l'art de Tim Burton se retrouve complètement dans cette œuvre. On y lit toutes ses références dans sa manière de concevoir les personnages et les décors. Il utilise les croyances de la culture collective pour donner de la profondeur et du contraste à son récit.



↑ Scène où le scientifique cherche Sally dans son laboratoire, à 29 :21 min.



↑ Scène où le maire vient voir Jack pour parler du prochain Halloween, à 12 :40 min.

Aladdin

Passons maintenant au deuxième film Disney que j'ai choisi, « *Aladdin* », un film d'animation sorti en 1992. Dans ce long-métrage, on va suivre les aventures d'un jeune garçon pauvre, Aladdin, et de son singe Abu. Le jeune homme va rencontrer par hasard la princesse Jasmine, dont il va tomber follement amoureux, mais ce n'est malheureusement pas un grand prince, ce qui rend impossible son amour. Son objectif va être de conquérir le cœur de sa bien-aimée, grâce à l'aide d'un génie. Cependant, un obstacle va rapidement se mettre sur sa route, cet obstacle a pour nom le Grand Vizir Jafar, un sorcier diabolique qui convoite le trône du Sultan.

Pour ce film d'animation, le vocabulaire de création, dont j'ai expliqué le procédé plus tôt dans mon écrit, rentre directement en sujet. En effet, nous allons

retrouver des personnages ayant des formes qui illustrent un genre ou une situation sociale. Chaque personnage est pensé selon le langage des formes. Le triangle est choisi pour le méchant Jafar afin d'accentuer son côté maléfique, un grand rond pour le génie qui est un personnage puissant, mais à la fois très sympathique, des courbes voluptueuses pour la princesse Jasmine dans le but de la rendre très attractive. Aladdin est composé de formes à la fois rondes et triangulaires pour donner du dynamisme à son personnage, qui est énergique et héroïque. Mais ce n'est pas uniquement grâce aux formes que l'on comprend le rôle de chaque acteur du film la couleur a une place majeure dans le chara design de ces personnages. Les réalisateurs ont voulu reprendre la couleur du rouge pour incarner la vision du mal et la couleur bleue pour signifier le bien. Ce qui fait que tous les personnages gentils de l'histoire sont vêtus d'habits en rapport à ces couleurs. Jafar, le grand antagoniste, est rempli de rouge sur sa tenue et son chapeau. Tandis qu'Aladdin, la princesse Jasmine et le génie sont représentés avec des tons différents de bleu.



↑ Scène d'introduction du personnage de Jafar, à 14 :04min.



↑ Scène d'introduction du génie, à 36 :02min.

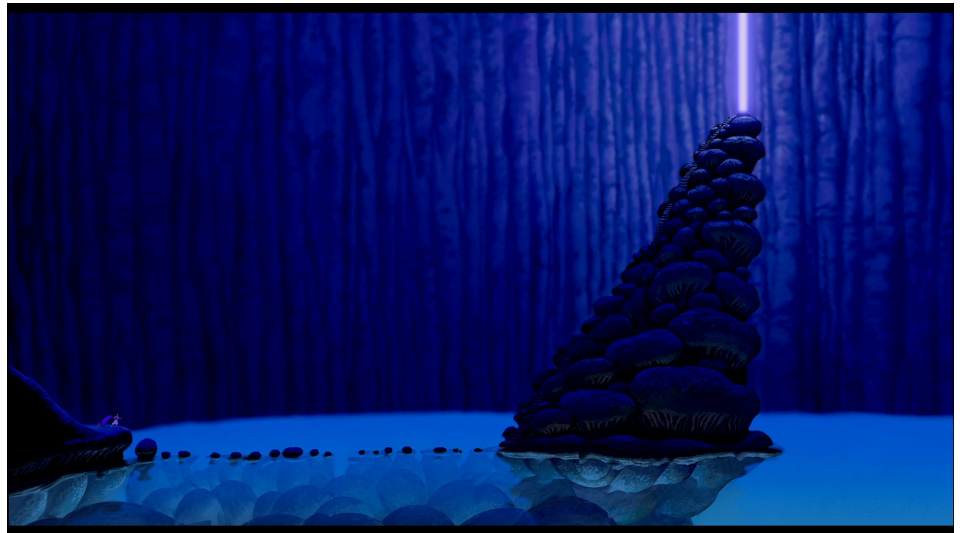
Cette logique va se retrouver également dans les décors du film. Le rouge va permettre de faire écho au sentiment de chaleur oppressante, d'un environnement aride ou maléfique. Comme endroit maléfique, nous retrouvons le repère de Jafar, la salle au trésor et plus tard dans le film la nouvelle version du royaume de Jafar. Pour les environnements arides et chauds, nous retrouvons le

