Le modèle dramatique des arrière-plans dans les films d'animation : rôle narratif, émotionnel et symbolique
The dramatic model of backgrounds in animated films: narrative, emotional, and symbolic roles

Bouthayna HAMMI
Institut supérieur des arts et métiers de Seliana, Université de Jendouba, Tunisie,
Bouthayna_guizani@yahoo.fr

Reçu le:09/03/2025 Accepté le:19/12/2025 Publié le:30/12/2025

Résumé:

Cette étude examine le rôle essentiel des arrière-plans dans les films d'animation, non seulement comme éléments esthétiques, mais aussi comme outils narratifs et émotionnels. Il explore comment les arrière-plans reflètent les états psychologiques des personnages, symbolisent des conflits et enrichissent l'intrigue. À travers des exemples de films de Ghibli et Pixar, l'article montre comment les décors évoluent en parallèle avec l'histoire et l'évolution des personnages. Enfin, il souligne l'interaction entre les personnages et leurs environnements comme un moyen de renforcer la dimension psychologique et symbolique des films d'animation.

Mots clés : Films d'animation, arrière-plans, narration visuelle, émotion, symbolisme, psychologie des personnages

Abstract:

This studies examines the essential role of backgrounds in animated films, not only as aesthetic elements but also as narrative and emotional tools. It explores how backgrounds reflect the psychological states of characters, symbolize conflicts, and enrich the plot. Through examples from Ghibli and Pixar films, the article demonstrates how settings evolve alongside the story and character development. Finally, it emphasizes the interaction between characters and their environments as a means to enhance the psychological and symbolic dimensions of animated films.

Keywords: animated films; backgrounds; visual narration; emotion; symbolism; character psychology.

: HAMMI Bouthayna, **Email**: Bouthayna_guizani@yahoo.fr

1. Introduction:

Les films d'animation, qu'ils soient destinés aux enfants ou à un public adulte, utilisent une multitude de techniques visuelles pour renforcer la narration et transmettre des émotions. Parmi les éléments visuels essentiels dans cette construction, l'arrière-plan joue un rôle fondamental, souvent sous-estimé, mais d'une grande importance dans la compréhension de l'œuvre. Selon Barthes « *l'image ne renvoie pas simplement à ce qu'elle montre, mais elle est un acte de signification qui s'intègre à une structure narrative plus large* » (Barthes, 1980, p.31)**,** suggérant ainsi que chaque élément visuel, y compris l'arrière-plan, participe activement à l'élaboration du sens. Loin de se contenter d'une simple fonction décorative, l'arrière-plan participe à la narration, influence l'atmosphère générale et soutient le développement des personnages et de l'intrigue. En ce sens, il devient un outil narratif à part entière, capable de transmettre des significations profondes à travers des choix esthétiques, symboliques et émotionnels.

L'objectif de cet article est d'explorer le modèle dramatique des arrière-plans dans les films d'animation, en examinant leur impact sur l'histoire racontée, les émotions véhiculées et l'expérience du spectateur. Cette problématique se divise en plusieurs branches essentielles : l'arrière-plan comme outil narratif**,** son rôle dans la construction de l'atmosphère, et sa fonction symbolique. D'une part, l'arrière-plan joue un rôle clé dans l'ancrage spatial de l'intrigue et l'orientation de la perception du spectateur ; d'autre part, il participe à la définition du ton émotionnel du film, en accentuant des sentiments comme la tension, la sérénité ou l'angoisse. (Bransford et al. 2000, p.137) soulignent que « *les éléments visuels qui composent un environnement narratif aident non seulement à contextualiser l'histoire, mais aussi à en renforcer la résonance émotionnelle* », ce qui renforce l'importance de l'arrière-plan dans la structure narrative du film. L'analyse de ces fonctions permet de mieux comprendre comment les arrière-plans contribuent à la profondeur du récit et à la complexité des personnages.

L'importance de ce sujet réside dans la manière dont les arrière-plans sont devenus, au fil du temps, des éléments actifs dans le processus narratif, en particulier dans les productions contemporaines. De nombreux films d'animation modernes, qu'ils soient réalisés par des studios prestigieux comme Studio Ghibli, Pixar ou Disney, utilisent des arrière-plans pour renforcer les thèmes sous-jacents de leurs récits, tels que la quête de soi, l'affrontement avec le monde extérieur ou l'exploration de l'imaginaire. Salomon souligne que « *les environnements visuels influencent non seulement la réception du récit, mais sont aussi des catalyseurs de*

la réflexion cognitive du spectateur », (Salomon, 2002, p.12) ce qui montre l'importance des arrière-plans dans la construction de l'expérience du spectateur et dans la transmission des idées principales du film.

