

LE CINEMA D'ANIMATION
(Conçu par *Thierry Rogel*,
professeur de sciences économiques et sociales
au lycée Descartes de Tours)

Ce dossier, de facture originale, est destiné à démarrer l'apprentissage des notions en économie à partir d'un exemple concret, le « cinéma d'animation ». L'intérêt premier est de prendre un secteur en pleine expansion et qui commence à peine à sortir d'une situation de monopole (du moins en ce qui concerne les longs métrages). Le travail se fera uniquement à partir d'Internet ce qui permettra, d'une part, d'avoir connaissance des différentes œuvres du cinéma d'animation (et peut-être de découvrir un nouveau domaine) et, d'autre part, d'avoir sous la main un certain nombre de données économiques (statistiques, lexique, ...).

Les élèves devront donc répondre aux questions posées dans le dossier et pourront, le cas échéant, approfondir leur travail à l'aide des données disponibles sur Internet. Il convient, à ce titre, de faire quelques avertissements à propos de wikipedia : il s'agit d'une « encyclopédie collective » dont les éventuelles erreurs sont corrigées par l'ensemble des internautes ; il est donc possible que certaines erreurs subsistent, même temporairement. Il convient donc d'être prudent vis-à-vis de wikipedia (les références indiquées dans cet article ont été vérifiées par l'auteur).

Par ailleurs, si un des objectifs de ce dossier est de faire découvrir le monde du cinéma d'animation, ce n'est pas l'objectif principal d'un cours de « sciences économiques et sociales ». Il est par conséquent demandé aux élèves de ne pas consacrer plus de vingt ou trente secondes à visionner les extraits vidéos dans le cadre du cours (ils auront tout loisir de le faire en dehors du cours).

Pour approfondir leur travail, les élèves pourront se référer :

Pour ce qui est des termes économiques :

Lexique de SES : http://www.lyc-arsonval-brive.ac-limoges.fr/secosoc/index_lexique.php3

Lexique de l'INSEE : <http://www.insee.fr/fr/methodes/default.asp?page=definitions/liste-definitions.htm>

Site brises ; lexique et cours : <http://brises.org/>

Lexique de SES : http://www.lyc-arsonval-brive.ac-limoges.fr/secosoc/index_lexique.php3

Lexique de la documentation française : <http://www.ladocumentationfrancaise.fr/revues-collections/problemes-economiques/glossaire/index.shtml>

Pour la question du cinéma d'animation :

Des apports simples :

- Historique du cinéma d'animation :

http://cinemanageria.ifrance.com/cine_animation/animation_histoire.htm

http://www.artsculture.education.fr/cinema/cinema_animation/intro.asp

- Walt Disney : l'article « Disney : l'ami public n°1 ? » :
<http://www.cndp.fr/RevueDees/pdf/114/03204911.pdf>

Un rapport et une thèse complets

- Thèse sur le cinéma d'animation d'Elisabeth Pasquier : http://doc-iep.univ-lyon2.fr/Ressources/Documents/Etudiants/Memoires/DRECI/pasquier_e/html/index-frames.html
- Rapport gouvernemental sur le cinéma d'animation :
http://www2.culture.gouv.fr/deps/telechrg/tdd/grands_groupes/debut.pdf

Une thèse plutôt difficile à lire :

- Jérôme Barthélemy (ESSEC) : Les mécanismes de création et d'appropriation de la valeur dans une relation interorganisationnelle : une analyse du cas Disney – Pixar
<http://www.strategie-aims.com/aims06/www.irege.univ-savoie.fr/aims/Programme/pdf/SP8%20BARTHELEMY.pdf>

- Les grenelles de l'animation :

http://www.awt.be/contenu/tel/img/Les_Grenelles_Compte_Rendu.pdf

- Une lettre au ministre de l'économie :

<http://www.awn.com/mag/issue3.2/3.2pages/3.2lacroixperilfr.html>

D) QU'EST CE QUE LE CINEMA D'ANIMATION ?

A) LES TECHNIQUES.

Le terme de « cinéma d'animation », syntaxiquement redondant, est plus large que celui de dessin animé et désigne toutes les méthodes d'animation filmées intégrant d'autres techniques que les prises de vues réelles : on peut donc y inclure le dessin animé traditionnel, l'animation sur ordinateur, les techniques de papier découpé, l'animation de marionnettes, l'usage de la pâte à modeler, peintures, peintures sur verre, les techniques de tableau d'épingles, travail sur la pellicule (Len Lye), travail sur l'image (Norman Mac Laren) . Certains considèrent même qu'un film comme « Captain Sky and the world of tomorrow », bien qu'à base de prises de vues réelles, relève de l'animation car tous les décors sont des images de synthèse.

Vous trouverez ci-dessous des liens permettant de voir :

- Des techniques de papier découpés (Lotte Reininger) :
http://www.dailymotion.com/relevance/search/reiniger/video/x4wc6s_the-art-of-lotte-reiniger-19531971_shortfilms
- Des techniques de pâte à modeler :
<http://fr.youtube.com/watch?v=7WsbNAXUivU>
<http://fr.youtube.com/watch?v=1rwroFGXySU>
- Marionnettes animées : Ladislav Starevitch. Starevitch renard
<http://fr.youtube.com/watch?v=gcznvIBTQFk>
Starevitch fetiche <http://fr.youtube.com/watch?v=Y-mkGqcvKPM>
http://fr.youtube.com/watch?v=YjtKw_mATM
<http://fr.youtube.com/watch?v=WUsFg8TT8Zc>
- Animation d'objets :
http://www.dailymotion.com/relevance/search/miailhe/video/x2ggrn_poussiere-tu-es_creation
- Peinture : <http://fr.youtube.com/watch?v=1w0MACpBOOs> (peinture+ collages)
- Animation image par image : « Deux voisins » de Norman Mac Laren
<http://fr.youtube.com/watch?v=Nv51FR0t3Io>
- Travail direct sur la pellicule : « Free Radicals » (Len Lye)
http://www.dailymotion.com/relevance/search/len%20lye/video/x6zo3u_free-radicals-len-lye-1958_creation
- http://www.dailymotion.com/relevance/search/len%20lye/video/xf39f_len-lye-particles-in-space-1966_blog

- Images de synthèse : http://fr.youtube.com/watch?v=hW2Lgs_msQQ
- Animation assistée par ordinateur (« Captain Sky ») : http://www.dailymotion.com/relevance/search/%2522captain%2Bsky%2522/video/x3vkco_sky-captain-and-the-world-of-tomorr_shortfilms

B) LES GENRES .

On peut distinguer les différentes œuvres de cinéma d’animation suivant leur durée (long métrage – court métrage), les supports (cinéma - télévision), le public visé (adultes – enfants), l’objectif recherché (art et essai ou commercial).

Une de ces distinctions réclame une explication : on parlera de film “commercial” quand l’objectif premier est de toucher le plus vaste public possible alors que les films dits “d’Art et Essai” sont plutôt des tentatives d’innovation artistique dont l’objectif premier n’est pas de rencontrer le maximum de spectateurs.

Toutefois, cela permet de construire la « typologie » ci-dessous :

		COMMERCIAL	COMMERCIAL	ART ET ESSAI	ART ET ESSAI
		CINEMA	TELEVISION	CINEMA	TELEVISION
LONG METRAGE	ENFANTS	<i>Disney (Blanche-Neige,...)</i>	?	?	?
LONG METRAGE	ADULTES	<i>Fritz the Cat</i>	?	<i>Valse avec Bachir, Persepolis</i>	?
COURT METRAGE	ENFANTS	<i>Courts métrages de Pixar</i>	<i>Scoobidoo</i>	?	?
COURT METRAGE	ADULTES	?		<i>F.Miailhe, C. Leaf, Ch Back</i>	

Une typologie est une manière de représenter la réalité de façon simple mais elle laisse échapper les cas particuliers; celle ci n’échappe pas à la règle; en effet, certains films d’animation peuvent viser aussi bien les adolescents que les adultes (“Princesse Mononoké” de Myazaki), d’autres peuvent dépasser l’opposition entre « commercial » et « Art et Essai » (« L’étrange Noël de Mr Jack » de Tim Burton) ou bien les allier (on pense à un essai non transformé de collaboration entre Walt Disney et Salvador Dali :

http://www.dailymotion.com/relevance/search/disney%2Bdali/video/x25y5m_chefdoeuvre-walt-disney-salvador-da_creation).

II) PETIT HISTORIQUE.

On fête, en cette année 2008, le centenaire du cinéma d'animation. En effet, on considère en général que le premier film d'animation proprement dit est « Fantasmagorie » par Émile Cohl (France) (http://www.dailymotion.com/relevance/search/%2522emile%2Bcohl%2522/video/x1mrkq_fantasmagorie-emile-cohl-1908). Le premier dessin animé au sens moderne du terme vient cependant des Etats-Unis et est le fruit du travail de Winsor Mc Cay (le créateur de la bande dessinée « Little Nemo » qui n'hésite pas à mélanger l'animation dessinée avec les prises de vue réelle dans « Gertie the dinosaur » en 1909 : (http://www.dailymotion.com/relevance/search/gertie%2Bdinosaur/video/x35cbi_gertie-the-dinosaur_creation) et a fait des essais d'animation en couleurs (http://www.dailymotion.com/relevance/search/little%2Bnemo/video/x1uom2_winsor-mccay-little-nemo-1911_shortfilms (voir à partir de 8mn30).

