**HISTOIRE DU CINÉMA D'ANIMATION**.

Réaliser un film d'animation (1mn) par 2-3. dossier sur la technique utilisée et sur son historique, pourquoi cette technique.

 Le cinéma d'animation n'est pas forcement pour enfant, souvent confondu avec le dessin animé, il n'est pas forcement comique. Animation image par image. Animation vient du grec animos et du latin anima et sa signifie l'âme, le souffle vital, donner un vie a un dessin, donner vie a ce qui est non aimé.

Dès 12000 ans avant JC on cherche a donner du mouvement a un animal en lui faisant bouger les pattes.

L'animation a un côté magique qui anime des images, l'animation a été 7e art bis, on voulait le mettre en 8e mais il y a la BD en 8e. Dès 27 le cinéma est le 7e art, et c'est Loduca un professionnel du cinéma d'animation qui essais d'imposer l'animation en temps que 7e art Bis.

 °LES TECHNIQUES

°GÉNÉRALITÉES.

 L'animation a commencer par du 16/s puis du 24/s, c'est un effet de stroboscopie. On essais par une suite de dessins de créer un mouvement, 1sec = 24 dessins, 1444 dessins pour 1 minute. L'animation est en 3 type, le Volume, l'animation plate et l'animation par ordinateur.

L'animation en volume, animation direct, on anime une marionnette, direct car la moindre erreur est fatale, on film une image a la fois, il faut une grande mémoire visuelle. Il faut un studio de tournage, un plateau, en une journée on tourne 10-20 sec d'animation. On peu tout animer en volume, technique peu utilisée aujourd'hui mais vers les années 50 beaucoup plus. Le plus rependue c'est l'animation de marionnettes sa se rapproche beaucoup de la prise de vue réelle. Le plus gros problème c'est l'éclairage. L’intérêt des marionnettes sont construites une fois pour toute, pareil pour le décors. Sa présente une richesse plastique et c'est très différent du cartoon. L'animation peu se faire aussi en patte a modelée avec *Walass et gromit* (ardman). On peu faire beaucoup de déformations très belles.

L'animation plane. Michel Ocelot a remis a la mode une technique des années 20, celle du papier découpé, technique simple économique, mais grande richesse technique. Ce qui avait été le plus rependu c'est l’animation sur celluloïd. On peint a l'envers de la feuille de celluloïd que l'on pose sur le décors, 1 cellulo par personnage, effet spécial. Ce sont de vrais dessins, l'animation est souple, technique longue et lourde, Disney en a été le maitre, les cartoons aussi. Cette technique a créer un standard important. On peint toujours a la gouache, Gemini Cricket a 27 couleurs donc 27 personnes pour le peindre. Les cellulos de cartoons étaient mis a la poubelle, les originaux sont introuvables. Les animateurs animent via un model shit, tous les animateurs respectent donc tous les trais du personnages. On sculptait aussi souvent le personnage en terre, pour aider l'animateur. Ensuite on passe au crayonné de l’animation (line tests) un fois accepter on passe le dessin a un intervalliste. Une fois l'animation fait on passe au cleanning (on nettoie les dessins, on retrouve un seul trais). Ensuite on passe a un test en noir et blanc. Après ce premier test on peu passer a la recopie sur cellulo, avec un pinceau fin, fait par les femmes, on fait le contour. Ensuite c'est la peinture du cellulo. Pendant ce temps là d'autres personnes font les décors, c'est un service a part. Les décors sont sur papier, on peu utiliser l'aquarelle, la gouache. L'assemble vient ensuite on le fait sur un banc-titre, on met le décors, les cellulos, met les sécurités ensuite enlève les cellolus puis met les autres ext. On contrôle bien sur que des erreurs ne sont pas sur les cellulos, au moment du banc-titre on a une feuille d’exposition avec comment il faut tout mettre, les déplacements de caméra, le nombre d'image a enregistré, quels cellulos mettre. Ce qui vas tout changer c'est le numérique, les tests se font par vidéos, le cellulo est scanné, le cellulo est maintenant peint par ordinateur avec le procédé caps, pour la première fois dans *bernard et bianca au pays des kangourous* en 90.

L'animation par ordinateur, images de synthèses. On lui a reproché beaucoup de truc dans les années 80. Mais dans les années 90' on ne jure que par les images de synthèse. On parle de plus en plus d'images virtuelles. On cherche de plus en plus l'hyper réalisme. Les palettes graphiques changent beaucoup de choses, les Simpsons y sont animés, dans cette série tout ce fait sur palettes graphique, ce qui permet de faire 30min en 1 semaine. On vas d'abord concevoir un personnage puis on le modélise en 3D, sphère, cône, c'est un squelette qu'on anime. Ensuite on vas le faire bouger virtuellement. Ensuite on l'habille avec les peintures virtuelles, puis on l'éclair. On peu faire les test en direct. Les calculs sont lourd et longs. On vas essayer de mélanger l'animation par ordinateur et les graphismes cellulos, le premier c'est Tarzan, le dernier en date c'est Raiponce.

Le sable, on pose du sable sur une plaque de verre rétro éclairée et on fait jouer le sable, avec des formes et des lumières. On fait aussi des films au fusain ou au crayon. On a aussi essayer la peinture a l'huile, la cire. On peu faire a la craie sur un tableau noir, dessiner au pastel. Du temps de le pellicule on pouvait gratter la pellicule. On peu aussi passer la pellicule a l'eau de Javel, mettre des clous dans une boite avec un pellicule et secouer. On peu dessiner au marquer, au tag ect. L'homme peu s'animer lui même aussi(la pixilation). On peu aussi utiliser l'écran d'épingle créer par un français d'origine russe Alexandre Alexieff, il assemble des milliers d'épingles sur un plateay de cire, il met un lampe au dessus et sur le côté, et il dessine en poussant, c'est une gravure animée, aujourd'hui Mr Drouin est le seul a faire sa.

°PHILOSIE ET CINÉMA D'ANIMATION

 Il n'y a pas beaucoup eu de réflexion sur le cinéma d'animation, la plupart des français n'ont rien dit, ou presque. Il y a un problème de définition. L'animation ne reflète pas le réel, mais une image, celle que l'artiste veux nous montrer, on rentre dans l'imaginaire de l'animateur, c'est une grande partie de subjectivité. André Bazin a écrit un article en 58, dans lequel il définit le dessin animé en disant qu'il profite d'un transfert de réalité, mais on ne peut pas y croire. Edgard Morin dit que tout cela est très subjectif et que cela n'a rien a voir avec le fait que cela soit une image réelle ou non. Norman Mc Laren, il dit **« l'animation n'est pas l'art des dessins qui bougent mais l'art des mouvements qui sont dessinés. Ce qui existe entre chaque image est bien plus important que ce qui existe sur chaque image. L'animation est donc l'art de manipuler les interstices invisibles qui existent entre les images »**. il dit finalement que les dessins ne bougent pas, mais que le mouvement est créer car il y a un espace entre deux dessins.

 °L'HISTORIQUE DU CINÉMA D'ANIMATION.

 Il vient des lanternes magiques, très en vogue au 18-12e siècles. Tout s'applique sur la découverte de la persistance rétinienne en 1824, par Peter Marc Rotget, et aussi grâce au travaux de Newton. On vas avoir une série de jouer scientifique, des images a cadences rapides pour donner un mouvement, le Thaumatrope, en 1825. Un autre joué c'est le phénakistiscope, mouvement sacader en 1832-33. Une autre invention est le Zootrope en 34. Le problème c'est que l'on voit toujours la même chose. Une autre technique c'est le flip book. Une autre invention c'est le Praxinoscope en 1877 par Emile Reynaud, il est considérer comme le premier animateur. Ensuite il invente le Praxinoscope a projection, mais c'est rapidement répétitif. Tou change en 1892 Reynaud invente le théâtre optique, c'est le premier film non fixe, non répétitif, première projection au musée Grévin. On peu considerer sa comme un premier cinéma. Un des films les plus connus c'est *pauvre piéro*, le deuxième assez connu c'est autour d'un cabine. La plupart des films ont disparus (il devait faire 1 film par an), il vas vendre au kilo son invention dès 1900 car elle est obsellete, il est ruiné, il lui reste un théâtre optique, Gaumont propose de lui racheter le lendemain de la destruction. Maurice Noverre en 28 (dix ans après la mort de Reynau) écrit *la vérité sur l'invention de la projection animée* c'est un bombe car Noverre accuse les frères Lumière d’être des voleur et d'avoir voler ses idées a Reynaud. Il t a un conflit entre les Luminariste et les anti. Noverre dit que c'est Reynaud qui a inventer la perforation, alors que les frères Lumière on déposer le brevet. L'invention du cinéma même serait faite par Reynau. L'animation de Reynaud est vite oublier.

