

ARTS² - ATELIER DESSIN

En un clin d'oeil
Une relation entre le dessin fixe et le dessin animé
par Alexandre Dufrasne

Frameries - Mons
année académique 2015-2016

Promoteur : Babis Kandilaptis
Co-promoteur : Eric Ledune
Promoteur délégué : Sofia Boubolis

Personne-ressource : Kim Leroy



Animer: du latin animare, «donner de la vie», donner à quelque chose la vie ou l'apparence de la vie, douer quelque chose de mouvement.



Sommaire

Introduction.

Genèse du questionnement :

- Origine du sujet.
- Pourquoi développer ce questionnement?

La temporalité :

- La durée de l'image.
- Le temps de lecture.
- La boucle :
 - La vibration.
 - Répétition de la séquence.
- Le choix d'une image.

Relation :

- Construction mentale fixe ou mouvante ?
- Cohabitation.

Conclusion.

Images.

Références.

Table des illustrations.

Lexique.

Remerciements.





Avant-propos

«En un clin d'oeil», ce terme évoque pour moi un lien entre la temporalité et le regard, quelque chose de très rapide voir d'instantané, tout comme lorsque nous faisons face à une oeuvre qui nous est étrangère, nous la rencontrons dans l'instant.

Dans le clin d'oeil, il y a une phase cachée, l'instant où la paupière est fermée.

Dans cette scène de la confrontation d'une oeuvre, cette phase cachée est représentée par l'exécution de l'oeuvre, nous ne voyons pas les moyens mis en pratique afin de réaliser l'oeuvre.

Tout à coup nous avons une action d'une grande rapidité qu'est le clignement mis en relation direct avec une action plus lente qu'est l'exécution.

La temporalité est la base du pont qui relie le dessin fixe et le dessin animé.

Je conçois ce mémoire comme un guide pratique qui recenserait différentes questions de la mise en relation d'une image fixe, en l'occurrence un dessin avec une animation, tout en privilégiant le rapport au spectateur.

Je réalise ce que j'appelle de « l'animation de galerie ou de musée », un travail animé destiné à être exposé et non pas montré en festival ou à la télévision. Il s'affranchit donc de la narration classique du court métrage. Les oeuvres que je réalise utilisent majoritairement la boucle, c'est à dire que les séquences, généralement courtes, sont répétées à l'infini.

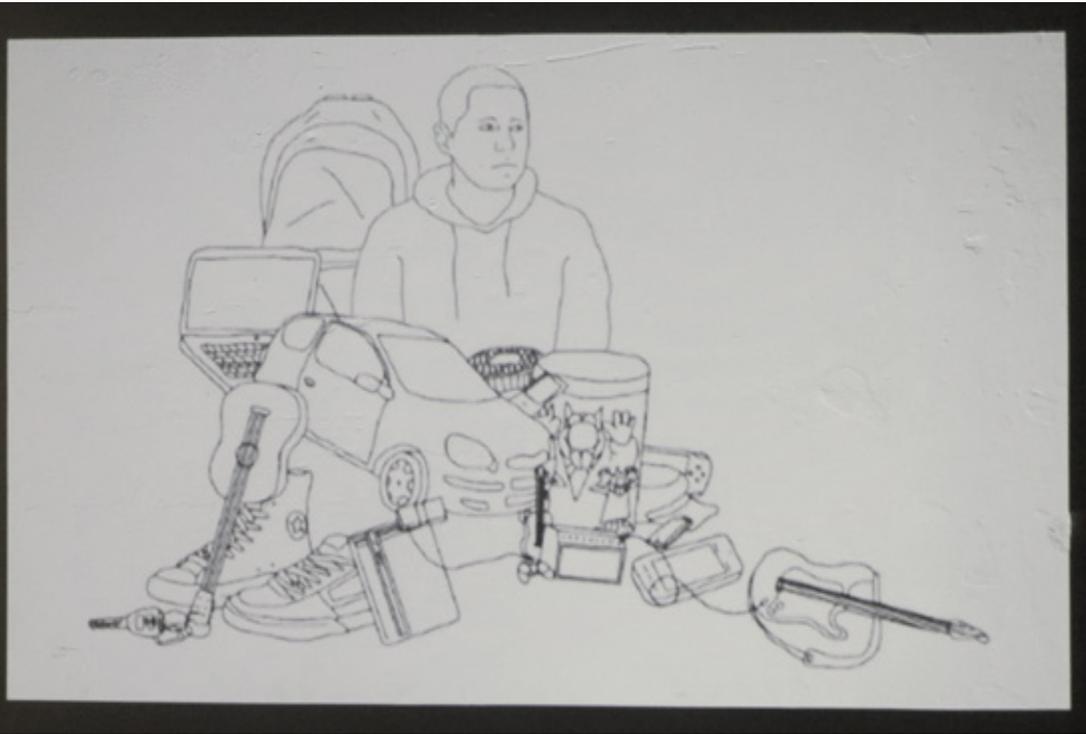
Les oeuvres que je réalise utilisent majoritairement la boucle.

Il s'agit aussi de mettre en évidence les caractéristiques du dessin fixe et du dessin animé, leurs qualités, leurs défauts...

Je ne prétends surtout pas avoir la solution à un bon mariage entre un dessin et une animation étant donné les nombreuses variables possibles.

Que ce passe-t-il dans un accrochage lorsqu'on confronte du dessin fixe et du dessin en mouvement?





Genèse du questionnement:

Origine du sujet.

Je travaille le dessin et le dessin d'animation en parallèle et depuis 3 ans, ce dernier prenant une place de plus en plus importante dans ma pratique. La première chose qui m'a attiré dans l'animation c'est l'ouverture vers une dimension temporelle mais également qu'un dessin prenne vie. «Animation» vient, étymologiquement de «anima», l'âme en latin. Il s'agit d'apporter un souffle sur un simple trait et de le voir réagir. C'est un jeu d'illusion.

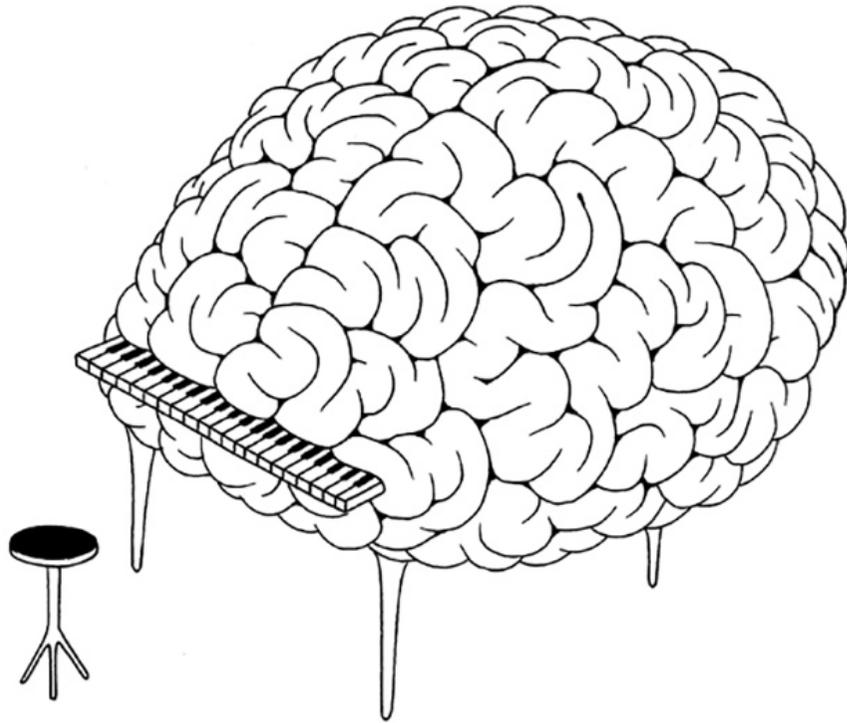
Ma première animation fut une adaptation d'un dessin.

C'était pour moi une succession de découvertes et dans l'euphorie, je ne me suis pas posé suffisamment de questions par rapport à l'adaptation, la mutation du sujet sur un autre support.

Un an plus tard, j'ai participé à une exposition, «VIDEOZONE», lors de laquelle j'ai installé côte à côte, ce dessin et une animation inspirée de celui-ci.

Je les avais déjà présentés par le passé, lors de mon jury de troisième bachelier, mais au sein de cette exposition, ils étaient côte à côte, dans une relation directe.





Comment suis-je arrivé à ce questionnement?

C'est dans cette confrontation directe entre ce dessin et l'animation que les questions ont surgi.

Lequel des deux je regarde le plus longtemps?

Pourquoi les mettre côte à côte? À quelle distance?

Comment faire pour leur donner une importance égale?

L'animation projetée avec une lumière plutôt blanche ou le dessin éclairé par la lumière plus chaude du spot.

L'animation est dématérialisée en raison de son support numérique (projection, écran) alors que le dessin est un objet, une feuille sur un mur, encadrée ou non.

Tout à coup l'animation qui est vivante, devient froide et le dessin inerte devient plus chaleureux.

Cette année l'essentiel du travail présenté est du dessin d'animation.

J'envisage déjà mes projets mis ensemble, mes dessins et mes animations dans une même pièce.

Est-ce que l'un ne déforce pas l'autre?

Un dessin avec un message précis, ne risque-t-il pas de communiquer autre chose?



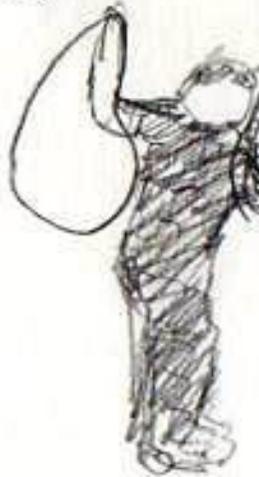
27



28



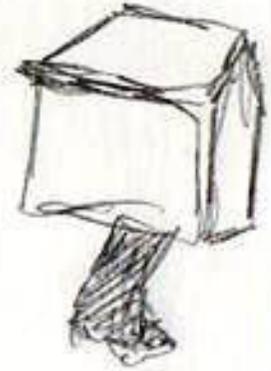
29



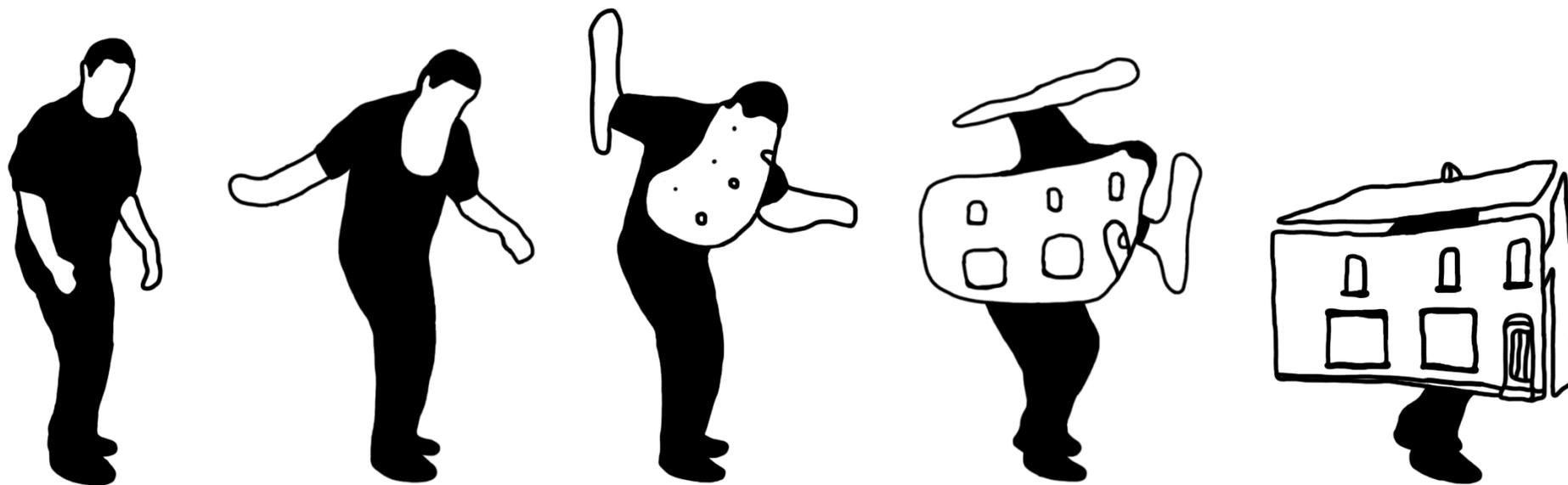
30



31



32



La temporalité

Durée de l'image

Le nombre d'images par secondes (ips) de base est de 24 ips pour le cinéma.

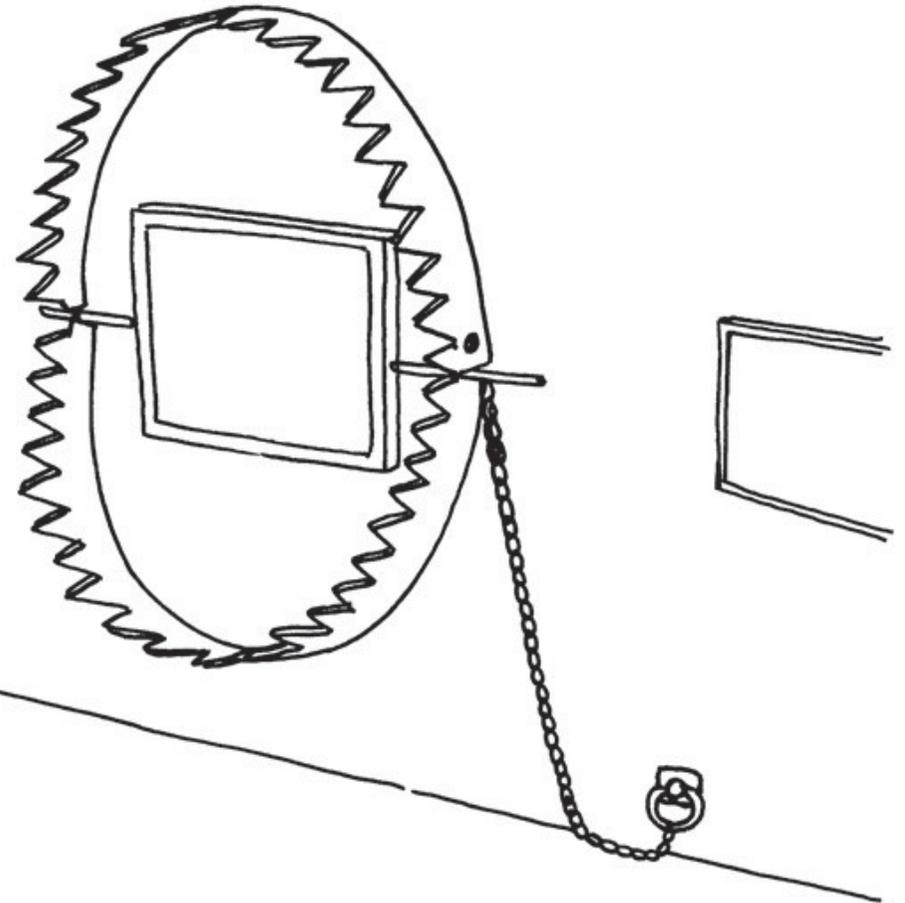
L'animation va en dessiner généralement 12, qu'on va doubler à la prise de vue afin de retrouver le flux des 24 ips de la projection.

Grâce à la persistance rétinienne la fluidité des images n'est pas altérée.