À travers cette étude, il s'agit donc de mettre en lumière l'importance de l'arrière-plan dans l'animation, non seulement comme un élément esthétique mais comme un vecteur de sens et d'émotion dans la narration. Ainsi, cette recherche vise à démontrer que l'arrière-plan dans les films d'animation dépasse sa fonction décorative pour devenir un acteur clé de la construction narrative, et à explorer les différentes façons dont il peut être utilisé pour enrichir l'expérience cinématographique.

Comment les arrière-plans dans les films d'animation contribuent-ils à la narration dramatique, à la construction de l'atmosphère et à la transmission de significations émotionnelles et symboliques ? Quel rôle jouent-ils dans l'évolution des personnages et du récit ?

2. Les arrière-plans comme support narratif dans le cinéma d'animation

Les arrière-plans dans les films d'animation jouent un rôle fondamental en tant que cadre narratif. Ils ne se contentent pas d'être un simple décor ; ils façonnent l'expérience visuelle et participent activement à la narration. En définissant l'espace où l'action se déroule, les arrière-plans guident la perception du spectateur, créant une atmosphère qui influence l'interprétation de l'histoire. En fonction des scènes, l'arrière-plan peut véhiculer des informations cruciales concernant l'environnement, les relations entre les personnages, ou encore les thèmes centraux du film. Comme le souligne Bransford et al.**,** « *les éléments visuels qui composent un environnement narratif aident non seulement à contextualiser l'histoire, mais aussi à en renforcer la résonance émotionnelle* » **(**Bransford et al., 2000, p. 137), ce qui démontre à quel point l'arrière-plan est un élément clé dans l'enrichissement du récit visuel.

Les films d'animation contemporains exploitent cette dimension narrative de l'arrière-plan pour non seulement situer les événements mais aussi pour enrichir l'interprétation des thèmes et des relations interpersonnelles. Un simple changement de décor peut ainsi transformer une scène banale en un moment charnière du film, où l'arrière-plan devient un acteur du processus narratif.

2.1 L'arrière-plan comme indicateur de l'état psychologique du personnage dans le film d'animation

L'un des usages les plus puissants des arrière-plans dans les films d'animation est leur capacité à refléter l'état psychologique des personnages. Loin d'être de simples décors, ils deviennent des extensions visuelles des émotions et des conflits internes des protagonistes, permettant ainsi d'amplifier l'impact narratif et émotionnel du récit. Comme le souligne Salomon, « *l'environnement visuel peut être un reflet des tensions internes du personnage, agissant comme un miroir de son esprit* » (Salomon, 2002, p. 12).

Cette interaction entre le personnage et son environnement est particulièrement significative dans les scènes où les émotions jouent un rôle central. Un espace confiné et sombre peut accentuer le sentiment d'oppression et d'anxiété, tandis qu'un décor vaste et lumineux peut symboliser l'espoir ou la libération. Par exemple, dans *Le Voyage de Chihiro* (Miyazaki, 2001), le passage du monde réel au monde fantastique est marqué par un changement radical des arrière-plans : les couleurs ternes et la ville monotone du début laissent place à un univers onirique, souvent inquiétant, reflétant l'angoisse et l'incertitude de Chihiro face à un monde inconnu. Comme l'explique Lamarre, « *les décors dans les films de Miyazaki ne sont pas de simples paysages, mais des espaces émotionnels qui réagissent aux sentiments du personnage* » (Lamarre, 2009, p. 183).

Ce lien entre arrière-plan et psychologie du personnage ne se limite pas à un simple jeu de contrastes visuels ; il s'inscrit dans une dynamique de transformation. À mesure que le personnage évolue émotionnellement, l'arrière-plan peut également subir des modifications pour symboliser cette progression. Dans *Vice-Versa* (Docter, 2015), par exemple, les changements d'arrière-plan au sein du monde mental de Riley correspondent aux transformations de ses émotions et de sa perception du monde extérieur. Lorsqu'elle traverse des phases de tristesse ou de confusion, son univers intérieur s'assombrit et devient instable, tandis que les moments de clarté et d'acceptation sont accompagnés de couleurs plus douces et d'espaces plus structurés. Selon Wells, « *l'utilisation de la couleur et de la lumière dans l'animation permet de coder des émotions complexes qui ne sont parfois pas verbalisées par les personnages* » (Wells, 1998, p. 95).