°LES PREMIERS ESSAIS

Il y a aussi une controverse sur qui a fait le premier film d'animation. C'est l'héritage de la BD qui donne son vocabulaire a l'animation. On a dans les eux cas la caricature, les vas et viens de personnages etc. D'après les historiens le premier film d'animation daterais de 1900 par John Stuart Blackton « enchanted Drawing » en stop motion (image par image), un visage qui se transforme, mais animation non complète. Le vrai premier film d'animation serai du même réalisateur en 1906 « humourous phases of funny faces » animation sur tableau noir a la craie. Pour les français ce serait Emile Cohl qui aurait fait le premier film d’animation, il fait *fantasmagories* en 1908, on ne ait pas tout a fait comment il a fait. Sa dure 1''08, c'est le premier film d'animation en France et surement de premier dessin animé. Dès 1909 Cohl a déjà 40 courts métrages, il a un langage unique léger, élégant, il utilise beaucoup de technique. En 1912 il est invité aux USA, il est déçu, il aurait eu la visite de deux animateurs qui lui airait tout volés, dès 14 il revient en France. Il tourne une série de film qui s'appelle flambeau, il tourne quelques films de propagande. Aujourd'hui on lui reconnaît une écriture surréaliste, c'est un personnage a part, très moderne. En 10 ans il aurait tourner plus de 300 films, il meure dans la misère, il meure a un jour de Méliès, Cohl est oublier de tous. Un autre animateur connu c'est Winsor McCay, il a fait la BD little Nemo, on considère qu'il est le premier a donner ses lettres de noblesses au cinéma d'animation, il a fait How mosquito operates, premier film d’horreur et c'est le premier film ou on peu croire au moustique, son chef d'oeuvre c'est Gertie le dinosaure en 1914. il reste artisant. *Le naufrage du Lusitania* il a redessiner le bateau en animation. Pour Cohl on parle souvent de cinéma incohérent. McCay c'est le premier qui raconte une histoire, il crée une histoire. *How a mosquito operates*, il y a une vraie continuité narrative, il y a une personnage au quel on peu s'identifier, on comprend l'insecte en terme humain. Ensuite on a *Gertie*, film le plus célébré car le plus abouti, McCAy joue le dresseur IRL quand Gertie elle est en animation, on la voie pleurer etc, on vas montrer des choses que l'on ne voit pas en prises de vue réelle. *Le naufrage du Lusitania*, on a pas de vraies image du naufrage, McCay se propose de montrer les images.

°LE CINÉMA D'ANIMATION AUX USA, Les années 10-20.

Les animateurs se disent héritiers de McCay, mais il font moins bien, les méthodes voyagent vite, les animateurs aussi d'une entreprise a l'autre. A part McCay il n'y a pas vraiment de qualité, des animateurs pas très brillants, il n'y a pas d'écoles, peu de réflexion, on improvise tout en cours de route, tout est standardisé, c'est incohérent, tout est tourné vers l'industrialisation, on ne prend aucun soin, il n'y a pas de structure. Quelques uns se distinguent. Raoul Barré a vécu a Paris, il a inventé la perforation dans les feuilles, le dessin ne bouge pas. J.R. Bray, un technicien d'abord, il utilisa l'impression des décors pour éviter de redessiner les décors plein de fois. Petit succès de la première série de dessin animé Colonel Heeza, trais très simples. L'invention du cellulo date de 14, mais il n'est pas tout de suite accepter. Earl Hurd c'est lui qui a plus ou moins inventer le cellulo, c'est lui qui a déposer le brevet. Les frères Fleischer inventent la rotoscopie en 15, ils ont inventer Coco le clown, les mouvement sont plus ou moins réalistes. Dans les années 1à beaucoup de studio émergent, chacun fait un petit bout du film, mais on ne sais pas vraiment ce que l'on fait exactement. R.S. Smith crée une série *Old doc Yak*, inspirer d'une BD. Cette mode de s'inspirer des bd va durée jusqu'aux année 20. les années 10 voient la naissance d'animateurs qui vont devenir célébres dans les années 30, Frank Moser, Bill Tytla, Ted Sears, Gregory La Cava, Grim Natwick, Paul Terry, Pat Sullivan.

Dans les années 20 tout est fixé, le but est d'envahir le cinéma européen avec des programmes pas cher. On ne peu pas non plus parler d'industrie avec le petit nombre de studio, les animateurs ne sont pas et ne se considèrent pas comme artistes. Il y a peu d'invention, on ne souhaite pas changer les règles, l'animation c'est géthoisée a NY, on parle de Cartoon Racket tout le monde a déjà pris sa place, aucun nouveau de peu venir, très peu on fait une école artistique ou ont des références, ils ont des mauvaises habitude, on vas appeler sa « Stock Actions ». le graphisme appauvrie, tout s'arrondie, les personnages se ressemblent, ce code dure jusqu'aux années 40, c'est pas facilité graphique. Dès qu'un personnage fonctionne, il est copié partout. Il y a très peu de court métrages isolés, on trouve que des séries, comme *Krazy Cat*, *Mutt ans Jeff*, *Bringing up Father*, *Happy Hooligan*, presques tous, ils sont des adaptations de BD. Ils servent a la promo de la BD. Le découpage est très simple, répétitif, plans simples et moyens copiés sur la BD, ils ne font que mettre en image la BD. Les créateus de BD ont leu trais originaux, mais une fois animé on perd le très et l'originalité, on ne reconnaît que très peu l'oeuvre originale. La seule série originale qui sort du lot c'est *Félix le chat* de Pat Sullivan et Otto Messmer, le personnage a un fort caractère, il a un graphisme en courbes mais aussi des angles, et le dessin animé joue beaucoup avec les jeux de mots. Sa préfigure un peu Tex Avery. On voit souvent la main de l'animateur qui anime Felix. Il y a beaucoup d'allusions au monde réel, l’animation est très rythmée, il y a des véritables produits dérivés, des poupée, des albums de coloriage etc. Il y aura 78 dessins animés, et en 29 le son tue Felix, car tous ses gags sont visuels.

