

le cinéma d'animation

Bérénice Bonhomme

les éditions de l'acap
collection | la fabrique du regard



acap
pôle image picardie



avant propos

Lieu de recherche, d'accompagnement et de coordination en matière d'action culturelle cinématographique, l'Acap – Pôle Image Picardie développe depuis 2000, au sein de son département éducation à l'image, un ensemble de projets de sensibilisation au cinéma et à l'audiovisuel en partenariat avec de nombreux acteurs culturels, éducatifs et sociaux.

C'est ainsi à la lumière de son expérience dans le développement des pratiques de transmission que le Pôle Image Picardie s'est investi dans la création de la collection « La Fabrique du regard ».

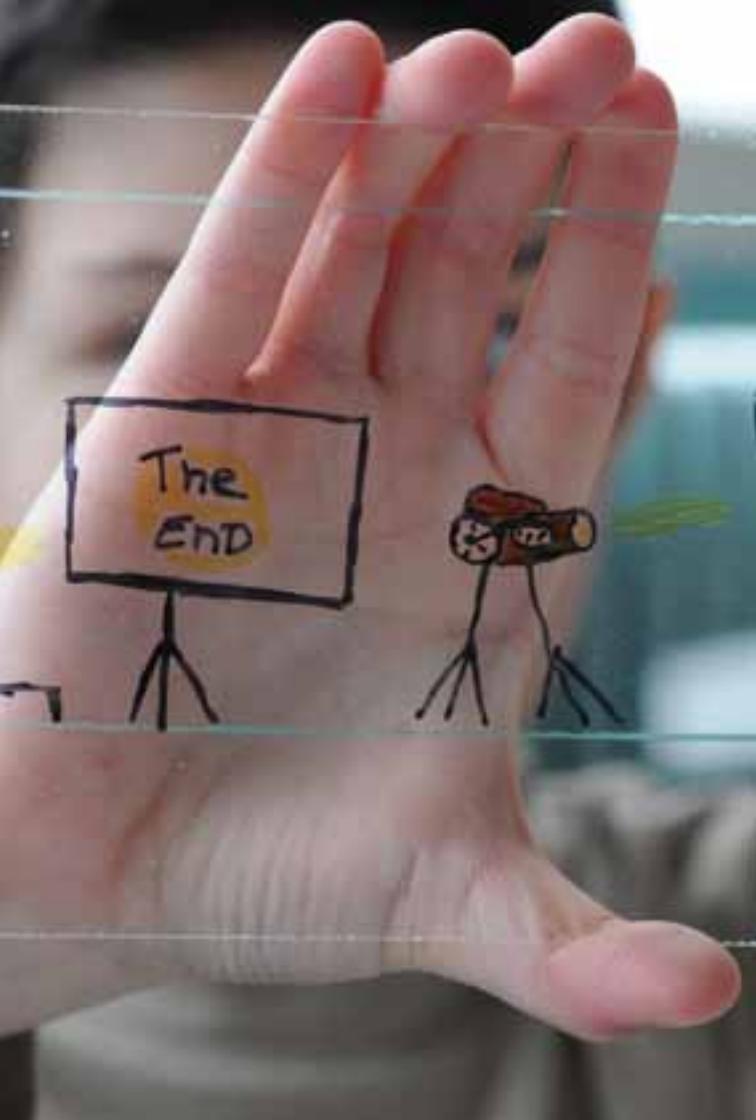
Les petits carnets édités au sein de cette collection offrent une première réflexion transversale sur le cinéma et l'audiovisuel à l'ensemble des personnes engagées dans un projet d'appropriation et de partage d'une pensée sur les images en mouvement. Ces « outils » ont ainsi pour vocation d'entrer dans la matière filmique, de développer un échange sur la portée d'un plan, d'un choix de mise en scène, d'une coupe de montage, de prendre le temps de la réflexion et d'interroger la distance face aux écrans.

Le travail qui guide cette collection relève de nos interrogations pédagogiques et artistiques. Les cheminements proposés sont donc multiples, particuliers et subjectifs...

Lieu ressource du cinéma et de l'audiovisuel en Picardie, l'Acap - Pôle Image Picardie reçoit le soutien du Ministère de la Culture et de la Communication - DRAC Picardie, du Conseil régional de Picardie et du Centre national du cinéma et de l'image animée.