Cependant, le cinéma d'animation en tant que tel a en réalité un peu plus d'un siècle. En effet, bien avant l'invention du cinéma il y eut des inventions permettant d'animer les images comme le [thaumatrope](#), le [phénakistiscope](#), le [zootrope](#) ou le [praxinoscope](#) du Français [Émile Reynaud](#). Ce dernier a conçu ses fameuses "pantomimes lumineuses" en 1892 (http://www.dailymotion.com/relevance/search/%2522emile%2Breynaud%2522/video/x1ukg2_emile-reynaud-autour-dune-cabine_creation).

L'aspect commercial va très vite être retenu puisque dès 1910 on produit des films publicitaires en Allemagne (par exemple, les films expérimentaux de Fischniger en Allemagne, les publicités des frères Fleischer aux Etats-Unis : http://www.dailymotion.com/relevance/search/%2522dessin%2Banim%25C3%25A9%2Bpublicitaire%2522/video/x1o84x_1932-oldsmobile-pub-dessinanime_ads ou en France à l'exemple de Paul Grimault en 1943 : http://www.dailymotion.com/relevance/search/grimault/video/x3qllp_le-messenger-de-la-lumiere-paul-grim_creation).

Vous trouverez quelques exemples allant de 1920 à nos jours :

http://www.dailymotion.com/relevance/search/%2522dessin%2Banim%25C3%25A9%2Bpublicitaire%2522/video/x3kxis_la-pub-sanimele-film-danimation-pub_shortfilms

Il y aura également de nombreux courts métrages diffusés en première partie de films (Betty Boop, Krazy Kat,...

(approfondissement : http://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire_de_l%27animation)

III) L'EPOPEE DISNEY

Parler de l'histoire du cinéma d'animation au 20^{ème} siècle pourrait presque se réduire à parler de Walt Disney, tant celui-ci a réussi à imposer ses productions à l'ensemble du public. S'il a eu des concurrents, notamment dans le domaine du court-métrage, on peut tout de même considérer que sa potion hégémonique a constitué un exemple de monopole parmi les plus flagrants.

De 1922 à 1940/45 : la construction d'un Empire.

Disney crée sa première entreprise « Laugh-O-Grams » en 1922 puis « Disney Brothers » en 1923 (avec son complice Urb Iwerks). Puis il alignera « coup de génie sur coup de génie » : d'abord en 1928, quand il décide d'inventer une souris, Mortimer, nom éphémère puisque sa femme lui suggérera d'adopter plutôt le nom de Mickey ; le premier court-métrage mettant Mickey en scène sera aussi le premier dessin animé sonore (« Steamboat Willie »)

(http://www.dailymotion.com/relevance/search/steamboat%2Bwillie/video/x6b6d8_walt-disneys-mickey-mouse-steamboat). Très peu de temps après, les auteurs de dessin animé s'attaqueront au long métrage ; ce ne sera pas le fait de Disney mais d'un argentin, Quirino Cristiani, qui

réalise le premier long-métrage d'animation sonore : « Peludópolis » en 1929-1931 (qui plus est, un film « politique ». Introuvable sur le net ; en compensation, voici un de ses courts métrages de 1938 : <http://fr.youtube.com/watch?v=zZ2xNaDoNdk>; pour les passionnés , un article sur la vie de Cristiani : <http://www.zewebanim.com/blog/index.php?2008/09/07/829-quirino-cristiani-un-pionnier-du-monde-de-lanim>); au même moment, un russe naturalisé français, Ladislav Starevitch, produit lui aussi un long métrage de poupées animées en 1930 mais celui ci ne sera diffusé qu'en 1941 (« Le roman de Renard : <http://fr.youtube.com/watch?v=gcznvlBTQFk>)

Mais, encore une fois, c'est Disney qui bouleversera ce petit monde en produisant le premier court métrage en couleurs (« Flowers and Trees ») en 1932.

(http://www.dailymotion.com/relevance/search/flowers%2Band%2Btrees/video/x4je09_disney-silly-symphony-flowers-and-t_fun) et surtout « Blanche-Neige et les sept nains » en 1937, premier long métrage sonore et en couleurs. Il faut avoir conscience des risques énormes que prit Disney à l'époque étant donné que cette production était longue et coûteuse et qu'il n'était pas du tout sûr que le public soit en mesure d'accepter cette nouveauté. En ce sens , Disney fut un véritable « entrepreneur schumpeterien » (<http://fr.wikipedia.org/wiki/Entrepreneur>). Le succès fut immense, rassemblant des millions de spectateurs et d'admirateurs parmi lesquels il faut noter Adolph Hitler qui parla « d'un véritable enchantement » et se demanda si n'était pas possible de développer une industrie allemande du dessin animé propre à encadrer la jeunesse ; des essais peu convaincants furent d'ailleurs fait, notamment des dessins animés à caractère antisémite. Il est par ailleurs fort possible qu'Hitler ait été sensible à l'adaptation d'un vieux conte allemand, passé à la postérité grâce aux frères Grimm, deux folkloristes qui cherchaient, à travers les contes, à retrouver la culture propre au peuple allemand. Il faut noter que, durant la guerre, les dessins animés furent utilisés aussi bien par les américains que par les allemands dans des buts de propagande (voir document n° 1 ci-dessous)

Le dessin animé est aussi fortement consommateur d'innovations; nous avons déjà parlé de l'adoption du son, de la couleur ou du long métrage, qui sont autant d'innovations de produits mais il faut également parler des innovations de procédés (voir le lexique) : la production de dessin animé, courts et longs métrages, s'intensifiant, Disney sera alors un des tout premiers à adopter les techniques tayloriennes (voir le lexique) au monde de la création : diverses équipes sont créées pour l'animation proprement dite, pour les décors, les effets spéciaux, la mise en scène, les sujets,...Puis l'encrage, le coloriage, la prise de vue furent à leur tour séparés. Comme aucune des équipes ne peut maîtriser la totalité de la production, ceux qui supervisent le film peuvent suivre à tout moment sa constitution à l'aide du "story board" (scénario dessiné), invention de Disney toujours utilisée aujourd'hui. Enfin, il fut l'inventeur de la « camera multiplan » qui permet de donner des effets de profondeur au dessin.

De 1940 à la mort de Disney

A partir de 1940, la domination de Disney va être sans partage : il va tout d'abord transformer son entreprise en « Société Anonyme » (voir le lexique), sortir un long métrage tous les deux ou trois ans et les tentatives de riposte seront sans grand effet (par exemple des frères Fleischer avec « Gulliver » :

http://www.dailymotion.com/relevance/search/fleischer%2Bgulliver/video/x4y1ez_le-voage-de-gulliver_shortfilms

http://www.dailymotion.com/relevance/search/fleischer%2Bgulliver/video/x4y2f9_les-voages-de-gulliver-vo_shortfilms). Il entreprendra alors une politique de diversification et de concentrations verticales en développant les produits dérivés (voir le lexique), en s'étendant sur les films en prises de vue réelle et les documentaires animaliers et en s'associant avec la chaîne de télévision ABC pour diffuser ses dessins animés. Mais il va surtout innover en créant un parc d'attraction d'une conception nouvelle, Disneyland à Orlando en Floride, dont l'inauguration sera commentée par un jeune acteur de cinéma nommé Ronald Reagan.

Suivront trois autres parcs : DisneyWorld en Floride puis Disneyland Tokyo et, enfin, deux parcs près de Paris, EuroDisney inauguré en 1992 et « les studios Disney » consacré au cinéma et ouvert en 2002, ce dernier étant financé par une augmentation de capital de la société EuroDisney, une souscription de la maison-mère « Walt Disney » (voir le lexique) et un prêt de la « caisse des dépôts et consignations ». Comme lors de la construction du premier parc, les pouvoirs publics sont largement mis à contribution. « Les Studios Disney » doivent en effet déboucher sur la création de près de 5000 emplois, dont 1500 emplois directs sur le site dès l'ouverture. Le calendrier de certaines infrastructures va donc être accéléré. Un nouvel échangeur et une deuxième "pénétrante" reliant l'autoroute A4 aux parcs seront ainsi mis en service dès 2002. Ce second parc sera centré sur les thèmes du cinéma, des dessins animés, de la télévision et des nouvelles technologies. Euro-Disney espère attirer 4,5 millions de visiteurs dès la première année.

Enfin, Walt Disney rêvera de mettre au point une « cité du futur », Epcot. Ce projet précis n'aboutira pas mais le groupe Disney participera en 1994 à la création de « Celebration », une ville privée (<http://fr.wikipedia.org/wiki/Celebration>).