Charles Bowers, il fait de l'animation d'objets, on l'a oublier mais il ressort dans les années 70. ON a aussi Walt Disney, il n'est pas très douer en dessins, ni en animation, même sa signature il ne l'a pas faite lui même. Il ne fait quasi rien sur le film, mais il se promène et fait en sorte que les animateurs donne le meilleur, c'est un très bon producteur, il est visionnaire, très bon directeur artistique, il cherche une grande qualité. Il va devenir synonyme de dessin animé. Ses longs métrages sont ressortis plusieurs fois, tout le monde a au moins vu un disney. Il vas poser une esthétique qui vas plaire, les scénarios sont conpréhensibles de beaucoups. En 18 il est en France fin de WWI, il est embauché par la croie rouge et est ambulancier, quand il retourne aux USA l'année suivante il rencontre Ub Iwerks, et ils créent tous les deux le studio Iwerks/Disney en 20, ils créent une série sans plus de succès Laugh -o- séries, ensuite ils font les Alice comedies, avec Alice une petite fille qui vit dans un monde de dessin animé, elle début en 23, la série connait un petit succès et s'essouffle. Puis ils créent Oswald the Lucky Rabbit, Disney n'est pas le producteur, c'est Charles Mintz qui a les droits du lapin, le méchant par avec la série sans qu'il ne puisse rien faire. Iwerks a une idée de faire une nouvelle série en secret, et il crée un autre personnage, Mickey. Il n'a pas d'argent mais en empreinte a son frère, il joueras le rôle de modérateur. Quelques animateurs restent fidèle a Disney et on anime en secret le premier Disney, c'est *plan crazy*, mais sa n'a pas de succès, il est muet. Le deuxième Mickey sera *Galopin Gaucho* il ne passionne pas non plus les sécateurs, puis Disney apprend qu'il y a eu un film sonore et se dit qu'il faut faire un dessin animé avec du son, le 3e sera donc le bon c'est *steamboat Willie*, premier dessin animé sonore, personne n'en veux, il sort dans un seul cinéma, il y a beaucoup de problèmes avec la synchronisation, mais bon bouche a oreille et grand succès, en quelques semaines seulement. Il continue Mickey, et crée les *Silly simphonies* où il illustres des musiques, le premier *la danse macabre* est réalisé par Iwerks, avec ces films là le studio est lancé, les problèmes financiers sont oublies, il y aura 76 Silly simphonies, et il comprend que pour gagner le l'argent il faut faire des produits dérivés, en 32 il lance pour la première fois un dessin animé en couleur, le premier *flowers and trees*, en 32, la même année pour ce films il a un oscar, l'année d'après il a une autre oscar, tous les ans c'est toujours Disney qui remporte tout il en a eu 50 en tout. Il sera aussi récompenser par la caméra multiplane, elle donne un effet de relief, le premier dessin animé a utilisé sa c'est *le vieux moulin* qui aura un oscar. En quelques années il passe de amateur a génie, il est adoré dans les années 30, il est considérer comme un artiste, le MoMA va acheter des cellulos Disney, on a un renversement total de la politique. Tous les personnages Disney sont humanisés, ils sont habillés, ils jouent comme des acteurs. Il ne fera pas que le l'humour, il n'essais pas que l'humour, le triste etc. Il travail aussi beaucoup la lumière. Les personnages doivent ressemblés a la vie réelle. Quand il va a Paris il voie des séances avec que des Disney. En 34 il fait une réunion et il joue tous les personnages de Blanche Neige et les sept nains, c'est un paris risqué et couteux, budget de 1,5 millions, il met tout en œuvre, un scénario très habile, des animateurs vedettes, des chansons, en quelques mois le film rapporte 8millions, en France en 38 il est dans les films les plus vus. En 38 il reçoit un oscar pour Blanche Neige avec 7 petits. En 40 sort Pinocchio, on est en 40, c'est la guerre, la fin de l'age d'or de Disney avec les intellos date de 40, avec Fantasia, il devient après 40 il renseigne le FBI sur le cinéma, petit a petit il vas devenir sujet de critique et de moquerie. Disney ne cesse d’investir dans des nouvelles technologies pour atteindre l'hyper réalisme alors que les fans de Disney, comme Eisenstein adorent la « plasmaticité » du cartoon et des dessins animés. En 1932 Disney signe un contrat d'exclusivité avec technicolors (il est alors le seul a pouvoir l'utilisé), il comme  *des arbres et des fleurs* en noir et blanc et demande a ses animateurs de tout recommencer en couleurs. La caméra multiplane permet de donné du relief, et donc en 37 *le vieux moulin* est fait pour tester la caméra multiplane. Le succès de Blanche Neige permet a Disney de construire le studio d'animation le plus moderne, il coute 1million, mais s'ouvre un débat car Disney a eu ce qu'il voulait l'hyper-réalisme, et on se demande si ce n'est pas un obstacle, une impasse pour l'animation, en France on trouve que les scène les plus réussies sont celles avec les nains, on aurait tuer le dessin animé avec l'hyper-réalisme. On reproche a Disney son classicisme hollywoodien, avec l'animation et le scénario. Avec cela on aurai habituer les gens au dictatures, au Kitch au pré-mâché, on ne réfléchi plus. Blanche Neige est considérer comme le film préférer d'Hitler, alors qu'il n'est jamais sortit en Allemagne (ils avaient des copies dans les archives, le film a même été doublé en allemand). Seul a ne pas être juif, il est protestant.

LES ANNÉES 30

Tout le monde vas utiliser le celulo car c'est plus simple. Un grand nombre de studios se créent, le marché est en expansion. Une nouvelle génération arrive avec de nouvelles idées. Les méthodes changes beaucoup sous l'influence de Disney, un soin est apporté a l’animation et au scénario, on abandonne petit a petit l'adaptation de BD, on en fait moins. On a moins d'enchainement de gagas et plus d'enchainement d'histoire. On a de plus en plus des nouvelles star (nouveau personnages) il faut une icône a proposer. Ne pas utiliser des personnage de bd pour ne pas utiliser des droits. Les personnage de dessins animés sont transposée en BD. Il y a quand même un grand fossé entre Disney et les autres, même si les frères Fleischer essaient de la rattraper. Tous les studio quittent NY et s'installent a LA, seuls les producteurs de films expérimentaux restent a NY. C'est l'age d'or de l'animation, les méthodes sont les même partout, il y a une culture commune a l'animation et une culture propre a l'animation. Il y a une grand anonymat pour les animateurs et réalisateurs.

Walter Lanz, il commence a 16ans dans l'animation, en 27 il s'installe a Hollywood. C'est lui qui va récupérer la production de Oswald. Sa plus grand création c'est *Woody Woodpecker* en 40, succès important. Il ferme e 48 et réouvre en 50, pour des films peu chers, et pas très intéressants, production très monotone.

Ub Iwerks décide de ce séparer de Disney en 31 a 30 ans, il fonde son propre studio, il crée *Flip the frog* en 31, il essais la couleur, il reprend ce qui a fait le succès de Mickey, il est distribuer par la MGM, il manque d'humour et l'animation est molle. Il a du mal a faire des scénarios intéressant, c'est assez ennuyant. En 33 il essais de faire d'autres série et n'ont pas non plus de succès, et ferme boutique en 36. il essais de travailler a la Warner, et est obliger de retourner chez Disney, qui le reprend, Iwerks sera chargé des trucages chez Disney. Il va travailler dans les parcs d'attractions Disney, il avait surement pas le génie visionnaire de Disney, il n'a pas réussi a atteindre le succès de Disney. La multiplane est une invention de Iwerks. Quand il quitte Disney il vend pour 2920 dollars ces 20% d'actions, si il les avait gardés, il aurait 13milliards.

Le studio Van Beuren, créer par Amédée J. du même nom, le studio ne dure pas car il ne souhaite pas vraiment investir, il y a peu de choses a en retenir, animation molle et des scriptes sans saveur. En 36 la RKO qui distribue ses film décide de distribuer les films Disney.

La Columbia, dirigée par le grand méchant loup Charles B. Mintz, il va faire la série des crazy cats. Aucune orientation esthétique, il veux juste faire des films rentables. Niveau de production faible. Mais il y a beaucoup d'animateurs de talents que l'on découvrira plus tard. Frank Tashlin reprend la suite, il engage des anciens de chez Disney, et le résultat est bien meilleur, avec une série comme *the fox and the crow*, il reste un an et est renvoyé, remplacer par Dave Fleischer, remplacé aussi au bout d'un an et 7 responsables se succèdent en 8ans, en 48 la Columbia ferme son studio d'animation.

Le studio Paul Terry, du nom du créateur, c'est en voyant Gertie qu'il aurai voulu faire des dessins animés, en 21 il crée *Aesop's Fables Film* il refuse de passer au son, il est réticent a toutes les avancées techniques, il y a clairement un manque d'exigence et de passion dans ses films.ce studio s'installe a NY en 34. Il crée *Mighty Mouse* en 42, une sorte de mix en Superman et Mickey, sa série la plus intéressante est *Heckle et Jeckle* deux pies. Le succès ne viens pas et le public ne suis pas, dans les années 50 il a un coté rétro, mais une pauvreté graphique. En 55 il vend sa compagnie et prend sa retraite c'est CBS qui rachète le studio, mais la production reste égale a elle même.