Directeur de publication : **Caroline Sévin** - L'édition de cet ouvrage a été coordonnée par **Pauline Chasserieu**
Rédaction : **Bérénice Bonhomme** - Conception graphique : **Stéphane Flament** - Crédits photos : **Gaël Clariana**
Impression : **Imprimerie Leclerc, Abbeville** - ISBN en cours - Dépôt légal : décembre 2011

19 rue des Augustins - BP 90322 - 80003 Amiens cedex 1 - Tél : 03 22 72 68 30 - Fax : 03 22 72 68 26
Email : info@acap-cinema.com - web : www.acap-cinema.com



introduction

De nos jours, le cinéma d'animation semble prendre une part de plus en plus importante dans la production du cinéma mondiale. La multiplication des sorties en salles ainsi que le succès de ces films, sont frappants. Il existe même depuis 2002 un Oscar pour cette catégorie à Hollywood, signe supplémentaire de la reconnaissance du cinéma d'animation. Autrefois cantonné, selon certains, à la sphère enfantine, il s'adresse désormais clairement à tous les publics. Mais, l'on peut se demander ce que désigne le mot « cinéma d'animation » que l'on trouve employé un peu partout et qui recouvre de nombreux éléments.

Le terme « cinéma d'animation » n'est pas employé immédiatement et va se généraliser à partir des années 50, jusqu'à se réduire parfois au simple mot « animation » ou « anime » au Japon. Comme son nom l'indique, au cœur du cinéma d'animation, se pose la question du mouvement. Le cinéma d'animation n'est pas un genre, mais une technique. L'animation désigne les films construits image par image. Il s'agit de donner l'illusion du mouvement en associant une série d'images fixes à une fréquence suffisante. Pour produire ces images fixes, des façons de faire diverses vont voir le jour (crayonné, écran d'épingles, pâte à modeler, images de synthèse...).

Il ne s'agit pas ici de faire une étude qui se voudrait exhaustive mais de donner des repères. Ainsi nous verrons que l'on peut faire remonter l'histoire du cinéma d'animation très tôt, avant même le tournage des premiers films avec une caméra en prise de vue réelle. Cela permettra également de mettre en exergue le foisonnement créatif propre à cette discipline artistique qui s'est développée aussi bien en cinéma d'animation commercial (dont Disney est l'exemple type) que dans l'animation d'auteur, proche d'un cinéma d'avant-garde et expérimental. Puis, nous nous pencherons sur les différentes techniques existantes.

extraits

« La, ou plutôt les techniques, sont au cœur du travail de l'animateur. En effet, en animation, chaque image (ou phase) est créée individuellement, la prise de vue ou la numérisation n'étant le plus souvent qu'une étape technique visant à faire succéder à l'écran des matériaux inertes pour créer un mouvement. Point d'acteurs, point de problèmes météo nécessitant de reporter le tournage de telle ou telle séquence, mais le découpage minutieux, le chronométrage des plans, la création du storyboard, l'établissement des phases clés, l'intervallage, le traçage, le gouachage (aujourd'hui remplacés par des techniques numériques), bref la lenteur d'un travail graphique (en 2D ou 3D) ou artisanal (marionnettes, etc.). Un immense travail de fourmi, donc, qui s'étale bien souvent non pas sur quelques mois comme un film en prise de vue réelle, mais sur des années. »

Sébastien Denis ¹

« Le mouvement, dès lors qu'il n'est pas une reproduction de mouvements enregistrés, doit être préconçu de quelque manière, il procède d'abord d'une expérience de pensée et d'imagination qui peut parfois s'associer à la conception de dispositifs spécifiques pour l'inscription des images en vue de leur animation. Dans tous les cas, une pensée pratique des mouvements dessinés est à l'œuvre, qui lie esthétique et technique, une pensée du mouvement par la série des images, qu'accompagne une pensée de la technologie disponible à chaque époque, selon une nécessité historique. »

Dominique Willhougby ²

« Le principe de l'animation est donc exactement inverse à celui de la prise de vue réelle, puisqu'il s'agit de créer le mouvement, et non de le capturer dans la réalité. »

Sébastien Denis ³

¹ *Le Cinéma d'animation*, Armand Colin Cinéma, 2007, p. 9.

² *Le Cinéma graphique, une histoire des dessins animés : des jouets optiques au cinéma numérique*, Textuel, 2009, p. 18.