De la mort de Disney à l'arrivée d'Eisner.

Après la mort de Walt Disney en 1966 et la diffusion du dernier long métrage qu'il ait supervisé (« Le livre de la jungle ») les productions Disney connaîtront de nets fléchissements. La décennie 1970 sera une période de résultats économiques décevants à tel point que l'action Disney connaîtra une sous-évaluation et qu'une tentative d'OPA (voir le lexique) sera lancée au début des années 1980, tentative qui échouera. Même ses « coups de maître » échouent : ainsi, « Tron » qui sera le premier long métrage en images de synthèse sera aussi un échec retentissant

(http://www.dailymotion.com/relevance/search/tron/video/x114qo_tron-video-clip_shortfilms).

La Renaissance de l'Empire (dix ans avant R.C.)

Le renouveau viendra avec la nomination de Michael Eisner à la tête du groupe Disney en 1984. Voilà comment il présente la situation : *"Qui était Walt Disney, à votre avis, sinon un dingue? (...) Les difficultés auxquelles la société est confrontée depuis vingt ans tiennent au fait qu'elle est dirigée par des hommes beaucoup trop rationnels. C'est pourquoi nous devons trouver de nouveaux fanatiques pour la redresser. A vous de revoir votre conception de la folie. Je vous parle de fous créatifs car ce sont les gens qu'il nous faut et ils sont beaucoup plus difficiles à trouver que des gens bardés de diplômes."*

Ce discours traduit parfaitement ce qui peut arriver à une entreprise qui s'agrandit démesurément : l'objectif principal devient celui des comptes et de la rentabilité (ce qui est important) mais on en perd l'objet premier de la création, en l'occurrence le divertissement. Eisner saura donner l'énergie nécessaire à l'entreprise Disney en développant les partenariats à dans les parcs d'attraction avec d'autres entreprises comme Nestlé, en développant les films en prises de vue réelle en direction d'un public adulte, en achetant la station KHJ-TV de Los Angelès, la plus vieille station de télévision du monde (elle a commencé à émettre en 1931) et ABC en 1996 afin d'avoir un accès direct au public pour vendre ses films et faire la promotion de ses parcs et produits de consommation et en développant les « boutiques Disney ». Mais surtout, Disney accélérera le rythme de production des dessins animés de long métrage : d'un dessin animé tous les quatre ou cinq ans on passera à une production par an.

L' «après-Eisner» :

Les années 1990-2000 vont constituer des « années noires » pour le géant de l'animation. En effet, en 1994, Jeffrey Katzenberg, le second de Disney, quitte le groupe pour créer DreamWorks avec Spielberg et Geffen. A partir des années 2000, le groupe Disney

commence à être « plombé » par une série d'échec cinématographiques, la chute de fréquentation de ses parcs (-30% en un an), la perte d'audience de la chaîne ABC. Eisner démissionne en... Le nouveau PDG, Robert Iger, entreprendra de racheter pixar en 2006.

(Pour plus d'information sur Disney avant l'année 2000, voir « Disney : l'ami public n°1 ? » <http://www.cndp.fr/RevueDees/pdf/114/03204911.pdf>)

IV) VERS LA FIN D'UN MONOPOLE ?

Cependant, tout bien est porteur de son propre mal et la « révolution Disney » n'a pas eu que des effets bénéfiques car son hégémonie a pratiquement « étouffé » presque toutes les autres tentatives dans le long métrage jusqu'au début des années 80 et a définitivement cantonné le « cinéma d'animation » dans le domaine de l'enfance. On peut dire que des années 50 aux années 70, les autres producteurs se sont cantonnés dans le court métrage dans lesquels ils ont d'ailleurs pu déployer un humour féroce bien peu « Disneyen » (Tom and Jerry (Hanna et Barbera), Woody Woodpecker (Walter Lanz), Titi et Grominet,). Mais deux auteurs dont nous parlerons plus tard sont à retenir : le français Paul Grimault qui est déjà ancien de l'animation et le japonais Tezuka qui fait ses premiers pas dans les années 50.

A) LES PREMIERES TENTATIVES DE REMISE EN CAUSE.

Disney maintiendra donc sa domination sur le long métrage jusqu'au début des années 1980, sortant un film tous les ans, et la diffusion traditionnelle du « Disney de Noël » marquera des générations d'enfants, un marché qui a la particularité de se renouveler régulièrement (songeons que « Blanche-Neige, toujours vendue en DVD aujourd'hui a maintenant plus de soixante-dix ans ; peu de produits peuvent en dire autant).

Il y aura bien quelques essais de concurrents dans les années 1970, notamment avec les productions de Ralph Bakshi, « Fritz the cat » d'après Robert Crumb en 1972 (http://www.dailymotion.com/relevance/search/%2522fritz%2Bthe%2Bcat%2522/video/x2slq9_fritz-the-cat_shortfilms) et une adaptation du « seigneur des anneaux » de Tolkien en 1980 (<http://fr.youtube.com/watch?v=M5Ya5RFHqR0> et <http://fr.youtube.com/watch?v=oBvNFMt9Ic> ou http://fr.youtube.com/results?search_query=ralph+bakshi+lord+of+the+rings&search_type=&aq=0&oq=ralph+bakshi). Il utilisera pour l'occasion, le rotoscope, inventé par les frères Fleischer et qui permet de transformer une scène filmée en un dessin animé. Cela permet d'obtenir des animations plus fluides au rendu naturel. Mais ces productions s'adressaient clairement à un public d'adolescents et d'adultes et ne mordait donc pas sur le marché de Disney.

En France, on peut noter également « la planète sauvage » de René Laloux (http://www.dailymotion.com/relevance/search/laloux/video/x3cwjz_la-planete-sauvage-hommage-a-alain) ou « Tarzoon la honte de la jungle » de Picha mais là aussi, le public visé n'est pas celui de Disney.

Une première tentative de remise en cause de Disney se développa dans les années 1980 avec Don Bluth, ancien de chez Disney. Don Bluth démissionna au début des années 1980 pour réaliser son premier long métrage, « Mrs Frisby ou le secret de Nimh » mais, malgré un certain succès, son entreprise se trouva rapidement au bord de la faillite. Avec un financier, Morris Sullivan, il créa par la suite les «Sullivan Bluth Productions». Il entreprit alors de produire un nouveau long métrage, « Fievel ou le Nouveau Monde » avec l'aide de Steven Spielberg, pas moins. En 1986, Don Bluth décide de délocaliser (voir le lexique) ses studios en Irlande puis il sort une série de succès, « Le petit dinosaure et la vallée des

merveilles », Charlie, Rock-O-Rico, Poucelina ou Anastasia (ce dernier film étant produit par la « 20first Century Fox »),...

B) QUAND L'EMPIRE EST VERITABLEMENT MENACÉ.

PIXAR

En 1986, Steve Jobs, le cofondateur d'Apple, rachète la division Infographie de l'entreprise Lucasfilm et la rebaptise « Pixar » dans le but de produire des films d'animation en « 3 D », récupérant au passage John Lasseter, un ancien de Disney puis de LucasFilm. Vont alors s'enchaîner une série de courts métrages qui connaîtront un succès certain puis plusieurs années de collaboration avec Disney (de 1995 à 2006) au cours desquels seront produits des films en « 3 D » qui connaîtront un énorme succès dont le premier, « Toy stories » (1995), « Ratatouille » en 2007, « Wall.E » en 2008 et, bien sûr, « Le monde de Nemo » le plus gros succès de Pixar à ce jour.

En 2006, Disney rachète les studios Pixar pour un montant global de 7,4 milliards de dollars, la moitié de ce rachat se faisant au prix de 59 dollars par action Pixar, l'autre moitié par échange d'actions (voir le lexique) au prix de 2,3 actions Disney pour une action Pixar, Pixar se spécialisant ans les productions en 3D tandis que Disney se cantonnera dans le dessin animé traditionnel. Comme Steve Jobs était propriétaire de 60 % du capital de Pixar, cela fera de lui le premier actionnaire de l'entreprise Disney devant Roy Disney, le neveu de Walt et Michael Eisner, ancien PDG de Disney.

DREAMWORKS ! DREAMTEAM?

En 1994, trois « grands » du spectacle décident d'unir leurs talents pour fonder « Dreamworks » : Steven Spielberg (qu'on ne présente pas), Jeffrey Katzenberg, un ancien de chez Disney, et David Geffen (découvreur de Eagles et de Nirvana) auxquels il faut ajouter une participation minoritaire de Paul Allen, co-fondateur de Microsoft. Leur ambition était de faire un Empire multimédia intervenant dans les domaines de la télévision, d'Internet, du disque, du cinéma et de l'animation. Malgré quelques succès cinématographiques (« American beauty », « Gladiator », « Il faut sauver le soldat Ryan ») seule la branche animation a vraiment décollé et a commencé à être bénéficiaire à partir de 2004, les autres branches restant déficitaires. Cela a abouti au rachat de DreamWorks par Paramount en 2006 ; cependant la branche « Dreamworks Animation » reste indépendante, Paramount s'occupant seulement de la distribution des films dans la lignée des accords passés dès sa création par DreamWorks avec des entreprises telles que ABC, HBO, Columbia, Fox, Paramount Universal ou Warner Bros. Parallèlement, elle a signé en 1999 un accord de partenariat avec le britannique Aardman (« Wallace et Gromit »).