Une seconde d'animation est donc composée de 12 dessins, mais un dessin peut être reproduit plusieurs fois pour rallonger le temps, si on décide de faire un fixe de plusieurs images, voir de quelques secondes.

Le temps d'une image d'animation peut être manipulé, mais la perception de chaque image/dessin est donc de 1/12 de seconde.

Le dessin fixe bénéficie d'une durée supérieure d'attention et de regard du spectateur, étant donné que ce dernier décide seul du temps qu'il consacrerà à l'oeuvre.



Le temps de lecture

La durée globale de l'animation est définie par le réalisateur.

Alors que dans le dessin fixe, le temps de lecture est canalisé par le support.

Il installe un sens de lecture avec le parcours du regard où le spectateur joue son rôle.

L'animation va quant à elle manipuler le regard avec son dynamisme et ses mouvements.

C'est à ce moment-là que nous pouvons utiliser le contraste quantité/qualité notamment par son exécution.

Le dessin fixe va être plus long dans sa réalisation, plus détaillé, plus pensé dans son unité.

Chaque dessin d'animation est d'exécution plus rapide car il découpe un mouvement.

La moindre qualité d'un dessin, vu son temps de lecture (1/12^{ième} de seconde) est chassée par les qualités du suivant.

Il est pensé au travers de toute la séquence.

L'animation dans son entièreté ou le dessin sont présentés comme une seule oeuvre, même si l'animation est composée de plusieurs dessins, elle est conçue comme un ensemble.

L'animation peut offrir une narration séquentielle grâce à son évolution dans le temps, tandis que le dessin fixe n'a qu'une seule chance de faire circuler son message, une seule chance dans un dessin unique.

Le dessin fixe fait encore plus appel à l'interprétation du spectateur pour faire circuler son ou ses messages.

Quand on appréhende un dessin fixe, ou bien une peinture, nous avons le temps de nous imprégner des différents détails, tels le sujet, le décor,...

Comme nous l'avons vu plus haut, chaque dessin d'une animation n'est perçu qu'un douzième de seconde et n'a pas forcément d'intérêt en tant que tel.

« La photographie c'est la vérité. Et le cinéma c'est vingt-quatre fois la vérité par seconde. »
Jean-Luc Godard, film «Le petit soldat», 1963



La boucle

L'utilisation de la boucle permet une relecture des images qui défilent, de revoir la séquence une nouvelle fois ou pour faire durer plus longtemps un fixe sans pour autant le figer.

Cela permet aussi de créer une économie de dessins, pour le déroulement de l'animation.

Dans un plan fixe, le dessin ayant été en mouvement cesse de bouger mais n'est pas forcément inanimé. On crée alors une vibration afin de garder la sensation de vie, «l'anima»

Lorsque la séquence est très rapide ou très courte, on peut boucler celle-ci, afin qu'au moment

de la monstration le spectateur puisse voir et revoir la séquence à son gré.

La boucle est donc utilisée ici de deux manières :

- soit pour la répétition d'une séquence complète.
- soit pour rallonger la durée d'une image.

35 | 4352 | 34523 | 453245 | 234524 | 354235 | 4352 | 34523 | 453245 | 234524 | 354235 | 4352 | 34523 | 453245 | 234524 | 354235 | 4352 | 4352

La vibration

Il s'agit d'un même dessin dessiné plusieurs fois à l'identique (de 3 à 5 fois), afin d'obtenir un fixe de quelques images à plusieurs secondes (ou plus), tout en restant vivant et non figé.

Personnellement, je l'utilise sur des personnages, des animaux et tout être vivant en général.

Cela crée une dynamique et une vie dans l'immobilité.

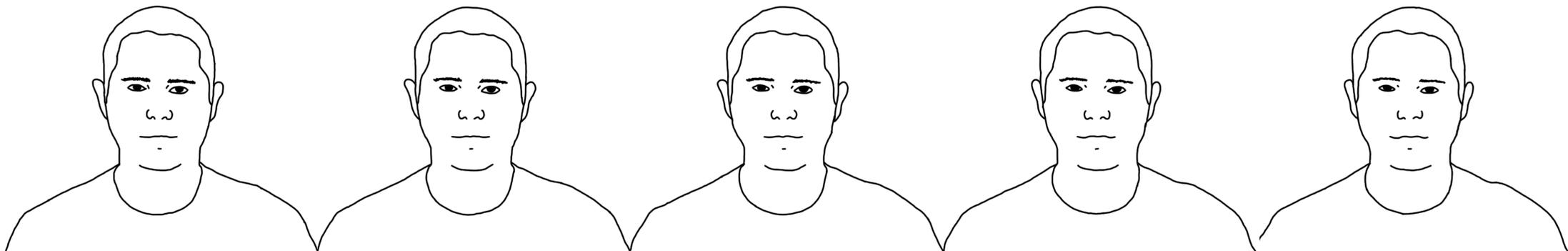
C'est rendre visible une respiration, un souffle.

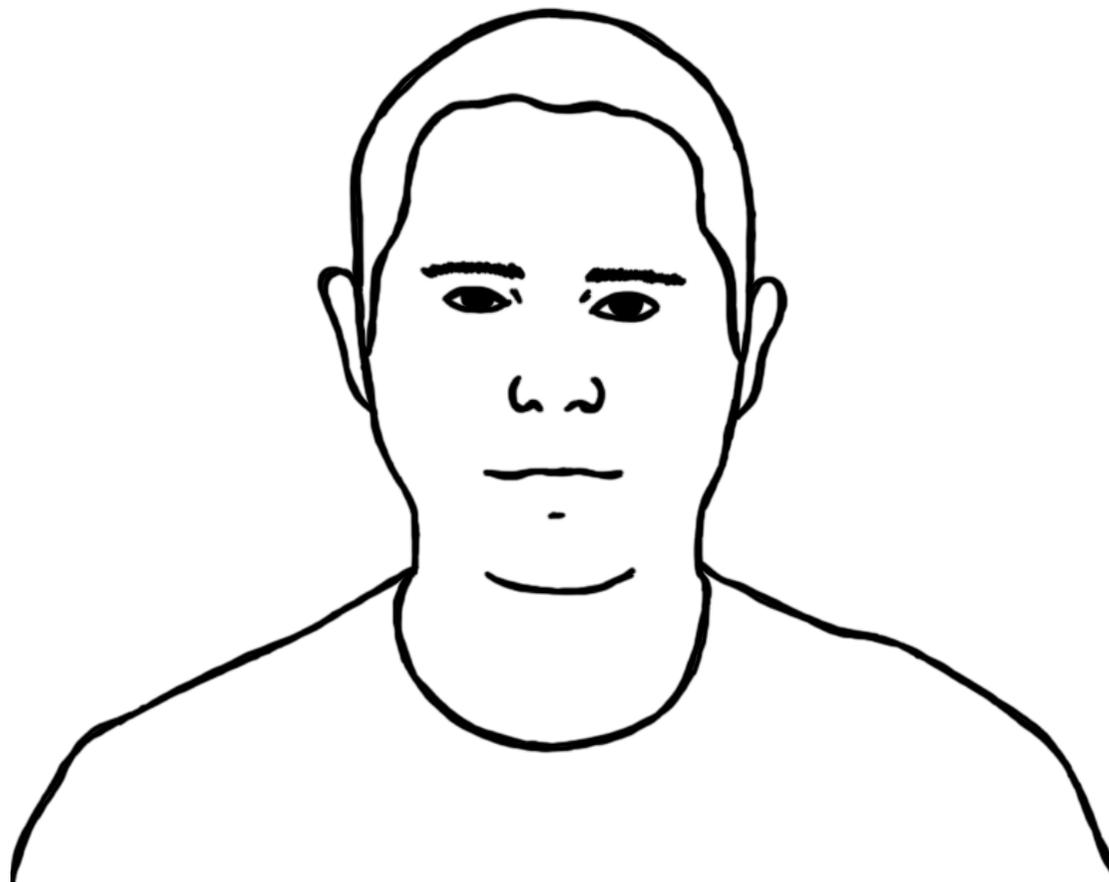
La base est de trois dessins, répétés sans cesse | 2 3, | 2 3, | 2 3,...

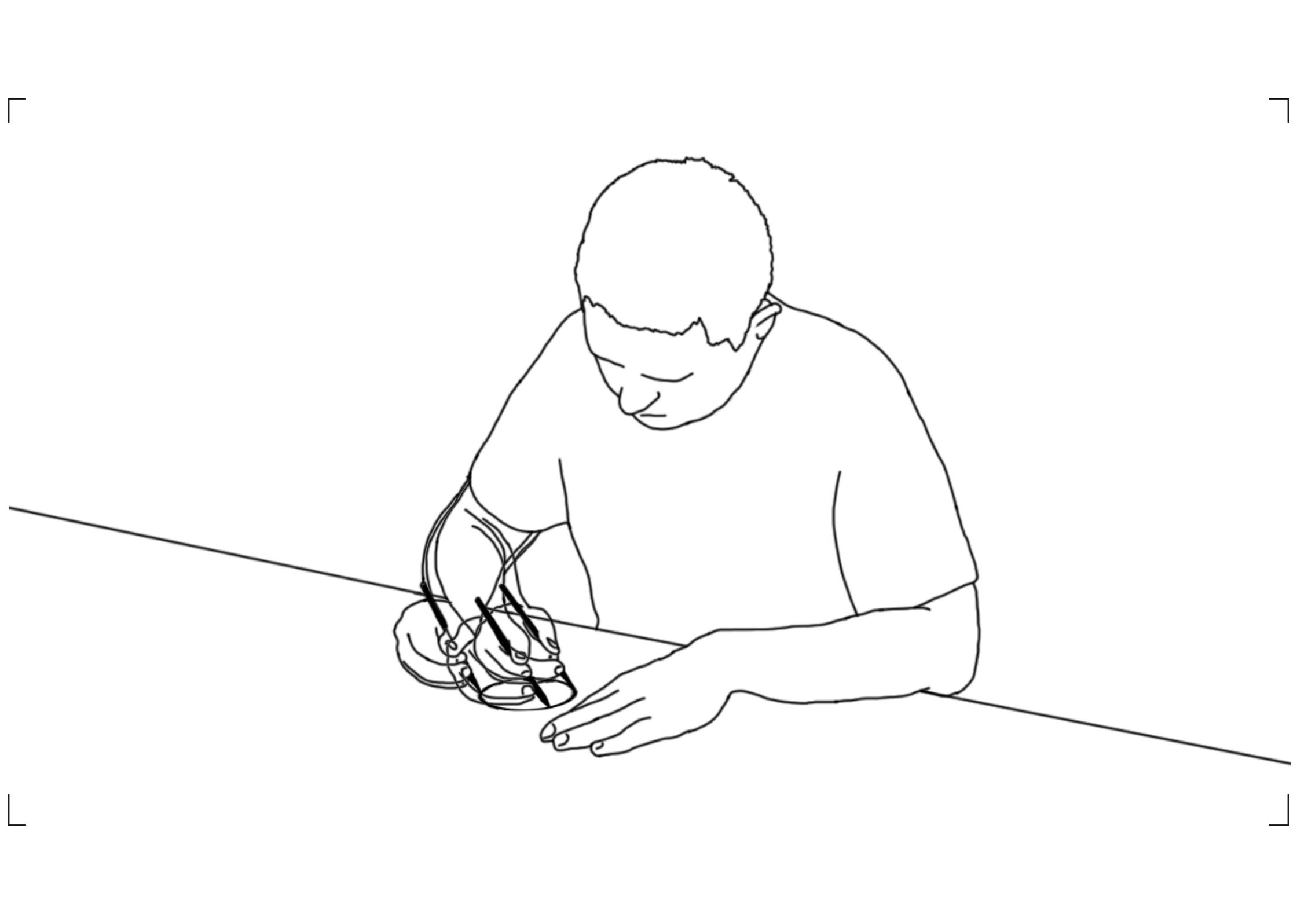
L'idéal est de travailler à 4 ou 5 images pour éviter la répétition trop rapide de la boucle, surtout si celle-ci est plus longue (au-delà de la seconde).

Avec un plus grand nombre d'images on peut ainsi élargir l'algorithme et atténuer la sensation de répétition des mêmes dessins.









La répétition de la séquence.

L'animation a généralement une trame narrative ce qui n'est pas toujours le cas du dessin fixe.

C'est le déroulement de la scène qui peut ainsi marquer une fin de séquence et en même temps dicter le temps de lecture du spectateur.

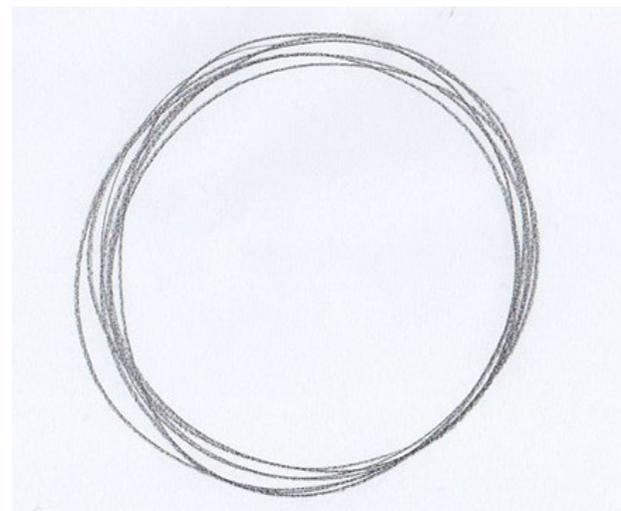
Quel temps faut-il pour une boucle? Des secondes, une minute, dix minutes?

À quel moment une séquence a-t-elle besoin de se répéter?

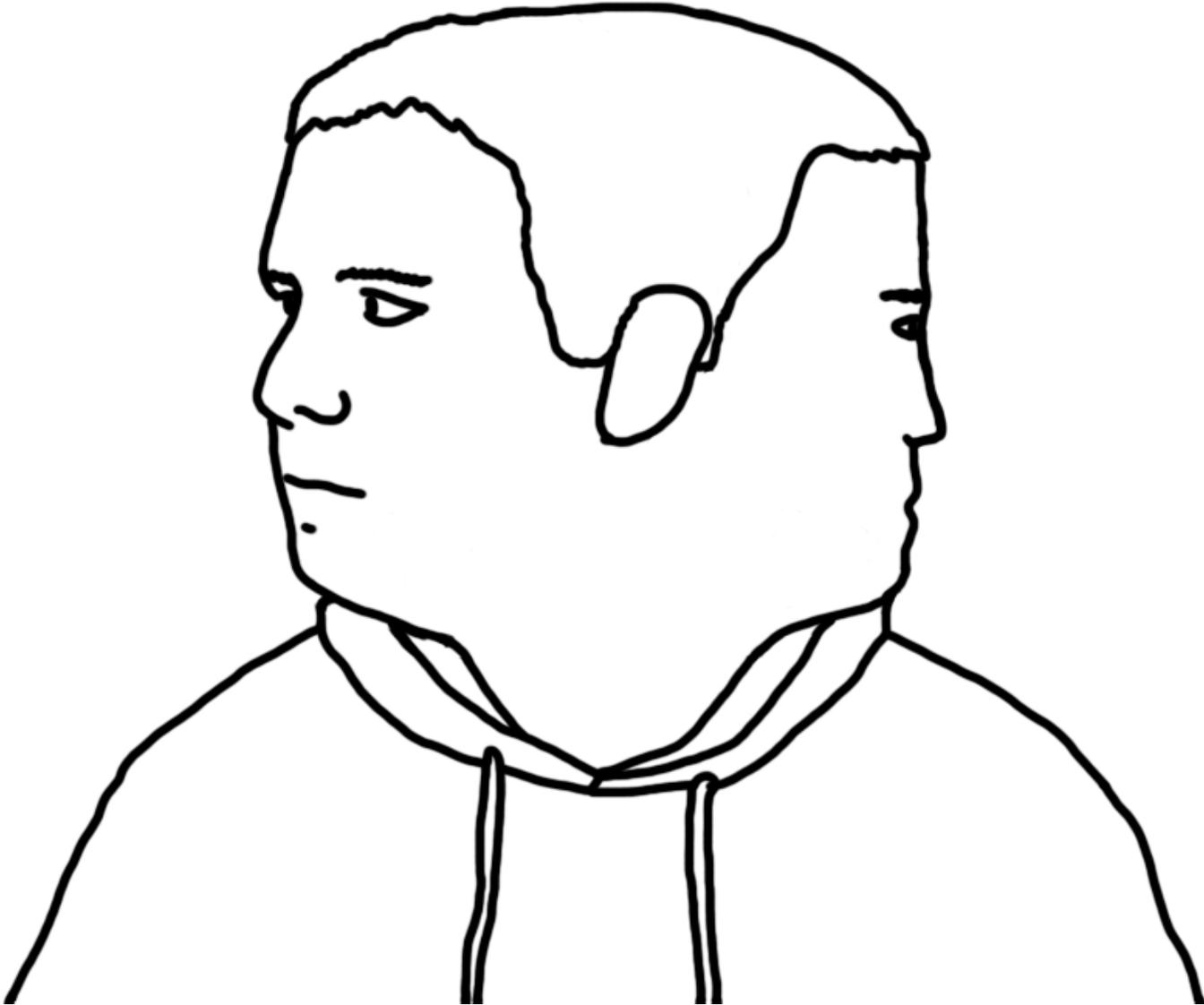
C'est du cas par cas.