Les Frères Fleischer, les seuls concurrents a Disney, alternative a Disney. Succès dans les années 40. Famille autrichienne, juive. Le père de famille est inventeur, le studio est marquer par cela, ce sont eux qui invente la rotoscopie. Max étudie le dessin, il entre au studios Bray. Dave lui travaille chez Pathé. Le film qui donne envie a Max de faire de l'animation c'est *Gertie*, il commence a travailler dans une revue scientifique. Max petit a petit devient le producteur des deux frères, il travail pour Bray et ensuite est producteur a la Paramount. WWI éclate, il participe a l'effort de guerre. Après guerre ils créent *Out of the inkwell*, avec le personnage de Koko le clown. Il y a une vraie interaction entre l'animateur et l'animé, ça sert l'animation. Un style qui mélange des recherches techniques poussée, une qualité graphique et une fraicheur narrative. Avec ce film ils créent leurs propre compagnie. Dave devient réalisateur. Leur premier studio c'est Out of the inkwell films.inc., il y a un manque d'organisation, ils n'utilisent pas de story board, cela dure toutes les années 20-30. Un film en 23 sort sur la théorie de la relativité d'Einstein, le film connait un grand succès, il font en 25 un film sur Darwin.ils seraient les premier a faire du Karaoké dans un dessin animé, la bouncing ball, elle connait un grand succès. Très vite ils envoient un ce qu'il faut pour une parfaite sync. 4 ans avant Disney ils créent un film sonore, il ne connait pas de succès. En 29 ils doivent suivre et utilise le sonore dans une série les Talka-toon, c'est Bimbo le premier a en profiter. Le 6e dessin animé de cette série introduit Betty Boop dans  *Dizzy Disches*, elle introduit clairement le sex a l'écran, elle est provocante, elle a une voie reconnaissable, incarnée par Mae Questel. Un des meilleurs film de Betty Boop c'est Minnie the Moochar, avec une bande son de Cab Calloway. Il y a aussi une version Snow White qui est très bien. Dans la série Betty Boop en 33 apparaît Popye, il existe déjà depuis 29 et il est du au dessinateur Elzie Segar. Ils n'utilisent que des personnages qui existent déjà. Les films de Popeye sont modernes, irrévérencieux, et c'est très bien animé, certains y verront un prè-Avery. En 34 il y a un tournant dans le studio, les frère passent a la couleurs et créent *Color Classics*, le premier épisode s'appel *somewhere in dreamland*, ils imitent Disney, le style, l'animation, l’insolence disparaît, c'est aussi dut au code HAYS. Ils se mettent a faire des films gentils a cause du code Hays. Toute la production du studio suit cette ligne. Un département scénario est créer et on utilise des Story Board. La Paramount demande aux Fleischer de faire un long a cause de Disney. Ils passent 6 moi a trouver un sujet, qui sera un épisode des voyages de Gullivers, le voyage a lillipute Une grève paralyse le studio pendant 9 mois, en 37, ils décident de quitter NY et s'installent a Miami, il y aura maintenant 700 personne, on débauche des animateurs Disney et on utilise des gens qui on fait des écoles d'art, au printemps 38, le film doit sortir en décembre 39, peu de temps. Ils n'ont pas vraiment un ambition artistique, ils veulent juste faire un bon film. Le personnage est tellement rotoscoper qu'on a l'impression d'avoir un être humain et les lilliputiens sont très cartoon. On a peu de personnages attachant et la dramaturgie est pauvre. Le film sort a la date prévu le marché européen est fermé. Le succès est mitiger. Il faut maintenant occuper les animateurs, on fait donc des moyens métrages. L'utilisation dans ces films de décors 3D, réels avec des personnes en animations. En 40 sur une idée de la paramount, une adaptation de Superman est lancée, Dave considère sa impossible et trop cher a adapté, il annonce un budget de 100 000$/épisode, (4X le prix d'un cartoon habituel), la paramount accepte. Ils abandonne la rotoscopie, mais le personnage est très bien animé, il y a des model-sheets pour la première fois chez eux. Pour plus de réalité il y a deux teintes par couleurs. Le découpage est trsè rythmé, certains vont dire que c'est mieux que le comics, 19 films, on montre que l'on peu animé des personnages humain correctement, et qui est réaliste. C'est un joyaux d'animation. En 40 ils travaillent sur un film : *Raggedy Ann and Raggedy Andy*, c'est une grande réussite, grande qualité, moyen métrage, film émouvant, l'animation est très réussie, scénario bien pensé. Mais la paramount demande aux frères d'abandonner cela et de refaire un long, ils développent une histoire d'insectes, *Mister bug goes to town*, animation assez rythmé réussie et se fait massacré par la critique, le film sort en décembre 41 (Pearl Harbor), grand fiasco. La paramount ne veux plus essuyer les pertes du studio, et comme les frères étaient en difficulté la paramount avait racheter le studio, ils sont donc licenciés de leur studio en 41. le studio est renommé Famous studio en 42. on ferme le studio de Miami et on le déplace a NY, les salaires sont revus a la baisse. Ils avaient un esprit d'inventeurs, mais aussi parfois un manque de professionnalisme et de sens commercial, un manque de réflexion que l'esthétique de leurs films. En plus ils n'avaient pas les droits de leurs personnages principaux, ils n'avaient pas beaucoup de publicité, ils cherchaient aussi le perfectionnement technique. Ils ont aussi abandonner leur humour noir qui faisait leur marque.

On a une montée de la qualité de l'animation, mais elle s'accompagne d'une homogénéité de la qualité, de la technique lancée par Disney, on a un arrondi systématique, une uniformité des animateurs. On comprend par une uniformité du trais ce que les personnages sont et veulent, on a les même genre de films avec une symbolique de caractère qui ne change pas d'un studio a l'autre, on a une systématisation de l’animation. La production est appauvrie. Les décors sont appauvris, et le découpage s'inspire des films de prise de vue réelle. Souvent les pieds ne touchent pas le sol, les perspectives sont fausses. L'animateur devient le roi, l'auteur du film c'est l'animateur, c'est lui qui donne la vie au personnage. Mais les animateurs sont anonymes, il n'ont pas le statut d'auteur.

LES ANNÉES 40. LES GRANDES COMPAGNIES ET LEURS CRÉATEURS

Triomphe du Cartoon. Une seule esthétique mondiale, celle du cartoon. Le cartoon c'est un genre, l'animation est une technique. Cartoon donc genre américain. Imaginaire de gags, mis en place dans les années 10, il trouve sa source d'inspiration dans la mythologie, les contes, les comics, et aussi le slapstick. Une émanation de la société de consommation US, il se diffuse largement. Esprit de caricature et de nonsense. Le délire total des gags, les running gags.sa peu être très cérébral, il y a de l'understatement, on ne le comprend pas tout de suites, on ne rit pas toujours de la même chose. Avery a fait l'objet de thèses. Les personnages sont reconnaissables, soit humain soit animaux, on les considèrent comme personnages même si ils ont une forme excentrique. Il y a toujours une continuité logique même quand il n'y a pas de sens. Les personnages sont des outils narratifs, ils s'effacent devant leurs fonctions, ils n'existent que parce que ils ont des péripéties. On donne la priorité aux gags. Il n'y a pas de rigueur dramatique. Les personnages subissent l'histoire. Il y a souvent des séquences de poursuites, et la continuité de l'histoire est juste esquissée. Les codes viennent de comics strips. Sa ne raconte pas vraiment d'histoire. On ne sais pas vraiment qui réalise et qui dessine, on parle d'invisibilité esthétique de l'artiste. Après 28, l'artiste s’efface derrière sont personnage. Il n'y a pas de dimension auteuriste dans le cartoon. Jean Prévost voit le cartoon comme une création d'art collective.