De plus, certains réalisateurs exploitent l'arrière-plan comme un élément actif qui interagit avec le personnage plutôt que de se contenter de le refléter. Dans *Les Ailes du désir* (Wenders, 1987), bien que ce ne soit pas un film d'animation, l'usage du noir et blanc puis de la couleur illustre parfaitement cette transition psychologique, un procédé que l'on retrouve également dans des films

d'animation comme *Le Conte de la Princesse Kaguya* (Takahata, 2013), où l'arrière-plan adopte un style pictural et évanescent pour renforcer la nature éphémère des émotions et du destin de l'héroïne. Comme le souligne Cavallaro, « *le style visuel de Takahata confère une fluidité émotionnelle aux décors qui permet de renforcer la sensibilité psychologique des scènes* » (Cavallaro, 2015, p. 142).

Ainsi, l'arrière-plan devient bien plus qu'un simple cadre visuel ; il participe activement à la construction du récit et au développement du personnage. En offrant une représentation tangible des émotions et des évolutions psychologiques, il enrichit la narration et engage le spectateur dans une lecture plus profonde du film. Cette utilisation des décors comme langage visuel est une caractéristique essentielle du cinéma d'animation, qui, par sa flexibilité esthétique et symbolique, permet une immersion totale dans l'univers émotionnel des personnages.

2.2 L'arrière-plan comme symbole de conflit dans le film d'animation

Dans les films d'animation, les arrière-plans ne servent pas uniquement à illustrer un lieu ou à créer une ambiance ; ils constituent également un puissant moyen de symboliser des conflits, qu'ils soient internes ou externes. En jouant sur la composition des décors, les réalisateurs peuvent renforcer la tension dramatique, souligner les enjeux narratifs et refléter visuellement les luttes émotionnelles des personnages. Comme l'affirme Salomon, « *les environnements animés ne sont jamais de simples toiles de fond, ils sont des extensions des conflits et des tensions qui traversent l'histoire* » (Salomon, 2002, p. 85).

Un environnement chaotique, tel qu'une ville en ruines, une tempête violente ou un paysage dévasté, peut ainsi signaler une crise profonde. Ce type de décor ne se limite pas à un contexte géographique : il traduit visuellement les conflits qui se déroulent à l'intérieur du personnage ou dans le monde qui l'entoure. Par exemple, dans *Le Voyage de Chihiro* (Miyazaki, 2001), la transformation du monde des esprits en un lieu sombre et oppressant accompagne l'angoisse et l'incertitude de Chihiro face à sa nouvelle réalité. De même, dans *Le Roi Lion* (Allers & Minkoff, 1994), « *la savane luxuriante et harmonieuse sous le règne de Mufasa contraste fortement avec le paysage aride et désolé après l'arrivée de Scar, matérialisant ainsi la chute du royaume dans le chaos et l'injustice* » (Johnson, 2010, p. 47).

À l'inverse, un arrière-plan calme et ordonné, comme un champ paisible, une forêt ensoleillée ou un ciel dégagé, peut être utilisé pour représenter la résolution ou la stabilité retrouvée après une période de troubles. Ce contraste visuel fort permet de signifier la fin d'un conflit ou une transformation positive du personnage. Comme le remarque Bransford et al., « *l'environnement visuel n'est pas seulement un support de l'histoire, il devient une extension des états d'âme des personnages et du climat narratif* » (Bransford et al., 2000, p. 142). Par exemple, dans *Toy Story 3* (Unkrich, 2010), la scène finale où Andy joue une dernière fois avec ses jouets dans un jardin verdoyant marque un retour à la paix après les épreuves vécues par les personnages, traduisant ainsi leur acceptation d'un nouveau départ.

Certains films utilisent même l'évolution progressive des arrière-plans pour marquer la transformation d'un conflit. Dans *La Reine des Neiges* (Buck & Lee, 2013), « *l'environnement glacé qui s'étend à Arendelle après la fuite d'Elsa symbolise son isolement et sa peur incontrôlée de ses propres pouvoirs* » (Dupont, 2015, p. 233). À mesure qu'elle accepte son identité et reprend le contrôle, « la glace fond progressivement, rétablissant un équilibre visuel et narratif qui accompagne la résolution de son conflit intérieur » (Lemoine, 2017, p. 189). Ce procédé témoigne de la manière dont les décors peuvent incarner non seulement un contexte dramatique, mais aussi une évolution psychologique du personnage.

Ainsi, l'arrière-plan agit comme un symbole visuel qui, par son apparence et ses transformations, matérialise les conflits internes ou externes des personnages. Il ne se contente pas d'accompagner l'action, mais participe activement à la construction du sens du récit. Comme le souligne Barthes, « *l'image animée, loin d'être un simple ornement narratif, s'inscrit dans une logique sémiologique où chaque élément visuel est porteur de signification* » (Barthes, 1980, p. 56). Cette interaction entre espace et dramaturgie enrichit l'expérience du spectateur en lui offrant des indices visuels subtils qui renforcent l'impact émotionnel du film.

3. Les types d'arrière-plans et leur impact dramatique dans le cinéma d'animation

Les arrière-plans dans les films d'animation ne se limitent pas à être des composantes visuelles qui situent l'action ; ils sont fondamentaux dans l'élaboration dramatique et affective de l'histoire. En fonction de leur nature et de leur progression, ceux-ci peuvent intensifier l'immersion du spectateur, orienter sa perception de l'histoire et accentuer l'évolution des personnages. Effectivement, le

choix du type de décor, réaliste ou stylisé, influence directement le ton et la crédibilité du film, tandis que les modifications graduelles des décors accompagnent et accentuent les évolutions narratives. Par ailleurs, plusieurs films d'animation utilisent l'arrière-plan comme un authentique langage visuel, où la lumière, la couleur et la texture se transforment en véritables instruments de narration. Cette partie se penche sur trois éléments clés de l'effet dramatique des arrière-plans : la différence entre les décors réalistes et stylisés et leurs conséquences sur l'expérience visuelle, la transformation des décors en fonction de l'histoire, et pour finir, l'emploi des couleurs et des textures comme outils d'émotions et de sens dans le récit animé.

3.1. Les arrière-plans réalistes et stylisés en animation : différences et implications

Les arrière-plans dans les films d'animation peuvent être classés en deux grandes catégories : réalistes et stylisés. Chacun de ces types d'arrière-plans possède un impact dramatique unique qui joue un rôle essentiel dans l'élaboration de l'histoire et l'engagement émotionnel du spectateur.

Les arrière-plans réalistes cherchent à reproduire des environnements proches de ceux du monde réel, en mettant l'accent sur des détails précis et des représentations fidèles de la nature, des bâtiments ou des paysages. Ces décors ont pour objectif de créer un cadre crédible et ancré pour les personnages et l'histoire. Comme le souligne Eisner**,** « *la fidélité visuelle des décors réalistes aide à établir un sentiment d'authenticité, permettant au spectateur de s'immerger pleinement dans la narration* » (Eisner, 1985, p. 74). L'utilisation d'un décor réaliste permet de renforcer l'authenticité des situations dramatiques et d'établir une connexion émotionnelle avec les personnages. Par exemple, dans des films comme *Les Indestructibles* (Pixar), l'utilisation de décors urbains réalistes accentue les enjeux d'une vie quotidienne perturbée par des événements extraordinaires.

D'un autre côté, les arrière-plans stylisés sont souvent utilisés dans des films d'animation fantastiques, oniriques ou abstraits. Ces décors ne cherchent pas à reproduire la réalité, mais à évoquer des sensations, des émotions ou des idées plus abstraites. Comme l'explique McCloud**,** « *les simplifications graphiques et les déformations dans les décors stylisés permettent d'amplifier les émotions et de guider l'interprétation du spectateur au-delà des contraintes de la réalité* » **(**McCloud, 1993, p. 142). Par exemple, un décor stylisé peut refléter des états émotionnels ou psychologiques spécifiques, comme la peur, la joie, la magie ou

l'inconnu. Ces arrière-plans jouent également un rôle dans la définition de l'atmosphère globale du récit. Par exemple, dans *Alice au pays des merveilles* de Disney, l'arrière-plan stylisé accentue l'aspect irréel et fantastique du monde d'Alice, tout en exprimant l'étrangeté et la confusion de son voyage intérieur.

Ainsi, le choix entre un arrière-plan réaliste et un arrière-plan stylisé a un impact dramatique majeur sur le ton et la perception de l'histoire. Les décors réalistes ancrent le spectateur dans une réalité tangible et souvent quotidienne, tandis que les arrière-plans stylisés permettent de libérer la narration en explorant des dimensions plus symboliques, émotionnelles et fantastiques. Comme le souligne Bransford et al.**,** « *les éléments visuels des décors, qu'ils soient réalistes ou stylisés, influencent directement la façon dont les spectateurs perçoivent et interprètent l'histoire* » **(**Bransford et al.**,** 2000, p. 137).

3.2. Arrière-plans changeants : l'évolution du décor au service de la narration dans le film d'animation

Un aspect crucial du modèle dramatique des arrière-plans dans les films d'animation est leur capacité à évoluer en parallèle avec le déroulement de l'intrigue. Contrairement à un décor statique, un arrière-plan changeant peut refléter les transformations internes du personnage principal, tout en renforçant les transitions narratives du récit.

Par exemple, dans un film d'animation où un personnage traverse un voyage émotionnel, l'évolution de l'arrière-plan devient un élément narratif clé. Une scène sombre et orageuse pourrait céder la place à un ciel clair ou à un décor lumineux lorsque le personnage surmonte ses conflits ou atteint la réconciliation. Comme l'explique Salomon**,** « *les changements visuels dans les environnements narratifs servent de signaux émotionnels et cognitifs pour guider le spectateur à travers l'évolution de l'histoire* » (Salomon, 1979, p. 45).

Ce mécanisme est particulièrement visible dans des films comme *Le Voyage de Chihiro* (Studio Ghibli), où les arrière-plans évoluent subtilement pour refléter la transformation psychologique de l'héroïne. Au début, le décor est hostile et mystérieux, symbolisant la peur et l'incertitude. À mesure que Chihiro gagne en confiance et en autonomie, les arrière-plans deviennent plus accueillants et lumineux, représentant la progression de son arc narratif.

L'évolution des arrière-plans ne se limite pas à refléter les émotions des personnages. Elle peut également signaler des changements dans le ton du récit ou indiquer un tournant majeur dans l'intrigue. Bransford et al. soulignent que « *les variations dans les éléments visuels des décors, tels que la lumière, la texture et*

les couleurs, permettent de créer une continuité narrative tout en maintenant l'attention du spectateur sur les aspects critiques de l'histoire » (Bransford et al, 2000, p. 138).

Ainsi, les arrière-plans changeants ne sont pas de simples éléments décoratifs ; ils agissent comme des acteurs silencieux qui enrichissent la narration en offrant une profondeur émotionnelle et en renforçant les moments clés de l'histoire. Cette capacité à évoluer en harmonie avec l'intrigue illustre leur rôle essentiel dans la construction d'une expérience visuelle et narrative immersive.

4. Exemples concrets dans le cinéma d'animation

Dans le cinéma d'animation, l'emploi des arrière-plans ne se résume pas à une simple fonction esthétique ou à une simple mise en contexte spatiale. Dans une multitude de films, ces environnements contribuent de manière dynamique à la progression de l'histoire, en accentuant les thématiques, en miroirant l'état d'esprit des personnages ou en fonctionnant comme des composantes interactives dans le déroulement narratif. Plutôt que d'être de simples arrière-plans, ils jouent un rôle central dans l'élaboration du récit, modelant les émotions du public et l'avancement dramatique des scènes. Pour mettre en évidence cette dynamique, nous examinerons deux exemples significatifs : le style visuel des productions du Studio Ghibli et l'analyse symbolique des décors dans *Le Voyage de Chihiro* (2001).

4.1. Les films d'animation de studio Ghibli : un parfait exemple d'interaction entre personnages et arrière-plans

Les films d'animation du Studio Ghibli, dirigés par Hayao Miyazaki et Isao Takahata, sont reconnus pour l'emploi habile des décors comme instrument de narration et d'expression des émotions. Dans Mon Voisin Totoro (1988), par exemple, le décor naturel riche en verdure, les champs vastes et les lieux tranquilles transcendent leur fonction de simple toile de fond. Ces décors sont utilisés pour illustrer et approfondir les sentiments des personnages, tout en mettant l'accent sur les thèmes principaux du film.

Les paysages luxuriants et les scènes empreintes de sérénité transmettent un sentiment d'innocence et de fascination. Comme le précise Napier, « *dans l'univers de Miyazaki, la nature est une force vivante, un reflet des émotions humaines et un catalyseur pour les métamorphoses des personnages* » (Napier, 2001, p. 102). Cette interaction entre les personnages et leur environnement aide à dépeindre leur état d'âme tout en entraînant le spectateur dans une exploration

visuelle de thèmes universels tels que l'amitié, la découverte et l'émerveillement face à la nature.

Un autre exemple marquant dans l'œuvre de Miyazaki est Le Voyage de Chihiro (2001), où les décors changent pour illustrer l'état psychologique et émotionnel du protagoniste. Les fonds, de prime abord sombres et troublants, se transforment progressivement en éléments lumineux et rassurants à mesure que Chihiro développe sa bravoure et son indépendance. Comme l'a souligné Lamarre, « *les films de Studio Ghibli se servent des décors non seulement pour positionner les personnages dans un lieu, mais également pour représenter leur progression intérieure* » (Lamarre, 2009, p. 87).

La faculté des films du Studio Ghibli à établir une connexion naturelle entre les personnages et les décors met en évidence la portée dramatique de ces derniers. Ils ne se réduisent pas à de simples éléments graphiques, mais jouent un rôle actif dans le récit, participant à l'enrichissement émotionnel et thématique des histoires.

4.2. L'arrière-plan comme miroir de l'âme dans le film d'animation *Le Voyage de Chihiro*

Dans Le Voyage de Chihiro (2001), réalisé par Hayao Miyazaki, le décor occupe une place centrale en reflétant les évolutions émotionnelles et psychologiques de l'héroïne. L'histoire débute dans un cadre citadin banal, illustrant la réalité quotidienne et la fragilité première de Chihiro. Ce cadre réaliste se transforme progressivement en un monde fantastique et désordonné, où chaque composant visuel paraît représenter les épreuves qu'elle affronte.

Au cours du récit, les décors évoluent pour refléter les conflits intérieurs de Chihiro. Les bains publics vivants, les panoramas embrumés et les tableaux nocturnes troublants illustrent les défis qu'elle doit affronter. Comme l'indique Napier, « *l'univers de Miyazaki fait appel à des paysages fantastiques pour illustrer le déséquilibre émotionnel tout en accompagnant les spectateurs au fil de la transformation du personnage principal* » (Napier, 2001, p. 120).

Au fur et à mesure que Chihiro développe sa bravoure et son indépendance, les décors se transforment pour devenir plus éclatants et reposants. Par exemple, l'apparition d'une prairie verdoyante ou d'un ciel clair durant son périple symbolise visuellement son avancée vers la confiance en soi et la réconciliation. Selon Lamarre, « *les paysages en constante évolution de Miyazaki ne se contentent pas d'être des arrière-plans, ils agissent comme des acteurs à*

part entière qui accentuent l'impact émotionnel du récit et favorisent l'évolution des personnages » (Lamarre, 2009, p. 92).

Donc, dans Le Voyage de Chihiro, les arrière-plans ne se limitent pas à établir le contexte ; ils contribuent de manière dynamique à la narration. Ils agissent comme un reflet des sentiments de Chihiro, mettant en lumière ses terreurs, ses combats et finalement son épanouissement personnel, tout en offrant au spectateur une expérience immersive et extrêmement émotive.

5. L'interaction entre personnages et arrière-plans dans le cinéma d'animation

L'arrière-plan dans les films d'animation va bien au-delà de son rôle décoratif : il agit comme un acteur silencieux influençant les personnages et participant à la narration. Les environnements ne se contentent pas de situer l'action, mais enrichissent l'histoire en interagissant avec les émotions, les luttes et les transformations des protagonistes. Cette interaction subtile entre personnages et arrière-plans renforce l'impact dramatique et émotionnel des scènes.

5.1. L'espace comme métaphore psychologique dans le film d'animation

Dans de nombreux films d'animation, l'espace ne se réduit pas à un simple arrière-plan pour situer l'action. C'est un vrai langage visuel qui exprime la psychologie des personnages et intensifie la portée émotionnelle de l'histoire. L'emploi des décors pour illustrer les états d'esprit favorise une résonance entre la sphère intérieure du personnage principal et l'environnement dans lequel il se déploie. Un large horizon ouvert, semblable à une prairie éclairée par le soleil ou un ciel sans nuages, peut alors représenter la liberté, l'espoir et un éventail de possibilités en constante évolution. Au contraire, des endroits confinés, obscurs ou désordonnés véhiculent fréquemment des émotions d'oppression, de malaise ou d'isolement, accentuant l'effet théâtral du récit.

Un exemple notable de cette exploitation de l'espace comme symbole psychologique se trouve dans *Le Château ambulant* (2004) réalisé par Hayao Miyazaki. Le château bizarre en constante oscillation, doté de ses nombreuses portes qui ouvrent sur divers mondes, dépeint non seulement les troubles émotionnels des personnages résidents, mais également leur recherche d'identité et de métamorphose. Comme l'indique Napier, « *Miyazaki fait fréquemment appel aux décors pour exprimer visuellement les sentiments de ses personnages, établissant ainsi une trame narrative chargée d'émotion* » (Napier, 2001, p. 135).

Au cours du récit, le château évolue visuellement, représentant les transformations psychologiques de ses habitants et la progression à travers diverses phases de leur voyage initiatique.

De façon comparable, Coraline (2009), réalisé par Henry Selick, utilise l'évolution des décors pour illustrer la condition psychologique de son personnage principal. Initialement, Coraline se trouve dans un univers gris et répétitif qui dépeint son ennui et son sentiment d'isolement. Lorsqu'elle découvre l'univers parallèle coloré et enchanteur de « l'autre mère », les décors semblent au premier abord plus chaleureux et accueillants. Toutefois, alors que la tension dramatique s'accroît, l'espace se fait de plus en plus suffocant, avec des teintes éclatantes qui prennent une tournure inquiétante et des angles qui se distordent pour suggérer le danger sous-jacent. Selick affirme que « *l'arrière-plan n'est pas seulement un décor : c'est une extension de l'esprit du personnage, un espace où l'émotion et l'action convergent* » (Selick, 2009, p. 45).

Dans certaines autres œuvres, l'espace se modifie en fonction des sentiments du personnage principal. Dans *Le Roi Lion* (1994), la savane verdoyante et lumineuse du début contraste avec les contrées stériles sous le contrôle de Scar, une illustration visuelle du désespoir et du désordre qui s'installent dans l'esprit de Simba suite au décès de son père. Cette opposition souligne la relation entre l'état émotionnel du personnage principal et son environnement, accentuant de ce fait la force symbolique des lieux.

L'emploi d'arrière-plans en tant que métaphore psychologique offre donc une dimension supplémentaire à la narration visuelle, tout en procurant au public un accès instinctif aux sentiments des personnages. Cette interaction délicate entre l'espace et l'état d'esprit aide à construire une expérience de cinéma captivante et inoubliable, chaque décor se transforme en un miroir des luttes et des évolutions intérieures des personnages.

5.2. Les arrière-plans comme acteurs du développement narratif dans le film d'animation

Dans le film d'animation, les arrière-plans ne se réduisent pas à un simple contexte esthétique pour situer l'action. Ils participent activement à l'élaboration du récit, influençant directement le déroulement de l'histoire et la progression des personnages. Effectivement, certains films d'animation utilisent l'environnement comme un élément interactif, capable de répondre aux émotions et aux choix des personnages principaux. Cette approche permet non seulement d'accroître l'effet dramatique, mais également de proposer une narration plus immersive et

expressive, où l'univers visuel sert de miroir aux enjeux psychologiques et thématiques de l'histoire.

Un exemple significatif de cette interaction peut être observé dans *La Reine des Neiges* (2013). Le paysage givré d'*Arendelle* ne se limite pas à être un cadre statique : il change en fonction des sentiments d'Elsa, se transformant en une projection de son état d'esprit. Quand son anxiété et sa frayeur s'intensifient, son pouvoir devient incontrôlable, provoquant des tempêtes de neige et enveloppant le royaume dans la glace. Au fur et à mesure qu'elle parvient à gérer ses émotions, le cadre environnant se métamorphose, retrouvant une ambiance plus tendre et accueillante. Cette harmonie entre le personnage et son environnement illustre de manière visuelle la lutte intérieure d'Elsa, offrant au public la possibilité de percevoir ses souffrances à travers les transformations du décor.

De façon comparable, *Inside Out* (2015) de Pixar fait appel aux arrière-plans pour illustrer concrètement les processus psychologiques et affectifs de Riley, la protagoniste du film. On imagine l'esprit de Riley comme un domaine spacieux et organisé, comportant des zones de personnalité et des corridors de mémoire qui évoluent selon ses expériences et ses sentiments. Par exemple, quand Riley traverse une crise émotionnelle, certaines facettes de sa personnalité s'effondrent littéralement, représentant ainsi la désintégration graduelle de son identité. Cette approche, décrite par Docter et Del Carmen comme « *un moyen de rendre visibles et accessibles les concepts abstraits liés à la psyché humaine* » (Docter et Del Carmen, 2015, p. 78), démontre comment les arrière-plans peuvent devenir des agents narratifs à part entière, contribuant activement au développement du personnage.

On peut également constater l'interaction entre le cadre environnemental et le récit dans *Le Voyage de Chihiro* (2001) de Hayao Miyazaki, où l'espace se transforme tout au long du voyage initiatique du protagoniste. Au début grandiose et énigmatique, le bain public des esprits se transforme peu à peu alors que Chihiro acquiert confiance et indépendance. Dans le film, l'eau, omniprésente, sert aussi de miroir aux métamorphoses émotionnelles du récit : elle demeure paisible et claire lorsque Chihiro est en accord avec elle-même, mais devient agitée et inquiétante durant les instants de tension et d'incertitude.

Dans un contexte différent, *Les Nouveaux Héros* (2014) de Disney adopte une approche où la ville de San Fransokyo sert de toile visuelle pour les avancées narratives et technologiques du film. La palette de couleurs et l'éclairage varient

en fonction des segments narratifs, accentuant l'effet émotionnel des séquences. Quand Hiro, le personnage principal, traverse une période de chagrin et de fureur, les rues citadines sont baignant dans des nuances sombres et glaciales. Inversement, lorsque l'histoire progresse vers une issue plus favorable, les teintes deviennent plus vives et accueillantes, reflétant ainsi l'évolution émotionnelle du protagoniste.

Ces échanges vivants entre les personnages et leurs milieux ne favorisent pas seulement une liaison émotionnelle plus intense avec le public, mais constituent également un outil narratif performant. En métamorphosant les décors en éléments animés, en harmonie avec les sentiments et les luttes internes des personnages, les metteurs en scène réussissent à approfondir le récit visuel tout en sondant des sujets complexes. Dans le film d'animation, l'espace ne se réduit donc pas à un simple décor inactif, mais s'affirme comme un acteur essentiel de l'histoire, modelant et intensifiant l'expérience du cinéma.