Aujourd'hui « DreamWorks Animation », la branche animation de la société, et ses deux studios d'animation, est toujours possédée à 60% par Katzenberg, Geffen et Allen. « DreamWorks Animation » développe également une activité des jeux vidéos en partenariat avec « Activision » et s'appuie pour cela sur les films de DreamWorks animation (Shrek, Madagascar,...). Par ailleurs, elle bénéficie d'un soutien marketing de la part de Kellog's et de Mac Donald.

En 2004, la branche « DreamWorks Animation » est introduite en bourse ce qui devrait lui permettre de se désendetter et de financer ses projets à venir : 29 millions d'actions proposées entre 23 et 25 dollars l'action et dont le cours passa à 38,75 dollars en moins de 24 heures. Ses objectifs : accélérer la production de dessins animés au rythme de deux par an.

C) VERS LE PARTAGE DU TERRITOIRE.

Aujourd'hui, cinq joueurs se partagent le gâteau du dessin animé de long métrage aux Etats-Unis: Disney, Warner, Fox, Dreamworks et Pixar mais Fox a presque abandonné l'idée d'entretenir son propre département d'animation, surtout après le flop financier de « Titan A.E » ; Warner comme DreamWorks ont connu des hauts et des bas ; Disney « traîne la patte » mais a réussi une bonne opération en rachetant Pixar, le studio en vue.

Il faut bien voir que ce n'est pas seulement le marché du cinéma d'animation qui est intéressant en lui même mais surtout qu'il entretient des liens avec deux autres marchés essentiels. D'abord avec le cinéma en prises de vues réelle » qui utilise de plus en plus les techniques du cinéma d'animation (voir, par exemple, la série des « spiderman ») mais surtout avec le marché des jeux vidéos qui a d'ores et déjà dépassé le marché du cinéma en termes de chiffre d'affaires.

V) HORS DE L'EMPIRE.

A) L'ANIMATION JAPONAISE.

L'importance du cinéma d'animation au Japon peut s'expliquer historiquement par le fait que, dès le 19^{ème} siècle, existait une forme de spectacle, nommée « Utsushi-e » fonctionnant comme un théâtre d'ombres sur le principe de la « lanterne magique » mais également par le succès des bandes dessinées qui n'étaient pas cantonnés au seul public des enfants.

Les premiers véritables essais de cinéma d'animation débutent vers 1910 après la diffusion des premiers courts métrages américains. Mais, dans un premier temps, le public japonais s'est essentiellement intéressé aux productions américaines et ce n'est qu'après 1928 qu'on voit une réponse japonaise se dessiner réellement. On peut dire à ce titre qu'il y a eu deux période d'expansion du cinéma d'animation japonais, la première allant de 1930 à 1960 et la deuxième, celle qui nous intéresse, de 1960 à nos jours.

Durant cette deuxième période , l'animation japonaise va se séparer en deux branches nettement distinctes.

La première correspond aux productions destinées à la télévision qui visent un profit maximum et ne misent pas sur la qualité, réduisant, par exemple, le nombre de dessins nécessaires pour une animation (12 000 dessins pour une demi-heure d'animation contre 25 000 pour un dessin animé traditionnel); qu'on songe à Pokemon, Goldorak, DragonBall Z ou Tom et Olive et leurs plans fixes supposés accroître la tension du jeune spectateur mais visant surtout à réduire les coûts de production (voir le lexique). Ces productions, peu coûteuses et vite rentabilisées sur un marché intérieur important, peuvent ensuite s'exporter à faible prix sur les marchés étrangers et notamment sur le marché français. Mais cette stratégie a son revers car le coût des animateurs japonais tend à s'élever et on commence à leur préférer des dessinateurs moins chers venant de Corée ou de Chine.

Pendant longtemps, le manga japonais a été synonyme en France de mauvaise qualité car on n'en connaissait que cette production bas de gamme destinée à la télévision. Il a fallu attendre encore quelques années pour découvrir les productions de la « deuxième branche » de l'animation japonaise qui trouve ses origines dans les œuvres de Osamu, Yoshi et Taiji et s'incarne dans les films de Tezuka

(http://www.dailymotion.com/relevance/search/tezuka/video/x1984e_mermaid_shortfilms)

Mais, de plus en plus, la production nipponne est assimilée aux studios Ghibli avec notamment Takahata (« Le tombeau des lucioles ») et Miyazaki (« Princesse Mononoke »). Le cas de Ghibli est exemplaire puisque le choix fait a été celui de la recherche de qualité, ce qui a permis d'exporter ces films (il est à noter que si la diffusion est le fait de Ghibli pour l'Asie, c'est Disney qui est chargé de leur diffusion hors d'Asie).

B) LA PARADOXALE RÉUSSITE FRANÇAISE.

1) *La Tradition « made in France »*

Le « Roi » Grimault

On peut considérer que la France est le pays de naissance du cinéma d'animation avec les travaux d'Emile Reynaud et d'Emile Cohl et aujourd'hui la France est le premier producteur européen de cinéma d'animation et le troisième producteur mondial mais loin, très loin, des USA et du Japon. Quelques grands noms parsèment tout de même l'histoire de l'animation française : il faut tout d'abord citer Ladislav Starevitch, un russe immigré en France, qui fit de magnifiques animations de poupées images par images, notamment la série des « Fétiche » et surtout l'élaboration du « Roman de Renard », un des premiers essais de long métrage. Deux autres noms sont à retenir, ceux de Paul Grimault (« Le roi et l'oiseau ») et de Jean Image. Pour le premier, il faut citer « La bergère et le ramoneur » coécrit avec Jacques Prévert en 1953 et qui ne sera distribué que remanié en 1980 sous le titre de « Le roi et l'oiseau ». Paul Grimault exercera une forte influence sur un jeune auteur japonais, Takahata, qui fera partie des animateurs à l'origine de l'industrie cinématographique japonaise.

Grimault : « Le roi et l'oiseau » :

http://www.dailymotion.com/relevance/search/grimault/video/x5g9mk_le-roi-et-loiseau-part-1_creation

http://www.dailymotion.com/relevance/search/grimault/video/x3qkxe_les-passagers-de-la-grande-ourse-pa_shortfilms

Grimault « le voleur de paratonnerres » :

http://www.dailymotion.com/relevance/search/grimault/video/x3qklu_le-voleur-de-paratonnerre-paul-grim_shortfilms

Grimault « l'épouvantail » :

http://www.dailymotion.com/relevance/search/%2522emile%20Breynaud%2522/video/x3qics_lepouva-ntail-paul-grimault-1943_shortfilms

Jean Image : <http://fr.youtube.com/watch?v=YfF7TqScqF0>

Il y aura, dans les années 70, quelques essais de long métrage avec « La planète sauvage » de René Laloux (http://www.dailymotion.com/relevance/search/laloux/video/x3cwjz_la-planete-sauvage-hommage-a-alain) ou « Tarzoon , la honte de la jungle » de Picha (voir également la liste de log métrage en annexe).

La réussite Chalopin

Un premier virage sera pris avec Jean Chalopin, jeune animateur tourangeau, qui se situe résolument dans la perspective du dessin animé commercial et crée la société DIC à l'âge de 21 ans , produisant d'abord des Dessins Animés de communication industrielle. Chalopin installa ensuite son siège social aux USA en 1982 tout en sous traitant (voir le Lexique) son travail au Japon afin de produire Ulysse 31, Bisounours ou l'Inspecteur Gadget : ces dessins animés sont produits en vue d'être d'abord vendus sur le marché américain; le script est donc écrit en Californie, la production elle même est confiée en sous-traitance à sept studios japonais qui, eux mêmes redistribuent le travail dans le sud est asiatique. Mais, en 1986, les américains rachètent les parts possédés dans DIC par RTL ; Chalopin part et DIC appartient aujourd'hui à Disney

L'Effet Kirikou

C'est ainsi qu'on nommera le véritable décollage de l'animation française à la suite du succès inattendu, en 1998, du film « Kirikou et la sorcière » de Michel Ocelot : un million d'entrées en France, deux millions en Europe, un million de cassettes vendues, ce film a été vendu dans 30 pays et a notamment obtenu le prix des enfants et le prix des parents dans un festival de Chicago. A la suite de ce film, la production française va connaître une véritable accélération par la suite notamment avec « la prophétie des grenouilles » de Girerd (studio Folimages) et « Les triplettes de Belleville » de Sylvain Chomet mais ce sont surtout les séries de 26 minutes qui font la force de la France sur le marché international.