désert ainsi que la ville en dehors du royaume. Le bleu va permettre d'apporter de la fraîcheur, la magie et le bien. C'est pour cela qu'on en retrouve dans les endroits du désert où il y a une source d'eau. Il va aussi être utilisé pour symboliser la chambre de Jasmine, dans laquelle le bleu renvoie l'image d'un oiseau pur, irradiant de vitalité, enfermé dans une cage, ici le palais. **[12]**

Les réalisateurs ont donc cherché à styliser les décors en fonction des codes de la culture orientale, en renforçant la valeur symbolique des personnages et tout en employant les mêmes caractéristiques pour modéliser les environnements. La place de la couleur et de la forme y est prépondérante ici, l'œuvre entière repose sur les codes dont nous avons expliqué les secrets au début de cet écrit.



↑ Scène où Jafar a pris le pouvoir du royaume, à 1 :15 :35 min.



↑ Scène de la découverte de la salle avec la lampe du génie, à 30 :46min.

[12] CLEMENTS, Ron et MUSKER, Jon, Les Archives de Disney, « *Aladdin – The Art of Aladdin : Art Review* » 21 avril 2023, Youtube, 8min 45s <https://www.youtube.com/watch?v=e6FrCAxJoas>.

II – Studio Ghibli

Quittons les États-Unis quelque temps pour voyager dans l'univers du cinéma d'animation japonais, avec le studio Ghibli. Je vais me servir du film de Hayao Miyazaki « *Mon voisin Totoro* » sorti en 1988 pour aborder le style japonais. Ce film nous replonge dans une enfance innocente, où l'imagination des enfants est sans limite, en opposition aux adultes. On suit un père et ses deux filles, l'aînée Satsuki Kusakabe et sa sœur Mei Kusakabe, qui emménagent dans une nouvelle maison. Les deux filles vont découvrir au cours du récit qu'elles sont entourées de diverses créatures fantastiques, peuplant la maison et le grand camphrier, les fameux Totoros. Ces créatures se manifestent à de rares occasions, cruciales pour le déroulement de l'histoire.

Comme le fait tout le temps Miyazaki, c'est avec un seul dessin clé que naît une idée de film. Il est à la fois réalisateur et concept artiste, ce qui lui permet directement de guider ses équipes selon une méthode précise, étape par étape. Tout l'univers du film doit reposer sur une image bien précise, et c'est justement d'après celle-ci que l'histoire se développe. **[13]** Comme il le dit si bien « Nous dessinons des gens, pas des personnages ». C'est pourquoi le réalisme des personnages ne se retrouve pas directement dans leur construction morphologique, mais bien dans le développement de leurs histoires. Aussi, les acteurs importants du film sont reconnaissables avec leur silhouette atypique, leur conférant une personnalité et les démarquant de chacun. Miyazaki a cependant un style particulier pour la création de ses personnages. Lorsqu'il dessine un enfant, il vient apporter des formes souples à son visage et lui confère une expression faciale simple mais efficace. Ce qui va particulièrement donner le tempérament, ce seront les yeux, ils vont permettre de rendre plus vivant le personnage. **[14]** Mais au-delà des yeux, on retrouve la forme du personnage. Dans le film, leurs silhouettes sont directement reconnaissables, codifiées elle-aussi.

Observez les petites couettes du personnage de Mei, la tenue jaune de Satsuka ou encore les oreilles des Totoros. Tout est pensé pour que le personnage se distingue des autres et détienne sa propre personnalité. Chez les Totoros notamment, ce qui va permettre de donner l'aspect doux du personnage, c'est bien la rondeur de leur corps et leurs yeux, qui démontre une innocence flagrante.

[13] AlloCiné, « *Pourquoi l'art de Miyazaki est unique ?* » 1 novembre 2023, Youtube, 6min 12s, https://www.youtube.com/watch?v=3jQtcaB_rZU.

[14] Game Arts, « *How Hayao Miyazaki's Art Makes Ghibli Characters Come Alive (Breakdown & Analysis)* » 12 octobre 2024, Youtube, 8min 31s, <https://www.youtube.com/watch?v=A89xIYq7J8w>.



