**Cours: Les cartoons**

**LES PIONNIERS .**

Le cartoon c'est du cinéma **image par image, de l'animation,**l'animation est une suite de **techniques**, pas un genre, **le cartoon est un genre.** Beaucoup de technique d'animation, image par image, 24 image/s. Temps de fabrication super long. Début années 10', influences contes européens comme Ub IWERKS(papa de mikey). Le cartoon v**ient de la caricature et du comics strip**, **cartoon=caricature**, **cartoon=image fixe de presse ou image animée**. En premier dans les foires puis dans les cinéma. Le cartoon est un genre mouvant au contour flou, public large dans les foires, public enfantin pour la télé. En 90' et 2000, le cartoon récupère une écoute plus large. Le cartoon est graphique et très réflexif, il parle de lui même. L'**age d'or 30'-50'.**

**Au cinéma tout est possible; mais en dessin animé c'est encore mieux, rien n'est impossible**> Pierre Bourgeon en 1936. beaucoup d'artistes viennent de la caricature, narration efficace, découpage... 2 figures se détachent, les « artisans » qui refusent le commercial(COHL, MCCAY), ou les business man, rentabilité(BRAY). BLACKTON, premier dessin animé, animation d'un dessin a la craie. Le cartoon est très lié au dessin de presse. Sur COHL, surréalismes, pas ou peu de décors(question technique), assez rudimentaire, petite échelle presque expérimentale, *Fantasmagorie*, COHL, 1908, mise en abime de l'animation, animation de la main qui anime, **lien créature/créateur**, caractère immuable du cartoon, effet d'incrustation, tradition de l'effet d'incrustation. 1912 vers usa, 1ere série de cartoon, mais COHL est déçu par l'industrialisation, retourne en France et fait des film de commande, il est mort dans la plus grande indifférence. Les premiers cartoon sont très plats, engendrement spontanée, dessin schématique, a cause des moyens technique. L'animation est le seul art qui peut se montrer comme en temps réel, qui peut se transformer er créer a son tour. On réfléchit au cartoon et a la pratique. *Little Nemo* 1905, par MCCAY, qui vient de la caricature de presse, et qui va a l'animation car c'est le prolongement logique. Une planche de BD peut être une planche contenant les poses clés d 'une séquence d'animation, McCAY a l'animation en lui, il se produit aussi dans des actes théâtrales, le vaudeville. Lors de la présentation de son film ***Gertie***, McCAY s'est présenté comme le dompteur de Gertie, c'est **un spectacle inter-médiaux**. Même si animation en cycle, ce n'est pas pour autant vide de sens, **Gertie nous fait passer des émotions**. McCAY fait tout tout seul mais **travail long et fastidieux,** mais le celluloïd va faire gagner du temps. McCAY refuse d'entré dans une industrie, et reproche aux animateurs qui en font, de faire du commercial. **McCAY traite** **Gertie comme** **un personnage réel**, elle respire. Le cartoon était fait pour faire rire les spectateurs. C'est toujours rudimentaire, il y a un décors, Gertie est crédible dans sa façon de mouvoir, d'agir. McCAY comme de nombreux cartoonist, il est fasciné par ce qu'il est capable de faire avec un trait:  « les artiste n'ont pas encore pris l'animation assez au sérieux ». Le cartoon est poétique, surréaliste, créatifs, il n'y avait pas d'animation avant eux.

Raoul BARRÉ, monte un studio d'animation, a New York en 1913, mais c'est **BRAY** qui monte la **première industrie** de l'animation, il devient le premier producteur, rationalisation du travail (il va trouver le **celluloïd**), rentabilité, gain de temps, standardisation, jusqu'à un film par semaine, **Fordisation** **de** **l'animation**. Earl HURD il invente l'usage des celluloïd, dépôt de brevet en 1915 avec BRAY, a tout penser pour faire de l'argent, le faite de la transparence fait que l'on peut superposer les feuilles, donc les animateurs font couche par couche, on anime que les parties qui bougent, le reste est sur un seul celluloïd, on ne recopie pas 36000 fois les même images.

W.R.HEARTS ouvre son studio a N-Y en 1916 pour populariser les comics strips de son journal, il fait faillite en 2 ans. L'air du dessin animé de masse, **domination 10'20' de BRAY-HEARTS-BARRÉ**. Les début du cinéma, une personne qui fait tout, l'industrialisation a fait que quelqu'un fait une chose. Au début il n'y avait pas de département de scénaristes, **l'animateur est le scénariste**. Le héros du studio est colonel Heeza Star, comme une caricature des histoires de chasses du président. L'animation est partielle, en boucle, c'est de la gesticulation, l'histoire est dite en gestuelle et en sous-tires. Au début on est dans l'héritage des codes de la BD dont le cartoon ne se défait pas tout de suite. BRAY engage des gens comme TERRY, FLEISCHER..., qui viennent de la caricature de presse. Le nombre d'animateur reste très rentrais, on prend les animateurs des autres, car il a peu de gens, on fait tourné les animateurs d'un studio a l'autre. On va arriver une **uniformisation des contenus,** des imaginaires. Bouillonnement et de tâtonnements, celluloïd, peg bar (système, d’accroche des feuilles pour qu'elles ne bougent pas), le cinéma d'animation est plus le cartoon. La cote est ferme ses studio 27 pour le dernier BRAY, les studio suivant ouvrent a Hollywood. En 1921 les frères **FLEISCHER** quittent le studio BRAY, pour former *Out of the inkwell,* c'est la Paramount qui distribue leurs film. Ils sont des inventeurs, en 1915 ils inventent le **rotoscope**, on utilise des images filmée pour animer un mouvement, par exemple Blanche neige(Disney est rotoscopée). La rotoscopie brouille les frontières animé, réel. Les frères FLEISCHER utilisent la rotoscopie pour animer leurs production. En 1924 ils créent le *boucing ball*, c'est la projection d'image avec des sous-tires avec la balle qui rebondie au fur et a mesure. On leur doit **Betty Boop, coco le clown**. Ils ont aussi adapté des comic's strip.

**Disney est le 1er a s'installer a Hollywood avec Ub IWERKS, Friz FRENLENG,** il réalise Alice in cartoon-land, il film une fillette qu'il intègre dans un monde animé, flop commercial, mais réussite critique. Ce qui permet au studio de faire *Oswald the lucky rabbit*, mais le producteur a les droits de Oswald, et Disney décide de copier un peu Oswald pour faire Mickey, c'est Ub IWERKS qui crée le design de Mickey.

La véritable star du cartoon c'est **Felix** le chat créer par **Otto MESSNER**. A l'époque il n'y a pas de modèle type, c**haque animateur dessine son Félix**. Quand Félix n'en fait qu'a sa tête, c'est une **mise en scène du cartoon,** c'est une allusion au monde réel, et une « bande-annonce » des futurs cartoons. Au début les progrès sont rapides. On est passé du cartoonist a un travail en équipe en studio. En moyenne 7min. Les personnages évoluent, l'inspiration vient du comic de presse. Monde de transformation, espace plat. Après 1928 Felix ne survit pas, a l'arrivé du parlant. Le plus souvent le son illustre l'image (dans le muet) mais des-fois c'est a part. **Le son est une libération dans le cartoon.**

Le cartoon est lié au jazz, ce sont des formes artistiques vivantes et qui ont un goût pour l’improvisation. Dans les années 30-40 sont a nouveau liés car cartoon emploie souvent le jazz les club etc, pour utilisé la popularité des stars des studios ou des star de jazz.

