

TABLE DES MATIERES

| | |
|-------------------------------------|---|
| Remerciements | 2 |
| Avant-propos | 5 |
| Définir le cinéma d'animation | 7 |
| Prologue | 9 |

PARTIE I

Chapitre 1

| | |
|-----------------------------------------------|----|
| L'ANIMATION : GENERALITES | 15 |
| Définitions existantes | 15 |
| Qu'est-ce que l'animation ? | 25 |
| Des limites et des critères | 32 |
| Présuppositions et particularités | 35 |
| Classification générale et terminologie | 38 |
| La question de l'analogie | 40 |
| Des caractéristiques | 42 |
| A propos de la définition de frontières | 48 |
| Le mouvement ou l'image ? | 50 |

Chapitre 2

| | |
|--------------------------------------------------|----|
| IMAGE – MOUVEMENT | 55 |
| (sources, caractéristiques, tendances) | |
| Introduction | 55 |
| Images mentales : abstraction – complétude | 56 |
| La trace | 58 |
| La projection | 59 |
| Le double | 61 |

| | |
|------------------------------------------------------------------------|-----|
| La magie | 62 |
| Image ; abstraction – complétude | 62 |
| Émotionnel – intellectuel | 63 |
| Stylisation – complexité | 64 |
| Abstraction, complétude et style | 65 |
| Abstraction – complétude, aux grottes préhistoriques | 66 |
| Image peinte – image photographique | 68 |
| Magie, religion et cinéma | 70 |
| Du mouvement (en général) | 72 |
| Le mouvement aux images mentales | 76 |
| Le mouvement dans la peinture des grottes préhistoriques | 78 |
| Le mouvement dans la peinture des grottes préhistoriques – 2 | 83 |
| Le mouvement dans les arts plastiques | 90 |
| Mouvement et cinéma d'animation | 97 |
| Mouvement – abstraction complétude | 99 |
| Narration | 100 |
| Les lois de Newton | 103 |
| Gamme de mouvements du cinéma d'animation | 106 |

Chapitre 3

| | |
|-------------------------------------------------------------------|-----|
| VISION PERCEPTION-IDENTIFICATION | 109 |
| Voir veut dire abstraire | 109 |
| La persistance rétinienne | 111 |
| Le phénomène stroboscopique | 113 |
| Morcellement et unité | 114 |
| Voir veut dire aussi compléter. La loi de la simplicité | 115 |
| Abstraction – projection – domination | 120 |
| La perception et la subjectivité projetée | 121 |
| Liaisons entre le sujet et le monde extérieur | 124 |
| Le mouvement | 125 |
| La forme | 125 |
| Liaisons émotionnelles – identification | 126 |
| L'identification au cinéma d'animation | 128 |

Chapitre 4

| | |
|--------------------------------------------|-----|
| DE LA TECHNIQUE A L'ESTHÉTIQUE..... | 131 |
| Le processus d'enregistrement | 131 |
| Le processus de la projection | 134 |
| Conventions et idéologie..... | 136 |
| Les processus soustractif et additif | 138 |
| Cinéma : abstraction – complétude | 141 |
| Animation et montage..... | 143 |
| Le lion de pierre qui se dresse | 147 |
| Valeurs pour la lecture d'une image | 150 |
| Le minutage (timing) | 152 |
| Collage – montage – assemblage | 155 |
| Métamorphoses | 159 |
| Cinéma d'animation et modernité | 162 |

PARTIE II

| | |
|-------------------------------|-----|
| MATERIAUX ET TECHNIQUES | 167 |
| Classification générale | 167 |

Chapitre 1

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| MATERIAUX PREEXISTANTS | 175 |
| Animation d'objets | 175 |
| Détournement de l'identité cinétique des phénomènes de la nature – « time – lapse » | 179 |
| Intervention dans les mouvements de l'homme et des êtres vivants – « Pixillation » | 182 |

Chapitre 2

| | |
|-------------------------------------------------------------|-----|
| MATERIAUX FAITS..... | 187 |
| Matériaux en deux dimensions faits à propos d'un film | 187 |
| Ligne – forme – texture | 194 |

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Des matières instables | 204 |
| Papiers découpés | 208 |
| Matériaux que l'on construit en trois dimensions. Présuppositions pour la distinction entre le cinéma d'animation en volume et l'« autre » cinéma | 216 |
| L'échelonnement du conventionnel, abstraction – complétude . | 219 |
| Le problème de l'échelle | 222 |
| Marionnettes et animation | 224 |

Chapitre 3

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| IMMATERIAUX – LES IMAGES DE SYNTHESE | 227 |
| Introduction | 227 |
| Entrée | 228 |
| Structuration | 229 |
| 2D – 3D | 231 |
| Résolution | 231 |
| Textures | 232 |
| Mouvement | 233 |
| Possibilités – applications – conséquences | 235 |
| Situation actuelle – perspectives | 236 |
| Musique optique (l'orientation des pionniers) | 237 |
| La question de l'unité | 238 |
| Limitations pour l'expérience esthétique | 241 |
| Economie naturelle – économie artificielle | 241 |
| La lueur de la structure mathématique et la faveur pour les images archétypes | 243 |
| Des auxiliaires | 244 |
| Le risque d'échec | 245 |
| La variété offerte au choix | 245 |
| Le modèle des langues | 247 |

Chapitre 4

ENREGISTREMENT NON DISCRET.

UTILISATION DES MATERIAUX AUXILIAIRES.

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| AUTRES CAS | 251 |
| Intervention directe sur la pellicule | 251 |
| La non – discrétion photographique | 252 |
| Totalisation | 253 |
| Écran d'épingles | 255 |
| Rotoscopie | 256 |
| D'autres manipulations des images appartenant déjà à un film | 258 |
| Photographies | 259 |
| Les jeux des objectifs | 260 |
| L'attribution d'un espace tridimensionnel aux éléments en deux dimensions – Le multiplane | 263 |
| En guise d'épilogue | 265 |
| Filmographie | 269 |
| Bibliographie générale | 273 |
| Bibliographie sur l'Animation | 277 |
| Annexes | 293 |