Il y a aujourd'hui une cinquantaine de sociétés (studios et formations) au Chiffre d'Affaires (voir le Lexique) de 180 000 millions d'euros par an et le volume de production de l'animation est passé de 60 heures en 1980 à 300 h au milieu des années 90

2) *Tradition et formation : les raisons de la réussite.*

Bien que n'ayant pas le même poids économique que le Japon ou les Etats-Unis, l'animation française a une très grande réputation dans le monde dont les raisons sont à chercher d'abord dans l'Histoire, la culture et les Institutions. La France, nous l'avons déjà rappelé, est d'abord le berceau du cinéma d'animation mais elle entretient également des liens étroits avec la bande dessinée. Il faut remarquer que c'est le cas des trois grands pays de l'animation, France, Etats-Unis et Japon mais à la différence, notamment des USA, la bande dessinée a acquis en France un statut qui n'est plus celui de littérature pour enfant ou pour adultes déficients. Il en résulte probablement un lien particulier avec le dessin et l'animation.

Le rôle des Institutions est alors essentiel : dès 1974, l'Ecole des Gobelins ouvre un « département animation » qui est devenu si côté que Spielberg (« DreamWorks ») et Disney viennent y chercher leurs animateurs. C'est d'ailleurs d'autant plus important que les films hollywoodiens en prise de vues réelles (Harry Potter, pirates des caraïbes), ayant de plus en plus recours aux effets spéciaux, font maintenant appel aux techniques de l'animation : les français sont donc en pointe. De même, la société Folimages créa, en 1999, l'école d'application « la poudrière », le « Pôle Image » de la ville d'Angoulême ouvrit l'école EMCA, et l'Ecole Supinfocom développa un diplôme d'animateur numérique

3) *Le financement.*

La production de dessins animés est d'abord le fait de sociétés importantes comme Pathé mais aussi de petites entreprises (120 au total) comme « les armateurs » (« Kirikou », « Les triplettes de Belleville ») appartenant au groupe Carrère qui est le n°1 français des séries et films d'animation (« programmes de TV pour enfants ») et grand nom du disque.

Pour ce qui est du secteur des courts métrages pour la TV : celui-ci est très peu concentré (18% des producteurs font 50% des durées et il y a environ 35 sociétés). Deux sociétés sont à repérer : Dargaud (le plus gros éditeurs en France après Disney) et Dupuis qui écoulent des héros de BD (Schtroumpfs, Lucky Luke et Tintin pour le premier, Largo Winch, Spirou, Papyrus, Cedric pour le second).

Mais ce secteur des courts métrages ne peut vivre que par la demande des chaînes de télévision. Auparavant, celles-ci se fournissaient essentiellement auprès des USA et du Japon, lesquels offraient des produits peu coûteux parce que déjà rentabilisés sur leur marché intérieur. A partir des années 90, les chaînes de télévision commencent à s'approvisionner auprès des sociétés françaises (c'est surtout le fait de FR3 qui est leader en ce domaine). Mais les chaînes ne sont pas encore prêtes pour financer des longs métrages, le public n'étant pas encore « mûr » pour cela.

Le poids des chaînes télévisées reste cependant faible en regard des apports publics. Ceux ci sont effectivement essentiels dans le cadre français. On peut citer en premier lieu l'Association Française du Cinéma d'Animation (AFCA) créée en 1971 et soutenue par le CNC (Centre National de la Cinématographie). Par ailleurs, l'Etat aide le cinéma d'animation à travers les interventions du CNC, notamment par les techniques « d'avances sur recettes » et d' « aides à la distribution » dans le cadre du « Plan Image » mis en place par Jack Lang en 1983. On peut ajouter à cela les aides du Cosip (« compte de soutien à l'industrie des programmes audiovisuels ») créé en 1986 et qui a pour vocation de favoriser la production d'œuvres audiovisuelles destinées à être diffusées sur les chaînes de TV françaises ; il est alimenté par un prélèvement sur le CA des chaînes de TV, un prélèvement sur la redevance et une taxe sur les produits vidéos. Enfin, un « centre de première œuvre » a été créé avec le concours de la CCIP de Paris et présidé par les Gobelins ; il permet d'apporter des moyens techniques et financiers à de jeunes auteurs non encore confirmés. Ajoutons enfin les aides de la Région « Poitou-Charentes » au complexe de la ville d'Angoulême.

Toutefois, cela ne suffit pas car la France souffre d'un marché intérieur trop étroit. Les sociétés sont alors tentées de se diriger vers l'exploitation de produits dérivés (Titeuf,...) et vers des coproductions internationales et elles ne sont pas opposées à des introductions en bourse (voir le lexique).

Le paradoxe

Cependant, la démarche artisanale subsiste : le meilleur exemple nous est par « Folimage » créée en 1986 et effectuant toute sa production à Valence : « l'enfant au grelot », « la prophétie des grenouilles »,...

La production française semble donc face à un dilemme : il lui est nécessaire de s'étendre au niveau international et, pour cela, d'adopter les techniques de l'économie de marché (introduction en bourse, taylorisation,...) mais d'autre part, elle doit sa réputation au caractère « artisanal » de sa production et à sa singularité. Il faut donc pouvoir concilier ces contraires.

La situation des animateurs français illustre bien ce problème : leur valeur est universellement reconnue par la qualité de leur formation et le fait que la faible division du travail qui règne dans les ateliers fait d'eux des « généralistes de qualité » mais le manque de standardisation des techniques de travail fait que les différents studios ont du mal à collaborer entre eux et à participer à des projets internationaux d'envergure. Les animateurs français vont donc fréquemment travailler à l'étranger (notamment aux USA) mais cela traduit deux phénomènes : d'une part leur reconnaissance internationale fait qu'ils sont très demandés, d'autre part la faiblesse des projets français les pousse à s'expatrier. Le coût d'un dessin animé reste d'un niveau élevé : à titre d'exemple, un long métrage coûte en moyenne 5,3 millions d'euros et sa fabrication dure environ trois ans. L'apport des chaînes et de l'Etat (CNC) couvre environ 40 à 60% du coût du dessin animé ; un partenariat international semble donc indispensable.

Les coproductions internationales

L'avenir semble donc à pousser aux coproductions internationales mais celles ci posent deux problèmes :

+ Elles impliquent une division internationale du travail (voir le lexique) : le schéma le plus courant est que le scénario et la production soient faits en France, le « layout » et les dessins en Europe de l'Est ou en Asie et la post - production en France (NB : *Layout : Agencement et*

mise en place d'un plan, respectant les indications du story-board. Il doit contenir les solutions techniques à la fabrication du plan).

+ Il peut y avoir des mésententes ou incompréhensions de type culturel. Par exemple, la notion d'auteur oppose clairement la France aux Etats-Unis pour lesquels le « copyright » (voir le lexique) domine. Pour simplifier, on peut dire que pour les français le propriétaire d'une œuvre ou d'un personnage est son créateur alors que pour les américains c'est celui qui fournit les capitaux. Cela fait que, selon les animateurs français, lorsqu'il y a coopération avec les USA, les producteurs américains estiment pouvoir intervenir sur le contenu de l'œuvre.

Une autre possibilité est alors celle d'une coopération européenne. En effet, l'Europe a produit désormais plus de longs métrages d'animation que les USA et que le Japon. Le partenariat de la France avec les autres pays européens a pris de l'ampleur (surtout avec la GB) alors que le partenariat avec le Japon s'est effondré.

Dans le cadre de l'Europe, des programmes comme le programme « Media+ » ou le programme « Cartoon » permettent d'apporter des aides à la production, à l'investissement et à la formation en entreprise. De plus, a été mis en place « Forum Cartoon », un forum permettant la mise en contact et la coproduction de produits d'animation télévisés entre pays européens.

LE CAS DE L'O.N.F. CANADIEN.

Dans les années 40, le gouvernement canadien crée le « National Film Board of Canada » (ONF - Office National du Film) dont l'objectif est de « *produire et distribuer des films destinés à faire connaître et comprendre le Canada aux Canadiens et aux autres nations, et promouvoir la production et la distribution de tels films* ». Il y a, dans l'ONF, un petit département d'animation qui sera dirigé par un écossais d'origine, Norman Mac Laren. Sous sa direction, l'ONF se tournera résolument vers les films expérimentaux. Pendant longtemps, l'ONF attirera des animateurs du monde entier ; on peut retenir les noms de Caroline Leaf (« the street » :

http://www.dailymotion.com/relevance/search/%2522caroline%2Bleaf%2522/video/x4qc15_the-street-nfbccaroline-leaf-1976_creation ou « entre deux sœurs » :

http://www.dailymotion.com/relevance/search/%2522caroline%2Bleaf%2522/video/x6zxrh_entre-deux-soeurs-caroline-leaf-199_creation ou « La métamorphose » :

http://www.dailymotion.com/relevance/search/%2522caroline%2Bleaf%2522/video/x2v356_the-metamorphosis-of-mr-samsa_shortfilms et Frederick Back (« l'homme qui plantait des arbres »).