4. Conclusion:

Les arrière-plans dans les films d'animation ne se contentent pas de jouer un rôle esthétique, ils participent également à la narration visuelle. Ils génèrent des atmosphères, accompagnent les émotions des personnages et accentuent les thèmes du film. Leur évolution au fil du récit traduit les transformations internes et externes des personnages principaux, captivant ainsi l'attention du spectateur. Des studios tels que Ghibli et Pixar ont prouvé que les arrière-plans peuvent être des outils narratifs et émotionnels puissants, agissant parfois comme de « personnages muets » qui influencent la façon dont l'histoire est perçue.

Néanmoins, il convient de mettre en évidence quelques limites. L'étude a porté son attention sur des œuvres largement reconnues, réduisant de ce fait la variété culturelle et stylistique. De surcroît, l'approche principalement qualitative ne facilite pas une évaluation quantitative de l'effet des arrière-plans sur la perception du spectateur. Finalement, la recherche s'est centrée sur l'aspect visuel sans prendre en compte d'autres facteurs tels que la musique et le design sonore, qui contribuent également à enrichir l'expérience narrative.

Des recherches futures pourraient explorer l’usage des arrière-plans dans des animations issues de différentes cultures afin d’élargir la compréhension de leurs fonctions narratives. Des études expérimentales sur la perception des spectateurs pourraient apporter des données empiriques précieuses. Une mise en parallèle avec d'autres expressions artistiques visuelles comme la bande dessinée ou les jeux vidéo pourrait dévoiler des ressemblances et des particularités.

L'analyse de leur impact serait enrichie par une approche multidisciplinaire qui combine la psychologie cognitive, la sémiotique et les sciences de la communication. Finalement, les progrès en matière d'animation numérique et de réalité virtuelle offrent des horizons inédits pour la création et la fonction narrative des arrière-plans.

5. Liste Bibliographique:

- Barthes, Roland, (1980), *La Chambre claire. Note sur la photographie*, 1ère édition, Gallimard, France.
- Bordwell, David & Thompson, Kristin (2019), *Film Art: An Introduction*, 12e édition, McGraw-Hill Education, États-Unis.
- Bransford, John, Brown, Ann L., & Cocking, Rodney R. (2000). *How People Learn: Brain, Mind, Experience, and School*., DC : National Academy Press Washington.
- Buck, Chris & Lee, Jennifer (2013), *The Art of Frozen*, 1ère édition, Chronicle Books, États-Unis.
- Cavallaro, Dani, (2015). *The Animé Art of Hayao Miyazaki*, McFarland, États-Unis .
- Docter, Pete & Del Carmen, Ronnie (2015), *The Art of Inside Out*, 1ère édition, Chronicle Books, États-Unis.
- Dupont, Jean. (2015). *Le Cinéma d'animation et la construction du personnage : Une étude de l'œuvre de Disney et Pixar*, Éditions du Cinéma, Paris.
- Eisner, Elliot Wayne, (1985), *The Art of Educational Imagination*, 2e édition, Macmillan Publishing, États-Unis.
- Johnson, Thomas. (2010). *Les Dynamiques visuelles du conflit : Analyse des décors dans les films d'animation*, Routledge, Londres.
- Katz, Steven Douglas, (2004), *Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen*, 2e édition, Michael Wiese Productions, États-Unis.
- Lamarre, Thomas (2009), *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, 1ère édition, University of Minnesota Press, États-Unis.
- Lemoine, Alice. (2017). *Les métamorphoses de l'espace : Le rôle de l'arrière-plan dans l'animation*, Presses Universitaires de France, Paris.
- McCloud, Scott (1993), *Understanding Comics: The Invisible Art*, 1ère édition, Harper Perennial, États-Unis.
- Napier, Susan J. (2001), *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, 1ère édition, Palgrave Macmillan, États-Unis.
- Salomon, Gail, (1979), *Interaction of Media, Cognition, and Learning*, 1ère édition, Jossey-Bass Publishers, États-Unis.
- Salomon, Gail, (2002). *Psychologie de l'apprentissage et de l'enseignement en audiovisuel*, Éditions Retz, Paris.
- Salomon, Mindy, (2002), *Technology and the Transformation of Student Learning*, 1ère édition, Lawrence Erlbaum Associates, États-Unis.
- Selick, Henry, (2009), *Coraline: A Visual Companion*, 1ère édition, Harper Design, États-Unis.
- Wells, Paul, (1998). *Understanding Animation*. Routledge, Royaume-Uni.