³ *Le Cinéma d'animation*, Armand Colin Cinéma, 2007, p. 11.



chapitre 1

histoire du cinéma
d'animation :
quelques repères

avant le cinéma

On peut considérer que l'animation trouve ses origines avant même la naissance du cinéma en prise de vue réelle. En effet au 19^e siècle, plusieurs jouets optiques font leur apparition. Les premières synthèses du mouvement par les images sont créées en 1833 avec les inventions simultanées et similaires de Joseph Plateau et Simon Stampfer. **Le phénakistoscope** est un disque contenant une séquence d'images fixes et autant de fentes qu'il y a d'images. Si l'on observe à travers les fentes du disque en rotation (fente servant d'obturateur), les vues successives se reflétant dans un miroir, on voit les images s'animer. **Le zootrope** (1934, inventé par William George Horner et Simon Stampfer), un tambour avec des fentes sur son pourtour, est dérivé du phénakistoscope. Sur une longue bande de papier, placée dans le tambour, sont imprimées les différentes phases d'un mouvement. Si l'on fait tourner celui-ci, en observant au travers des fentes, on a l'illusion d'une séquence en mouvement. En transformant le zootrope, Emile Reynaud invente quant à lui **le praxinoscope** (1877). Il ajoute, à l'intérieur du tambour un cylindre composé de 12 petits miroirs. Au lieu de devoir regarder au travers de fentes, le spectateur regarde dans le miroir. Notons que toutes ces machines qui créent la synthèse de mouvement propre à l'animation sont confrontées à la contrainte du bouclage, le mouvement se répétant cycliquement. On voit toujours la même séquence, à moins de changer de disque ou de bande. Emile Reynaud dépose ensuite (1888) le brevet du « **Théâtre optique** », la première « **Pantomime lumineuse** » ayant lieu le 28 octobre 1892. A partir du

praxinoscope, il développe une machine assez complexe qui préfigure le cinéma, projetant une bande image de plus de 600 dessins associés à la projection d'un décor fixe. L'action n'est plus contrainte à un mouvement cyclique et permet la narration de petites histoires complexes pouvant se développer sur plus de 10 minutes.

Evidemment, on ne peut pas vraiment parler de « **cinéma** » d'animation avant la naissance du cinéma photographique (entre 1891 et 1895), mais le Théâtre Optique s'en approche beaucoup. Situer la naissance de l'animation proprement dite pose problème et la chronologie est difficile à établir. Dès 1895, on s'intéresse aux potentialités de l'arrêt de la caméra (jouant sur les potentialités métamorphiques de la synthèse), ancêtres des effets spéciaux comme dans les films de Méliès. Par ailleurs, les inventions sont nombreuses, permettant d'amorcer un travail image par image. Cependant, pour de nombreux historiens du cinéma d'animation, le plus important n'est pas l'invention de cette technique, mais son utilisation pour produire une œuvre. Dans cette perspective, on peut considérer Emile Cohl en France et Winsor McCay aux Etats-Unis comme les pères du cinéma d'animation.

les pionniers

Emile Cohl invente les outils spécialisés du dessin animé en mettant au point un système permettant de photographier une seule image par tour de manivelle ainsi que le banc-titre. Le banc-titre est composé d'une caméra qui filme en plongée totale une table et d'un système d'éclairage associé. Il réalise en 1908 *Fantasmagorie*, le premier véritable dessin animé connu à ce jour et constitué de dessins à l'encre de chine. Le film se construit sur des jeux de figures schématiques qui se métamorphosent et s'animent avec inventivité. Ses films ont un grand succès, en particulier aux Etats-Unis, et influence la naissance du cartoon américain. **Winsor McCay**, un auteur américain de bandes dessinées connues, réalise en 1911 un dessin animé, *Little Nemo*, du nom du personnage de ses bandes dessinées. Ses films, dont le plus fameux *Gertie the Trained dinosaur*, sont dessinés sur un modèle figuratif classique et perspectiviste qui ouvre la voie d'un dessin animé narratif. Notons que ces deux pionniers du dessin animé ont réalisé seuls tous les dessins. Remarquons également que McCay et Cohl viennent tous les deux du dessin de presse, exercice parfait pour l'exagération et la précision des traits. Le cinéma d'animation va ensuite se développer de manière différente. Aux Etats-Unis, commence une industrialisation du dessin animé avec la création des premiers studios, tandis qu'en Europe l'industrie est paralysé par la guerre mondiale et quelques artistes « utilisent le cinéma pour des formes nouvelles de dessins et de peintures animés (...), ouvrant la voie aux expérimentations artistiques indépendantes »¹.