Le site de l'ONF : (<http://www.onf.ca/sections/animation/>)

CONCLUSION

Depuis dix ou quinze ans, le secteur du cinéma d'animation a connu une véritable révolution. Ce fut d'abord la remise en cause d'un monopole qui semblait inébranlable, celui de Disney, et il faut remarquer que ce sont les forces du marché elles mêmes qui ont remis en cause ce monopole. Toutefois, un secteur florissant de l'animation n'a pu se maintenir en France que grâce à une intervention non négligeable de l'Etat.

La remise en cause de Disney a pu aussi permettre de sortir du cliché selon lequel le cinéma d'animation serait réservé aux seuls enfants. Ce que les amateurs de cinéma d'animation voyait à travers les courts métrages présentés au festival d'Annecy, apparaît maintenant clairement au grand public : les films en direction des adultes peuvent relever de la satire sociale ou politique (« Simpsons, « South Park ») ou de la veine documentaire (« Valse avec Bachir », « Persepolis » dont l'ancêtre est peut être « le naufrage du Lusitania » de Winsor Mac Cay : Lusitania <http://fr.youtube.com/watch?v=nN-KdPBhyjc>). Peut on espérer y rencontrer un jour la dimension poétique ou tragique que l'on trouve dans nombre de courts métrages comme « Father and Daughter » (Father and daughter <http://fr.youtube.com/watch?v=hb-0Py80cMY>), « deux sœurs » (C. Leaf) ou « La rue » (C. Leaf) ou « Le conte des contes » de Yuri Norstein (<http://fr.youtube.com/watch?v=dCP1M9GHs0s>) ?

La deuxième révolution est technologique : les progrès de l'informatique nous ont emmené bien loin des premiers essais de Peter Foldes (http://www.dailymotion.com/relevance/search/%2522peter%2Bfoldes%2522/video/x701pi_la-faim-peter-foldes-1974_creation) et permis de développer l'animation en 3D ainsi qu'améliorer la fusion entre animation et prises de vues réelles. De fait, les liens entre le cinéma d'animation et d'autres secteurs se sont développés : traditionnellement très liée à la bande dessinée, l'animation entretient maintenant des liens étroits avec le cinéma en prises de vue réelle (avec la participation aux effets spéciaux) et avec le secteur très florissant des jeux vidéos. Cependant, il serait erroné de penser que l'animation abandonnerait purement et simplement les techniques traditionnelles (le crayon par exemple) au profit de la modernité (informatique) ; il apparaît clairement qu'à côté de films entièrement en images de synthèse nous avons encore une place pour des films alliant le crayon à l'ordinateur.

Enfin, nous voyons pleinement le dilemme qui marque de nombreuses productions soumises à la mondialisation : comment allier la standardisation qui permet d'atteindre la grande production nécessaire dans le cadre de la mondialisation au respect de la singularité qui fait la force d'une oeuvre culturelle ?

QUESTIONNAIRE CINEMA D'ANIMATION

- 1) *Qu'est ce qu'une typologie ? pourquoi une typologie ne correspond elle jamais exactement à la réalité ?*
- 2) *Pourquoi dit on que Disney constitue un monopole dans le domaine du long métrage ? Quels problèmes cela pose-t-il ?*
- 3) *Indiquez la signification des termes « concentration horizontale », « concentration verticale » et « diversification. Relevez des cas de concentration de chaque type dans la stratégie d'expansion de Disney.*
- 4) *Qui est Schumpeter ? Qu'est ce qu'un « entrepreneur schumpeterien » ? Pourquoi qualifie-t-on Disney « d'entrepreneur schumpeterien » ?*
- 5) *Qu'est ce qu'une innovation ? Quel est l'intérêt d'une innovation de procédé ?, Quel est l'intérêt d'une « innovation de produit » ? Donnez des exemples d'innovations de procédé contenues dans le texte. Faites de même pour les innovations de produit.*
- 6) *Qui est Taylor ? Qu'est ce qu'une « technique taylorienne » ?*
- 7) *Qu'est ce qu'une « Société Anonyme » ? Donnez deux exemples d'autres statuts juridiques ? Quel avantage y a-t-il pour une entreprise à se constituer en « Société Anonyme » ?*

- 8) *Qu'est ce que la « maison mère » d'un groupe ? Comment appelle-t-on les autres sociétés appartenant à ce groupe ?*
- 9) *Qu'est ce qu'un chiffre d'affaires ? Quelle différence fait-on entre un chiffre d'affaires et un bénéfice ?*
- 10) *Qu'appelle-t-on « produits dérivés » ?*
- 11) *Comptes de l'entreprise : pas de questions, le professeur se chargeant de les présenter.*
- 12) *Dans les années 90, Disney n'est plus en situation de monopole puisqu'il a en face de lui au moins trois concurrents (Pixar, Dreamworks, Warner). Comment appelle-t-on un marché constitué d'un petit nombre de concurrents ?*
- 13) *Peut-on dire pour autant que le Groupe Disney est en déclin ? Par quels moyens tente-t-il de maintenir sa puissance ?*

- 14) *Quelles sont les deux branches de l'animation japonaise ?*
- 15) *Pourquoi peut-on dire que la réussite japonaise en matière d'animation tient en partie à des données culturelles ?*

- 16) *Qu'est ce que la division internationale du travail ?*
- 17) *En quoi peut on dire que la réussite française tient en partie dans le poids de données culturelles et de données institutionnelles ?*
- 18) *Quelle différence fait-on entre le copyright et le droit d'auteur ?*
- 19) *L'intervention de l'Etat compte-t-elle dans l'essor du cinéma d'animation français ? Justifiez votre réponse.*
- 20) *En quoi une coopération au niveau européen peut elle être utile ? Doit-on préférer ce type de coopération à une coopération avec les Etats-Unis ou avec le Japon ? Justifiez votre réponse.*

- 21) *En quoi le marché du cinéma d'animation est il un marché d'avenir ?*
- 22) *Finally, existe-t-il des sujets futiles qui ne méritent pas d'être étudiés ?*

DOCUMENT N°1

Quelques exemples de dessins animés utilisés dans des buts de propagande ou idéologique. Le gros de la production concerne évidemment les dessins animés dans un effort de guerre. Il existe également une production étonnante de dessins animés à visées anti-sémites commandés par le régime d'Hitler mais il ne semble pas possible de les trouver sur internet.

LE DESSIN ANIME DE PROPAGANDE

Popeye http://www.dailymotion.com/relevance/search/propagande%2Bnazie/video/xg8cl_popeye-spinach-fer-britain

The ducktators http://www.dailymotion.com/relevance/search/propagande%2Bnazie/video/xfh7o_the-ducktators-1942

Bugs bunny http://www.dailymotion.com/relevance/search/propagande%2Bnazie/video/xfhej_herr-meets-hare-bugsbunny

Atomic bomb :

http://www.dailymotion.com/relevance/search/propagande%2Bnazie/video/x2gx20_duck-and-cover-1951_politics

Daffy duck http://www.dailymotion.com/relevance/search/propagande%2Bnazie/video/xfu58_daffy-the-commando

Tex avery http://www.dailymotion.com/relevance/search/nazi%2Bcartoon/video/x7rbs_nazi-tex-avery-blitz-wolf-wwii

Soviet antinazi http://www.dailymotion.com/relevance/search/nazi%2Bcartoon/video/x106hn_soviet-anti-nazi-cartoon_news

LE DESSIN ANIME IDEOLOGIQUE

http://www.dailymotion.com/relevance/search/%2522john%2Bsutherland%2522/video/x4o8ft_destination-earth-1956_ads

<http://fr.youtube.com/watch?v=GmCjfpwAfss>

<http://fr.youtube.com/watch?v=vbw8DFwoqJ0>

<http://fr.youtube.com/watch?v=w7BjO65--JE>

<http://fr.youtube.com/watch?v=moMdcdKFBw0>

propagande démocratie

http://fr.youtube.com/watch?v=NzwqqlzE_Eg

DOCUMENT N°2

GÉNÉRATION ANIMATION

Le cinéma d'animation, un genre adulte

Longtemps cantonné à l'enfance, le cinéma d'animation acquiert ses lettres de noblesse. Entretien avec Xavier Kawa-Topor, délégué à l'action éducative au Forum des images.

Quel est le paysage international du cinéma d'animation ?