Betty BOOP apparait au début au près de du chien Bimbo en 1930, dans le 7e cartoon *talkartoons,* *restaurant en folie*. A ce moment là BP, est une tête de chien sur un corps d'homme, elle n'a pas encore le nom de Betty Boop elle est la petite amie de Bimbo, au début Betty on a du mal a la cernée, on tatone au niveau de son physique, elle s'humanise, elle devient plus sexy. Elle représente tout de même une torsion de la féminité. Betty boop n'a pas de physique précis,**à l'époque ils n'utilisent pas de *model sheet***, une feuille de modèle, les détails du personnage y sont figurés afin de ne pas se tromper. Bimbo lui va rester chien, celons les cartoons il sera l'amant ou l'ami de Betty. Elle rencontre un grand succès et en 32 elle devient l'héroïne de sa série, elle se retrouve déclinée en objets dérivés.

les film des FLEISCHER montrent la ville. A la même époque (20-30) les cartoons Disney ont plus un humour *barnyard.* Les FLEICHER se moquent de la ville mais pas de la puissance des machines. Les personnages des FLEISCHER restent des automates, alors que les personnages Disney sont plus réalistes.

Considéré comme un des **chef d'oeuvre de Betty Boop *snow White*** date de **1933**, l'histoire est accélérée, mais l'animation reste expérimentale. A cette époque il n'y a pas la télévision, les cartoons ne sont pas destinés aux enfants. **Les cartoons étaient diffusées par 1 ou 2 avant des films. Les cartoons sont des prétextes a l'animation et a développer l'humour cartoon, l'histoire n'est pas très claire. L'humour es absurde et réaliste.**

La **censure** va censuré Betty Boop, **le code Hays**, du nom du sénateur qui l'a aider, vas lisser les choses, c'est un code qui établie les conventions sociales entre 34 et 63, pour éviter ce qui est trop sexy, ce qui parle trop de drogue, ce code censure, pour éviter les problèmes du a la fréquentation des salles, et aussi au niveau du contenu des films, aussi autour de la vie privée des star. **C'est l'industrie hollywoodienne qui met en place cette censure pour éviter la censure de l'état**. Ce sont des interdits claires, et des recommandations, sur le contenu et le langage. Les contraintes stimulent l'imagination des cinéastes, les films en ressortent mieux que sans la censure. Les **cartoons ne sont pas pour des enfants mais pour les adultes**. Betty B devient moins féminine, la jupe est plus longue, un chient et un savant fou l'accompagnent. Mais elle a le temps d'introduire Popeye en 33, il essai toujours de sauver olive, est toujours confronté a une brute. A cette époque la popularité des cartoons est importante, **les personnages doivent être attachants**, les FLEISCHER achètent donc les droits pour Popeye, qui est alors déjà populaire. Le choix de Popeye est est surprenant, c'est une torsion de la masculinité. A partir de 41 Popeye a des aventures liées a l’actualité.

Superman est une commande de la Paramount aux FLEISCHER, a partir de 41. en 37 une grève a frapper les studio FLEISCHER, il déménagent donc de NY pour aller en Floride. A cette époque ils font **les voyages de Gullivere pour concurrencer Blanche neige de Disney.** Le film est un succès, et la Paramount veut un 2e long métrage qui est un échec, la Paramount vire les FLEISCHER en 42. le studio d'animation, Popeye continuent jusqu'en 57 et superman jusqu'en 44. les scénarios sont moins intéressant etc. une série Casper est réalisée, d'abord un personnage de long métrage, l**es cartoons sont plus enfantins**. Le studio produit des court-métrages pour la télévision, pour concurrencer la UPA. Le studio décline et ferme en 67. le problème des FLEISCHER c'est qu'ils ne sont pas des business man, ils ne sont pas attribuer les droits de leurs personnages .

**Disney monte un premier studio en 22**, le **premier** cartoon dans lequel **Mickey** apparaît est **Plane Crazy,** il n'a alors pas le comportement qu'on lui connait, il est alors manipulateur, il est du côté du chaos, il perdra sa libido plus tard, il deviendras plus sage. **Le 3e film avec Mickey est Steamboat Willie en 28, qui est le premier film avec parole synchronisées de chez Disney**, il a une portée importante dans le monde de l'animation. **Disney** montre alors un goût pour le meilleur dans ses cartoons, **c'est un bon business man**. Quand Mickey sifflote dans la séquence d’introduction il sonne alors le glas de la fin de l'animation muette. **STALLING** qui est un compositeur, celui de la musique de steamboat, lance l'i**dée des *silly symphonies*, en 29** avec comme premier film ***the skeleton dance****.* C'est une série qui lance vraiment le studio Disney, notamment parce que Disney travaille avec les mauvais distributeur, **l'arrivée de la couleur participe aussi au succès**. En 32 il signe avec united artist. Disney se tourne vers le naturalisme. **Il fait confectionner la caméra multiplane**, une caméra fixée en hauteur qui film les celluloïd, c'est un dispositif très utilisé, elle s'illustre dès 37, dans le film le vieux moulin, on vas l'utiliser longtemps. Dans les 3 petits cochons, il y a l'opposition entre ville et campagne. **A la fin des années 30** la production c'est homogénéisée, **les personnages deviennent plus importants.**

**L'AGE D'OR**

Années 30, en générale la qualité est moyenne, **mais avec le succès du son et de Mickey, intérêt des studios pour les cartoons, notamment financier**. Walter **LANTZ** est important, il a été formé a l'est il a travailler chez SENNET, il a compris sens timing gag, il a fait **woody wood pecker**, il a formé tex Avery. Age d'or= d'un côté une **élite artistique et technique avec une production imbattable.** Le cartoon se résume a **un rythme accéléré,** **montage rapide, personnages peu développés**. Le son fait que le cartoon, devient une **arme de divertissement.**

Warner Bros. c'est le **studio Warner qui fait le cartoon comme on le voit aujourd'hui**. **Schlesinger va produire les loony toons en contrat avec Warner,** ils sont **inspirés des silly symphonies.** Après loony toons, **les Merrie Melodies.**

La Warner passe a la **couleur en 34,** période de **Disney-ification**. L’équipe Warner n'est pas soudée, Schlesinger décide de faire venir Tex Avery, la **fin des années 30** chez Warner est sous **influence Disney**, Schlesinger décide d'**augmenter le nombre de cartoons produits**. Schlesinger décide d'employer **THORSON qui était character-designer chez Disney pendant 2ans**, il a designer des personnages de Disney, il a été employer pour ramener de l'influence Disney, il fait des personnages mignons, qui agissent de façon mignonne.

**Chuck Jones (bip-bip et coyote)** avant d'être un grand réalisateur fait un film qui est une réécriture de *little hiwata* de Disney, *little lion hunter*, on a de l'empathie pour les personnages.

On a demander a **THORSON de re-desinger Bugs Bunny** qui apparaît **anonymement** dans ***Porky's have hunt*,** c'est la transition d'avant 1940, a partir de 40 ça commence a devenir autre chose.

**Après 40** les animateurs se dirigent vers quelque chose de **plus satyrique**. Le principe est de **faire des séries** avec différents personnages.