avant-garde et cinéma expérimental

Il est difficile d'évoquer en quelques lignes la richesse de cette production. Je vais donc me concentrer sur quelques figures phares proposant des expérimentations pionnières. L'image par image permet une création indépendante de la réalité et l'animation apparaît comme un laboratoire expérimental. Ainsi des films abstraits ou absolus, *Opus 1* (1921) de Walter Ruttmann, *Symphonie diagonale* (1921) de Viking Eggeling, *Rythm 21* (1921) de Hans Richter, proposent une construction du film par la forme. Mentionnons également Alexandre Alexeïeff et son écran d'épingles qui propose avec le film *Une Nuit sur le mont chauve* (1933) des images d'un fort onirisme. Len Lye, quant à lui, expérimente l'idée de dessiner et peindre directement sur la pellicule (*direct film*) et réalise des films non figuratifs, musicaux et en couleurs. Norman Mac Laren travaille le mouvement comme moyen expressif. En dessinant image par image sur la pellicule, il se concentre sur la puissance génératrice des intervalles entre les images. A partir de 1941, il travaille au sein de l'Office national du film canadien. *Neighbours*, son film le plus connu, a remporté un Oscar en 1952. Les artistes travaillent sur les formes, les techniques et les matières (grattage de la pellicule, collage, sable...).

¹ Dominique Willhougby, *Le Cinéma graphique, une histoire des dessins animés : des jouets optiques au cinéma numérique*, Textuel, 2009, p. 99.

cartoon et studio américain

Si l'animation est une technique, le cartoon est un genre construit sur le gag qui émane de l'imaginaire américain à partir de 1910 et qui « doit autant à la mythologie ou au conte d'origine européenne qu'aux comics strips de la presse américaine et au slapstick de Chaplin, Keaton, Lloyd ou Marx Brothers »². Le monde de l'animation américaine va connaître une révolution industrielle. **John Randolph Bray**, voyant Little Nemo, pense aux retombées économiques possibles du dessin animé ; il commence à en produire en 1913 en cherchant à faire baisser les coûts. Dès la fin de la première guerre mondiale, on obtient un système de production efficace. Le personnage devient « une sorte d'acteur animé populaire, une star, un produit industriel »³. Ainsi, citons **Felix le chat**, créé par Otto Mesmer à partir de 1919. **Les frères Fleischer** et Disney innovent et font progresser le dessin animé et sa popularité. Les frères Fleischer ont en effet créé des personnages importants comme Betty Boop ou Koko le clown. Ils ont également adapté en animation des héros de BD préexistants (Superman, Popeye). *Blanche Neige et les sept nains*, le premier long métrage d'animation des **studios Disney**, sort en 1937. Les studios Disney vont bientôt prendre la place que l'on sait dans la production de dessins animés, déployant même son monde en dehors de ses films avec la création de parcs d'attraction. L'âge d'or du cartoon va de la naissance du cinéma sonore (qui accentuera le succès des dessins animés) jusqu'au basculement vers la télévision des années 50-60. Avec le son et le succès de Mickey, tous les grands studios se mettent à l'animation :

la Warner Bros, MGM, Universal. Les studios sont des lieux d'expérimentation, avec la création de Porky Pig (1936), Daffy Duck (1937), Bugs Bunny (1938), Elmer (1940), Tom et Jerry (1940). On peut ainsi citer Walter Lanz (Woody Woodpecker), William Hanna et Joseph Barbera (Tom et Jerry) et surtout **Tex Avery** qui « transcende le registre du gag burlesque durant toutes les années 1940, qu'il porte à un niveau inédit de rythme, d'inventivité graphique, de parodie absurde »⁴. A partir des années 50, le développement de l'importance de la télévision va avoir des conséquences importantes. C'est le début de l'apparition des séries spécifiquement adressées aux enfants et de la segmentation du public. Les budgets chutent également et il faut revoir les principes de l'animation pour faire baisser les coûts de production : cette façon de faire est ce qu'on va appeler l'animation limitée.

² Sébastien Denis, *Le Cinéma d'animation*, Armand Colin Cinéma, 2007, p. 117.

³ Dominique Willhouby, op cit., p. 194.

⁴ Ibid., p.215.

anime (japanimation)

Il est impossible de résumer en quelques lignes la complexité du cinéma d'animation japonais qui a multiplié les productions. Le Japon possède une longue tradition liée au cinéma graphique. A partir des années 80, l'animation japonaise obtient une attractivité mondiale. Le dessin animé japonais a fait preuve d'une grande inventivité, s'étendant à toutes sortes de registres comme le film noir, guerrier, fantastique et même pornographique, le cinéma d'animation occidental étant souvent resté cantonné à la comédie et la féerie. En 1963, sort la première série TV, *Astro Boy* de Osamu Tezuka, d'après son manga. Avant les années 80, très peu de films sont conçus pour le cinéma. Puis, plusieurs auteurs se concentrent sur le long métrage comme Isao Takahata (*Le Tombeau des lucioles*, 1988), Hayao Miyazaki (dont le travail est reconnu dans le monde entier) ou encore Satoshi Kon (qui propose un univers sombre et réaliste avec *Perfect Blue*, 1997).

évolution et entre deux

L'apparition de l'image de synthèse va modifier la donne technique et servir à la production de nombreux films. Après des débuts difficiles au cours des années 90, la 3D accède au long métrage. Des films adaptent le modèle des cartoons comme *Toy Story* (1995) de John Lasseter ou *Shrek* (2001) d'Andrew Adamson et Vicky Jenson. La technique spécifique des films d'animation en 3D remplace presque totalement le dessin animé manuel aux Etats-Unis.

Entre deux industries très développées et lourdes, aux Etats-Unis et au Japon, d'autres alternatives existent, incarnées en France par Paul Grimault dans les années 40, avec la collaboration de Jacques Prévert au *Petit Soldat* (1947) puis au long métrage *La Bergère et le ramoneur* (1953) devenu *Le Roi et l'Oiseau* en 1980. Par ailleurs, des réalisations d'un nouveau genre sont apparues récemment en Europe « issues de pratiques artisanales d'auteurs, tel *Kirikou et la sorcière* (1998) de Michel Ocelot ou encore de nouvelles approches, tel que le long métrage documentaire biographique, comme *Persepolis* de Vincent Paronnaud et Marjane Satrapi (2007) ou *Valse avec Bachir* de Ari Folman (2008)⁵».

⁵ *Ibid.*, p.240.



chapitre 2
les techniques
de l'animation

2

matières

Comme l'indique le mot dessin animé, de nombreux films d'animation sont constitués de **dessins**. A l'origine, tout était réalisé sur **papier**. Cependant, ce support posait des problèmes de stabilité (effet de sauttillement) et ne permettait pas de conserver les parties immobiles du dessin pour ne remplacer que les parties mobiles. La technique d'animation sur celluloid consiste à dessiner directement sur un fin support transparent : c'est ce qu'on appelle le **cellulo**. Tous les grands studios américains se sont servis de cette technique. En effet, elle permet des effets de superposition. Par exemple, le dessin de décor peut être fixe tandis que le personnage s'anime. Par ailleurs, ces superpositions permettent de créer des effets de perspectives de mouvement.

Le banc-titre multiplan (le premier est construit par Lotte Reiniger en 1927) accentue l'impression de profondeur. Disney reprend le principe de la technique dans les années 30, avec des plateaux mobiles qui permettent de faire glisser les différents plans de décors devant la caméra. Une sorte de glissé est produit par un jeu de couches dynamiques. Par ailleurs, certains artistes pratiquent **l'animation sans caméra** et dessinent directement sur la pellicule (ou encore la grattent). On appelle cela le **film direct**. Ils peuvent également coller des éléments directement sur la pellicule comme Brakhage qui, dans *Mothlight* (1963), colle des ailes d'insectes et des fleurs.

En effet, outre les dessins, il existe de nombreuses techniques d'animation. On peut manipuler des objets en 2D : **l'animation de sable** (couche de sable et table lumineuse), **la peinture sur verre** (Florence Miaille) ou encore **le papier découpé**.

En papier découpé, l'utilisation la plus fréquente est le film de silhouette (papier noir et blanc et table lumineuse), qui se rapproche du théâtre d'ombres et qu'utilise Michel Ocelot par exemple. On peut mélanger différentes approches. Ainsi, dans le film de Lotte Reiniger (*Les Aventures du prince Ahmed*, 1923-1926) se développe une technique de silhouettes en ombres chinoises, à laquelle s'ajoutent des animations sur sable de Ruttman. Entre 2D et volume, il faut mentionner l'écran d'épingles d'Alexandre Alexeïeff : des rangées d'épingles sont enfoncées dans une planche éclairée horizontalement, et les épingles sont plus ou moins enfoncées, ce qui entraîne des ombres plus ou moins longues, permettant la modulation infinie des valeurs de gris.

Si l'on se sert d'objets en 3D, il s'agit d'animation en volume (stop motion) qui permet de créer le mouvement à partir d'objets immobiles, en les filmant image par image. Dès le début, avec Emile Colth et *Les Allumettes animées* (1908), l'on en voit des exemples. Il est possible également de manipuler des **marionnettes** ou de la **pâte à modeler** (particulièrement appréciée des Studio Aardman). Il faut également mentionner la pixilation où des acteurs vivants sont filmés comme des objets immobiles à animer, image par image (*Neighbours* de Mc Laren). Enfin, désormais, l'image de synthèse (la 3D) domine la production mondiale de longs métrages d'animation. Cette technique renvoie à des représentations graphiques calculées en trois dimensions par ordinateur. Au début, ces représentations sont surtout utilisées pour les effets spéciaux (intégrées dans des films en prise de vue réelle comme *Terminator* - 1984 ou

Le Secret de la pyramide - 1985) et dans quelques séquences des dessins animés 2D (ainsi la salle de bal de *La Belle et la Bête* est calculée en 3D), mais leur usage va rapidement se généraliser, en particulier dans des films comme *Toy Story* (1995), adaptant le modèle des cartoons.

le mouvement

Une des questions centrales dans le cinéma d'animation est bien sûr celle du mouvement et la manière de le créer. Ainsi Emile Cohl dessine les dessins de la séquence au fur et à mesure, ce qui favorise l'improvisation et les jeux de métamorphoses propres à ses films : « Une bouteille devient une fleur dont la tige devient une trompe d'éléphant, qui devient une maison, une prison devient littéralement un panier à salade, une mégère un perroquet, des lettres un visage, et des visages des chiffres⁶ ». Cette méthode en continu diffère de celle des **dessins clés** qui s'impose avec McCay. Le créateur dessine d'abord les **positions clés** du mouvement puis les intervalles. Si McCay dessine tout seul toutes les images, cela permettra ensuite, lors de la phase d'industrialisation du dessin animé, un partage des tâches. L'animateur dessine les positions clés et l'intervalliste les images qui se trouvent entre. L'informatisation a facilité l'animation. En effet, cela permet de prévisualiser le mouvement que l'on veut créer et de le corriger presque en temps réel. Par ailleurs, certains programmes calculent les intervalles automatiquement.

Au début de l'animation, les pionniers dessinaient un dessin par image et donc 18 images par seconde puis 24 images par

seconde avec l'avènement du parlant. Puis, on s'est aperçu que la fluidité de l'animation n'en souffrait pas si l'on ne dessinait qu'une image sur deux (en dédoublant chaque image). La norme des longs métrages d'animation Disney était donc de 12 images seconde et 24 images seconde pour les séquences les plus compliquées. Cependant, avec le développement de la télévision et la baisse des budgets, dans de nombreuses productions, le nombre de dessins par seconde va baisser. On va appeler cela **l'animation limitée** (8 dessins par seconde). Le standard élevé des dessins animés Disney (appelé rétrospectivement **full animation**) devient quasiment inaccessible économiquement aux autres studios. Les productions japonaises vont prendre leur parti de l'animation limitée et en faire un atout créatif. En effet, au lieu d'utiliser de façon continue les 8 dessins, les animateurs ne les répartissent pas uniformément, ce qui crée un rythme particulier. A cela s'ajoute la possibilité de faire glisser le cellulo, ce qui provoque une impression de mouvement qui ne coûte qu'un seul dessin.

Pour accentuer le réalisme des mouvements, et en particulier ceux du corps humain, plusieurs techniques ont été mises au point. Dave et Max Fleischer brevètent en 1915 le procédé appelé **rotoscopie**. Cette technique permet de décalquer image par image les contours d'une figure filmée en prise de vue réelle et ainsi de doter un personnage dessiné de mouvements réalistes, sans devoir réfléchir à la synthèse de mouvement. On peut également citer **la motion capture** qui permet de capter les mouvements d'un objet réel et d'utiliser ses informations dans le monde virtuel pour faire se mouvoir un avatar.