↑ Aquarelle d'Hayao Miyazaki à l'origine du film « Mon voisin Totoro ».



↑ Scène de l'exploration de Mei dans le tunnel avec les Totoros, à 30 :55min.

Pour les décors, l'équipe du film s'est principalement concentrée sur la sincérité de leurs observations. On y retrouve des paysages naturels qui semblent à la fois réalistes et fantastiques. Il y a clairement une relation avec le film « *Alice au Pays des Merveilles* » lorsque Mei traverse le petit tunnel d'arbres, l'amenant vers Totoro pour la première fois [15]. Lorsqu'elle suit ses créatures, elle plonge dans un monde rempli de secrets et de fantaisies. La forêt est un lieu magique, où le temps passe sans qu'on s'en aperçoive. Les enfants semblent traverser dans une autre dimension lorsqu'ils s'y aventurent. Une des scènes qui marque cette fantaisie du décor, c'est lorsque les Totoros font grandir les glands plantés dans la terre avec les enfants. L'arbre devient immense et surplombe entièrement la maison. Les décors se basent aussi énormément sur les croyances japonaises, qui vont beaucoup apporter à la dimension narrative du film. L'action prend place dans les années 50, où le bouddhisme et le shintoïsme sont présents dans la culture japonaise. Ces religions croient aux esprits et aux divinités, et c'est ce

[15] Buta Connection « *Mon voisin Totoro : Analyse* » mis à jour le 7 octobre 2022, <https://www.buta-connection.net/index.php/longs-metragés/films-de-hayao-miyazaki/mon-voisin-totoro?start=3>.

qu'on retrouve avec les différents lieux religieux dans le film. Les statuettes présentes un peu partout et le camphrier apportent une dimension plus profonde, ayant une valeur symbolique s'accordant avec le thème du film. Cela concorde aussi avec les esprits de la forêt, les Totoros.

Hayao Miyazaki va donc chercher à produire des personnages authentiques et codifiés, qui ne font pas écho directement aux codes du concept art américain. Il puise en effet dans les paysages et dans la culture du Japon et retranscrit ses observations dans les décors.



↑ Scène où les Totoros et les fillettes font pousser l'arbre, à 58 :41min.



↑ Scène où Mei aperçoit une statuette d'un renard à travers les bois, à 48 :40min.

III – Pixar

Comment parler de films d'animation sans traiter du film de 2009 « *Là-Haut* » de Pete Docter, et produit par le studio Pixar. Ce film raconte l'histoire de Carl, un retraité rongé par la solitude qui s'accroche à son passé et à un rêve : habiter dans une terre perdue en Amérique du Sud, « Les chutes du Paradis ». Un jour, des employés d'une résidence de retraite forcent le destin de Carl, puisqu'ils veulent le faire déménager. Mais le retraité n'est pas du même avis et s'envole avec sa maison dans les airs grâce à des milliers de ballons reliés à sa cheminée. Le petit Russel, un jeune explorateur, va l'accompagner dans sa virée. Une fois là-bas, c'est un tout autre objectif qui se présentera à eux : sauver une espèce rare des mains d'un explorateur renommé, Charles Muntz.

Dans ce film d'animation 3D, la présence du langage des formes va être central. Il va autant servir au scénario qu'au concept art. Les designers de « *Là-Haut* » ont cherché à pousser au maximum les limites du possible, concernant l'expression de l'essence d'un personnage ou d'un décor. Mais cela ne devait en aucun cas avoir d'impact sur la simplicité et la crédibilité des éléments mis en évidence. **[16]** C'est pour cela que nous allons retrouver dans l'œuvre principalement des formes rondes et carrées, le rond faisant référence à l'avenir, tandis que le carré fait référence au passé. L'une des premières séquences du film illustre très bien cet argument. Au début du film, Carl est un jeune homme grand et joyeux accompagné de sa femme, avec laquelle il va passer toute sa vie, jusqu'à sa mort. Beaucoup de temps aura passé, il se traduira sur son corps. Il est désormais beaucoup plus petit, avec une tête carrée, et le visage fermé, « Il ressemble à une tortue. Il ne peut tourner sa tête, et de ce fait, il doit tourner tout son corps, c'est construit dans le chara design, mais c'est aussi comment la machine du corps humain fonctionne. Plus l'on vieillit, plus notre squelette se soude et il devient douloureux de se tourner ou de se pencher. » **[17]** Ce rétrécissement s'explique aussi par le deuil de sa femme, qui l'a fait se renfermer sur lui-même. Le personnage de Russel lui incarne littéralement la forme d'un œuf à l'envers. C'est lui qui va l'aider à affronter les épreuves de son aventure et donc à le pousser vers l'avant. Je marque également un point d'honneur sur le contraste entre la palette de couleur utilisée pour les deux personnages.



↑ Scène d'introduction de l'histoire de Carl et d'Ellie, à 8 :13min.

[16] HAUSER, Tim, « *The Art of UP* », San Francisco : Chronicle Books, 2009, propos de Ricky Nierva.

[17] Ibid, citation de Scott Clark, animateur superviseur.



↑ Scène où Ellie apprend qu'elle ne va pas pouvoir avoir d'enfant, à 8 :45min.

La maison de Carl aussi est intéressante à développer. Elle est petite et a une base cubique. Le toit a une forme triangulaire ce qui contraste avec la masse du cube, et élève cette maison vers le ciel d'où le titre du film. Cela permet de faire un parallèle entre le personnage de Carl et l'apparence de sa demeure. Elle est d'abord enfoncée dans le sol, puis s'envole dans les airs et paraît plus grande.

[18] En ce qui concerne la couleur dans les scènes, le color-script de Lou Romano permet vraiment d'identifier l'humeur des différentes scènes du film. Elles sont là pour produire un maximum d'émotions chez le spectateur. Les séquences contenant du gris, du noir, ou simplement des nuances foncées seront plus utilisées pour signifier une scène triste ou sombre. Tandis que pour les séquences joyeuses, des couleurs vives seront choisies, comme le vert, le jaune, le rose pour renforcer le sentiment chaleureux et agréable. Il y a deux scènes en particulier avec lesquelles j'aimerais conclure mon analyse. La première se déroule lorsque la maison s'envole, nous sommes émerveillés par la richesse de couleurs qu'il y a à l'écran, notamment grâce aux ballons. Puis, l'image va virer au gris quand la maison fonce tout droit dans une tempête. Cet assombrissement se fait très subtilement et marque le tournant de la scène. La menace est montrée grâce à un plan large qui met en avant la taille monstrueuse de la tempête, comparé à la petite maison sur le coin gauche. La deuxième montre le passage entre l'admiration et le danger. Carl, Russel et le chien Doug font la découverte du célèbre explorateur Charles Muntz. La lumière est plutôt douce, mais plus on avance, plus elle va jaunir au point de devenir la seule source de lumière. C'est à ce moment où ils découvrent la face cachée de l'homme. C'est grâce à une légère contre-plongée, ainsi qu'un gros plan sur la tête du vieillard que l'on comprend sa dangerosité. La couleur jaune permet de symboliser la folie chez le personnage dans la scène, en le rendant plus qu'inquiétant.

[18] Ibid, citation de Don Shank, le designer d'environnement.



↑ Scène où la maison fonce droit vers l'orage après s'être envolée, à 26 :56min.



↑ Scène où Carl et Russel apprennent le véritable plan de Charles Muntz, à 59 :51min.

Au final dans ce film, nous observons une grande utilisation de Pete Docter du langage des formes et des couleurs pour faire parler les scènes et personnages autrement que dans le récit. Les formes ont une utilité à la fois pour le personnage et son domicile et la couleur sert à renforcer le ton d'une séquence.

Conclusion

Le concept art est donc employé par le designer pour allier des vocabulaires de formes et de couleurs, dans l'optique de conférer un sens et une esthétique aux personnages et aux décors. Le design, un outil servant à produire une identité singulière et propre au sujet, se voit adapter dans le façonnage de films d'animation par le biais du concept art. Les designers, employés dans l'élaboration de l'esthétique de personnages ou de décors, ont un rôle central dans la production de ces éléments. Ce sont littéralement eux qui érigent la colonne vertébrale de l'œuvre et établissent ses fondements, sous la directive du réalisateur et du directeur artistique. Lorsqu'ils dessinent les traits d'un personnage ou d'un décor, ce n'est pas uniquement pour produire une illustration jolie, c'est pour raconter une histoire à travers des éléments qui sont au cœur même du sujet. Ces lieux ont souvent un sens dans l'inconscient collectif ou sont remplis d'histoires. Il en va de même pour les personnages. C'est grâce à cette méthode que ces éléments obtiennent une valeur plus profonde, qui renforce l'identité d'une trame narrative. Le plus petit détail portera son importance. Ce qui est génial, c'est qu'il n'y a pas une seule méthode pour produire cette impression. À travers mes recherches, j'ai découvert des sens cachés dans certains films, j'ai aussi affiné ma vision du concept art, notamment en apprenant du nouveau vocabulaire et des méthodes de productions. Je m'aperçois que selon les styles graphiques, les différentes cultures, les différents procédés, il y a plein de manière possibles et imaginables de travailler le concept art. En clair, le concept art rend lisibles les composants d'un film d'animation et ses effets sur le spectateur. Les codes s'apparentent à une sémiotique visuelle et servent assurément l'identité d'un film.

Bibliographie

COTTE, Olivier, * Le grand livre des techniques du cinéma d'animation*, Paris : Dunod, (2^e édition), 2024.

HAUSER, Tim, *The Art of UP*, San Francisco : Chronicle Books, 2009.

Sitographie

ANETTE D'CRUZ, Melissa, « *Tim Burton's The Nightmare before Christmas (1993) – An Animation Story Analysis* » octobre 2024, Research Gate, https://www.researchgate.net/publication/385316716_Tim_Burton's_The_Nightmare_before_Christmas_1993_-_An_Animation_Story_Analysis, consulté en décembre 2025.

Buta Connection « *Mon voisin Totoro : Analyse* » mis à jour le 7 octobre 2022, <https://www.buta-connection.net/index.php/longs-metragés/films-de-hayao-miyazaki/mon-voisin-totoro?start=3>, consulté en décembre 2025.

Filmographie

AlloCiné, « *Pourquoi l'art de Miyazaki est unique?* » 1 novembre 2023, Youtube, 6min 12s, https://www.youtube.com/watch?v=3jQtcaB_rZU, consulté en novembre 2025.

Any-mation, « *Pete Docter / Geometry of Characters* » 1 janvier 2017, Youtube, 9min 36s, <https://www.youtube.com/watch?v=i2tkCBFIxyc>, consulté en novembre 2025.

IAN, Nathan, *Tim Burton, itinéraire d'un enfant particulier*, Paris : Huginn & Muninn, Paris 2024.

CNC, « *Deux Émile aux origines du cinéma d'animation* » 28 octobre 2025, https://www.cnc.fr/cinema/actualites/deux-emile-aux-origines-du-cinema-danimation_141676, consulté en novembre 2025.

CNC, « *Le concept art, ou comment « imager une idée »* » 2 août 2022, https://www.cnc.fr/jeu-video/actualites/le-concept-art-ou-comment-imager-une-idee_1280218, consulté en septembre 2025.

BOMAL, Yoann, « *J'anime la mort en Stop-Motion!* » 26 décembre 2025, Youtube, 23min 57s, <https://www.youtube.com/watch?v=OC8Ypk1y82E&t=191s>, consulté en décembre 2025.

BOUDOUNI, Sofyan, « *les couleurs des films vous manipulent* » 28 septembre 2025, Youtube, 24min 56s, <https://www.youtube.com/watch?v=HBUGAjlE1xg&t=571s>, consulté en septembre 2025.

VALIÈRE, Laurent, *Cinéma d'animation, La French Touch*, Paris : Éditions de la Martinière, 2017.

DUMAS, Zoe, « *Stripes, Shadows + Spookiness: Spotlight on Tim Burton's Signature Style* », 5 février 2025, BACKSTAGE, <https://www.backstage.com/magazine/article/tim-burtons-signature-style-explained-78275/>, consulté en novembre 2025.

Rhea, « *Pourquoi le langage des formes est-il si important?* » 16 avril 2022, 21DRAW, <https://www.21-draw.com/fr/why-is-shape-language-so-important/>, consulté en novembre 2025.

Wikipédia, « *Concept art* » mis à jour le 25 octobre 2025, https://fr.wikipedia.org/wiki/Concept_art, consulté en décembre 2025.

CLEMENTS, Ron et MUSKER, Jon, Les Archives de Disney, « *Aladdin – The Art of Aladdin : Art Review* » 21 avril 2023, Youtube, 8min 45s <https://www.youtube.com/watch?v=e6FrCAXJoas>, consulté en décembre 2025.

Game Arts, « *How Hayao Miyazaki's Art Makes Ghibli Characters Come Alive (Breakdown & Analysis)* » 12 octobre 2024, Youtube, 8min 31s, <https://www.youtube.com/watch?v=A89xIYq7J8w>, consulté en janvier 2026.