Quand on fait référence a un *termite Terrace*, on parle de l'endroit où sont les animateurs, a part des studios, il **sont donc libre, ils font donc ce qu'ils veulent .**

**Tex Avery**, sont vrais prénom est Fred, il est mort en 80, il a une **imagination débordante, folle**, etc. il a une œuvre complexe, analysable. Tex Avery est un des borgnes d'Hollywood. Au moment de l'age d'or et après il n'a pas une grande renommée, en France des gens s'y intéresse et aussi un homme en particulier. R.Benayoun, il a écrit un livre sur le sujet. **Avery commence chez Walter LANTZ** en tant qu'encreur, et devient **animateur sur Oswald.** A ce moment chez Lantz il a envie d'avoir du pouvoir et **devient réalisateur**, il est partit de chez Lantz(universal) car pas beaucoup de sous, il va donc voir Schlesinger en 35. le premier film de Avery chez Warner est ***Gold Digger of 49'*,** il prend le personnage de **Porky**. Le p**remier film avec Bugs Bunny, présentation des 2 némésis(Bugs, et Elmer)**, Bugs Bunny a un **humour Slow Burn**, il reste impassible tout le temps,. S'adresser au public, briser la différence cartoon-réalité. Ponctuation de la narration par des effets sonores et visuels, la voie des personnages c'est **Mel Blanc, tout le temps et toutes les voies**. *Croos coutntry detour*, humour vraiment bon, jeux sur l’inattendu, scène culte d'une lézarde qui fait un strip tease, rotoscopée.

Dans **37 des 170** Bugs Bunny, **Bugs Bunny se travestie**, il y prend du plaisir, **il embrasse souvent Elmer.** Dans le code Hays il y a un **tabou sur l'homosexualité**, la société n'ayant pas envie de voir ça. Le Genre ne dérive pas du sexe, c'est quelque chose de culturel, il n'a pas de signe de masculinité. **Chez Disney les travestis sont punis.** Il n'y a pas de remise en cause des normes dans le comportement de Bugs Bunny.

**Fris Frelluz** réalise en 40 ***vous devriez faire du cinéma***, **mélange prise de vue réelle et cartoon, avec Porky et Daffy**. Les personnages ont une **vie en dehors du cartoon** en lui même.

Ça a intéressé Tex Avery aussi dans H*ollywood steps out*, de 41, il n'y a pas de personnages de la mythologie Warner, dans ce film Tex Avery se frotte a Hollywood, il représente Schlesinger, il représente implicitement c'est la place des animateurs a Hollywood, il **accentue l'écart entre les animateurs et les stars**, les producteurs, les artistes sont mal payés. Il caricature chaque star par leurs physique, retour au source, les star se résument a un attribut, côté très réducteur, c'est une manière de dire que les star de **prise de vue réelle ne sont pas très intéressantes, les cartoons sont beaucoup plus intéressant**, il n'y a pas trop de narration, c'est une galerie de stars, cause de l'intertextualité, lien qui se tisse entre plusieurs textes, on place des stars d'un autre film dans son propre film. C'est un cas singulier de cartoon, production en 6 mois, assez grosse publicité, ce cartoon confirme que le cartoon est pour les adultes. Il n'y a pas Disney alors qu'il a une place a Hollywood.

Donnald **Crafton** dit que le **That's all folks**, a la fin du cartoon, est une façon de dire que **ce qui est bien vient de se finir**, après le cartoon, c'est le film en prise de vue réelle, c'est moins intéressant que le cartoon.

Cinderella meets Fella, little red riding hood, **contes de fées burlesques de Schlesinger**, fait **par Tex Avery.** **Histoires revisités**, les conte de fées sont dynamités, les princesses en ont marre d'attendre les princes. Ce n'est pas la princesse passive de chez Disney. Tex Avery n'est pas seulement un **anti-Disney**, mais presque, et c'est un des rares a ne pas avoir travailler chez Disney. Animation un peu cheap, mais ce qui intéresse Avery c'est l'intrigue, les gags, l'acting... . Avery ne reste pas longtemps a la Warner, il y a une dispute entre Avery et Schlesinger a propos d'une chute d'un Bugs Bunny en 41, il part. Il va travailler un peu chez Paramount avec une idée que Schlesinger avait refusé. En 42 il arrive a la MGM, il va y avoir un répertoire de gag Avery.

Bob **Clampett** a travailler a la **Warner**, il devient **réalisateur en 38**, humour noir sens du rythme. Il crée un studio d'animation de marionnettes, en 46 il quitte la Warner.

**Tashling**, c'est un sacré caractère, il comme chez Schlesinger, qu'il quitte en quelque mois, il fait ensuite cartooniste de presse, il est animateur chez Iwerks, Schlesinger le réembauche, il a une **approche cinématographique du cartoon**, jeu de perspective, de focale, il quitte la Warner en 38, avant d'y revenir pour être scénariste de films live.

**TEX AVERY**

MGM(Métro Golduyn Mayer), génie de tex Avery éclate. Le cartoon a du succès, les major se mettent au cartoon. MGM signe en 33 avec Arman et Ising, pour créer la série des happy harmonie, 9min, un peu long. Elle monte son studio, elle confie le studio a un producteur, Fred QUINBY, bon producteur, sans humour, grand homme d'affaire. Avery arrive en 42, prospérité pour la MGM. Juste après Pearl Harbor, mais les gens vont beaucoup aux cinéma. Quand Avery quitte la Warner il lui reste des films en cours, il ne sera pas crédit sur ces films. Il façonne son style pendant ses année Warner, et le perfectionne a la MGM. Chez la MGM il est crédité réalisateur, il est crédité Fred Avery avant, chez LGM il sera Tex Avery. Le premier film MGM > *The Early Bird Dood It*, c'est le premier mis en production. *Blitz Wolf*, pendant l'effort de guerre( le loup est grimé sous les traits d'hitler) est important, c'est le premier cartoon MGM qui introduit le loup,sous 2 régimes, d'une part, le grand méchant loup, mais aussi le loup plus humain sous le coup de pulsions sexuelles.

*Red hot riding Hood*, entre les 2 cartoons précédents, versions personnelle a AVERY du petit chaperon Rouge, en 1943. les personnages ont du caractère. C'est pas juste un divertissement. Le cartoon commence vraiment comme un vrai conte, avec voie off comme un bonimenteur, il interagit avec les personnages, frontière réalité/cartoon abolie. Début plus naïf, conte un peu comme Disney. Par la suite le récit est modifié, le récit du cartoon rejoint le contemporain du cartoon, on va vers de la modernité, sa fait plus cinéma. Les codes visuelles se modernisent, les personnages on pris en compte leur « réalité ». ce sont les animateurs qui parlent a travers des personnages du cartoon. Le petit chaperon devient un objet de convoitise, un objet sexuel. Le désir s'exibte, même si a cause du code Hays c'est très rare. C'est une transgression du genre du dessin animé comme genre naif, mais aussi le surreprésentation sexuelle, avec le loup. C'est un retour du refoulé du code Hays, Avery dans ses films c'est le retour du refoulé. Le désir n'échappe a personne, même la grand mère s'y met. RHRH, métaphore d'Avery>> folie Lubrique. Ces métaphores infusent dans le cartoon mais aussi dans le cartoon. Autres métaphores >> effritement (personnage qui se fragmente), la folie définitive( personnage bon a interner), détachement d'une partie, accélérations, les citations le films, les aphorismes vivants (métaphore qui s'annulent), inattendu, le sur-commentaire. Le film est l'occasion d'effets comiques, la limousines dont on ne voit pas la fin. Le sur-commentaire offre une seconde lecture au film, il nous offre une distanciation, examen de la structure du comique, on désamorce le gag, on le pointe, le cartoon s'auto-analyse. Avery distingue vraiment le récit de son contenu, ce qu'on voit a la fin ne choque pas, c'est drôle, mais on ne peut le faire que dans le cartoon, sa ne se fait pas dans le live, le cartoon n'est pas réaliste, c'est une percée dans l'imaginaire, on finit sur un suicide car marre des pulsions. Il existe une autre fin, le loup et la grand mère se marient, le loup est épuisé, cette fin a été prise pas très bien, du coup elle n'a pas été gardée.