Si c'est un geste rapide avec un détail, une séquence très courte, comment ne pas perdre l'attention pour une séquence plus longue?

Cela rejoint de nouveau le temps de lecture.









Le choix d'une image

J'utilise essentiellement la technique dite de la «rotoscopie».

C'est-à-dire une prise de vue vidéo redessinée image par image, sachant que pour l'animation nous ne reprenons qu'une image sur deux.

Il y a donc un choix à faire.

Quelles images allons-nous garder ? Lesquelles allons-nous jeter ? Nous devons choisir l'image qui sera la plus lisible pour le spectateur mais aussi pour le dessinateur retravaillant l'image.

Quand le dessin est conçu mentalement, nous choisissons un instant précis de ce dessin qui sera retranscrit plastiquement. Notre cerveau effectue une rotoscopie mentale naturelle pour effectuer un fixe.

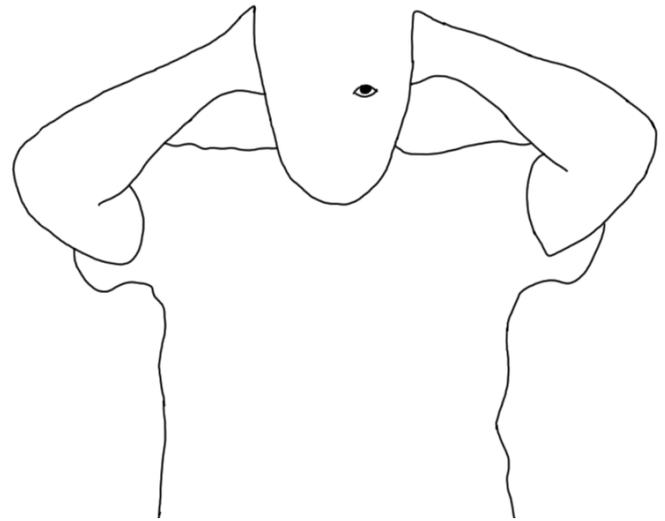
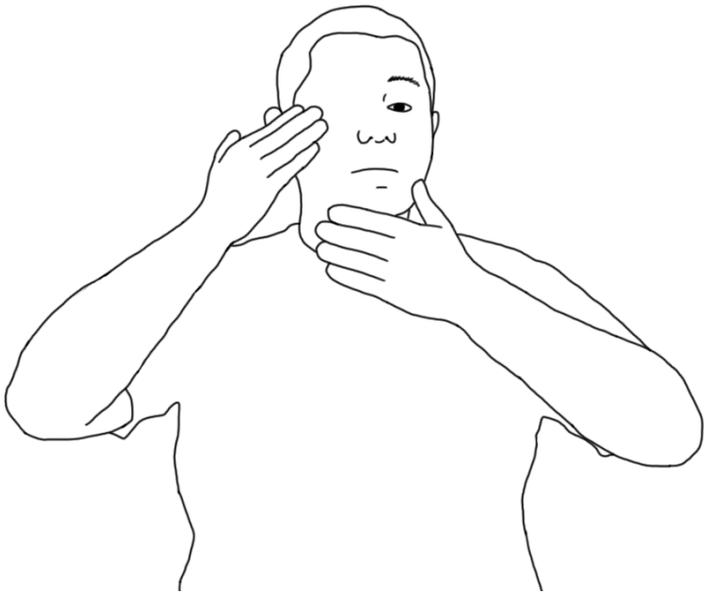
Comme pour la photographie, il faut choisir le moment propice pour la prise de vue. Une demi seconde de trop et la scène peu changer du tout au tout.

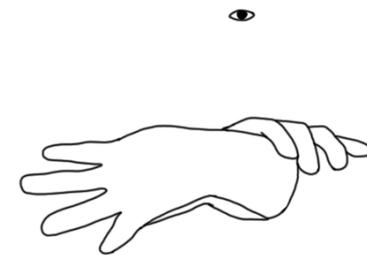
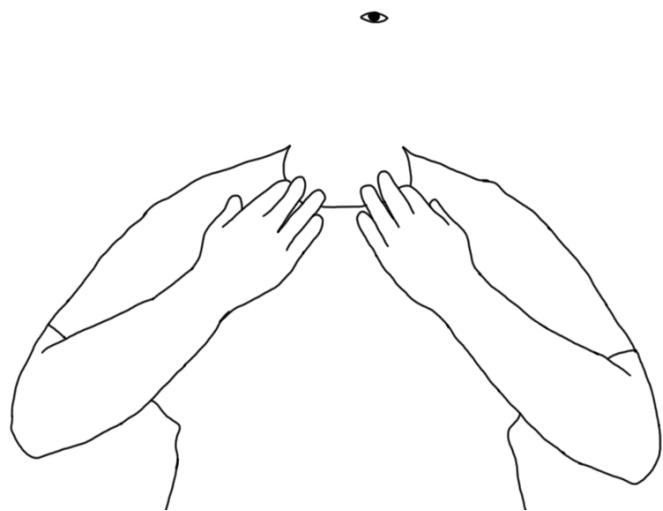
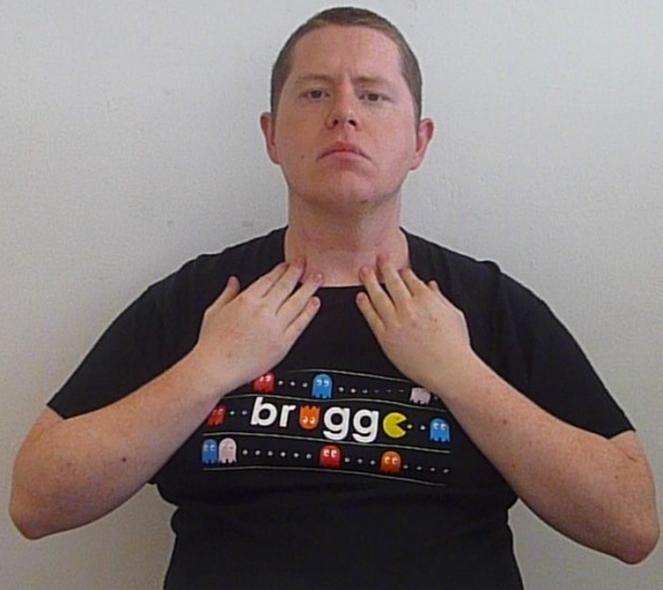
L'artiste, lors de son tournage avec des acteurs (ou avec lui-même, dans mon cas), va concevoir sa séquence animée dès le tournage.

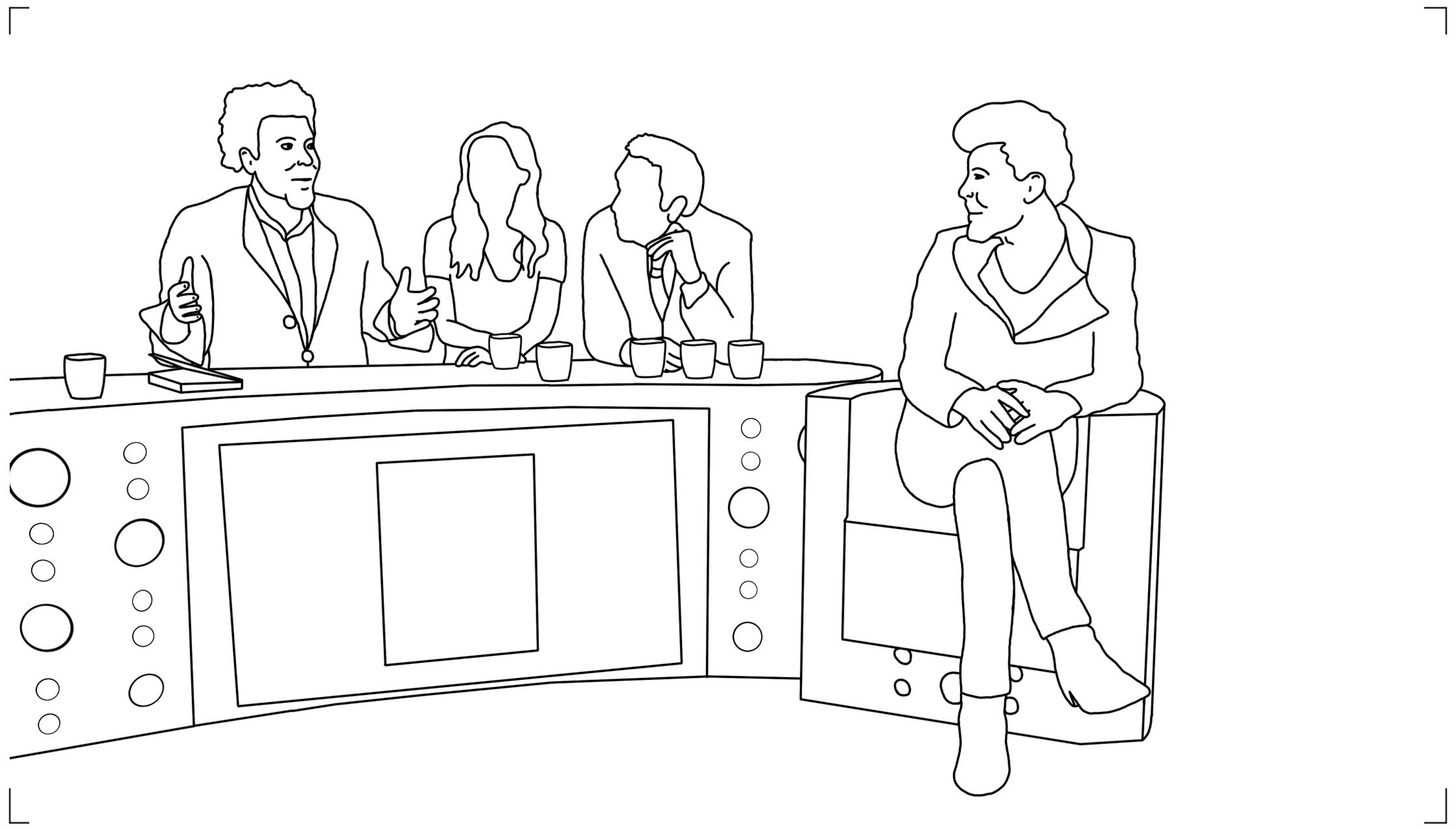
Celle-ci va ensuite être encodée dans un ordinateur qui va réaliser le tri automatique des images à dessiner. Est-ce du hasard?

Non, étant donné que le réalisateur a conçu la séquence dans le but de faire une rotoscopie et crée donc ses mouvements en fonction de la finalité (l'animation) et des objectifs poursuivis.









Les frères Bogdanov dans l'émission « on n'est pas couché » diffusé sur France 2,
le 31 janvier 2015 présentée par Laurent Ruquier.

Pour la présentation de leur livre

« 3 minutes pour comprendre la grande théorie du big bang »

Igor et Grishka évoquent une notion de l'information et du mouvement qui peuvent être
mise en parallèle avec le dessin et l'animation :

« Dans un casino, au jeu de la roulette, le croupier lance une bille dans la roulette.

Que fait le croupier ? Il communique une certaine quantité d'énergie à la roulette.

Est-ce que le joueur sait ou détient une information sur le numéro gagnant ? Non.

Il n'a aucune information, par contre, on a une énergie qui est très élevée, ça tourne
très vite et on a une information qui est nulle.

Petit à petit, la roulette perd son énergie et on voit la bille sauter d'une case à une
autre, donc on a un début d'information.

En fin de compte, quand l'énergie du système aura été épuisée, donc la roulette s'arrê-
tera de tourner, plus l'énergie d'un système diminue plus l'information croît.

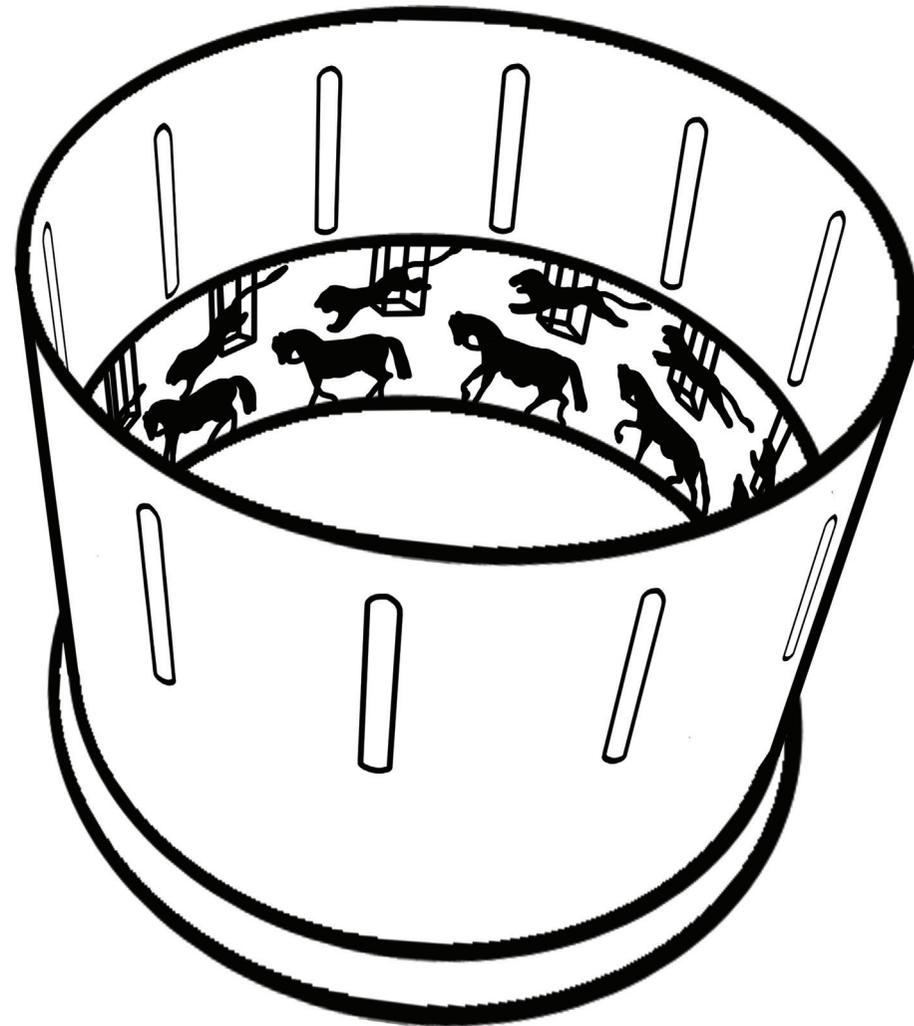
Quand un corps n'a plus d'énergie, il y a évaporation, transfert entre l'énergie perdue
et l'information gagnée.