Xavier Kawa-Topor : Même si l'Europe est en pointe en matière de production et que la France est un des pays les plus performants au niveau de la qualité de ses professionnels, les États-Unis ont pris le pas depuis les années 50. Les auteurs européens sont restés très longtemps dans un système artisanal. Le seul qui aurait pu être une alternative forte à ce moment-là, c'est Paul Grimault à travers son studio. Le problème est que personne ne l'a suivi. Walt Disney a monopolisé l'idée que l'on s'est fait en Occident de l'animation. Il a su imposer que l'animation est un genre pour enfants, que c'est du dessin animé et que dans ce dessin animé même, les codes esthétiques sont une fois pour toutes fixés par lui. Disney s'est accaparé le registre de l'imaginaire de l'Europe en récupérant le patrimoine : pour des générations entières d'enfants, Blanche-Neige ou Cendrillon, c'est Walt Disney. Bref, hors de Disney pas de salut. De surcroît, il existe un hiatus français assez prononcé entre une tradition de l'animation d'auteur en France, très ancrée, mais cantonnée aux marges de la diffusion et une production télévisuelle pléthorique dans laquelle la qualité n'est pas au rendez-vous. Nous avons de très grandes œuvres, mais elles ne passent pas le cap du grand public ni celui des professionnels du cinéma en image réelle. Pendant longtemps pour la critique comme le public, l'animation est restée un sous-genre. Un contre-exemple, l'arbre qui cache la forêt : Kirikou, premier film d'animation français qui rencontre un vrai gros succès avec un million d'entrées, mais Michel Ocelot a effectué un vrai bras de fer pour imposer ses choix.

Quelle place a le cinéma japonais dans cette production ?

X. K.-T. : Le cinéma japonais occupe une place très à part. C'est une des trois grandes planètes du cinéma d'animation. Ce cinéma s'y est beaucoup développé dans les années 50 en référence au cinéma de Walt Disney, mais également pour les auteurs, en référence au cinéma de Paul Grimault et au cinéma russe. Dès le départ, les Japonais ont voulu être dans la production de films pour enfants et avec la volonté de faire japonais. Il y a eu deux grandes tendances : celle de grands ténors très pointus artistiquement et techniquement qui ont fait preuve d'un véritable engagement politique. Ces grands-là ont provoqué une production très forte et riche de l'animation pendant 40 ans, on est en train de le découvrir. L'autre tendance est plutôt née de la bande dessinée, inspirée de Zuka passé de la BD au cinéma. Il n'est pas technicien de l'animation, mais il veut adapter ses BD. C'est de lui qu'est née une partie de la simplification de l'animation japonaise, lui qui a lancé l'animation télévisuelle au Japon et a prouvé que cela pouvait être rentable. De fait, il a imposé un standard que tout le monde a été obligé de suivre pour répondre aux contraintes économiques. Mais la force du Japon tient aussi par le fait qu'existe là-bas une vraie culture de l'image, la BD est présente depuis longtemps. L'animation y est partout, pour les enfants comme pour les adultes. Et si l'on n'a retenu que le pire du Japon, c'est à cause des télé françaises qui dans les années 70, ont importé de l'animation japonaise au kilomètre car elle était moins chère. Il y a un malentendu. Les Japonais sont en avance : l'animation y est un genre à part entière avec une industrie, des producteurs qui permettent à de vrais réalisateurs de travailler.

L'animation a-t-elle un avenir de genre à part entière ?

X. K.-T. : Les choses ont bougé de manière très forte depuis trois ou quatre ans. Ocelot avec Kirikou a ouvert la brèche et l'animation japonaise a beaucoup servi de cheval de Troie. Depuis peu, on voit des films d'animation japonais salués par la critique et consacrés puisque Berlin a primé d'un Ours d'or « Le voyage de Chihiro » de Miyasaki. C'est la première fois qu'un film d'animation est primé dans un festival international, non spécialisé. Les Cahiers du cinéma viennent de faire 10 pages sur l'animation japonaise, c'est une révolution. Beaucoup de projets sont en cours. Les générations nouvelles ont grandi avec l'animation et ont envie de continuer à en voir. L'animation est en train de devenir un genre adulte, parce que la

génération qui est née avec la diffusion télévisuelle est en train elle aussi de devenir adulte.

DOCUMENT N° 3 "Les producteurs n'osent pas prendre de risque"

L'association française du cinéma d'animation défend le cinéma d'auteur depuis plus de 30 ans. Une mission encore difficile, mais les auteurs s'affirment...

Qu'est-ce qui distingue le cinéma d'animation des autres genres ?

Mikhal Bak : La spécificité de l'animation est dans les délais de fabrication et de conception très différents des autres genres. Le cinéma d'auteur est souvent le fait de petites équipes très artisanales, donc lentes. Or cette spécificité n'est pas reconnue. Le système d'aide au court métrage d'animation impose des délais totalement invraisemblables par rapport aux réalités. Ce sont des œuvres de création à part entières nées de plasticiens pour la plupart, créateurs maîtrisant de A à Z, leurs images, leurs personnages, leurs histoires, leur univers graphique. Contrairement aux prises de vue réelles, tout y est inventé. Grâce à cela, c'est un genre qui se renouvelle très vite, avec beaucoup de liberté pouvant transmettre des messages avec très peu de choses.

On voit qu'existent deux grands courants dans l'animation. Celui de l'Industrie, massif, bon enfant, efficace et celui des "auteurs", très confidentiel. Ce grand écart peut-il se réduire ?

M. B. : Il est vrai que ces deux univers ne se mélangent quasiment pas. Dans l'industrie, on a des critères très formatés, même au niveau du dessin, souvent simplifié au maximum pour permettre à plusieurs équipes de se l'approprier, ce qui rend uniforme le dessin animé notamment produit pour la télévision. Une grande partie des séries lourdes répond à des standards pour que toute la chaîne de fabrication soit performante. Alors que dans le film d'auteur, c'est souvent une personne qui fait à la fois l'animation, le scénario, le graphisme, la réalisation parfois même la postproduction. Les auteurs ont du mal à trouver place dans le système.

On voit bien pourtant l'engouement croissant des médias et du public pour le film d'animation quand il est créatif.

D'où viennent alors les résistances, si elles ne sont pas financières ?

M. B. : Je crois que le producteur en général n'ose pas prendre de risque. Il est sur des rails qui fonctionnent depuis toujours. Ce n'est pas un hasard si beaucoup de séries d'animation adaptent des bandes dessinées, on sait qu'elles ont bien marché avant. Ce ne sont pas les créateurs qui manquent. Nous voyons bien, nous à l'AFCA, toute cette production qui est rejetée par la télévision. L'école des Gobelins est très réputée pour sa formation technique. Elle propose une formation de scénariste pour série en dessin animé où l'on apprend ce qui correspond au marché et comment s'adapter à la demande... Des producteurs aux diffuseurs, les professionnels sont bourrés d'a priori, a fortiori dans un domaine très tourné vers l'enfance. Et pourtant, dans notre festival, nous avons un jury jeune dont les choix ne s'orientent que très rarement vers des films qui ont été réalisés pour les enfants.

Peut-on imaginer que le cinéma d'animation puisse sortir du "ghetto" de l'enfance dans lequel il est enfermé ?

M. B. : Si je le savais, je deviendrais productrice. Le succès de Kirikou repose sur un système très structuré qui a su mobiliser les écoles et les centres de loisirs. Il est beaucoup plus difficile d'organiser le réseau des adultes. Dans la tête de "monsieur tout le monde", l'animation reste un genre pour les enfants. À l'AFCA, nous tentons de stimuler la diffusion avec l'animathèque en organisant des projections pour enfants et adultes. Depuis deux ans, nous commençons à sentir un intérêt de la part des programmeurs. Nous organisons des programmes par pays

Est-ce un simple problème des moyens de David contre ceux de Goliath ?

M. B. : Non, le problème n'est pas dans les moyens, les deux objectifs sont très différents par nature. Il est dans le fait que les opérateurs de l'industrie ne s'adressent pas suffisamment à des créateurs. L'industrie ne joue pas son rôle de locomotive, mais les choses bougent peu à peu. Les petites structures de production qui font des films très courts parfois d'une minute commencent à trouver leur place dans des formats de télévision. Le succès de Kirikou a changé beaucoup de choses, les mentalités évoluent chez les programmeurs, une dizaine de projets français sont en train de voir le jour, mais il faudra encore attendre quelques années pour en voir le fruit.

que l'on fait tourner pendant trois mois partout en France dans le circuit non commercial. Cela marche, il y a une vraie demande.

Propos recu

DOCUMENT N°4

Entretien avec John Lasseter : «Chez Pixar, nous sommes tous des enfants»
Propos recueillis par Denis Rossano, mis à jour le 19/11/2004 - publié le 22/11/2004

Il a été élu, par le magazine américain Premiere, l'homme le plus puissant de Hollywood. Devant Spielberg, Cruise et les autres. A 47 ans, l'âme de Pixar, le père de Toy Story, de Monstres et Cie, du Monde de Nemo et, aujourd'hui, des Indestructibles, films qu'il a réalisés ou produits, transforme tout ce qu'il touche en or et en billets verts. Quand, après un passage peu enthousiasmant chez Disney, John Lasseter débarque chez Lucasfilm, la société de George Lucas, au début des années 1980, il conçoit le futur de l'animation en se consacrant aux images de synthèse. Il se sent seul mais s'accroche. En 1986, Steve Jobs, le fondateur d'Apple, rachète la division ordinateurs de Lucasfilm et la baptise Pixar. John Lasseter le suit. Dix ans plus tard, le triomphe mondial de Toy Story donne raison à ses ambitions. Si Lasseter, bavard et enthousiaste, avoue être obsédé par son art, il l'est tout autant par sa philosophie du travail

Il n'est pas exagéré de dire que Pixar, né en 1986, a révolutionné le cinéma d'animation. Comment cette aventure a-t-elle commencé?