Dans cette période il y a énormément de Squash'n'stretch.

*Screwball Squirrel*, en 44, l’écureuil fou, personnage fou, sadique, il dit beaucoup de choses du cartoon lui même. Tex Avery a fait une double distorsion, contre pied du gentils Bambi, attaque au mythe de l'enfance et de la nature, nature charmante douce, a partir du moment ou le gentils petit écureuil tout gentils est disparu le cartoon commence, transgression du dessin Disney, Screwy interpelle le spectateur, jeu sur les codes temporelles, le cartoon est une production pas du tout spontanée, mélange effet visuelles, et comique d'esprit, l’écureuil interagit avec la pellicule. On est dans une interrogation de ce qu'est le cartoon, le récit s’interrompt souvent, donner l'impression que sa se déroule dans l'instant présent. Avery dynamite le récit par des artifices qui ne sont pas du cartoon, le personnage est plus un acteur qu'un personnage fiction, recréation préméditée, but comique et didactique, méta-discours sur le cartoon. Désir de ne rien caché, montré les coulisses, les disque qui sautent, l'acteur qui oublie son texte. En cartoon rien n'est impossible. Héros sadique, après le sex et la mort du précédent cartoon, on s'attaque au tabou de la violence physique. Chute dans une chute a la fin du cartoon, poupée russe des chutes, retour de l'animateur sur ses créatures. Les Toons sont conscients d'être dans un cartoon. Double plaisir pour le spectateur, reconnaissance du genre et non prise au sérieux, même principe que la parodie en générale. Le cartoon est profondément comique.

Comparatif Disney/concurrents, fait par Brofils, opposition Disney avant guerre/Warner après guerre. Denis systématise Disney/concurrents. Disney= réalisme, nature, coton, tout mignon tout plein, poétique du mouvement, full animation, symphonies, classicisme, empathie avec les personnages.

concurrents= ville, modernité, plus concret, thèmes plus humain, rythme dans l'image, animation>vitesse, explosion, modernité, personnages servent a véhiculer l'histoire, le message.

Évolution Droopy> les thématique et le graphisme évolue, les réalités économiques et industrielle, les studio n'ont plus le droit de tout contrôler, de la production a la distribution.

**AGE D'OR SUITE**

Chuck Jones(1912-2002) travailles a la Warner. Après le départ de Avery il reste assez de génie du cartoon pour continué. Il a commencer chez Iwerks comme coloriste et cleaner. Il a été intervaliste, il fait l'animation entre 2 poses clés. Il commence vraiment animateur chez Schlesinger, puis devient réalisateur sur les merry mélodies. Il est imspiré par Disney, il est éloigné de Avery. Son plus grand succès c'est Roadrunner (bipbip et coyote) chaque épisode est sur le même principe. *Fast and Furry-oust*, 1949, série des Roadrunner, le rire, l'effet comique provient de l'antagonisme entre les 2 personnages, bipbip sans expressions, et coyote de sournois a résigné, gamme d'émotions varié et expressive. Vrai renouveau stylistique a la warner, décors stylisés, ce cartoon emploie la course poursuite comme principe narratif, cette série est l'un des symboles de l'age d'or du cartoon. Coyote est un personnage qui va être souvent réutilisé. Seedy Gronzales est un autre personnage de Chuck Jones. Il a fait d'autres cartoon comme *Duck Amuck*, 1953, Daffy, un des personnes fou du cartoon contrairement a Bugs Bunny, Daffy est insane, dans *Daffy Doc*, il est toujours hystérique, toujours nerveux, mais plus raisonné, le film *Duck Amuck* ne semble pas avoir de scénario, Jones a l'air de repousser les limites, Daffy est nerveux mais jamais complètement, l'image du contrôle est a la fin, il nous dévoile l'envers du décors, ce cartoon est ironique sur la manière de travailler des animateurs. Autocritique du travail d'animateur. Manière de partager les secrets de l'art de l'animation. Un autre cartoon de Jones *one Froggy evening*, un des chef d'oeuvre de Jones 1955. de 33 a 62 il travail a Warner, puis après a la MGM sur Tom et Jerry.

Bob Clampett, autre animateur, cartoon parodie de blanche neige made in Disney basé sur un Jazz-band avec seulement des personnages noir, taxé de raciste, *cool black and the sebben dwarfs*, en 1943, dialogues bien écrits et drôles, musique Jazz, gag riches, c'est pas un film de propagande, mais ancré dans la guerre, a cette époque la moitié des cartoons font référence a la guerre. Clampett voulait juste faire une symphonie de big bang noir, il voulait pas représenté la culture noir, il voulait une alternative a l'imagerie Disney.

La fin des années 50, fin age d'or, le cartoon devient médiocre, les meilleurs artistes sont partis, le studio Warner ferme en 62, une page se ferme, mais ils continus d'exploités sont catalogue de cartoon, ils sont diffusés par tranches de 30 min.

a la MGM les premiers film sont catastrofiques, mais s'a s'améliore. En 37 Quinby engage Hanna, Barbera. En 40 ils réalise le premier cartoon de la série des Tom et Jerry . A partir de 43, ils remporte quasiment a chaque fois l'oscar du meilleur film d'animation(court), c'est les cartoon Tom et Jerry en 43 et 52, en générale qui les gagnent. Le timing est important, Hanna s'en occupe, et Barbera est plus script, la série se base sur l'animation, elle est tournée vers l'acting. Le story board tient une place importante, dès le story board il y avait les poses clés. La série dure 15 ans, elle est reprise de temps en temps, Ichi et Scratchy est un référence a Tom et Jerry. Tom est Jerry apparaissent dans des films live, ils auront un grand succès durable, le problème est le cout élever des cartoon, ils seront victime de restriction budgétaire, les couleurs sont moins bien, les décors plus simple, entre temps on est passé en cinémascope. La MGM ferme sont studio d'animation en 57, les derniers tom et jerry date de 57, 2 nouvelles périodes plus tard, que Chuck Jones reprend, mais c'est moins intéressant.

**DISNEY**

Mickey fait de moins en moins de cartoon mais plus de produit déribé. Entre 30 et 40 il fait des apparitions dans sa série, il apparaît aussi dans Fantasia, il vie dans une petite maison , il fait l'anniversaire de Pluto, il aparraît pour la dernière fois avec ses grandes pupilles dans *le petit tailleur*, ce n'est pas le personnage le plus intéressant. *Leurs symphonique*, mickey chef d'orchestre, tout le monde est chapeauté par Mr Macaroni, personnage assez caricatural, les personnages deviennent fou, Mickey tente de tué Donald quand il veut partir. Mickey est souvent avec Pluto, Mickey devient presque secondaire. Un des problème de Mickey est du a son graphisme. Il est repris plusieurs fois, en 83, et 90.

Les années 40 donne l'occasion a Dingo (Goofy en VO) de faire ses preuves, voies et rire très distinctif. Il partage la vedette jusqu'en 39. Wilber est très mignon, le cartoon est le lieux du MickeyMousing. A partir de 41, Dingo inaugure la série des cartoon sur le sport les *How to...*, *Dingo joue au baseball* 1942. le comique vient du contraste entre la voie OFF et Dingo, et surtout de Dingo lui même. Sa personnalité et son corps ne son pas synchronisées, il exprime toutes les possibilités du cartoon. Personnage il voit de l'animé où on ne voit pas de l'animé. Dingo est très animé, il a un vrais poids, chaque épisode de la série commence avec la voie OFF très sérieuse, a partir de 42 tous les personnages sont des variations de Dingo, il devient monsieur tout le monde, elle continue jusqu'en 43, un dernier en 61, le personnage survit en dessins animé, il fait un come back en 90, il vas avoir une 2e série entre 92 et 96, avec son fils Max, il a un chien un fils etc. 2 long métrages *Dingo et Max*, a la base juste pour cassette mais il est sortit au cinéma.

Dans les années 40 de nombreux problèmes, en 41 les locaux on été déménagés dans la banlieue de LA a Burbank, il coute cher, la guerre a privé Disney du marché européen, aussi manque de succès de Fantasia, ou le cout énorme de Pinocchio, grâce a l'entrée en guerre des USA, commandes de films sur l'effort de guerre, l'image tout a fait lisse de Disney est parfaite pour ça. 94% de la production en 43 est pour la guerre, mais beaucoup de mobilisation des animateurs, les équipes travaillent beaucoup, l'état paie peu, rapport entre temps de travail est paie est nul. Tout sa couplé a la crise de 29, sa a mener a une monté du syndicalisme, lassés de tout ça, ils font faire grève le 28 mai 41, le conflit dure jusqu'au 29 juillet, a cette époque a cause de cette grève beaucoup d'artistes ont quitté Disney, le studio est endetté, très affaiblit. Les gouts a changé, l’imaginaire collectif aussi, il se met alors produire pour le télé et au long métrage en prise de vue réelle, et aussi projet des parcs.

Fin de l'age d'or début des années 50 renouveau thématique, graphique etc.

CARTOON GUERRE ET PROPAGANDE

montée des idéologie, capitalisme contre nazisme, montée des dictature, début XXe. Lutte idéologique. Suivre une idéologie, ou apologie d'un pays en guerre. La propagande passe par le dessins animés et le cartoon, c'est l'aboutissement de la propagande par l'affiche. WWII guerre idéologique, animation > medium sympa pour des messages, diffusion de masse. L'Allemagne interdit les films anglo-saxons, les films sont là pour aider a faire la guerre. Les films de propagande sont censurés depuis le passage a la télévision. Les films sont censurés et coupés. On change le rythme d'une séquence, on modifie le cartoon, on détruit la mémoire du cartoon, même si ils permettent de comprendre la société d'époque, ce sont des preuves historiques.

La propagande animée commence aux début du cinéma en 1899, Melbourne Cooper réalise l'un des premiers cartoons *maches An Appeal*, un appelle aux citoyens britaniques pour avoir des fonds pour des alumettes aux armées. Dès la 1e guerre mondiale il y a propagande. Les cartoons parodient les actualités ou s'y integrent. Les alliés se servent de l'animation pour moquer l'axe.

En 33 Hitler et Mussolini apparaissent das des cartoons, mais ce n'est pas offensants, ils disparaissent et reviennent en 41, surtout Hitler et là ils sont méchant dont *Herr Muts Hare*, la propagande souffre d'un aprioris moral, de 42 a la fin de la guerre presque tous les cartoons sont sur la guerre, les plus grands sont sous contrat avec l'état pour la propagande de guerre.

EFFORT DE GUERRRE, appeler les citoyens a l'effort de guerre, financer les dépenses militaires. Inciter a ne pas utiliser la voiture pour limiter les pertes d'essence et de métal, préférer l'humour au patriotisme. La haine du japon et de l’Allemagne est net. Disney aurait créer des insignes pour l'armée avec des personnages, dont surtout Donald. Le 8 décembre 41, Disney est réquisitionner pour la production de cartoon et le stockage de l'armée. Sont aussi produit des films en faveur de l’Amérique du sud, avec Donald comme héros, pour éviter l’extension du nazisme. Après la grève Disney et ses collaborateurs vas en Amérique du sud, avec des fond pour aller sur place et faire des court-métrages sur le voyage. *Saludos amigosi,* avec des court-métrages et du live entre les séquences pour faire le lien. *Les 3 cavalieros*, Donald fait le lien et après il va sur place. Les 2 film sont vendu sur l’innovation du mélange animation/live. Disney fait des films anti nazis, 4 films psychologiques, puis *Der Fuehrer's Fau*, le plus grand effort de guerre de Donald, Donald qui est opprimé par les nazi, Donald pète les plomb. Disney a des commande du gouvernement, mais le studio a des dettes, certains cartoon étant diffusés gratuitement. Les série Poppey et Superman sont des véhicules de la propagande.

Pour rentré en guerre les USA on du convaincre l'opinion publique, et surtout contre le japon, relié le japon a la sauvagerie. Les cartoons prennent 5 semaine a ma réalisation, les films collent assez a l'actualité. Bugs Bunny lui aussi représente l'effort de guerre, il représente la classe moyenne. *Bugs Bunny nips the Nips*, manière de rabaisser les japonais, moyen d'inciter a haïr les japonais, différence divertissement et propagande, ici propagande, *Daffy commando*, en 43, vraiment divertissement nazis=vautours.

Propagande pour les soldats, entrainement, messages aux soldats. En mars 42 Capra prend contact avec Disney a propos d'une série en prise de vue réelle, *why we fight*, avec de l'animation, une des rares fois où Disney ne fait pas le film entier. Par la suite Capra initie une série de cartoon, *private Snafu*, pour les soldats, produite par la navy, dans le cadre d'un magazine pour l'armée, les films sont financés par le gouvernement, ils sont réalisés par les grand noms de l'animation. Connotation sexuelle et violente, pour es soldats, 28 cartoon, contre exemple absolue. Les story boards sont très clairs et aux maximum, *spy* en 43 réalisé par Chuck Jones. Avery tourne moins pendant WWII, il fait des épisodes de la série Bartie le bombardier, les cartoon de Avery étaient largement diffusés au près des troupes Américaines. *Bltiz wolf*, 1942, l'un des premier Avery de la MGM, il sort avant d'autres qui on été mis en production avant. Il est ouvertement de la propagande, relecture des 3 petits cochons. Cartoon anti nazi et propagande. Discours engager et explicite. La mort de Hitler son prophétique. Film propagandiste, apologie armée, nation. La fin est prévisible, le loup vas y passer. Patriotisme jusqu'au bout. Film didactique, beaucoup de sur-commentaire, il est balisé, il est très compréhensible. Armes représentations phalliques. La censure a censuré les attaques contre le japon. Propagande de guerre, puis propagande de guerre froide.

LE CARTOON MODERNE.

Style design des années 50'. après la grève de Disney certain animateurs quittent de studio pour ponter le leur, entre autre Bosustour, Hilberman, et Schwartz, il fondent la UPA, qui n'a pas ce nom là au début. La UPA suit la voie non réaliste, c'est de l'expérimentation pure, elle commence par faire des documentaires, des contrats pour le gouvernement. L'effort de guerre leur permet d'assoir la stabilité financière avec *hell bent for Election*, avec pour réalisateur Jones. Film de propagande pour Roosevelt, en 44, course de locomotives, il y a un jeune homme ouvrier de chemins de fer qui reçoit un appel de l'oncle Sam qui dit que 1seule des 2 locomotives rejoindra Washington. Ses 3 personnes seront rejoins par d'autre, leur vœux étant de rejoindre l'art moderne. Aplats de couleurs, décors simplistes, etc. Sa ressemble a un retours aux années 20, mais le propos c'est complexifié, et le contexte social a changé. Le vocabulaire de la UPA c'est celons d'un monde de consommation, sa continue a se développer avec la télé.

Hubley qui a rejoint la UPA, pour lui l'animation est un nouveau média qui peut représenté l'essence de l'idée. Il s'agit d’expérimenté dans les formes et les couleurs. L'art moderne est vraiment un mouvement général, les graphisme plats on remplacés la full animation. Monde absurde, sa se rapproche des avants garde. Dans l'animation il y a un intérêt pour l’abstraction, nouveau moyen appréhendé l'espace, sa se voit dans les layout. Les années 50 c'est l'époque des premiers parcs a thème Disney, c'est a cette époque que Disney développe son Epoot. Pour la UPA, a partir de 48 la UPA est distribuée Columbia. Mister Magoo, qui est un petit vieux, avec un handicap physique avec un petit chien, il arrive toujours a s'en sortir même avec son handicap, il en fait une force. Le premier de cette série *Ragtime Bear*. Gerald McBoingBoing, est un petit garçon dont la série aura des oscars réalise par Cannon en 51. décors simplistes, voir inexistant, perspective triché. Gerald est un petit garçon qui ne parle pas qui fait des bruits, il est un peu comme Magoo, il utilise son handicap. La UPA propose autre chose que Disney, sans être comme Tex Avery. Par son handicap Gerald complexifie le scénario. Au niveau visuel les couleurs ne sont pas très réalistes, les couleurs du décors peuvent se fondent.pas de perspective conventionnelle, alors que les cartoons de poursuites se basait sr la perspective. Les poses des personnages, sont pas du tout réalistes non plus. Gerald est comme un jouet sur roulettes, on est plus dans la folie furieuse, mais dans la folie douce. On est aussi dans un monde où la UPA refuse avec le marketing habituel, pas de grandes pubs des mois a l'avance, la UPA dans les années 50 est comme Disney dans les années 30, sans style prédéfinit. Le cartoon est très fluctuant. La UPA se prenait au sérieux, les critiques aussi, tout est de très bon goût, influence multiple, sorte de pression pour les autres studios, et l’attrait financiers de l'animation limités. Le prix de production a doublé, les studios cherchent a réduire les couts, l'animation limité sert aussi a ça, même si de base c'est un but artistique. La Warner va céder a la pression en produisant GOOGOO, et from A to Zzzz, de Jones en 54. UPA, adapte une nouvelle de Allan Poe en faisant le cartoon de Ted Palarmee *the tell-tale heart*, fait de collage est d'animation 2D limités et surimpressions, un des premiers films d'animation d’horreur, certain impact, film a la première personne, qui raconte son histoire, il fait presque 7min, disponible sur Youtube, ce sont les mouvements de caméra qui font le mouvement, pas les personnages. La musique est très présente, le son est important, un homme bit dans une vielle maison avec un vielle homme qui a un œil qui fixe tout, le jeune homme sa le rend fou, il décide de la tuer il attend 7 nuit, a la 8e il le tue, cache le corps, la police vient il les invite entend un son de cœur croit que c'est celui du vieux, il avoue tout a la police. Rend hommage au surréalisme et a l'expressionnisme allemand, a été produit en 3D. Le film est un échec. Vrai grammaire cinématographique. Le studio a des problèmes financiers. Les artistes quittent le studio pour former leurs propres studio. Le contrat de 5 ans est renouveler mais sous condition de ne faire que du Magoo, ou des nouveaux projets acceptés. Le studio fait un programme télévisé anima pour la télé, sur Gerald. Des séries Magoo sont refaites plus tard, un épisode est fait pour la Télé en 62, on voit Gerald dans cette épisode et il parle.

*Symphony in slang(symphonie argotique)*, cartoon de Avery en 51. il a anticipé le style UPA, quasiment une succession de tableaux, avec par moment des animations stylisé. C'est Oreb qui a fait le design, Avery est un cinéaste qui sentait les choses. Jeux sur le graphisme, et sur la répétition du même principe, goût du paradoxe jusqu'à l'absurde.

La UPA influence Disney, ils ont aussi fait des cartoons « art moderne », des gens comme Ward Kimball, qui dès que Disney a donné le feu vert pour en faire se sont donné a cœur joie. *Toot Whistle Plunk and Boom*, réalisé par Kimball et Nicholn, il est très stylisé le cartoon fait partie d'une série plus large, il fait partie d'une série plus large. C'est Eyvind Earle qui a fait les layout, il a aussi fait les layout de la belle aux bois dormant. Disney au milieu des années 50 a ses propres programmes télé, le style Disney vas vers l'abstraction. A la fin des années 50 le vocabulaire moderne de Disney est établit. En 52 Disney a monté une unité de pub, il peut donc faire des pubs pour tout ce qu'il veux, en même temps ses films live.

Jean Image a été inspirait par la UPA. History of Cinema en 54 par Jonh Halas.

D'UN ÉCRAN A L'AUTRE : DU CINÉMA A LA TÉLÉVISION.

Dan sles années 50 a ses début elle diffuse les court du cinéma, c'est après qu'on produit des dessins animés, pour les enfants dans les années 60, c'est du au Michey Mouse Club de Disney pour les enfants. Sa marque le début de la segmentation du publique et apparition de série pour les jeunes. Production artistique et media de masse, la télévision est un objet du quotidien. Peu de buget pour les cartoons, le simplisme est mis en avant. Les séries ont une longueur varriable, 7m pour certain et 25 pour d'autre. A la fin des années 70 aux USA le cartoon est a nouveaux changé.

Les genre télévisé, pas la même chose que pour le cinéma, mais catégories culturelles. Chaque médium a ses spécificités. Il faut connaître la plage horaire de diffusion, il y a la pub aussi, c'est en lien avec la cible du programme. A travers u genre on tient un discours, la définition du genre change en fonction du contenu. Le genre est définit en 3 temps, définition, interprétation et évaluation. La programmation horaire se place dans des bloc temporelles, on place des programmes dans des blocs. La programmation est plus importante pour les Network que pour les chaines de niche, les Network compartimentent, les chaines de niche tendent a un cohérence d'ensemble. L'identité d'une chaine vas potentiellement le genre. Il y aurait donc une audience propre a chaque programme. On passe du court métrage de masse avec la télé au court-métrages pour enfant, et aussi au classique de la culture américaine. L’intégration verticale cesse en 48, les cartoons des studios sont de moins en moins rentables. Le marché décline, les départements d'animation sont dissous, les animateurs sont au chômage et se tournent vers la production télé, les années 50-60 sont des années de recyclage, de relocalisation. il y a une haute considération du cartoon. En 67, le cartoon est diffusé le samedi matin sur les grandes chaines. On comprend le cartoon comme un programme pour enfants. Disney le premier avec le programme Disney land, propose de l'animation mélangée a du réelle, les autres studio se contentent de vendre leur catalogue aux chaines. Ce sont les ventes qui rapportent plus aux studio, les cartoons sont diffusés par bloc d'une demi-heure.on peut alors choisir de ne regarder que le cartoon. Il y a une altération du flux textuelle d cartoon, la portée du cartoon est altérée. Le contenu de certains cartoon posent problème, certains seront censurés soit coupés soit retouché le matériaux de base, d'autre jamais diffusés. Par exemple dans tom et jerry la femme censée être noire, devient blanche a la télé, elle est redoublée. Sa aseptise de cartoon, sa crée un programmation avec seulement des personnages blanc, et sa fait dériver le cartoon. Le marché de l'animation a la télévision est un nouveau marché incertain, l'animation est limitée (pris d'exemple sur la UPA), on vas considéré que l'animation limitée est le tombeau du cartoon, Maltin. En 57 ya 2 types de cartoon a la télévision, les reruns d'anciens classiques et des programmes originaux a faible budget, avec le baby boom les enfants sont considérés comme des consommateurs a par entière, sa commence avec Matel qui investi tout son budget pub dans le michey mouse club. Ya une sorte de double croyance, on considère les enfants comme passifs. Les années 60 la donne vas changer, ya de nouvelles facettes pour le cartoon, il y a un attrait pour les ado et les adultes.

Les Flinstones est un programme basé sur un journal et une sitcom, premier prime time, en 61 et 62, 7 programmes animés sont en prime time, c'est le boom de l'animation. Après 62 les show télé ne vont rester qu'une année en prime time, sa s’arrête et après faut attendre les simpsons. Le cartoon est toujours rester et pense que le public jeune est bon pour regarder de la merde, saturation du samedi matin, mais nouveaux programmes avec des histoires d'une demi heure.

Les premières série sont en prise de vu réelle l’événement décisif c'est l'industrialisation, achat de maison et de télévision, on mise plus sur la télé que sur la radio, on produit pour les ménages et les familles.

C'est Ana et Barbera qui ont compris qu’une redéfinition du cartoon et de la production est nécessaire, ce sont eux qui proposent a John Michel de financer de l'animation limité pour la télé avec de nouveaux personnages. En décembre 57 est présenté *the ruff and reddy show*, diffusé en noir et blanc mais produit en couleur, basé sur le non réalisme et rapport son image, de 58 et 61 ils font *yogi bear* un ours qui vit avec son acolyte dans le parc yellow stone. Dans le premier épisode il tente de s'enfuir du parc, les suivants sont souvent sur le principe de cherché de la nourriture. Gags simple pour les enfants et chaque épisode vas être présenté par une voix off. Les série de Hana Barbera sont pour les enfants et son sponsorisés par kellok's mais les pierre a feu, qui est plus pour adulte est sponsorisé par une marque de clope, ils en font une pub. Dans les années 60 sa ne choquait pas trop, les oeuvres sont des processus sociaux dont le sens migre.

**LES SÉRIES ANIMÉES CONTEMPORAINES.**

Les années 90, a partir de là, c'est une transformation et une redéfinition du genre, renaissance du cartoon et dessin animé pour le cinéma, en 85 Disney a essayer vers un publique adulte avec Taram et le chaudron magique, qui n'a pas trouver de publique, mais en 88 arrive Roget Rabbit, qui joue sur l'age d'or du cartoon, c'est un film pour adulte. Dans les années 60 le studio Disney a un peu laisser tomber l'animation a la mort de Disney. Il y a un second age d'or de l'animation Disney dans les années 80-90. dur le marché occidental il y a l'arrivée de l'animation japonaise dès la fin des années 70, introduits par les fans qui importent les films avec des fansub puis les chaines télé achètent les catalogues, ce sont des programmes peu cher. De nouveaux publiques vont être touchés, ils vont être fragmenté, les chaines télé hyper fragmente les classes d'ages. Il y a un discours sur la qualité des classiques, cartoon de l'age d'or 40-50'. c'est maintenant qu'on a canonisé Avery ou Jones. Il y a des programmes dits néo classiques comme les tynitoons, les animaniax. Nostalgie du cartoon classique. Le fait de mettre en avant les cartoon de l'age d'or et d'en faire des réécritures met complètement de côté le cartoon des années 60-70. un discours fait de la case du samedi matin est enrobé d'une sorte de nostalgie, c'est du au contexte et au marché saturé et assez satyrique des années 80-90.

Cartoon network est une chaine spécialisé cartoon, avant sa il y a NICKELODEON, cartoon et programmes live pour les enfants, c'est une chaine qui conserve une politique assez proche de la case du samedi matin. Disney chanel et Family chanel c'est la même chose. On doit a NICKELODEON Bob L'éponge carré de Hillbenburg, c'est une relecture du cartoon, série pour enfants et adulte, univers trans-média dans ces années là, le cartoon est un programme étendu, on étend le cartoon a différents médium. Logique de corps immuable, bob c'est un humour absurde, c'est un cartoon très bavard, très écrit, degrés de conscience plus élever que avant, ils se mettent en scène, dans beaucoup d'épisode il y a des insert en prise de vue réelle, on déréalise le cartoon, animation plutôt limitée, très storyboardé.

D'un autre côté on a CARTOON NETWORK, c'est Ted Turner qui achète Hannah barbera en 92 avec le catalogue, plutôt que d'incorporé les cartoon dans une chaine, il crée une chaine spécifique, ces chaines spécialisé sa dates des années 90, au début c'est des rediffusions, et fin 94 elle est dans le top 5 des plus populaires au USA, le studio Hannah Barbera devient le studio de CARTOON NETWORK, on leur doit Dexter, Les Super Nana de Craig McCracken, PowerPuff Girls, a côté de sa Bob reste très classique. PPG, concept repris par les Totally Spices, visuel héritage UPA, personnage japonisés, profondeur psychologique, PPG fait partie des série inspirées par beaucoup de choses, relecture du mythe du super héros, série qui allie le beau et l'économique, fait aussi penser au sentaï, PPG font parties des séries étendues>> transmédialité. CRATOON NETWORK c'est pas une chaine qui propose des contenus violents ou racistes, c'est un endroit « safe », pour les adultes et les enfants, c'est une chaine qui met en avant le cartoon classique, ils ont fait space ghost, produite d'après d'une série éponyme des années 60. CN se spécialise dans un certain type de cartoon. CN instaure une nouvelle pratique, marathon de cartoon hollywoodiens classiques, définition d'un canon qui se base sur des cartoons produits pour le cinéma, basé sur Beck qui fait fait *les 50 cartoon américains*, c'est subjectif, pas de Disney, mais beaucoup de Warner. Retour a une animation plus classique.

Depuis la définition c'est élargit, grâce a l'animation japonaise, sa ne se base plus seulement sur l'humour. On peut se demander si le genre cartoon ne s'est pas diluer avec d'autres référence, dans les années 90 beaucoup de nouvelles pratiques, renouveau du long métrage, Télévision, internet, animation en ligne, image de synthèse, marché amateur, tout sa fait évoluer le cartoon.

**LES SIMPSONS**

les années 80-90 retour au divertissement, intérêt moindre pour les problèmes sociaux, on découvre le sida, désillusions, la critique social continue a la télévision. Les série choisissent l'humour. Le cartoon partage cette prise de conscience, les Simpsons c'est la première série animé a être de nouveau diffusé en prime time décembre 89 USA. Animation limité personnages moches, mais trop bons scénarios, mise en abime du cartoon avec Itchy et Scratchy, degrés de conscience et de discours sur la télévision important. Saison 23, le créateur voit pas le bout de la fin, impulsion pour d'autres série comme South Park en 97. il vas y avoir aussi d'autres programmes comme Bears and Butt-Head, mais le cartoon reste associé au cartoon enfantins, certains disent que les simpsons est plus une sitcom. Les Simpsons met a l'épreuve la société de consommation en la critiquant, en la commentant, diffusée en prime time pour un publique large.les flinstone a eu un vrai impact notamment sur les Simpsons, l'énergie déployée dans ça c'est transformé en scepticisme. Les Simpsons est une série libérale diffusée sur une chaine républicaine, au début de sa diffusion 2 événements marquent, au début Cosby était le principal concurrent des Simpsons, il été très critique envers les Simpsons, Bart séduisant car sans but sans direction, valeurs contraires au Cosby Show, en réponse le producteur des Simpsons Brooks > faire un programme qui donne des personnage modèle est dangereux et inacceptable cette propagande du Cosby show. Les Simpsons montre la vie comme elle est, le Cosby show, comme elle est sensée être. Bush père en 92 a fait un discours, il a déclarer qu'il voulait plus faire ressembler les américains au Walton qu'au Simpsons. La réponse n'a pas attendue, il y a une séquence animée avant l'épisode les simpsons qui regardent le discours, qui sont choqués, et Bart qui dit « mais nous aussi on prie pour la fin de la dépression », a partir de là campagne etc. La présence de la famille Simpsons au sein de la politique montre le crédit qu'on accorde aux séries animées. Le génériques des Simpsons il procède de rituel, c'est aussi aussi une introduction aux membres de la familles, a leur monde, il y a 2-3 situations qui sont inédites, la phrase de Bart change, quand les Simpsons arrivent dans une situation différente a chaque fois, ces changements là sont un moment de jeux, lieux d'un possible échange entre le spectateur et les créateurs. Maintenir intimité, complicité avec spectateur, autre instrument efficace c'est l'actualité de la réalité, ce qui se passe une semaine, très vite c'est dans la réalité. Le doublage est une façon de s'encré dans la réalité, des stars viennent régulièrement s'auto-doublé dans les Simpsons. Références omniprésentes. Les simpsons s'encre dans l'histoire de la satyre, elle entretien l'esprit satyrique. Cette posture de doublage, les producteur peuvent rattacher la série aux invités, et la star caricaturé profite de l'aura de la série. Tout redevient normal a la fin de l'épisode, sans conséquences dans les épisodes précédents. Itchy et Scratchy met en scène le cartoon dans le cartoon, discours sur le cartoon, création de lien social, version trash de Tom et Jerry, fin dans un bain de sang. Aspect politisé des Simpsons crée un prisme, sa nous induit une grille de lecture.

**BILL PLYMTON**.

Cartooniste a al base de presse, approche artistique différente, un des rare, voir le seul a tout animé tout seul (court et long) il trouve ses financements. Né 1946 a Portland, intérêt dessin + animation, en 68 il vas a NY, au lieux de l'underground artistique. Il commence dans une période de bouillonnement artistique et culturelle, il arrive a NY pour suivre des cours a la School of visual arts, il abandonne vite les cours, il est autodidacte, il devien dessinateur pour des magazines masculins, il passe au dessin satirique. Comic strip permet exagération du trait, et narration bien poussée. Il cherche son style visuel et narratif. Les années 60 dans animation, plus de grands studio genre warner mgm, mais il reste Disney, mais nouvelle voie pour animation, on a entre autre Yellow Submarine de Dunning, très psychédélique, expériences des drogues, LSD, sa inspire Plymton. Les années 70 explosion dans tous les domaines de l'art, contre culture très riche,mise en avant drogue, sexualité, Fritz the cat de Bakshi, premier film animation interdit au moins de 18 ans. Plymton cinéaste pour adulte. Fin des années 70 début 80, Plymton travaille dans presse alors qu'il voudrait travailler animation, il voie les jeunes talents qui sortent de la CalARTS, genre Burton, qui sont engager tout de suite chez Disney, Plymton veut en être, il accepte donc d'animer entièrement Boomtown, un long métrage, il débarque a Annecy avec ça, il est immergé dans le cartoon et l'animation, on l'a payer pour Boomtown, il se rend compte qu'être avec un producteur sa coupe des libertés, il devient donc son propre producteur, il a une première consécration c'est avec *Your face, ton visage*, en 87. style très rough, prix a Annecy en 87. Exploration de la ligne animée, laboratoire d'expérimentation, sur le corps humain. Plymton, c'est lui qui trouve lui même ses propres distributeurs, il a trouver un équipe en France qui s'occupe de sa, mais aux USA il n'a pas de distributeur. Transformation surréalistes. Disney voietn Your Face, ils lui propose de superviser le personnage du Génie, il refuse, puisque sa ligne de conduite lui dit de garder son indépendance. Style toujours frachement comique. Il a un rythme rapide, il enchaine sur une série de cartoon, précis a l'usage des adultes pommés, c'est Plymton qui dynamite le mythe du romantisme, parodie de vidéo hygieniste, How to kiss, How to make love to a woman, 25 ways to quit smoking, 89, 95 et 89. Style, images assez grotesques, empreints a Topor. La femme est un être mystérieux. Dans les 5 long métrages d'animation de Plymton c'est toujours l'idée que la femme est nécessaire a l'équilibre de l'homme. Il a fait un cartoon qui s’appelle one of those days, vue subjective, le héros de lève et on voit une de ses journées, avec tout plein de truc un peu tout pourrit, il travaille alors plus sur le quotidien. On est dans une référence radicale de Avery, explosions de corps. Fin des années 90, et tout les 90' le principe de production c'est faire des courts, qu'il présente dans les festivals du monde entier, être en compétition dans les festival, grâce aux sous des prix, il peut financer 6 mois de production d'un long métrage. La clef de cette période c'est *Push comes to shove* en 91, c'est un cartoon, qui circule en temps que tel, mais c'est un segment d'un long métrage de Plymton, le premier qu'il a fait, *the tune*, il n'a pas d'argent, donc quand il a 25000 $ il fait un film pour se prix là, puis il a une commande pour MTV il y a dinc Push comes to shove, et wiseman, push come to shove sera intégrer a the tune quand il sera réaliser, the tune fait un peu cadavre exquis. Push comes to shoce (un coup de trop), 2 personnages comme Laurel et Hardy, genre Tom et Jerry, succession de coups gratuits, mais qui ne font pas mal, et la chute avec la pichenette qui elle fait mal, pas de course poursuite ni de lutte ni de résistance. Succès critique et d'estime de the Tune, Plymton décode de faire de la prise de vue réelle, échec critique, financier. Il revient donc a l'animation avec des long I married a strange person ! Et Mutant Aliens, fin des années 90 début 2000, plus radical, publique très adulte. Il fait ensuite Hair High avec un gros budget, 300 000$. Plymton ne dessine que peu d'animaux, mais sa série avec un chien a le plus de succès, Guard dog est sa deuxième nomination aux oscar avec your face, il fait des suites avec se chien, les gens en veulent, il y en a 4 films en tout avec le chien, compilation des coups, catalogue de morts, sa fonctionne en format court, principe de l'arroseur arrosé, le chien se bat contre lui même, les suite se base sur les connaisances que l'on a du caractère du chien.