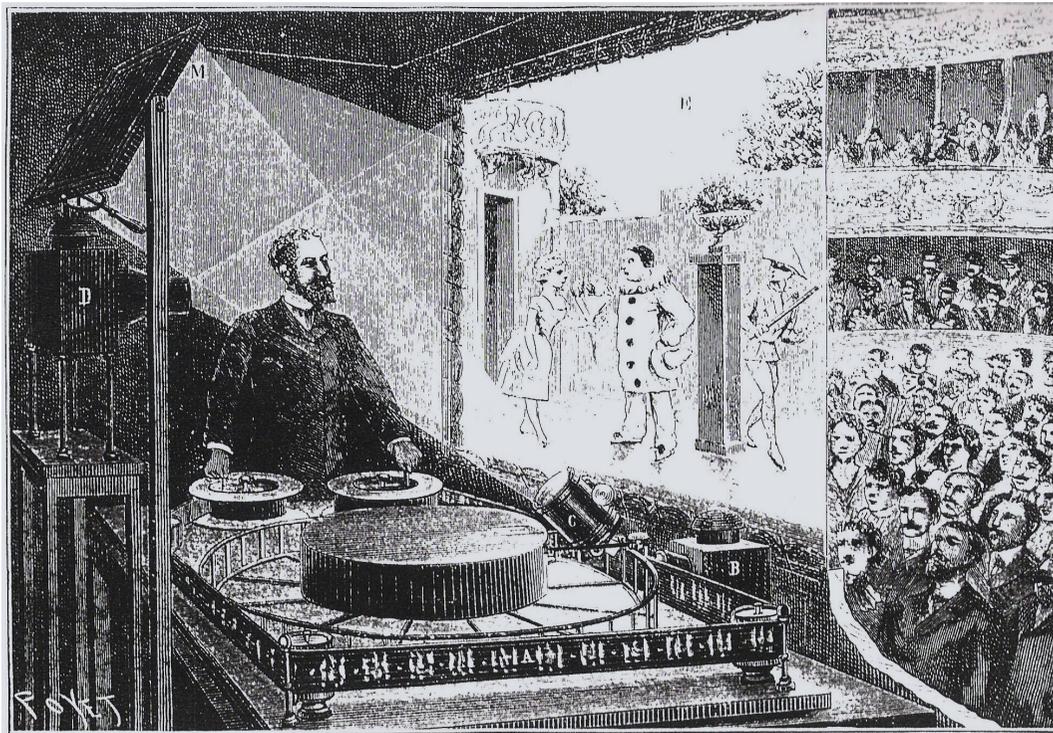
Nous arrivons à une information pure.»



Dans l'exemple donné par les frères Bogdanov, la roulette est ici comme un zoopraxiscope et la bille représente le regard qui se pose sur une image. Quand la roulette tourne, ou que le zoopraxiscope tourne à plein régime, notre oeil n'identifie pas l'image. Il y a un flou, la persistance rétinienne n'arrive pas à suivre.

Au moment où la bille sautille de case en case, nous voici dans l'animation avec un choix d'images. La bille et le regard prennent le temps de montrer une case/image. Une fois la roulette ou le dispositif arrêté, nous sommes face à une image fixe qui nous est enfin livrée dans son entièreté.



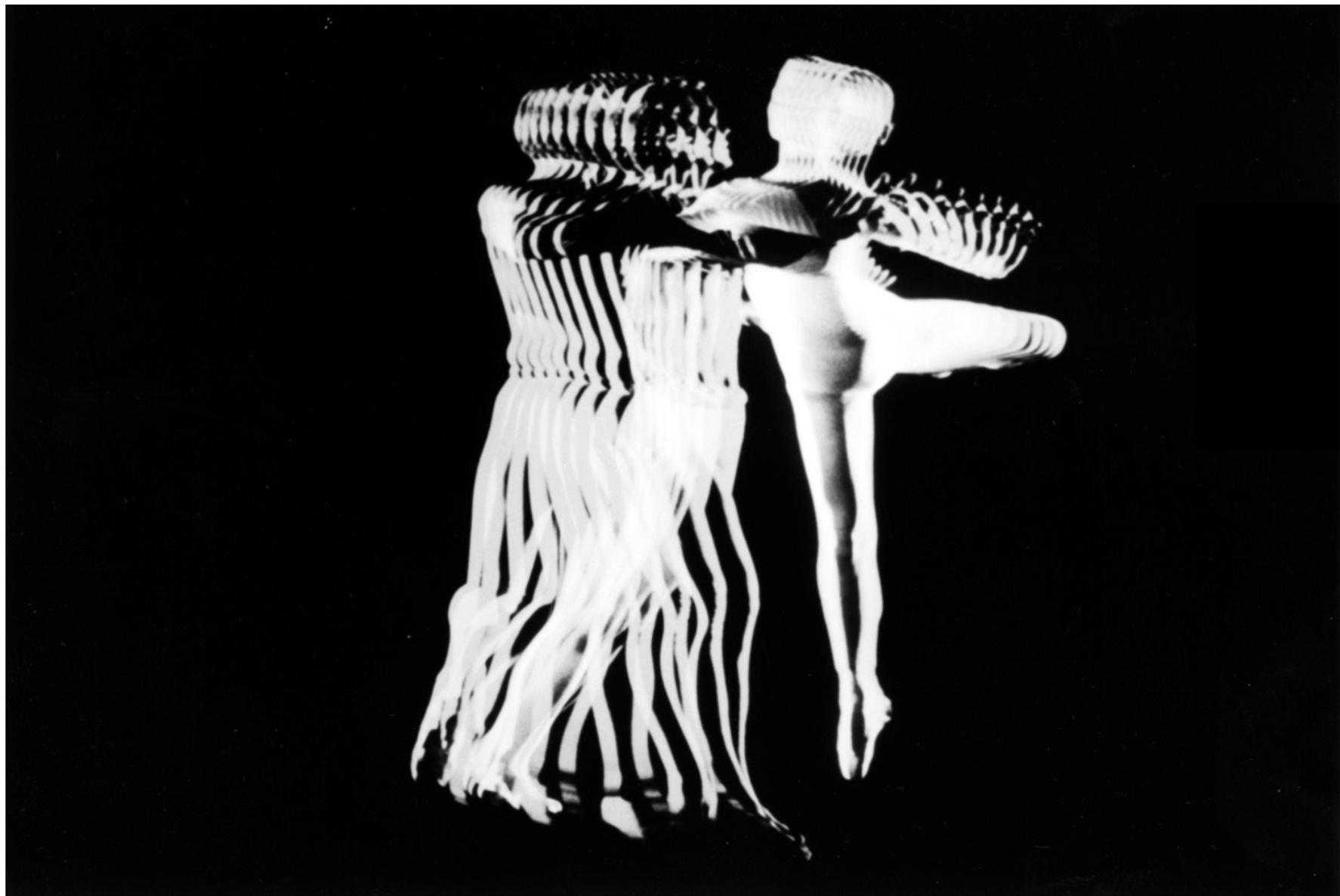


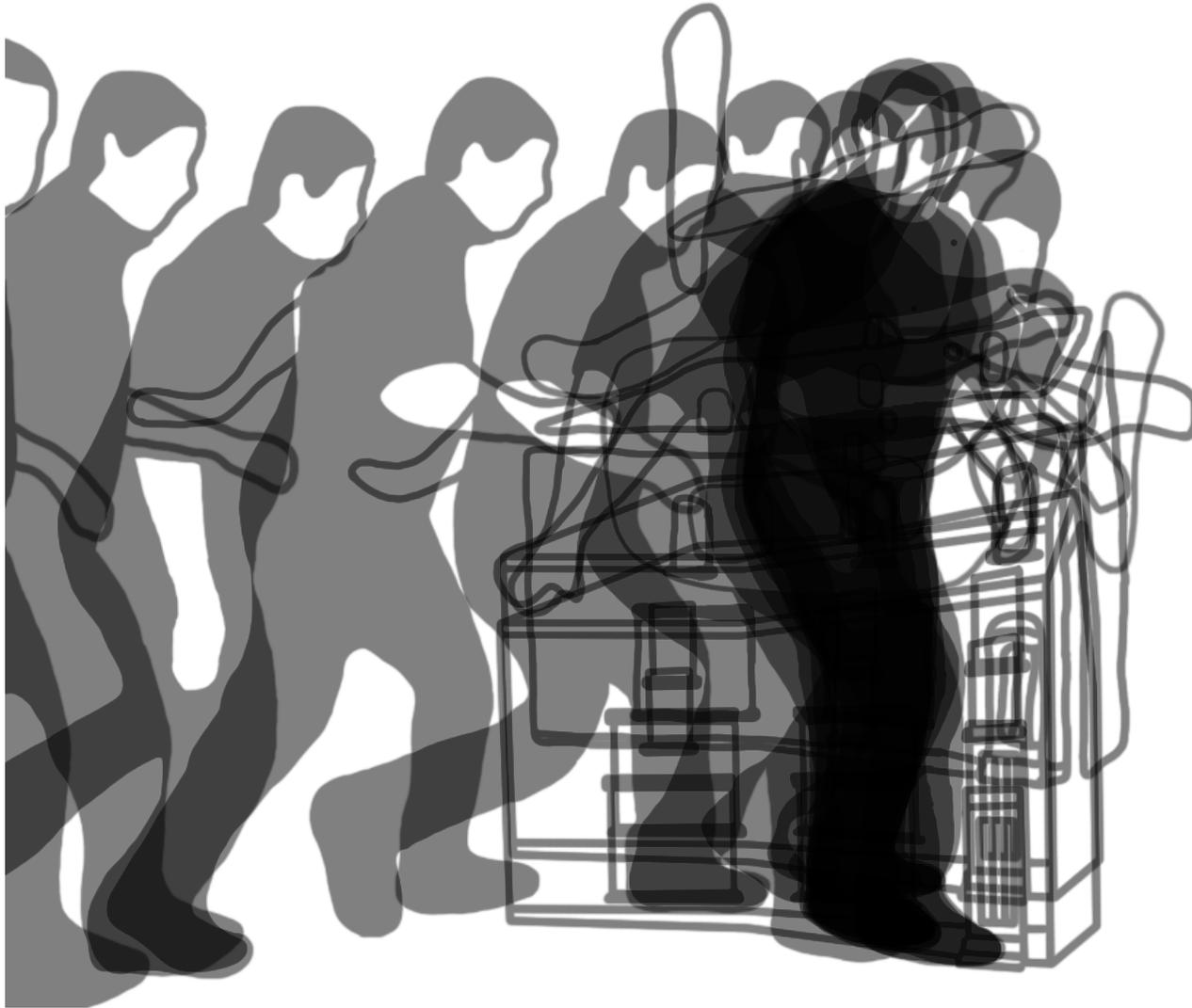
Dans cette digression, je veux signifier que le choix de l'image est du ressort de notre volonté, et la machine, va aider ou accompagner le travail.

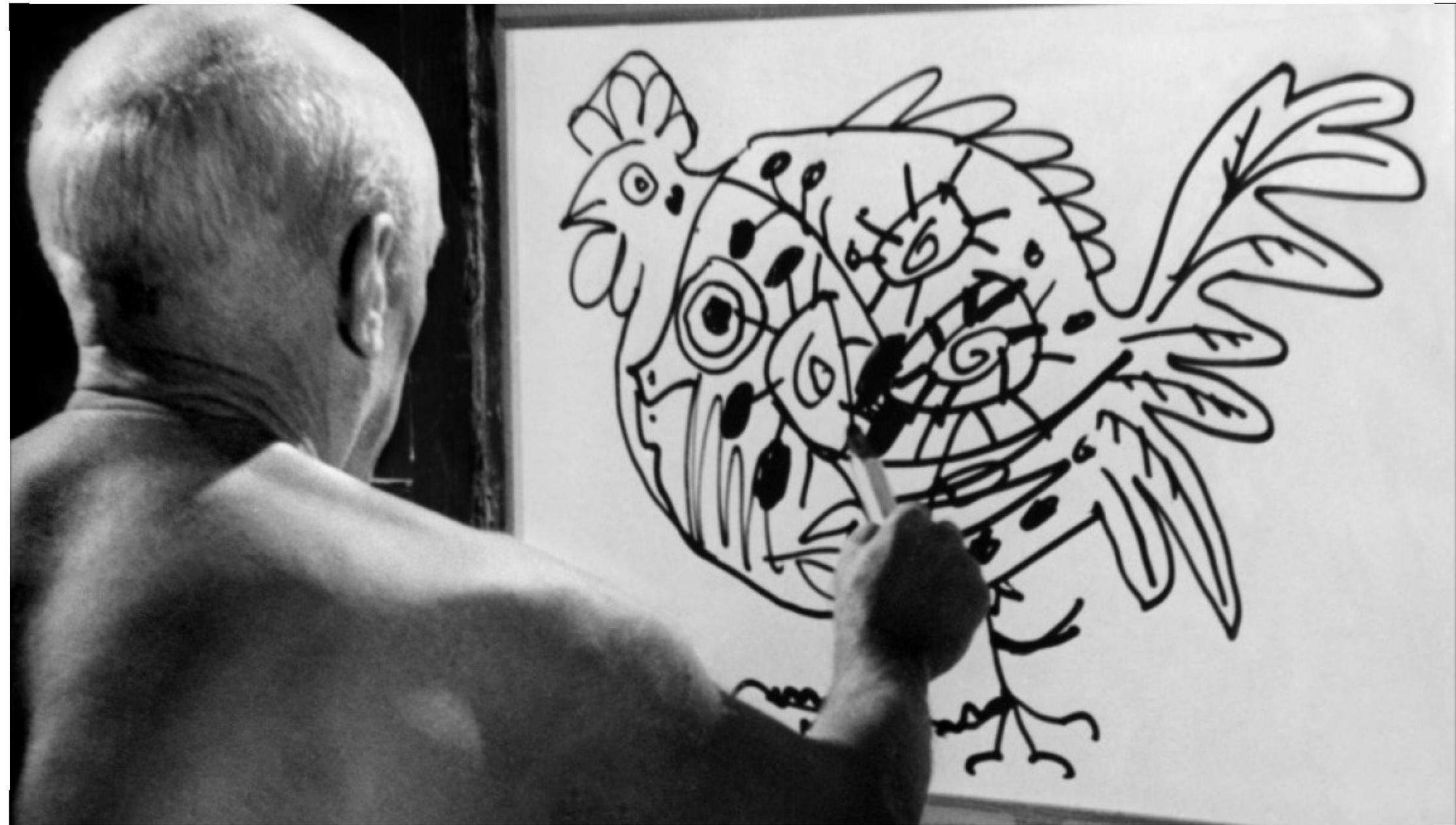
Le mécanisme va à son tour avoir une importance dans le processus de création avec le choix des images. Il nous aidera à faire le tri des images que nous désirons. La bille est donc le regard du réalisateur mais aussi celui du spectateur.

Dans le processus de lecture, le spectateur sera en grande partie contraint par le choix du regard du réalisateur.









Relation :

Construction mentale : image fixe ou mouvante ?

La construction mentale commence d'abord par la construction du dessin fixe à proprement dit, afin d'arriver au dessin « fini».

Mais cette étape de construction, la manière dont elle se dessine, n'est elle pas elle aussi une animation?

On donne naissance au dessin par une animation mentale.

Donc quand nous concevons une animation, nous réalisons une animation mentale pour un dessin pour une animation.

Cela se reporte dans le geste.

Pour réaliser un dessin nous pratiquons une animation du trait afin d'arriver à celui-ci.

Le dessin animé est comme une mise en abîme de l'animation qui dessine une animation.

*«Pour savoir ce qui se passe dans la tête d'un peintre, il suffit de suivre sa main.»
Henri-Georges Clouzot, Le mystère Picasso, 1955.*





Cohabitation

Quelles sont les différentes relations entre un dessin et une animation ? Que se passe-t-il quand j'expose un dessin et une animation ensemble? Doivent-ils être côte à côte? L'un en face de l'autre? A quelle distance?

La temporalité, comme expliquée précédemment, va avoir un impact sur le temps de lecture du spectateur.

L'animation tiendra l'attention du spectateur durant le temps de sa séquence, voire plus si celle-ci est bouclée.

Le dessin, quant à lui, laissera un temps de lecture libre en fonction de sa sensibilité et de sa curiosité.

Poser un dessin et une animation ensemble offrira un temps de lecture contrôlé par l'un et laissé plus libre à l'autre.

Étant donné que l'œil a beaucoup plus à lire sur une animation et donc travaille vingt-quatre fois plus par seconde, le dessin solo permettra une pose.

Un dessin dispose d'un support fixe en terme de format, son format restera figé à jamais.

L'animation est dématérialisée, elle peut varier sa dimension et son support d'une exposition à une autre selon la distance de projection et le lieu de monstration.

L'animation propose généralement deux systèmes d'exposition : l'écran vidéo et la projection.

La projection nécessite une installation particulière en matière de lumière ambiante, afin de permettre la meilleure vision de l'image projetée.

Obscurcir une pièce afin d'offrir les meilleures conditions pour la projection, nécessite que le dessin proche ait sa source lumineuse ponctuelle.

La source de lumière va généralement avoir une couleur plutôt jaunâtre, tandis qu'un projecteur aura une lumière blanche.

Un changement de couleur dans la lumière comme évoqué dans l'exemple de « Vidéozone », peut avoir une incidence sur l'œuvre à proprement parlée et peut en modifier la perception.

L'écran nécessite lui aussi une certaine attention.

Un casting est nécessaire sur le format à utiliser (4:3, 16:9, plasma, tablettes, smartphones, ...).

Montrer une animation sur un grand écran plasma ne donnera pas les mêmes résultats que sur un smartphone ou une projection sur mur.

C'est du cas par cas, en fonction d'un sujet.

En présence d'un dessin, la taille de l'écran doit être adaptée à l'importance que l'on souhaite attribuer à l'un ou l'autre. Si vous voulez que leurs relations soient équilibrés, il est logique que les supports soient de la même taille.

Et si l'animation doit être plus importante que le dessin, donnez-lui une taille plus importante.







Conclusion:

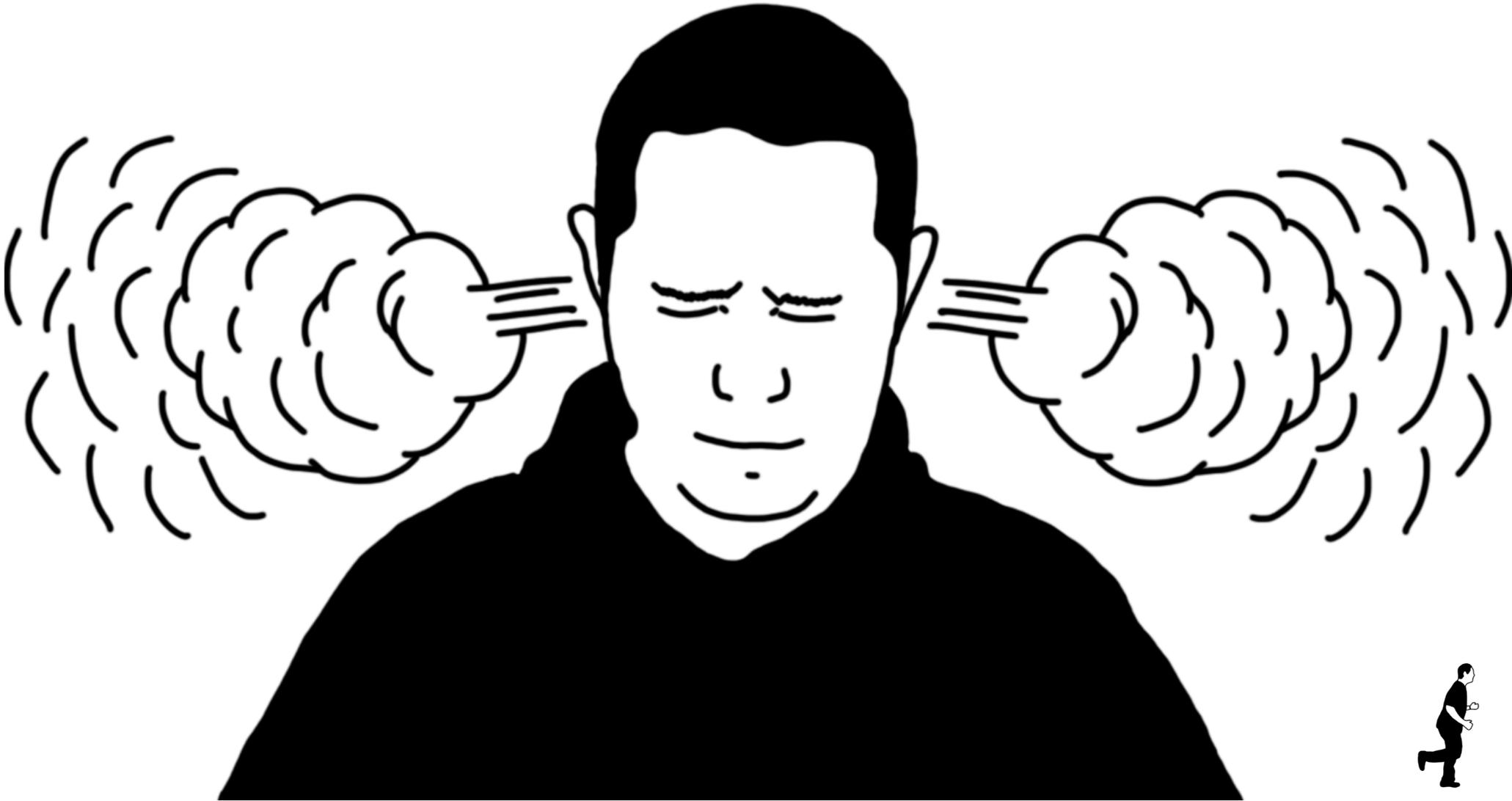
Le spectateur a le rôle principal dans la confrontation des deux supports.

Il a le loisir de regarder l'animation le temps qu'il voudra grâce aux boucles, à la répétition de celles-ci.

On ne regarde pas de la même manière un écran (ou une projection) et un dessin encadré ou non.

Le mariage du dessin d'animation et du dessin fixe peut varier les lectures du spectateur et grâce à cela modifier la trajectoire de lecture par sa manipulation temporelle.

Nous avons vu que le paramètre temporel était essentiel, que nous pouvions jouer à loisir avec celui-ci dans l'animation. Le spectateur est beaucoup plus libre dans sa relation à l'oeuvre dessin. Si la perception par le public des deux types de travaux (l'animation et le « dessin-œuvre ») peut être différente pour toutes les raisons évoquées dans ce mémoire, l'un ne chasse pas l'autre. Je continue à penser que ces différences sont justement intéressantes et intrigantes pour le spectateur. Le dialogue entre ces types de travaux génère une confrontation enrichissante qui porte plus loin le message du travail en général; travail que je conçois, nous l'avons vu, comme un tout.





Images

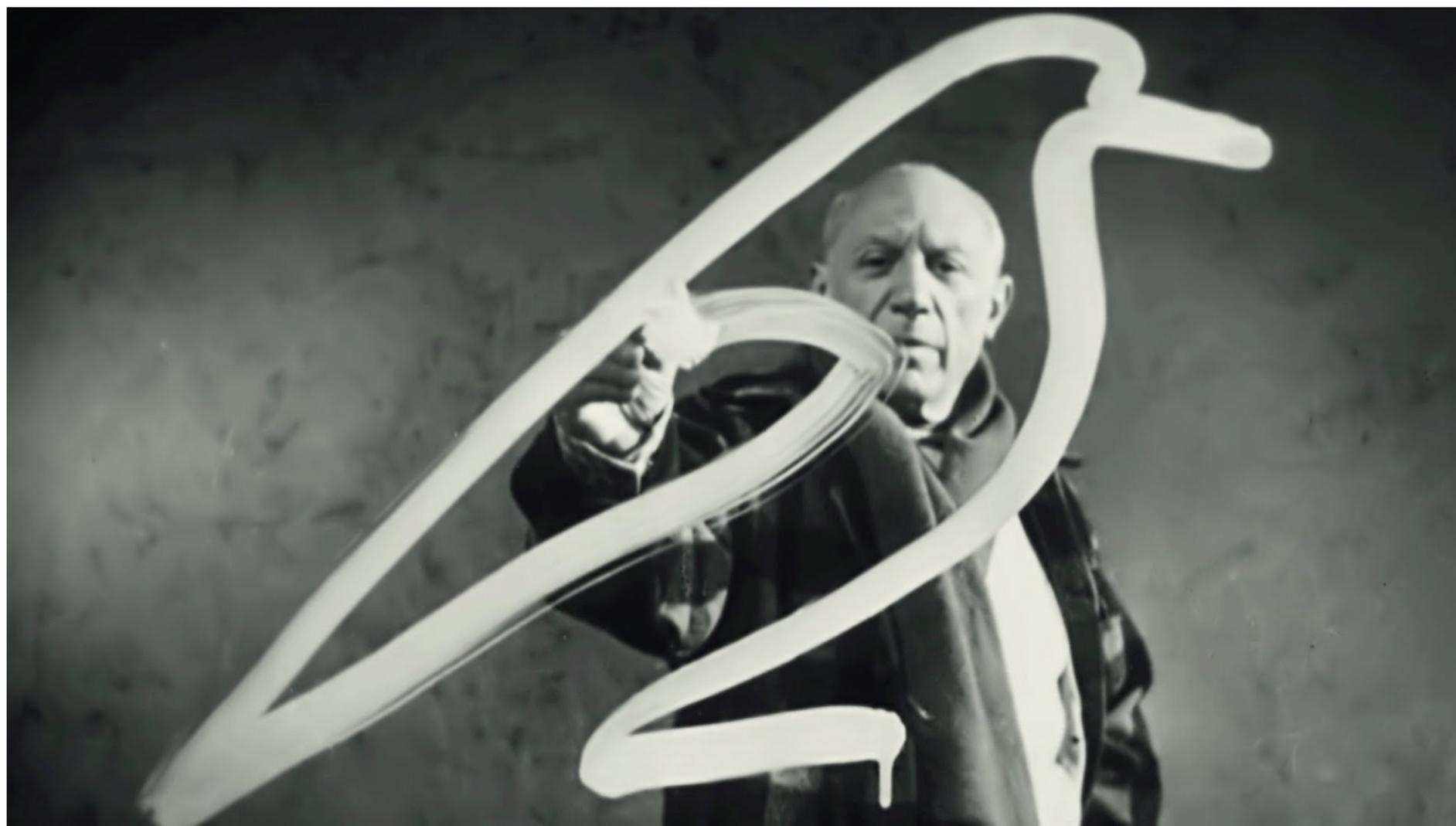






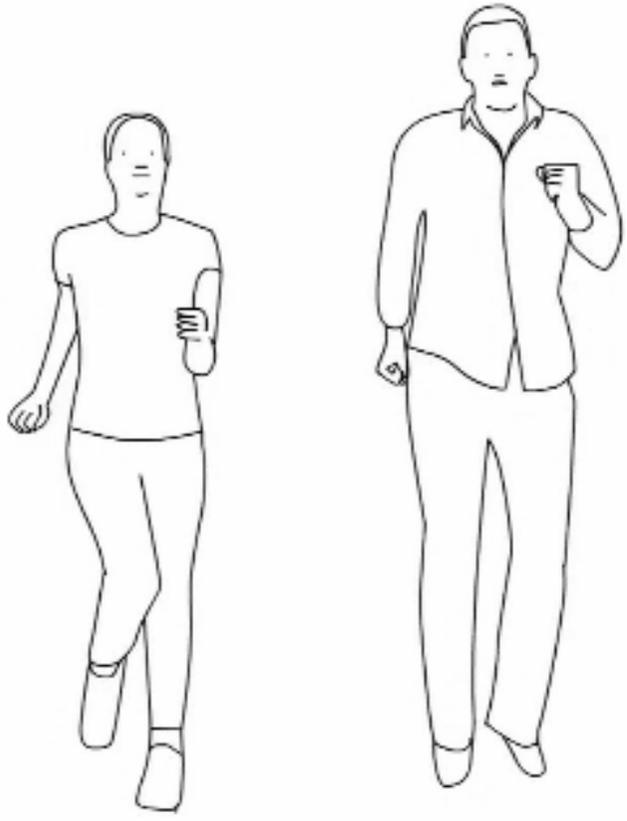




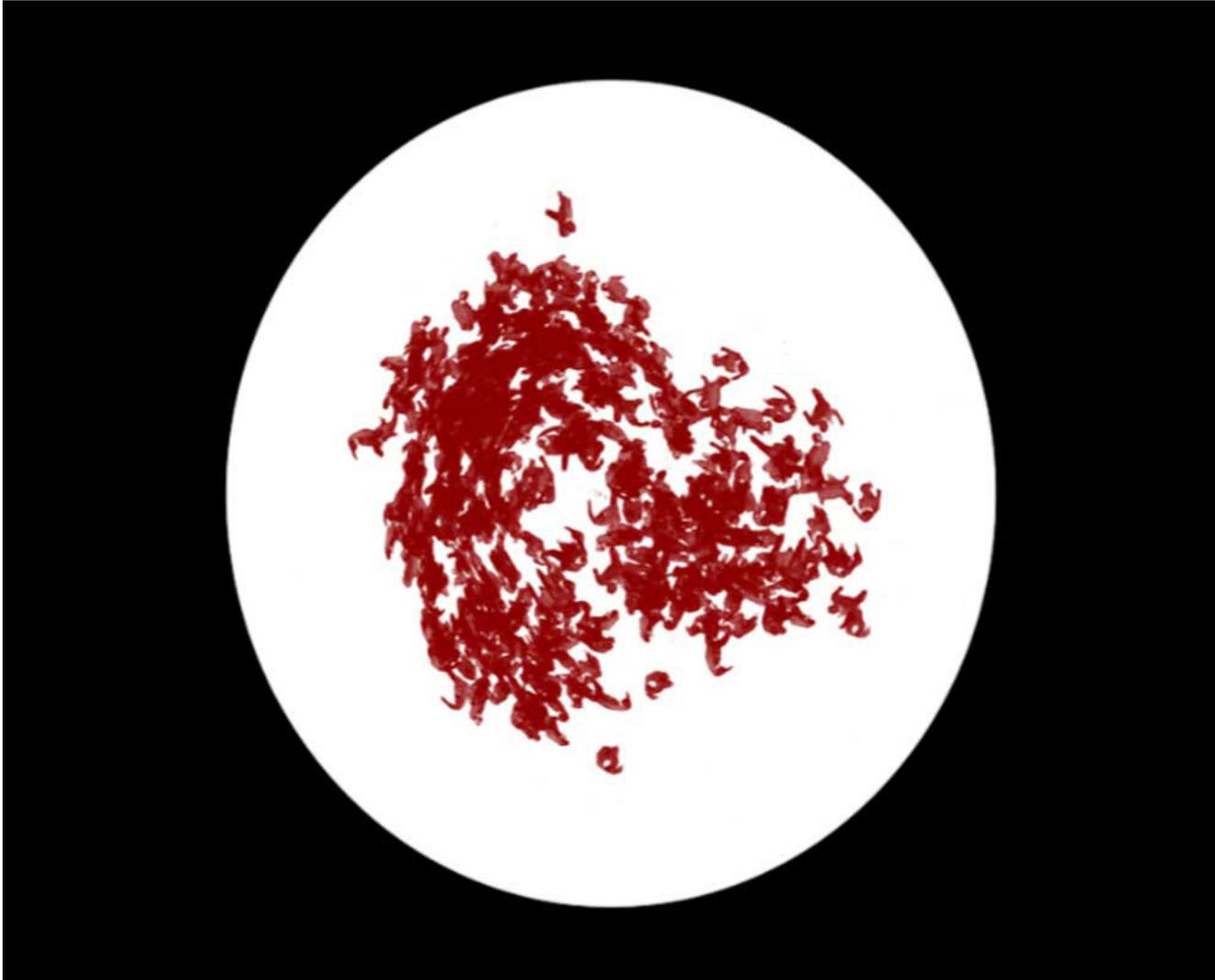


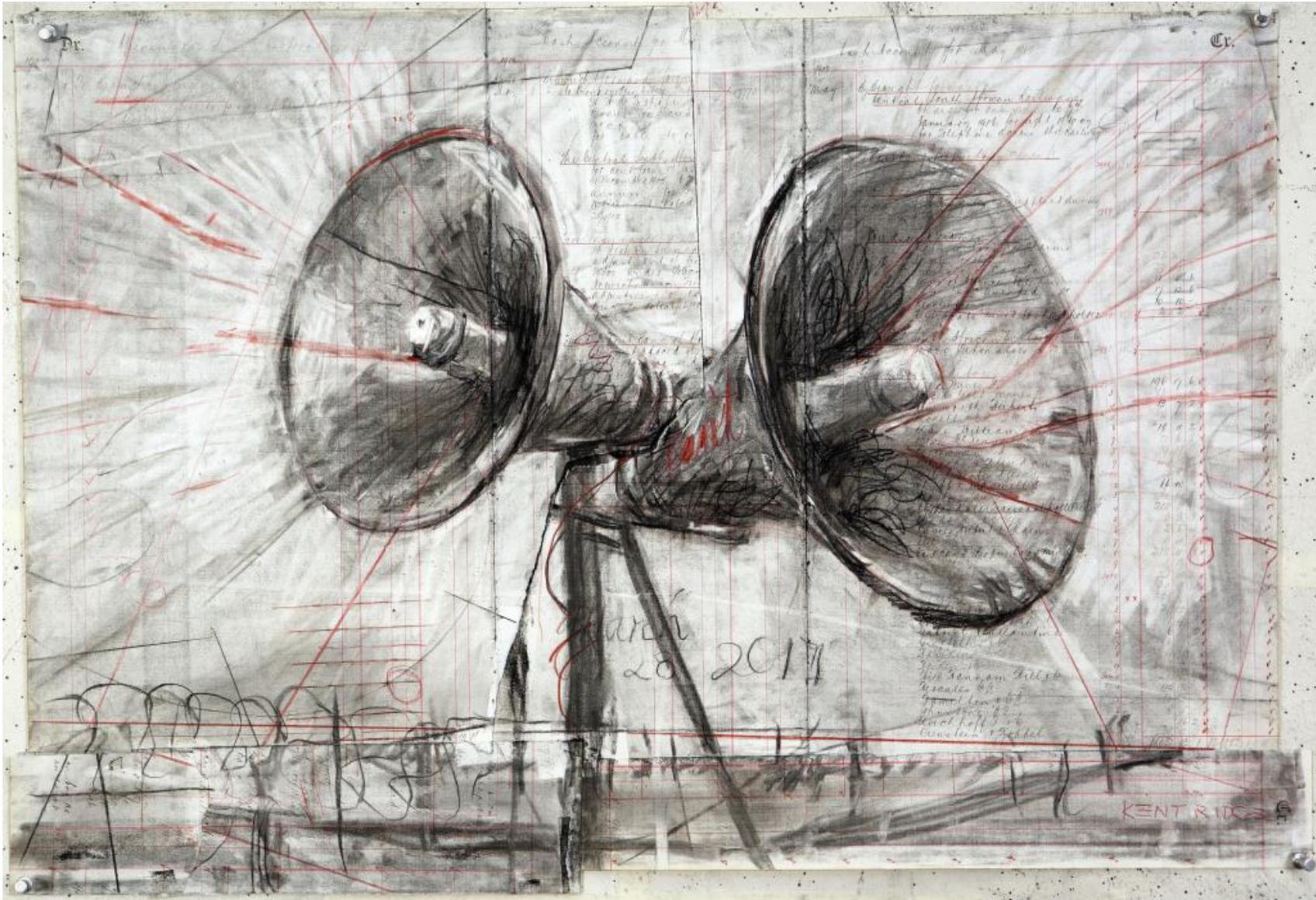




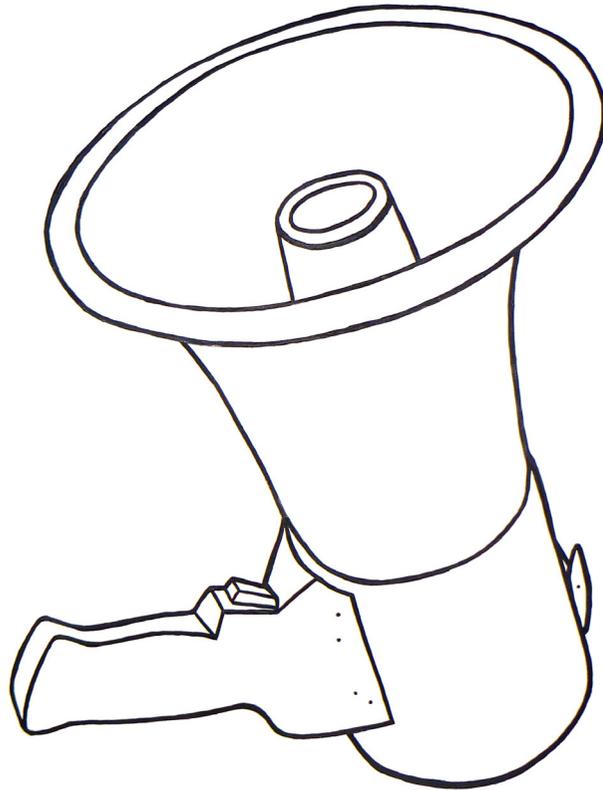


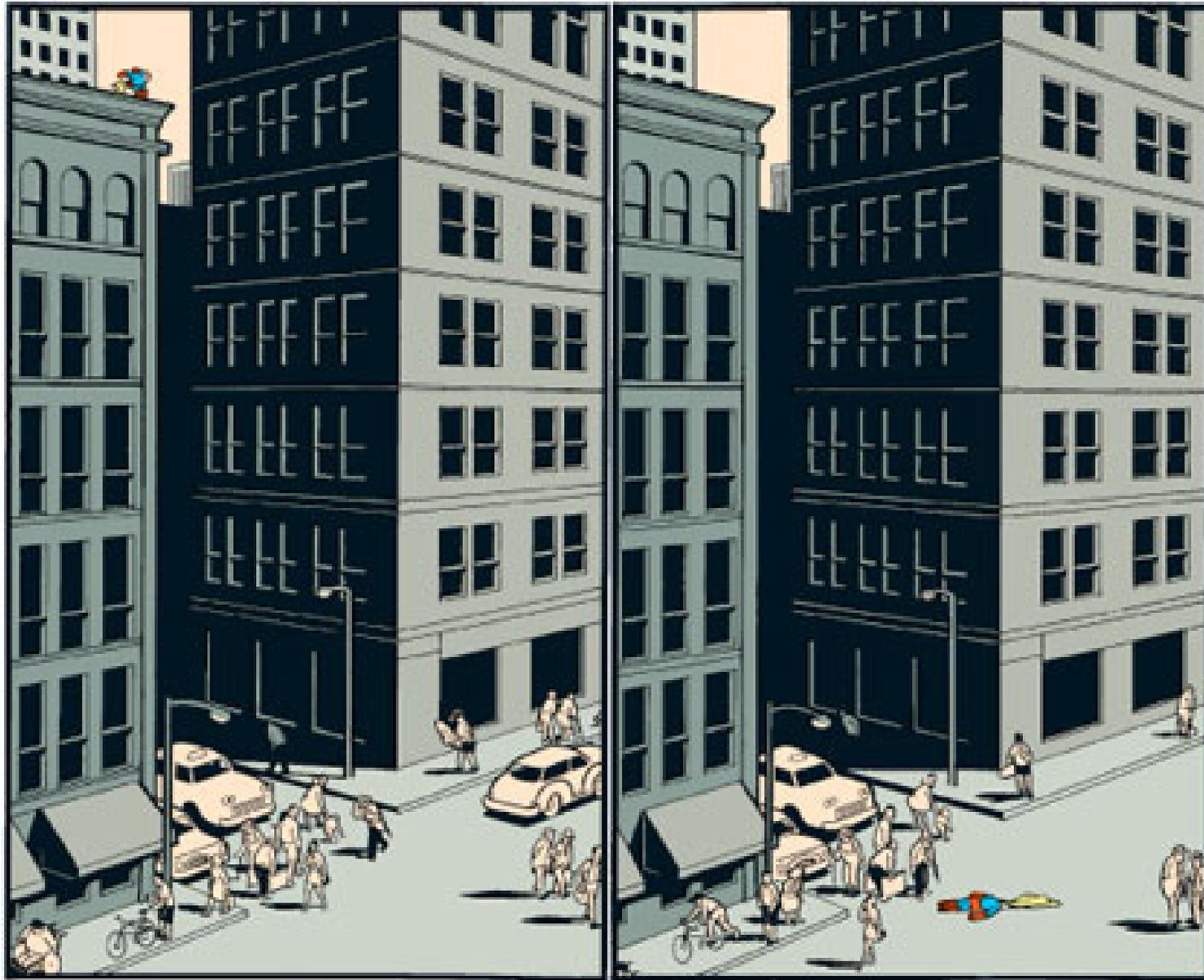


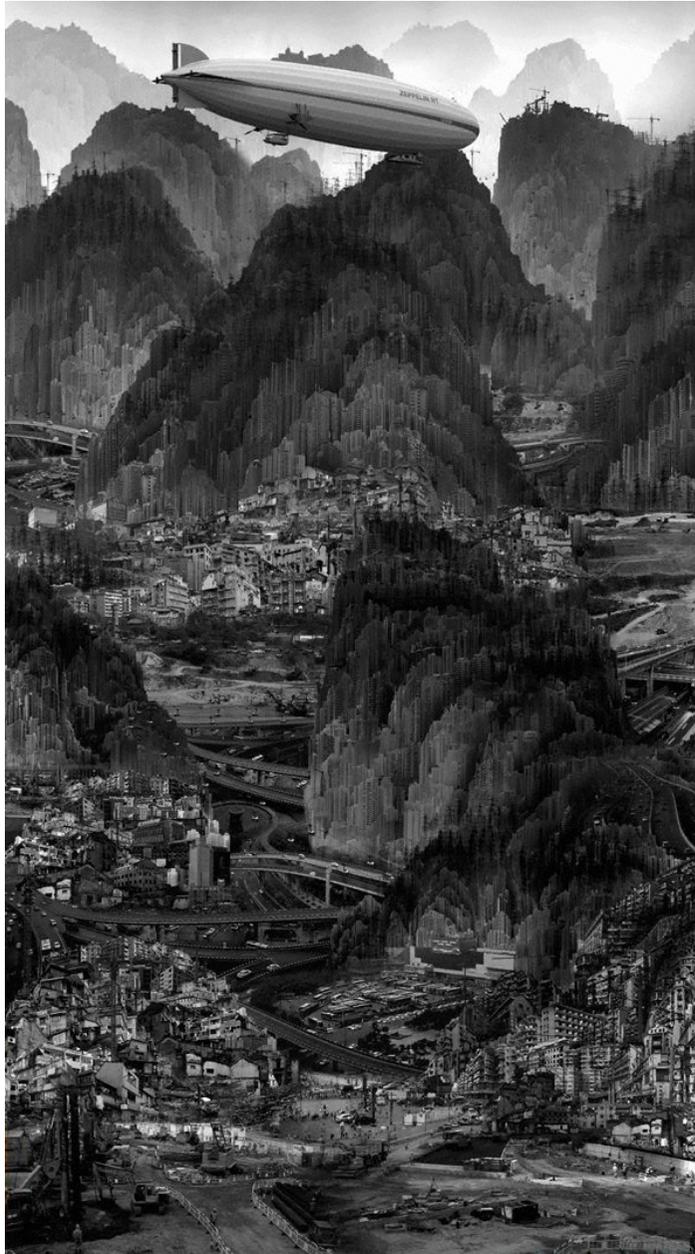


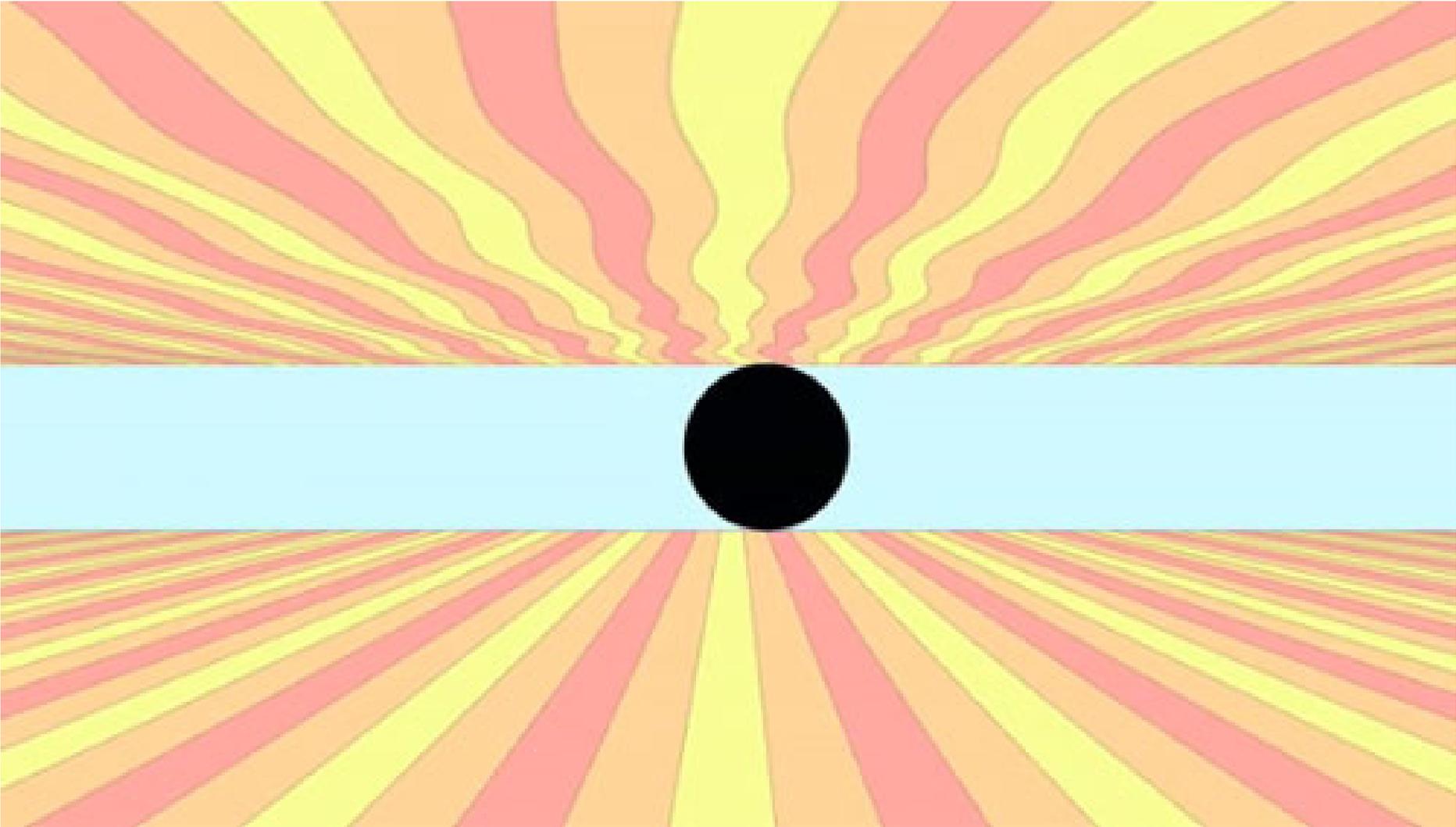


DEDJEU



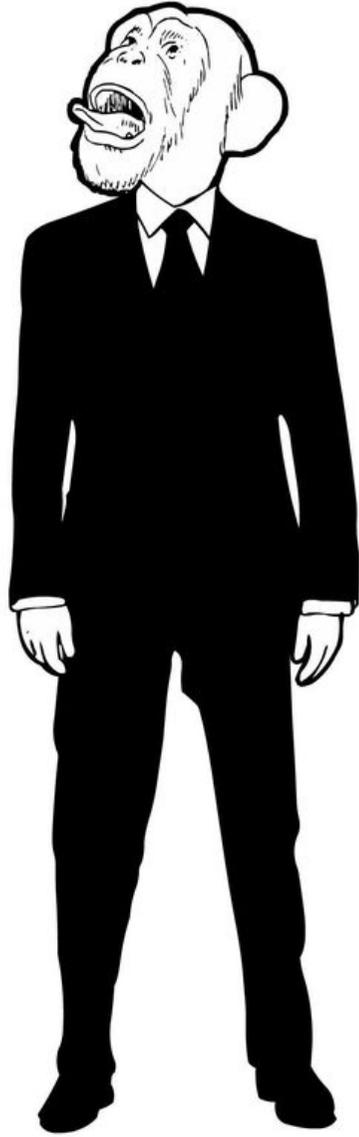




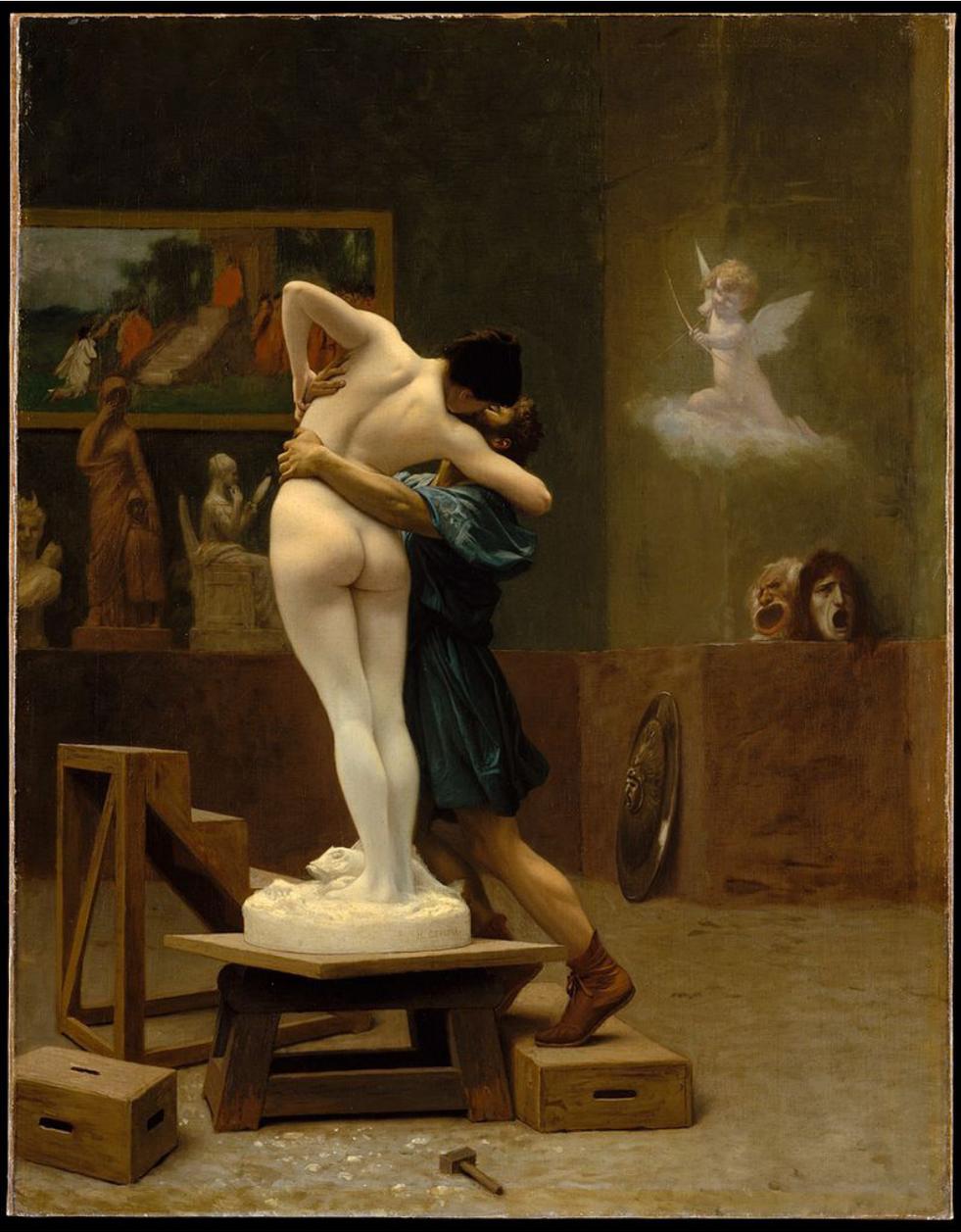




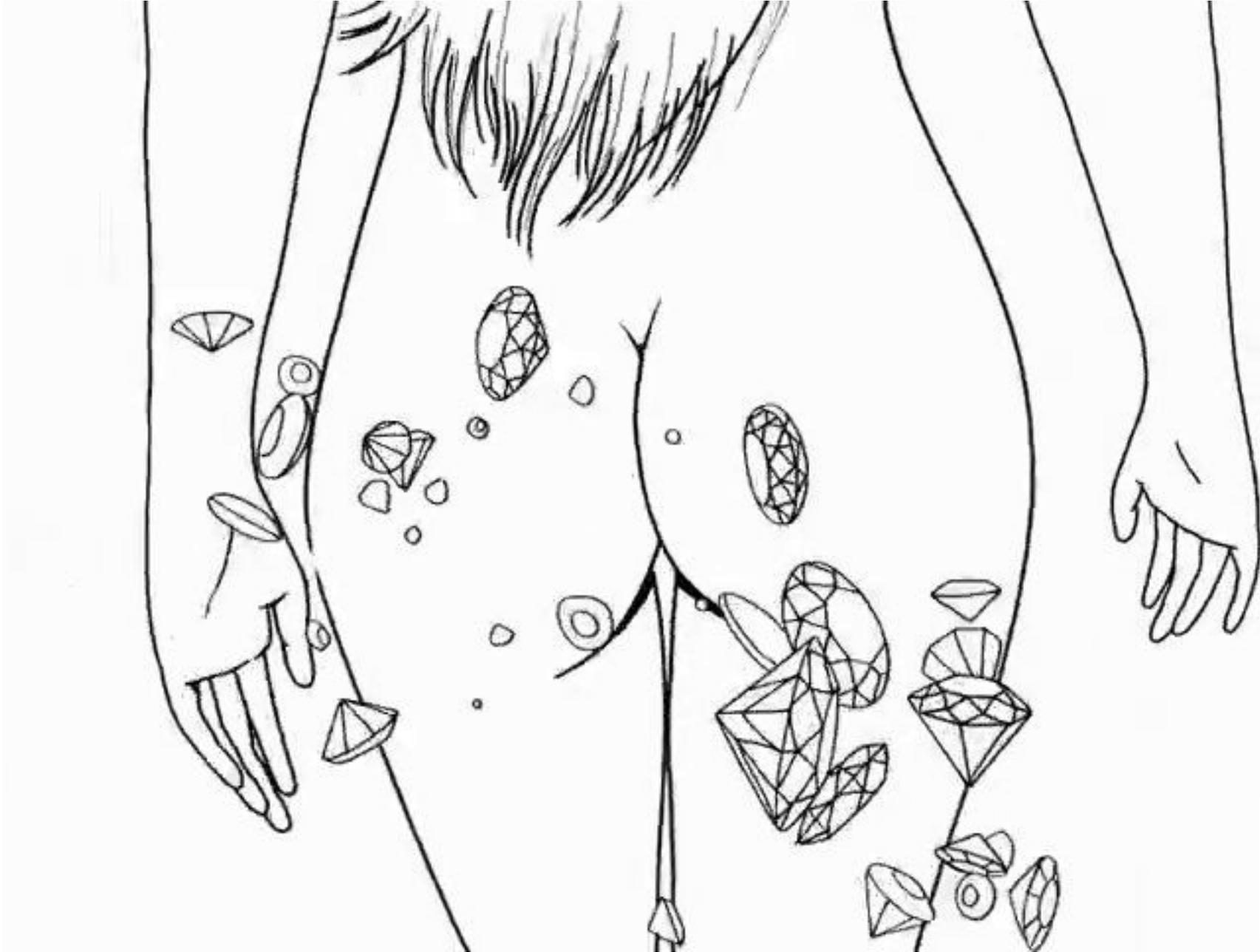






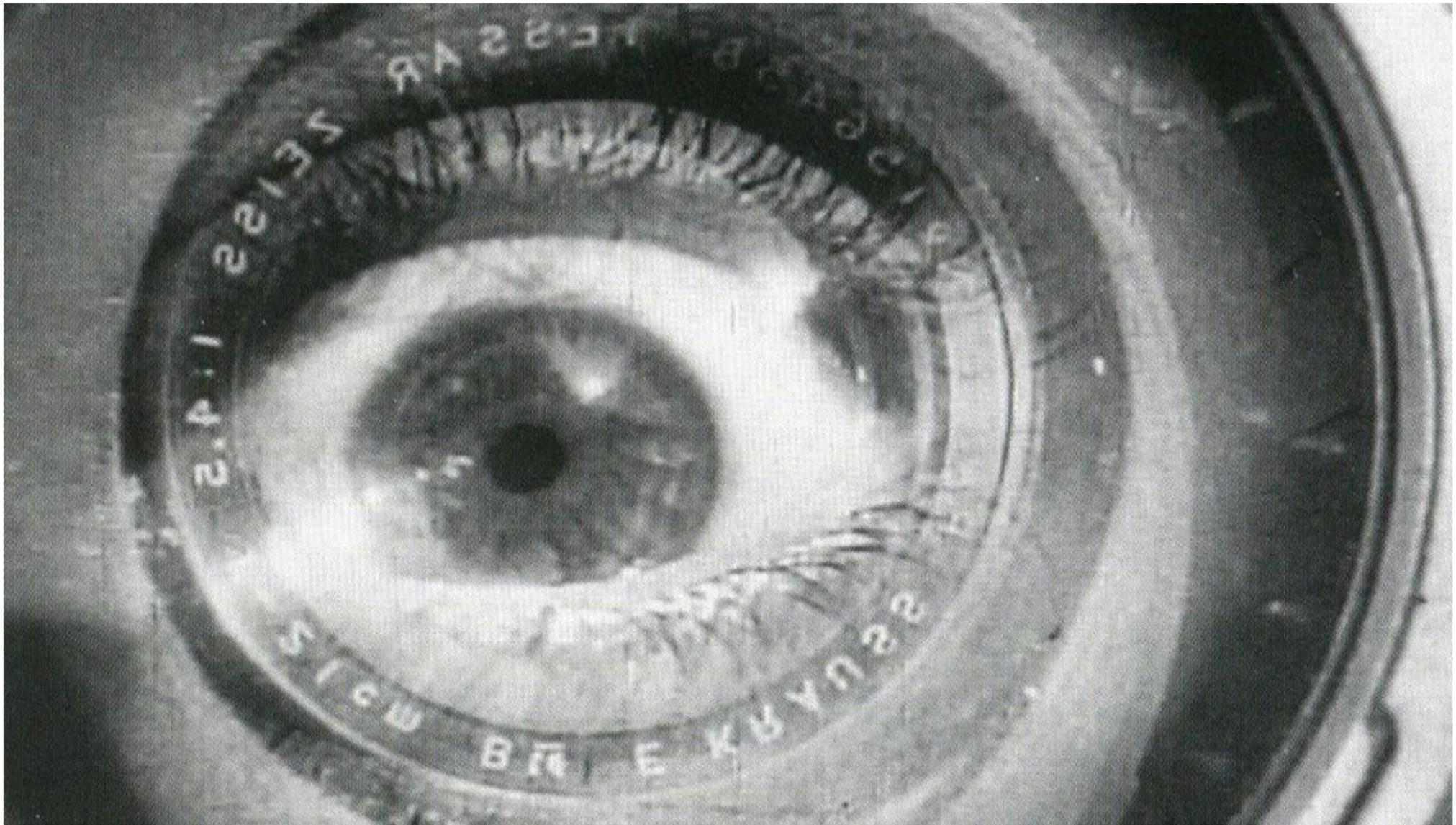




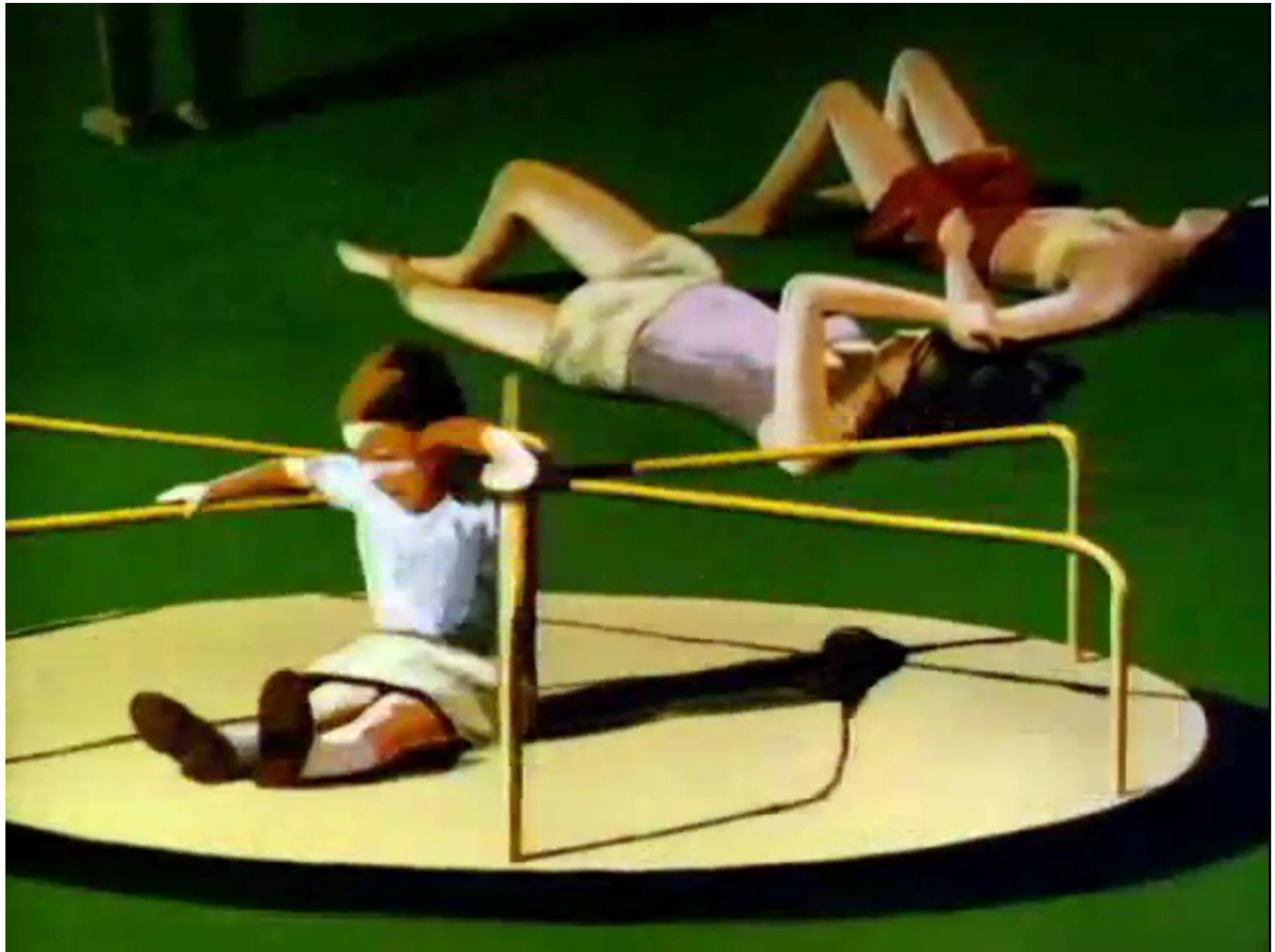


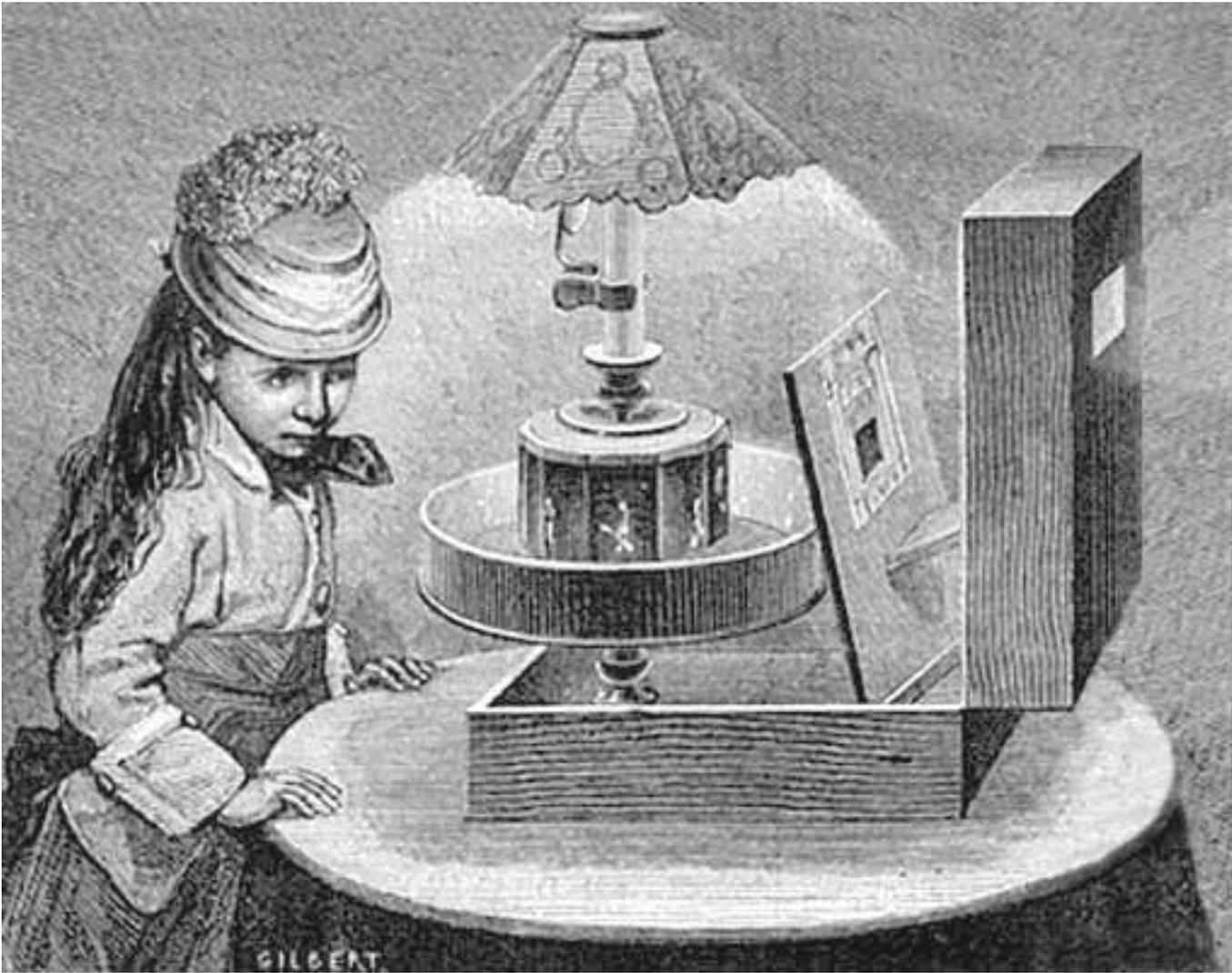














Artistes référents:

Stéphane AUBIER et Vincent PATAR

Béatrice BALCOU

Tim BURTON

Henri-Georges CLOUZOT

Walter DISNEY

Jean-Luc GODARD

Han HOOGERBRUGGE

William KENTRIDGE

Takeshi KOIKE

Boris LABBÉ

Norman McLAREN

MRZYK & MORICEAU

Michal ROVNER

Georges SCHWIZGEBEL

Jean-Luc VERNA

Chris WARE

Yang YONGLIANG



Références bibliographiques:

Olivier COTTE

Georges Schwizgebel. Des peintures animées.
Édition Heuwinkel, Carouge/Genève, 2004.

William KENTRIDGE, Mark ROSENTHAL

William Kentridge. Cinq Thèmes.
Édition Jeu de paume, Paris, 2010.

Alfio BASTIANCICH

Norman McLaren. Précurseur des nouvelles images.
Édition Dreamland, Paris, 1997.

Julius WIEDEMANN

Animation Now!
Édition Taschen, Köln, 2004.

Benoît PEETERS, Jacques FATON et Philippe DE PIERPONT

Storyboard: le cinéma dessiné.
Édition Yellow Now, Crisnée, 1992.

Antoine DE BAECQUE

Tim Burton.
Édition Cahiers du cinéma, Paris, 2010.

Paul WELLS

Les Fondamentaux de l'animation.
Édition Pyramyd, Paris, 2010.

Références cinématographiques:

Henri-Georges CLOUZOT

Le mystère Picasso.

Filmsonor, 78 minutes, France, 1955.

Sarah COLT

Walt Disney l'enchanteur

Documentaire, 222 minutes, USA, 2015.

Jean-Luc GODARD

Le petit soldat.

La Société nouvelle de cinématographie, 84 minutes, France, 1963.

Goerges SCHWIZGEBEL

Hors-jeu.

6 minutes, Suisse, 1977.

La course à l'abîme.

4 minutes 30 secondes, Suisse, 1992.

Dziga VERTOV

L'homme à la caméra.

Studio Dovjenko VUFKU, 80 minutes, URSS, 1929.



Table des illustrations.

- p.8 Alexandre DUFRASNE, *Pose avec objets*, 2014, installation dessin et animation.
- p.10 MRZYK et MORICEAU, *Sans titre*, 2015, dessin.