L'évolution du dessin animé s'est déroulée en plusieurs étapes. Lorsque Walt Disney a commencé à travailler, dans les années 1930, une seule idée le guidait : produire et réaliser des films qu'il avait envie, lui, de regarder. Soit des histoires destinées autant aux adultes qu'aux enfants. Il n'était d'ailleurs pas le seul, puisque chez Warner Bros. Chuck Jones [le

créateur de Bugs Bunny et de Daffy Duck], un de mes mentors, envisageait sa carrière en s'adressant quasi exclusivement aux adultes. Tout a changé avec le formidable essor de la télévision dans les années 1960. Au départ, les dessins animés y étaient également réservés aux adultes et donc présentés le soir, comme *The Jetson* ou *La Famille Pierrafeu*. Mais, rapidement, ils ont été reprogrammés pour les enfants en fin d'après-midi ou le samedi matin. L'animation ne s'est alors plus adressée qu'au jeune public. La conséquence ne s'est pas fait attendre: le genre a décliné. Quand j'ai commencé à travailler chez Disney, à la fin des années 1970, nous étions loin de l'âge d'or.

Mais, petit à petit, le genre a été revalorisé.

Pour moi, le deuxième virage s'est produit en 1977, avec *La Guerre des étoiles*, de George Lucas. Je me suis alors rendu compte que jamais aucun autre film n'avait tant diverti un public si divers: avec ce film, Lucas avait réussi à reconstruire le lien entre les générations. Ce fut pour moi une révélation: j'ai immédiatement voulu faire la même chose dans le cinéma d'animation. Je n'ai pas été le seul à sentir ce changement puisque, après le creux des années 1960 et 1970, sont apparus *Qui veut la peau de Roger Rabbit?*, *La Petite Sirène*, *La Belle et la Bête* ou *Le Roi Lion*. Le genre était reparti. Nous avons ouvertement joué cette carte chez Pixar avec *Toy Story*, en 1995: des dessins animés sans qu'aucun public soit exclu.

Mais, de *Toy Story* au *Monde de Nemo*, c'est quand même bien l'enfance qui demeure le thème principal de votre travail.

C'est vrai. Ce travail me permet de rester l'enfant que j'ai été. Adolescent, j'avais un secret : je continuais à adorer mes anciens jouets et, dès que je rentrais du lycée, je me précipitais devant la télé pour regarder les dessins animés. A l'époque, je ne l'ai avoué à personne, de peur d'être ridiculisé, mais lorsque j'ai commencé à étudier à CalArts [l'institut de Californie pour les arts] j'ai découvert avec bonheur que je n'étais pas le seul. Chez Pixar et ailleurs, nous sommes tous des enfants qui n'ont jamais vraiment grandi. Mon bureau est rempli de jouets du sol au plafond.

Entrons dans le détail de votre travail. Comment construisez-vous cet univers qui a fait votre marque de fabrique?

L'histoire est toujours au cœur de chacun de nos projets. C'est elle qui décide de tout, notamment des personnages. Mais, pour la mettre en valeur - et c'est peut-être là que réside notre différence - nous créons un monde dans lequel tous ces éléments vont se développer. Celui des *Indestructibles*, par exemple, peut être défini d'un seul mot: «cool». Cette ambiance nous permet de propulser le récit dans la bonne direction. Nous élaborons ce que nous appelons un «scénario des couleurs» grâce auquel nous créons la palette émotionnelle du récit et qui établit un parallèle entre l'esthétique et la psychologie des personnages. Nous ne cherchons jamais à rendre l'univers de nos films réaliste, mais nous voulons qu'il soit crédible. Rien ne doit gêner le spectateur ni lui rappeler que ce qu'il voit est passé par des ordinateurs.

Mais les progrès technologiques ne vont certainement pas s'arrêter...

Sans doute. On voit mal les ingénieurs déclarer: «Voilà, c'est fini, jamais une puce n'aura plus de mémoire que celle-là, jamais un ordinateur ne sera plus rapide que celui-là.» Non, bien sûr. Pour autant, nous ne commençons jamais un film en nous disant: «Bon, quelle nouvelle technologie allons-nous pouvoir inventer?» L'histoire, qui est notre point de départ, contient

souvent des éléments que nous ne savons pas encore montrer à l'écran. A partir de là, nous réfléchissons à la manière d'y parvenir. C'est donc toujours le récit qui est l'élément moteur, mais la technologie nous inspire. L'art pose un défi à la technologie, et la technologie, de son côté, nourrit l'art. C'est un merveilleux mouvement de balancier.

La réputation de Pixar est d'être un studio d'animation unique en son genre. A quoi cela est-il dû?

C'est très simple: Pixar est le seul studio dirigé par des créatifs. Partout ailleurs, ce sont des administratifs qui choisissent les projets, désignent le réalisateur et décident comment le film doit être fait. Chez nous, ce n'est pas le cas. Notre succès nous a permis de gagner notre autonomie et, du coup, aucun bureaucrate n'intervient. Ce fonctionnement est même l'un de nos principes fondateurs. Tous nos collaborateurs sont des passionnés d'animation et ne veulent rien faire d'autre. Ici, le metteur en scène est entouré d'équipes qui l'aident, le soutiennent et le critiquent quand c'est nécessaire. A Pixar, je veux travailler avec des artistes qui portent en eux une histoire et un univers. A moi de leur donner les moyens de réussir. Evidemment, un dialogue permanent est nécessaire: en tant que vice-président du département créatif, je suis là pour les protéger, mais aussi pour leur parler si quelque chose ne va pas. Pas d'ego, chez nous! En fait, Pixar ressemble au groupe de jeunes animateurs passionnés qui s'est formé à CalArts, et dont je faisais partie: rien d'autre que l'animation ne comptait.

Vu de l'extérieur, Pixar apparaît comme un refuge pour des talents non conventionnels porteurs d'une vision personnelle de leur art.

On peut l'envisager ainsi. En ce sens, l'exemple de Brad Bird, l'auteur des *Indestructibles* [il avait réalisé *Le Géant de fer*], est très représentatif de cette façon d'être. Je l'ai connu à CalArts, en 1975, dès la première année d'études, dans un cours intitulé «L'animation de personnages» qui, depuis, est devenu incontournable pour quiconque étudie l'animation et par lequel sont passés tous les grands animateurs actuels. La passion de Brad pour son art m'a toujours impressionné. Elle ne supporte aucun compromis et seule compte la qualité du travail. Hollywood ne fonctionne pas nécessairement selon ce critère. Lorsque lui et moi avons travaillé chez Disney, à l'époque de *Rox et Rouky* [1981], je sentais Brad très frustré. Moi, je suis parti pour travailler chez Lucasfilm, et puis Pixar a été créé. J'ai toujours voulu que Brad nous y rejoigne, je savais qu'il serait là chez lui. C'est maintenant chose faite. Il n'a pas eu de bureaucrate qui regardait par-dessus son épaule. Il n'avait jamais connu cela auparavant.

Qu'est-ce qui vous motive aujourd'hui pour aller encore de l'avant?

L'une des philosophies de Pixar est de donner à ses membres l'occasion de travailler sur des projets dont ils puissent être fiers. J'ai récemment rencontré à Sonoma, où j'habite, une famille qui m'a parlé avec beaucoup d'émotion de leur grand-mère, qui avait été l'une des coloristes de *Blanche-Neige et les sept nains*. Cela m'a beaucoup touché. J'aimerais qu'il se passe la même chose ici. Un autre aspect spécifique à Pixar, c'est d'être le seul studio à ne pas fonctionner par contrat avec nos animateurs. Je souhaite m'entourer de gens qui veulent travailler avec nous plutôt que de gens qui doivent travailler pour nous. Nos animateurs seraient probablement mieux payés ailleurs et auraient plus de loisirs, mais ils ne seraient sans doute pas aussi libres de créer. L'un des aspects de mon travail consiste à vérifier que tout ce que nous faisons atteint le plus haut niveau de qualité possible. C'est pour cela que nous

cherchons systématiquement ce qui n'a jamais été fait. Cela demande plus d'investissement, mais c'est aussi infiniment plus satisfaisant.

Pensez-vous que le cinéma d'animation soit le reflet de son époque au même titre que tout autre film?

Que nous soyons artistes ou cinéastes, nous vivons dans le monde tel qu'il est aujourd'hui, nous savons tout ce qu'il s'y passe, et cela a bien sûr une influence sur la façon dont nous traitons tel ou tel sujet. Je ne pense pas que nos films soient ouvertement politiques, mais il y a toujours, dans nos histoires, un certain degré de réalité. