

Mikros Image présente,  
Une petite histoire de l'image animée...

C'était il y a bien longtemps, tout au début. Au début donc, c'est bien connu, il faisait tout noir ! Et comme ça posait beaucoup de problèmes à l'humain et que cette situation ne pouvait pas durer éternellement, quelqu'un eut la bonne idée d'allumer la lumière. La lumière oui !

C'est alors que les hommes virent apparaître des images : des ombres vacillant sur le mur du fond de leur caverne. Alors ils tentèrent de les attraper, mais rien à faire, ça donna juste des barbouillis impossibles à nettoyer, même des milliers d'années après.  
Le vrai problème c'est qu'en fait l'image était plate, toute plate.

Précisons ici, grâce à une rapide leçon d'anatomie, que l'humain, doté d'un organe particulièrement sophistiqué pour enregistrer une image dans le cerveau, la zoomer sur la cornée, la mettre au point avec le cristallin et même la voir en relief, ne s'y retrouvait pas du tout. L'image ne ressemblait pas à ce qu'il voyait !

Cette humaine et triste condition dura encore quelques milliers d'années, on trouva même des aberrations dramatiques, avec des personnages tout petits devant et des grands derrières, des architectures sans perspectives, d'improbables représentations du monde, pas du tout satisfaisantes. L'image restait désespérément plate.

Ça ne pouvait pas continuer comme ça !

Alors un jour, beaucoup plus tard donc, l'humain eut une idée géniale : tromper son œil pour lui donner l'impression de mouvement avec une série d'images fixes. Il inventa le cinéma !

Ravi par cette trouvaille complètement magique, il réussit même à rattraper la lune... Assis à sa table de bricoleur, il inventa l'image par image, le maquillage et la maquette, donnant vie à des squelettes, des grands singes ou des dinosaures, mais tout ça c'était encore un peu branquignol, on voyait les fils et le carton et parfois même le perchman dans le fond.

Grâce à une autre rapide leçon d'histoire cette fois, précisons que quelque 4000 ans auparavant, des Babyloniens, mirent au point un truc très utile pour faire la différence entre le rien et le quelque chose, le rien donc devient zéro et le quelque chose... Non, non, voilà, bon.

Ceci peut paraître anecdotique dans notre exposé, mais si on revient à nos moutons, on verra que ce mini détail est la base de la révolution qui suit : par un procédé particulier, tout à coup, l'image devient numérique !!!

Et paf ! Les effets spéciaux se transforment en SFX et l'artisan se transforme en grosses équipes super compétentes pleines de créativité.

Il revisite l'image de la cave au grenier.

Lui qui croyait en avoir fini avec la colle et les ciseaux, eh bien non ! Vieux rouleau de fil de fer, combinaison de plongée rangée là depuis l'été dernier, pot de peinture bleue à moitié entamé, tout est bon pour explorer la nouvelle galaxie de l'image animée !

Des personnages virtuels prennent littéralement vie, les arbres marchent, les animaux parlent. En plus ils ont tous leurs accessoires indispensables : oreilles pointues, balais volants, costumes moulants, superpouvoirs, et bien sûr beaucoup de poils quand il faut, où il faut, mais ça, c'est toujours difficile à faire... les poils.

Enfin, l'image adopte tous les formats avec des drôles de noms bizarres et obscurs - on n'y comprend rien, mais ça, c'est pas grave. Résultat : ça fait des bits partout qui se compressent et se décompressent.

Ce nouvel enthousiasme s'étend rapidement sur toute la planète : le maître mot du bonheur de l'humain devient le trucage.

Ce qui nous amène tout naturellement à une leçon de philosophie. Rappelons que, trucages ou pas, pour satisfaire 7 milliards de paires d'yeux... le secret d'un bon film c'est avant tout une bonne histoire et une bonne histoire et surtout... une bonne histoire.