- p.12 Alexandre DUFRASNE, *Croquis*, 2016, dessin.
- p.13 Alexandre DUFRASNE, *Transfohouse*, 2016, animation.
- p.14 MRZYK et MORICEAU, *Sans titre*, 2015, dessin.
- p.18 Alexandre DUFRASNE, *Vibra*, 2016, animation.
- p.19 Alexandre DUFRASNE, *Vibra*, 2016, animation.
- p.20 Alexandre DUFRASNE, *Cercle*, 2016, animation.
- p.21 Alexandre DUFRASNE, *Croquis*, 2016, dessin.
- p.22 Han HOOGERBRUGGE, *Quatrosopus*, 2011, animation.
- p.23 Alexandre DUFRASNE, *Gyro*, 2016, animation.
- p.24 Alexandre DUFRASNE, *Lasso et Gadget*, 2012, dessins.
- p.26-27 Alexandre DUFRASNE, *Delete* et photos source, 2014, animation, photos.
- p.28 Alexandre DUFRASNE, *Bogda*, 2016, dessin.
- p.30 Alexandre DUFRASNE, *Carrousel*, 2016, dessin.
- p.31 Louis POYET, *Émile Reynaud projetant Pauvre Pierrot dans son Théâtre optique*, 1892, gravure.
- p.32 Norman McLAREN, *Pas de deux*, 1967, Surimpression photo.
- p.33 Alexandre DUFRASNE, *Transfohouse*, 2016, animation.
- p.34 Henri-Georges CLOUZOT, *Le mystère Picasso*, 1955, film.
- p.36 Han HOOGERBRUGGE, *La grande fête des voyeurs*, 2012, exposition Tent Rotterdam.
- p.38 William KENTRIDGE, *Drawing for Stereoscope*, 1999, fusain, pastels, crayons de couleur.
- p.39 Alexandre DUFRASNE, *Transfohouse*, 2016, animation.
- p.41 Alexandre DUFRASNE, *Vapeur*, 2016, animation.
- p.44 Georges SCHWIZGEBEL, *Chemin faisant*, 2012, animation.
- p.45 Walt DISNEY, *Le livre de la jungle*, 1967 et *Robin des bois*, 1973, film d'animation.

- p.46 Takeshi KOIKE, *Redline*, 2010, film d'animation.
- p.47 Stéphane AUBIER et Vincent PATAR, *Panique au village*, 2009, film d'animation.
- p.48 Henri-Georges CLOUZOT, *Le mystère Picasso*, 1955, film.
- p.49 William KENTRIDGE, *Other faces*, 2011, fusain, pastels, crayons de couleur.
- p.50 Alexandre DUFRASNE, *Appels*, 2015, animation.
- p.51 Béatrice BALCOU, *W!!*, 2010, animation.
- p.52 Boris LABBÉ, *Kyrielle*, 2011, animation.
- p.53 Michal ROVNER, *Culture plate*, 2004, animation.
- p.54 William KENTRIDGE, *Cambio*, 1999, fusain, pastels, crayons de couleur.
- p.55 Alexandre DUFRASNE, *Papa*, 2014, dessin.
- p.56 Chris WARE, *Jimmy Corrigan*, 2002, bande-dessiné.
- p.57 Yang YONGLIANG, *Infinite Landscape*, 2011, animation.
- p.58 MRZYK et MORICEAU, clip *Sing Sang Sung* de AIR, 2009, animation.