⁶ Ibid, p. 89-90.

le son

L'arrivée du cinéma sonore va constituer un tournant essentiel pour le cinéma d'animation. Cependant, c'est une erreur de croire qu'avant le cinéma sonore le son et la musique ne faisaient pas partie du spectacle d'animation. Par exemple, les cartoons étaient souvent accompagnés par des musiciens. Avec l'arrivée du son synchrone, l'image peut se mettre à jouer avec le son. L'arrivée du son au cinéma est associée à l'émergence du groupe Disney et à ses longs métrages d'animation. Walt Disney prend rapidement conscience que l'association du son avec les images dessinées transforme la perception du dessin animé, le rend plus crédible. Ainsi, *Steamboat Willie* est un des premiers films d'animation avec le son synchronisé. Ce film aura énormément de succès et permettra à Disney d'asseoir sa prééminence dans le secteur du dessin animé et, à partir de ce moment, l'importance donnée à la bande son dans ses films ne sera jamais démentie.

emplois de l'animation

Ainsi l'animation se distingue par une grande richesse de techniques et d'approches. Chaque créateur choisit la matière qui lui correspond le mieux. Pour conclure, il faut aussi insister sur la diversité des emplois de l'animation, pouvant être utilisés dans des contextes artistiques et économiques très différents. On pense, bien entendu, à l'animation commerciale, incarnée par les studios Disney, qui attirent un public nombreux. Les films sont fabriqués par des centaines de personnes et cela est finalement très proche de la production en prise de vue réelle des grands studios de cinéma. L'animation peut aussi être une animation d'auteurs, loin des préoccupations économiques et proche du cinéma expérimental. Souvent l'artiste travaille seul et façonne son film pas à pas, tentant d'innover. Il faut également mentionner l'animation à usage scientifique et didactique qui se met au service d'un enseignement, d'un message politique ou d'un produit. Enfin, n'oublions pas l'usage constant de l'animation dans les effets spéciaux. Cependant, il ne faut pas croire qu'il existe des frontières précises entre ces catégories. Ainsi des auteurs tels que Len Lye (avec *The British General Post Office*) ont participé à des publicités et des films institutionnels. De même, les frontières entre cinéma d'animation et cinéma en prise de vue réelle s'amenuisent, les deux se combinant souvent. L'interpénétration constante est une des caractéristiques les plus dynamiques de l'animation. Mélange des techniques, des emplois, des matières, l'hybridation va de pair avec l'animation.

bibliographie

ouvrages généraux

- Sébastien Denis, *Le Cinéma d'animation*, Armand Colin Cinéma, 2007.
- Dominique Willhougby, *Le Cinéma graphique, une histoire des dessins animés : des jouets optiques au cinéma numérique*, Textuel, 2009.
- Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante, quatre essais sur le cinéma d'animation*, L'œil vivant, Presse de la Sorbonne nouvelle, 1997.
- René Laloux, *Ces dessins qui bougent, cent ans de cinéma d'animation*, Dreamland éditeur, 1996.

sur un réalisateur ou une période particulière

- *Du praxinoscope au cellulo, un demi-siècle de cinéma d'animation en France (1892-1948)*, collectif dirigé par Véronique Cayla, CNC, 2007, (dvd joint).
- *Il était une fois Walt Disney : aux sources de l'art des studios Disney*, collectif, RMN, 2006.
- Sébastien Roffat, *Animation et propagande : les dessins animés pendant la Seconde Guerre mondiale*, L'Harmattan, 2005.
- Tex Avery, *la folie du cartoon*, collectif, Artefact, 1979.
- Robert Benayoun, *Le Dessin animé après Walt Disney*, Jean-Jacques Pauvert éditeur, 1961.
- Stéphane Leroux, *Hayao Miyazaki. Cinéaste en animation poésie de l'insolite*, L'Harmattan, 2011.

technique

- Maureen Furniss, *Art in Motion Animation Aesthetics Revised Edition*, John Libbey publishing, 2007.
- Richard Williams, *Techniques d'animation pour le dessin animé, l'animation 3D et le jeu vidéo*, Eyrolles, 2003.