En 41 a cause du manque de reconnaissance Disney subit une énorme grève. Pas de noms, pas de style. Les propriétés formelles du cartoons reste, il dure 7min, style cellulo, plans moyens, gros plan, panoramique gauche droite ou haut bas. Il faut attendre 96 pour avoir une caméra a 360°, avec le *bossu de notre dame*. La métamorphose est très présente, le symbole du cartoon. Quand il y a une histoire on a toujours une fin qui résous tout, jamais laissée en suspend, une progression linéaire, les flash back sont rares. On compresse beaucoup d’événement, il y a beaucoup d’éclipses. On voit souvent des pages qui se tournent et qui montrent un passage de temps indéterminé. Ils sont de plus en plus bavards, dans les années 40, ils sont très bavards. Chez Disney le dialogue induit l'action, alors que chez Warner les dialogues sont plus des blagues. Pour la musique, Disney a une musique dite symphonique, on peu l'écoutée seules, les musiques de la Warner ne peuvent pas être écoutés a part. Dans tous les cas on parle de Mickey Mousing ou de l'underscoring, la musique suis les gestes, les pas du personnage etc. Il y a souvent des chansons utilisée, sa donne une atmosphères au film. La Warner a un catalogue important et les cartoon permet de vendre cette musique. La musique permet d'effectuer un temps présent dans les cartoons. La drôlerie de la victime dépend de son caractère, il faut présenter le personnage, chez Disney. L'humour warner est burlesque, on ne présente pas les personnages, ils sont reconnaissables, ils ont un code visuel pour savoir qui est gentils qui est méchant, il existe des années 20 aux années 50. la structure narrative hollywoodienne fait loi chez Disney, surtout dans ses longs métrages, mais aussi dans les courts. Chez warner on a un humour cynique, cruel, humour noir (humour des noirs), humour par le gag, old saw, l'histoire peu s’arrêter sans résolution logique.

>LES GRANDES COMPAGNIES.

La paramount/Famous Studios, les fleischer s'en vont en 42, ils sont chassés, le studio retourne a NY, et est gérer par 3 anciens. La série Popeye dure jusqu'en 57, et Superman jusqu'en 44. ils essais a nouveau d'adapter des bd, mais pas de grande réussite. Joe Oriolo crée une série de Casper le gentils fantôme en 46 et sa sauve le studio, en 50 sa devient une série a succès, le personnage appartient a la paramount. On vas avoir des produits dérivés de Casper. Ils n'ont jamais gagner d'oscars, ni de nomination. Ils ferment en 67, on detruit casi tout.

Warner, studio très actif, le plus actif des années 30. le début de la warner ressemble a disney, ce sont des anciens de disney qui y sont. C'est Schlesinger qui les ambauche, il fait créer les looney toons, sa ressemble aux années 20, peu d'évolution. La star du studio c'est Buddy (première période) pas de personnalité, pas un grand succès. Schlesinger vas trouver Avery, il entre a la warner en 36, son premier film met en scène Porky,(40) film bien animé, quelques gags, le ton est donné, un film qui n'est pas que mignon mais aussi drôle, fait pour les adultes, iconoclaste, il s'écarte de l'esthétique disney. En 36 rentre le compositeur de tous les cartoons, Carl Stalling. La voie sera Mel Blanc, il fait beaucoup de voies, Bugs, Porky, etc. Vont apparaître des star sur le même système qu'Hollywood. En 37 est créer Daffy, Bunny en 38. Bunny apparaît en 38 et c'est pas encore très rythmé, mais ce lapin est un emmerdeur, sarcastique, décontracté, cruel, une sorte de daffy en pire. Grace a ces personnages ils peuvent rivaliser avec disney, équipe rodée, talentueuse, chaque cartoon dure 7min, il n'y a pas de montage, tout est prévu, millimétré, tout est fait au fur et a mesure et dans l'ordre. En 40 la warner est leader, la compagnie par excellence pour le cartoon, mise en scène magistrale, apogée du cartoon. Il vas y avoir aussi des films de propagande dans WWII avec les personnages de Avery, comme avec Bugs, *Bugs bunny nips the nip*, les jap sont caricaturés, film de 44, pas de commande, Chuck Jones(un réalisateur), après coup se rendait compte du racisme. La warner a fait le plus de dessins animés anti jap, une cinquantaine. Daffy a aussi jouer dans un de ces films, en 43 *Daffy the commando* on le voit en prise avec un allemand. Il y a eu une série de propagande *Private snafu* faite pour les militaire, on leur explique ce qui fait faire et ne pas faire, série didactique et drôle, pas de code de censure. En 44 schlesinger par en retraite et vend ses intérêts, il se retire de la warner, transition car Avery par en 42 (il va a la mgm, où il y a ses heures de gloires). En 47 la warner invente Titi et Grosminet, il aurait du avoir une culote, mais il reste dans son nis, la série a un bel avenir. Pepe lePew, un putoi qui cherche a être aimer est aussi créer après guerre, en 49 un de ces films remporte un oscar. Forghorn Leghorn, le diable de tasmanie, Hippety Hooper, des créations de qualité, mais il ne deviendrons jamais des classiques. Sam Yosemite vas avoir une grande carrière, victime idéale de Bugs. Un bouveau style est tester a la werner en 49, Chuck Jones invente Road Runner (fast and fury-ows), elle début en 49 et dure jusqu'en 42, un décors très simple, pas de préliminaires, seulement deux personnages, ils ne parlent pas, ils utilisent un tas de gadgets fournis par acme qui se retournent contre eux, apothéose de l'absurde, raccourcit génial du cartoon, archétype du cartoon. La warner vas aussi tester des films comme *what's opera doc* film de 10min, tout en finesse, drôle. Ils lancent d'autres personnages, Speedy (qui a un oscar), la grenouille chanteuse. Dans les années 60 déclin, baisse de qualité, problèmes financiers, et problème financiers, en 59 stalling prend la retraite, le style de ma warner disparaît et devient un style télé. En 63 la warner ferme son studio, fin de l'age d'or. Elle commande quelques films a des inde, avec des tout petits budgets. Après 69 il n'y a plus du tout de cartoons.

**Avery** a une renommée très française, les US ne connaissent pas son nom, on ne connait pas son visage. En 35 il rentre a la warner. Grande époque de la warner, la termite terrace, nom du lieu de travail. Liberté donnée, mais les premiers films sont impersonnels, il trouvera ensuite sa voie. En 37 daffy prend un pistolet et tire sur un spectateur qui rentre en retard, il crée une vraie relation avec le publique. Il exagère énormément. Es pancartes, typique de Avery, « Sillt isn't it », atmosphère joyeuse, il perd un œil a cause d'un animateur qui a jouer avec un agrafeuse et perd un œil, le dessin animé est devenue un rente. En 42 il rentre a la mgm, le mieux. Le producteur c'est Fred Quimby, il n'y connais rien en animation, il n'avait pas de sens de l'humour. Il fait un film de propagande *The blitz wolf*, le premier qu'il fait a la mgm, en 42, grand succès. *Who killed who* en 43, suspense, bien fait. *Red hot Riding hood* le petit chaperon rouge, beaucoup de connotations sexuelles. Un de ses chef d'oeuvre serait *King size canary*. En 54 il quitte la mgm, fait quelsques pubs, et le seul personnage qu'il a vraiment créer c'est droopy en 43, au max on retrouve 5-6 fois ses personnages, a part droopy, chaque films étaient unique, l'action seule est intéressante. Avery n'a jamais rien écrit, émis d'opinion personnel, personnage discret. En 80 il decede, il est oublier des US, mais les Français s'y interesse.

**Bob Clampett**il commence a travailler a la warner a 16 ans. Il anime Porky, Bugs, le meilleur réalisateur de la warner. En 47 il quitte la warner et se lance dans l'animation de marionnettes, succès limité.

MGM plus grande société de cinéma a l'époque, ils essais de distribuer disney, mais il veut pas, puis ils distribuent Iwerks, puis ils signent avec les gens qui ont quitter la warner, ils créent Happy Harmonies, beaux films, grande qualité, mais les scénarios sont surement le plus grand défaut de cette série, ils font 9min, mais assez ennuyeux. En 37 ils décident d'embaucher Quimby, il est le producteur des cartoons, on a là un des plus grand studio d'animation. Les premiers films sont ratés, mais le personnage de Barney Bear est créer en 39, mais il est dur a animé, ils font un film pacifiste en 39 *peace on earth* nominé au oscars, film audacieux, engager politiquement. En 40 elle obtient un oscar pour la primère fois pour The Milky way. En 40 ils créent Tom et Jerry, 114 dessins animés, Bill Hanna(en 37 ils rentre a la mgm, il a une formation d'inge) et Joe Barbera sont les réalisateurs, grand succès. Barbera fait le scénario, il écrit, Hanna lui réalise les fills. Au dépars ils font de très beau films. Le budget de chaque film est assez confortable. Le premier film est *puss gets the boots*, l'acceuil publique est bon, et la série plait a la profession, elle est nomée aux oscars, en 43 avec *Yankee Doodle Mouse* ils ont un oscar, dès 43 disney a de moins en moins d'oscars. Avec l'arrive de avery la série devient plus absurde, c'est *cat concerto* qui est le mieux, il y a eu 7 oscars sur 13 nominations. On a pour la pemière fois des vrais personnages. En 54 Avery quitte la mgm, tous les studios classiques tombent en crise dans ces années là. Le dernier tom et jerry est fait en 57. fin de la mgm en dessins animés en 57, elle sous-traiteras ses films a Pragues en 57. la conséraction de tom et jerry c'est de jouer avec Gene Kelly, un mellange d'animation et de prise de vue réelle.

Les studios ferment les uns après les autres dans les années 50, la justice, la court suprème demantelle les studio, elle trouve qu'il y a un monopole, la lois anti-trsut, on oblige les salles a louer un dessin animé en même temps que le film, c'est mal donc en 48 il y a la lois anti-trust donc il n'y a plus de package. Il y a aussi la concurrence de la télévision. Le cout ne cesse d'augmenter pour le dessin animé. Et les gouts du publique ont changer, on est lassé, on voit beaucoup la même chose. Mickey Mouse, en 53, on annonce que c'est terminé, mort du cartoon, sotie du dernier Mickey, Disney arrete Mickey(28-53), il ne revient que dans les années 80. Disney s’intéresse en 55, il vas en californie en 55, il continue a faire des longs métrages. En 59 il décide de ne plus adapter des contes de fées, Walt Disney meurt en 66, le livre de la jungle sort en 67. le studio rentre alors dans une espèce de léthargie, son frère vas continuer les projets avec des films qui marchent mal aux USA, les Aristochats, robin des bois, mais des succès en France. Ils ouvre le deuxième parc Disney en Floride, puis meurt quelques mois après l'ouverture. Après 71 une crise encore pire. Une tentative d'OPA, des entreprise veulent acheter Disney pour tout revendre, mais sa marche pas, en 84 une nouvelle équipe arrive c'est Roy E. Disney le neveux de Walt, appelle une nouvelle équipe Micheal Eisner Frank Wells reprenne le studio et le font revivre, Taram est alors en production, gros flop, puis ils rencontrent Award Ashman et Alan Menken qui composent les paroles de la petite sirène en 89(retour aux grand classiques), gros succès, puis Bernard et Bianca aux pays des kangourous(plus de peinture sur cellulo), il s'oublie sorti en 90, puis les deux font la belle et la bête(91) grand succès encore plus que Ariel, le duo fait un autre film, Aladin sortit en 93 (Ashman meurt avant de finir les paroles), en 94 sort Le roi lion, grande suite de succès. En 93 sort aussi L'étrange Noël de Mr. Jack (de H. Selick). En 95 ils adaptent une histoire vraie, les historiens crient au scandale, Pocahontas, mais l'histoire est assez changer, on invente alors la disneyification, terme négatif, on rend tout mignon, tout cute. En 96 le bossu de notre dame, symbole de la mondialisation de Disney, ils ouvrent un studio a Montreuil, la scène ou Frollo chante son attirance pour Esméralda est faite en France. En 97 sort Hercule, en 98 Mulan, 99 Tarzan, en 2000 le studio de Montreuil ferme.

LA MARIONNETTE ET LE TRUCAGE CLASSIQUE.

Willis O'brian (1880-1962), il est cowboy, trappeur, boxer, il n'a pas de formation artistique. En 1915 il réalise un film en marionnettes, the dinosaur and the missing link, les gaines sont en caoutchouc, essais assez rudimentaire. Il est remarquer par edisson qui l'engage, puis tourne en 18 ghost of slumber montain, il coute 3000$ et en rapporte 100mille, puis en 25 il fait the lost world, il anime de façon réussie, gros succès(puis réadapter par Spielbierg dans les années 90), l'une des premières fois où on voit des dinosaures a l'écran. En 33 il anime King Kong pour la RKO. Son plus grand succès.

Lou Bunin né en 1904, il est connu pour un film de 49, Alice aux pays des merveilles, en 51 disney sort son alice. Bunin séalise en partie en france, grande difficultée technique, le scénario a des lacunesmais l'animation est bien faite.

George Pal, il s’installe a paris en 34, en 40 aux usa il travaille a la Paramount, il a beaucoup travailler pour Phillips pour les pubs. Dans les années 50 il devient le maitre du trucage aux us, il fait destination lune en 50.

Ray Harryhaussen 20, il a vue mes films de O'brian étant jeune, il veux faire la même chose, il a travailler avec Pal, il travail sur un remake de King Kong, Mighty Joe Young, don Disney fera un remake dans les années 90-2000. puis il devient coordinateur des effets spéciaux, en 43 il invente le procedé de transparence pour mettre ensemble deux images de prises vue. Il est surtout connu pour Jason et les Argonautes(63), celle où Jason se bat contre une armée de squelettes, une des séquences les plus célèbres, la synchronisation est parfaite et la caméra bouge.

CRÉATION DE L'UPA.

Révolution esthétique pour la cinéma US, crée par 3 américains, des anciens de disney qui n'acceptaient plus l'esthétique, ils partent en 41, Stephen Bosustow, David Hilberman et Zach Schartz, ils veulent s'éloigner du classique disney, renouer avec la peinture, et se rapprocher de l'art moderne, pas de conte de fées, pas d'animaux qui parlent, décors très simplifiés, aplats de couleurs, rythme lent, beaucoup de silence, moins de formes rondes, et des références a Picasso Matisse. Le premier film qu'il font, ressemble a du cartoon Hell-Bent for Election, un film de propagande pour l’élection américaine. Leur création c'est Mister Magoo, c'est une création colletive. Ils ont aussi créer Gerald McBoing-Boing, dont le premier film remporte un oscar. En 52 ils font Rooty-Toot-Toot, c'est surement leur film le plus célèbre. Ils réalisent The tell-tale heart en 53, une adaptation de Poe, un des premiers films d'animation d'horreur, grand impact médiatique, Paul Julian en a fait la direction artistique, c'est plus adulte, c'est nouveau. A unicorn in the garden, en 53, c'est un de leur film, il est adapté d'un dessin de presse. Ils ont une grande influene, sur la TV, car le style veux dire que les couts sont réduis. En 56 ils se lancent dans des programmes TV, c'est gerald qui est adapter, pas d'originalité. La UPA ferme en 58, leur dernier film sort en 59 est 1001 Arabian Nights avec Magoo est un echec. Ils montrent que l'on peu acrhocher un public plus adulte, moins de gas, on s'eliogne du cartoon, ils ont une influence en europe de l'ouest. Les créateurs du studio s'en vont et vole de leurs propres ailes. Stephen Bosutow travail a disney, sur blanche neige bambi, fantasia, il quite en 41, après la chute de la upa il travail en inde, il fait en 70 Is it Always right ti be right. John Hobley, lui aussi a fait ses armes chez disney, il est ouvertement de gauche, en 53 il quitte upa et forme un studio indépendant en 55, ils font leur premier film en 57 the adventure of \*, un film manifeste, pati pris esthétique fort et osé. En 59 ils font Moonbird, affirmation de son style. Ils réalisent plusieurs film, ils tournent the hole, qui reçoit un oscar, film antinucléaire. Bob(e) Canon lui crée Madeline, une œuvre qui respecte le trai de l'artiste, il crée aussi Chritopher crumpet, après la chute de la upa il fait de la pub et donne des cours de d'animation. Pete Burness spécialiste de magoo, il a deux oscars pour magoo, il a travailler chez Disney aussi, comme tous les autres. Il fait aussi Rocky and his friend pour la télévision, il finit sa carrière en faisant des pubs et des programmes télé.

EFFONDREMENT DES MARCHÉS ET REMISE EN CAUSE.

Un court de disney coute 75mille$, impossible a rentabiliser. La Télé apparaît dans les années 50 et a besoin de dessin animés, il en faut beaucoup, on est a 12, 6, 9, images secondes, animation étrange, ou très rapide, on simplifie beaucoup, peu ou pas de décors. Hanna et Barbera qui ont quitter la mgm, ils misent a font sur la télé, ils abandonnent la full animation, et ils font de la limited animation, peu de couleurs, gestes simples, des graphismes empreintes a la upa, très redondants, voies caricaturales, mais au moins au début ils on des bon scénarios et de bon concepts, mais ils doivent sortir un film par semaine, la qualité chute, la recette se répètent et ils deviennent la décadence de l'animation. Disney est alors présenter comme le seul studio de qualité. Il y a peu d'embauche dans les studios, Hanna et barbera sont les ambassadeurs de cette tristesse générale. Friz Freleng, lui aussi a commencer chez Disney, il est passé par la mgm et la warner, il est très cinnu pour la panthère rose, il fait le générique du film la panthère rose, et ce générique de film a tant de succès qu'il crée un personnage et une série, le premier film de la série remporte un oscar, c'est la dernière série de qualité, grand succès et dernirèe série a sortir au cinéma. Bill Mekendez et Lee Mendelson, ils créent la série de la famille Peanuts. Maintenant tout passe par la télé. Hanna et barbera ont fait 250 séries différentes pour la télé. Marvel se lance aussi dans la production télé. En france les studios DIC se lance dans l'animation avec Ulysse 31 et inspecteur gadget. Beaucoup de regroupement se font, Mattel fait des dessins animés pour vendre ses joués. Des pays émergent, comme Taiwan, la Corée du sud, le Mexique, l’Australie, on considère économiser 50% du prix. Dans les années 80 on a une récession, le publique boude ces productions qui se ressemble toute. Une remise en cause doit s’opérer.

L'ANIMATION EXPÉRIMENTALE.(US°)

En retard par rapport la même chose en Europe(10'-20'), il y en a peu a cette époque aux US, Mary Ellen Bute, elle a fait 11 films, tous abstrais, le premier date de 34(rhytm in light, ispiré par l'animation allemande), et le dernier de 59. Elle s’intéresse a la relation image musique et considère la musique comme des math, elle veux illustré les maths de la musique. En 36 elle fait dada. C'est la seule avant guerre aux US.

Après guerre on a Douglas Crockwell, *Glenn falls sequence* il a fait de la peinture animée et de la cire tordue (il prend de la cire qu'il tore, qu'il met sur une plaque, il la change et film sa).

Dwinell Grant, un plasticien qui fait des films abstrait, beaucoup de géométrie, il est dans la continuité de l'école de Weimar. Il travail un peu avant la 2er guerre mondiale.

L'après guerre c'est une recherche formelle sans concession, l'Europe est dans un tel état que pour une fois c'est les américains qui essaient de faire des films d'arts. Jusqu'à la seconde guerre mondiales ilms avaient un complexe, mais après c'est l'inverse, il deviennent les chef de file de l'art, il sont copiés, NY devient le lmieux principal du marché de l'art. En 46 c'est un premier festival qui s'apelle art in cinéma qui a lieux a SF, le premier festival us de films expérimebtaux, les animateurs s'installent plutot sur la côte ouesr, ils ne sont pas produit par des studios, mais par des universités, des centre de recherches, du mécénat, recherches scientifiques. Certains réalisateurs ne sont âs des artistes ou des spécialistes de l'animation. Cette avant-garde n'hésite pas a mélanger des techniques. Ils s'expriment personnellement dans ces films, ils sont les auteurs des films. Beaucoups sont a NY, ils sont inspirés par le bouddhisme, par l'action painting, le jazz progressif, beaucoup d'intellos allemands et européens aussi sont aux us a cette époque.

Hy Hirsh, réalisateurs de films espérimentaux, beaucoup de ces films sont perdus, Hirsh avait tendance a caché de la drogue dans ces boites de films et du coups ils ont étés saisis. Il commence en 37, il vas continuellement remanier ces films il utilise beaucoup de trucages mécaniques, il film refilm, colorie. Beaucoup de percussions, c'est dans l’instinct du moment.

Harry Smith il cultive volontairement le mystère, il est né vers 23, beaucoup d'occulte, de mystique dans ces films, il est droguer quand il fait ces films et essais de retranscrire cette expérience dans ces films. Vers la fin de sa vie il fait des films de collage, les bandes sont, comme il le souhaite c'est un fouillis organisé.

Jordan Belson, né en 26, c'est un peintre très penché sur l’abstraction et la musique électronique et l'abstraction visuelle. Allures, un de ces films les plus celèbres, en 61, son meuilleur film, le passage de la mtière a l'esprit.

Saul Bass, il a travailler avec Otto Preminger, Hitchcoock le remarque et lui demande de faire les illustrations de ses genérique, il fait l'ouverture de Vertigo, de Psycho, il a travailler pour Kubrick, il trouve une fin pour apocalypse now. Il réussit a vivre de son métier. On va le dire plus europée, mais il fait aussi les affiches des films.

EXPÉRIEMNTATIONS INDÉPENDANTES ET INDIVIDUALITÉS.

Des gens très seul, ils grattent la péllicule, les expériences de Man Ray.

On peu cité Jules Engel, il travail sur Fantasia, puis fonde son propre studio et il est professeur au california institut of the arts, il donne des cours d'animations, il fait de la « poésie expérimentales », il joue beaucoup sur la persistance rétinienne. Il joue avec le positif négatif. Le tout sur un tempo rapide. Train Landscape, en 74.

Robert Breer, artiste complet, en animation il a chercher a déconstruire l'animation, le cartoon, montrer qu'avec justes des trais on peu faire du cartoon, avec un papier, un crayon. Il a beaucoup écrit.

Ernest Pintoff, il devient indé dans les années 50, il fait *le viollonist*  en 54 puis *the critic* en 62, entre autres. Il fait pas beaucoup d'animation, il travail par lui même, il fait ce qu'il a envie.

John et James Whitney, ils ont fait beaucoup de films expérimentaux, ils sont très influencés, et aiment la technique et essais de générer du son automatique avec des pendules lumineux. Ils sont les premiers a utiliser un ordinateur analogique, en 68, ils font un des premiers films avec un ordinateur analogique et une imprimante graphique.

Carmen D'Avino il est photographe, peintre, il fait beaucoup de films abstrait, pianissimo, en 63, il est nominé aux oscars, très personnel mais pas abstrait.

Larry Joran, il est nostalgie, il utilise des anciennes gravues et les animes, il fait moonlight sonata. Il est surréaliste.

Tonny Conrad, il vas faire un film sur le clignotement, et prévient que les gens sensibles doivent quitter la salle The flicker en 65. il fait deux ou trois films, tous avec le clignotement.

Paul Glabicki il travail beaucoup sur le son, beaucoup d'improvisations, un de ces films est diagram film.

Charles et Ray Eames, des designers, qui ont fait des chaises, ils ont fait beaucoup de films techniques, ils animent des objets, pas fait pour l grand publique.

L'ANIMATION INDÉPENDANTE DE NY.

Après 68, années 70, un groupe de créateur la Grand Union, ils veulent meller tous les arts, ils ont influencés par les pionniers. Ils s’installent a Soho, une galerie d'art s'ouvre, et on a une publication d'un livre Frames, une soixantaine d'animateurs présentent le travail, pour la première fois il y a beaucoup de femmes, et on retourne au dessin sur papier. Chose peu cher et personnel. Très improviser, autobiographique. C'est un esprit très créatif, mais un peu narcissique, des films très différent ce genre vas faire école, et le les retrouve dans des chaines style mtv. C'est aussi la revanche de NY.

Parmis eux on a Patrick O'Neill il utilise la photogrpahie comme moyen de base, il prend des photos et animes des bouts de photos, il travail sur du Kodack avec de très haut contrastes.

David Ehrlich, très influencé par la calligraphie, il a fait Dryade, une expérience qur la symétrie.

George Griffin, il est enseignant a l'académie des beaux arts de Belgique, il est le chef de file, il travail au crayon de couleurs et du papier.

John Canemaker, il est historien du cinéma d'animation et professeur du cinéma d'animation, il a réalisé quelques films, très personnelles, il expérimente, mélange les style, et il connait beaucoup de techniques.