- p.59 Zoopraxiscope.
- p.60 Alexandre DUFRASNE, *Singe*, 2012, animation.
- p.61 Han HOOGERBRUGGE, *La grande fête des voyeurs*, 2012, animation.
- p.62 Jean-Luc VERNA, *Vous n'êtes pas un peu beaucoup maquillé?*, 2011, photo.
- p.63 Jean-Léon GÉRÔME, *Pygmalion et Galatée*, 1890, peinture, huile sur toile.
- p.64 Han HOOGERBRUGGE, *Strandvakantie aan de Turkse Rivière*, 2012, dessin.
- p.65 MRZYK et MORICEAU, *Look*, 2010, animation.
- p.66 Stéphane AUBIER et Vincent PATAR, *Ernest et Célestine*, 2012, film d'animation.
- p.67 Norman McLAREN, *Neighbours*, 2012, court métrage.
- p.68 Dziga VERTOV, *L'homme à la caméra*, 1929, film.
- p.69 Theodore USHEV, *Vaysha l'aveugle*, 2015, animation.
- p.70 Georges SCHWIZGEBEL, *78 tours*, 1985, animation.
- p.71 Émile REYNAUD, *Première animation*, 1880, gravure.



Lexique:

Algorithme : Ensemble de règles opératoires dont l'application permet de résoudre un problème énoncé au moyen d'un nombre fini d'opérations. Un algorithme peut être traduit, grâce à un langage de programmation, en un programme exécutable par un ordinateur.

Monstration : Jargon artistique, montrer une oeuvre dans le cadre d'une exposition.

Rotoscopie : Technique qui permet de projeter image par image les photogrammes d'un film et de les reporter par dessin.

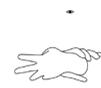
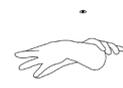
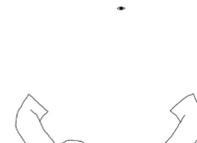
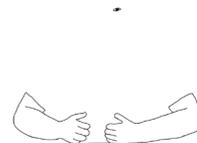
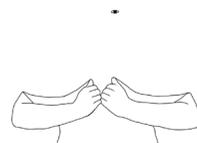
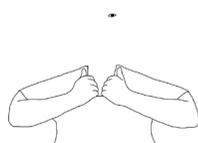
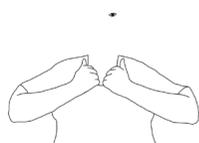
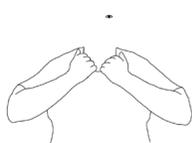
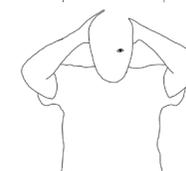
Séquence : Suite de plans formant un tout du point de vue de la construction du film.

Zooparxiscopes : Jouet optique présenté sous la forme d'un disque ou d'un carrousel possédant une succession d'images sur les bords de la forme, une fois cette forme en mouvement, la persistance rétinienne va recréer une animation sur un point de vue.

Remerciements:

Frédéric Blin
Sofia Boubolis
Xavier Cannone
Marc Cerfontaine
Didier Decoux
Natalia De Mello
Phillipe Ernotte
Aurore Falasca
Djos Janssens
Babis Kandilaptis
Eric Ledune
Kim Leroy
Jean-Baptiste Vigneron





En un clin d'oeil
Une relation entre le dessin fixe et le dessin animé
 Alexandre Dufrasne