Bérénice Bonhomme

Bérénice Bonhomme est chargée de cours en cinéma à l'Université Paris III et travaille au service pédagogique de la Cinémathèque Française. A la suite de sa thèse, elle a écrit plusieurs livres sur les rapports entre Claude Simon et le cinéma. Actuellement, elle réfléchit sur l'image et l'imaginaire ainsi que sur la technique cinématographique dans son rapport à la création. Elle a publié récemment *Les Techniques du Cinéma* (Dixit, 2010).

table des matières

avant propos	p.03
introduction	p.05
extraits	p.06

Chapitre 1 - histoire du cinéma d'animation :

quelques repères..... p.09

> avant le cinéma	p.10
> les pionniers	p.12
> avant-garde et cinéma expérimental	p.13
> cartoon et studio américain	p.14
> anime (japanimation)	p.16
> évolution et entre deux	p.17

Chapitre 2 - les techniques de l'animation..... p.19

> matières	p.20
> le mouvement	p.22
> le son	p.24
> emplois de l'animation	p.25

bibliographie	p.26
Bérénice Bonhomme	p.28



les publications de l'acap

● collection | [la fabrique du regard](#)

La collection "La fabrique du regard" offre une première réflexion transversale sur le cinéma et l'audiovisuel à l'ensemble des personnes engagées dans un projet de transmission, d'appropriation et de partage d'une pensée, d'une parole, d'un geste sur les images en mouvement.

Déjà parus

- Autour du plan
 - Le son au cinéma
 - Le scénario
 - La mise en scène
 - Le montage
 - Le cinéma documentaire
 - Le cinéma d'animation
- DVD Le travail du film en collaboration avec l'Agence du Court Métrage, Centre Images et Sauve qui peut le court métrage.
 - DVD À propos de *La Trahison*, produit par le Pôle Image Haute-Normandie en partenariat avec l'Acap.

● collection | [repères](#)

La collection "Repères" s'inscrit dans la mission d'étude, de mise en réseau et de recherche de l'Acap - Pôle Image Picardie. Collecter, analyser, mettre en perspective, mettre en valeur et en relief les ressources, il s'agit pour le Pôle Image Picardie, au travers des guides, états des lieux et travaux de réflexion, d'explorer les secteurs de la diffusion culturelle, de l'éducation à l'image, de la création cinématographique et de la mémoire audiovisuelle.

Déjà parus

- Guide de production - Picardie (2 éditions)
- Etat des lieux - Dispositifs scolaires de sensibilisation à l'image (6 éditions)
- La diffusion cinématographique et les cinémas de proximité en Picardie (3 éditions)

● collection | [traces](#)

Carnets de bord, work in progress, empreintes, chantiers, au travers de la collection "Traces", il s'agit de croiser le terrain d'aventures des artistes et des chercheurs qui accompagnent notre travail au quotidien. Ce faisant, nous souhaitons ici approcher et partager, d'une manière détournée, ce qui est mis en jeu dans le travail artistique.

Déjà parus

- Manifeste
- Les parcours cinéma en photographies (3 éditions)
- "Actes des rencontres régionales":
 - « le cinéma dans l'histoire des arts » /
 - « du cinéma à la pratique des écrans » /
 - « création, perception, transmission, le temps des images en question ».

● [Lettre des pôles](#)

Outil de liaison et d'information des pôles régionaux d'éducation artistique et de formation au cinéma et à l'audiovisuel, la lettre des pôles a pour ambition, à partir d'une mise en commun de pensées, d'idées et d'expériences, de sensibiliser les professionnels éducatifs, culturels et territoriaux aux réflexions liées à l'éducation artistique aux images.

la fabrique du regard

le cinéma d'animation

De nos jours, le cinéma d'animation semble prendre une part de plus en plus importante dans la production du cinéma mondiale. La multiplication des sorties en salle, ainsi que le succès de ces films, sont frappants. Il existe même depuis 2002 un Oscar pour cette catégorie à Hollywood, signe supplémentaire de la reconnaissance du cinéma d'animation. Autrefois cantonné, selon certains, à la sphère enfantine, il s'adresse désormais clairement à tous les publics. Mais, l'on peut se demander ce que désigne le mot « cinéma d'animation » que l'on trouve employé un peu partout et qui recouvre de nombreux éléments.

les éditions de l'acap

collection | la fabrique du regard

La collection "La fabrique du regard" offre une première réflexion transversale sur le cinéma et l'audiovisuel à l'ensemble des personnes engagées dans un projet de transmission sur les images en mouvement.



PRÉFET DE LA
RÉGION PICARDE
DIRECTION RÉGIONALE
DES AFFAIRES CULTURELLES



L'Acap - Pôle Image Picardie reçoit le soutien du Ministère de la Culture et de la Communication - DRAC Picardie, du Conseil régional de Picardie et du Centre national du cinéma et de l'image animée.