Frank Mouris, il est architecte, il fait Frank Film, qui a un oscar en 72 c'est du collage, il a découper plus de 500 milles images.

LA PUBLICITÉ.

Surtout après guerre et surtout a la télévision, surtout en raison de son développement. La télévision est un support de masse. De plus en plus les annonceurs investissent dans la télévision. Les premiers animé sont pour des vêtements, la laine, le jus de pomme. Esthétique qui ressemble a la upa. Les agences de pubs laissent au début les studios faire un peu ce qu'ils veulent, ensuite les agences de pubs vont démarcher et prennent le pouvoir. Beaucoup de studio se plaignent car c'est pas très intéressante au point de vue esthétique. Dans les années 60 beaucoup de studio animation de pub viennent les budgets s'écroulent et les dessins animés deviennent tous pareil, il n'y a plus d'originalité.

LES LONGS MÉTRAGES.

Pendant longtemps disney est le seul a en faire. Ralph Bakshi, il a fait Fritz the cat, le premier long classé X de l'histoire de l'animation, contre culture, sex violence, symbole en 72 de la contre culture, interdit aux moins de 18ans, seulement 1millions de dollars de budget et en remporte 30, gros succès, il continue donc ses longs métrages, mais c'est assez répétitif. Il fait une série de longs métrages animés qui s'éloigne de disney, Heacy trafic, pas très grand succès, il n’aura plus le succès de Fritz, en 75 il fait Coonscin, demis succès. Ensuite il fait Wizard, les sorciers de la guerre en 76, avec beaucoup de rotoscopie, côté underground, surement son film le plus intéressant. En 78 il se lance dans une adaptation de the lord of the rings, assez intéressant, mais il ne fait quasiment que de la rotoscopie. Après il mettra des parties en prises de vue réelles dans ces films. En 81 il fait American pop, un de ces derniers films, il mélange la rotoscopie avec des décors filmés. L'un de ces derniers long c'est Tygra la glace et le feu, overdose de rotoscopie, ces premiers films sont les plus interessants.

Don Bluth, opposé de Bakshi, Bluth a travaillé chez disney et en est fan, il quitte disney en 79 pour fonder son propre studio, il veux retrouver l'esthétique des disney classiques. Il fait un court de 30 minutes Banjo The Woodpile cat, très bonne animation, destiné aux enfants, il fait aussi Brisby et le secret de Nimh en 82, histoire classiques, très disney, ésthétique assumée 40', c'est un succès, il est remarquer par spielberg qui investie de l'argent, il fait en 86 Fievel et le nouveau monde, en 88 le petit dinosaure et la vallée des merveilles, sa parrait aussi assez stérile de vouloir juste faire du disney. En 97 il vas être responsable d'Anastasia(succès) et en 2000 il essais de se renouveller en faisant de la SF avec titan AE (flop). Son studio fait faillite, depuis il n'a plus rien fait.

Henry Selick, réalisateur de l'étrange noël de mr jack. Il avait commencer chez MTV, burton l'avait approché et en 93 il fait Mr Jack, c'est la résurrection de l'animation de marionnettes, l'univers de burton, l'animation est génial, énorme succès, distribuer par disney, très large publique et le film est devenu culte. Il réalise en 96 James et la pèche géante, avec la même technique, moins grand succès, la technique est parfaite pourtant, mais le scénario est pourrit.

Tron en 1982, premier film avec des images de synthèses, c'est un echec, et devenu culte après. Pixar fait connaître sa révolution a l'animation par ordinateur sous la direction de John Lasseter, Toy story, tout premier film réalisé par images de synthèses, personne n'y croie. Ossociation de pixar et disney, disney distribue le film et fourni des artistes, animé des jouets est géniale, cette association est très fructueuse, disney et le studio qui raporte le plus d'argent. Mais beaucoup de friction parce que Steve Jobs, patron de pixar n'aime pas Micheal Eisner, chez disney. Toy story 2 prévu pour une sortie vidéo sort au cinéma et steve jobs dit que c'est une rupture de contrat. En 2007 disney ré-achette pixar, et jobs devient le deuxième actionnaire de walt disney.

Dreamworks, Jeffey Katzenburg avec Spielberg et un autre le crée en opposition, ils créent le prince d'égypte(98), gros succès, ils font ensuite Fourmiz(99) qui arrive en même temps que 1001 pâtes, quand Dreamworks sort gang de requin disney sort nemo, ils distribuent les films en pâte a modelée de Argman, chicken run, le mystère du lapin garou, et sorte tou plein de films jusqu'en 2001 où ils se lance dans l'animation par ordinateur Shrek, succès colosale, il se moque de disney, films qui parle beaucoup, beaucoups de personnages, c'est très rapide, il y a du slang.

LE NOUVEAU COURT MÉTRAGE US.

Bill Plymton, en fait partie, c'est vulgaire, très souvent séxuel, cruel, sarcastique, mais aussi un style graphique personnel, il anime tout, et parvient a faire sont premier long en 97 *l’étrange lune de miel* il prend tout en charge et il vit de son travail, son graphisme est original, il fait complètement tout.

Will Vinton il fait de l'animation en pâte a modelée, en 74 il fait closed monday, il dépose même le nom du procédé « claymation ». il fait the adventures of mark twain en 85, c'est assez lent, il a mis 3 ans a le tourner, mais l'animation est bien faite.

R.O. Blechman, il fait en 84 the soldier's tale, hommages a esthétiques des années 10, réussite esthétique.

LA NOUVELLE TÉLÉVISION.

Nouvelles série sur le câble, elles ne sont pas niaises, elles ont un discours moderne, on a les Simpsons, lancée en 89, un épisode par semaine, avec de l'animation par ordinateur, il y a beaucoup de clins d’œils a l'actualité. South Park, lancée en 97, les personnages sont très simple, il 'ny a quasiment pas d'animations, il y a de la cruautés permanente.

L'ONF.

L’office national du film, au canada, cette institution née en 39 crée par l'état canadien, pour faire des films didactiques pour les canadiens et promouvoir l'esprit canadien, tension entre documentaire et artistique. Le but n'est pas du travail a la chaine, on préfère l'artistique, et le bidouillage. Studio inventif. Ils utilisent le grattage sur pellicule, musiques très travaillée. Norman McLaren, est très célèbres en animation, il est écossais a suivit des études d'arts, en 37 a londres il commence a faire des documentaire, en 39 il a fait un film dots and loops qui est peint directement sur la pellicule, en 41 il part pour le canada, en 42 il fait hen hop c'est peint directement sur la pellicule, puis dollar dance en 43. il s'associe avec René Jodoin en illustrant des chansons québécoises, pour faire des tests, il cherchent un style différent pour chaque films. En 50 il réalise voisins, qui reçoit un oscar en 52, un film de pixilation, photos animés, commande de l'unesco. Il obtient la palme do'r pour un film de grattage sur pellicule Blinkity Blank, en 55 pour le court métrage. Il réalise en 67 il film sur la géométrie *Pas de deux*,. Il sera récompenser dans le monde entier et vas servir de modèle a beaucoup de réalisateurs, il a un goût pour l'abraction. Des films abstraits, souvent, toujours dans la recherches de techniques, souvent plein de poésies, il est plutot humaniste, grand sens du ruthme, de la musique, un des plus grands artistes du cinéma d’animation, il travail seul.

Il y a aussi Georges Dunnig (yellow submarine). Grant Munro. Gerald pootterton. Bernard Longpré. Co Hoedeman, il a fait un film en animation en sable, oscarisé, grand prix d'anecy.

Ishu Patel, il fait en 78 after life, qui a eu le grand prix d'Anecy. Il fait de la plasticine sur du verre rétroéclairer.

Jacques Drouin qui reprend l'écran d'épeingles, c'est le seul a le faire encore aujourd'hui, son plus beau film c'est le paysagiste.

Ryan Larkin, il travail a l'ONF et fait des films époustouflants comme Syrinx, ou Walking, ils sont magnifiques, et il sombre dans la drogue l'alcool, il devient clochard et un film est fait « ryan » en hommage a lui.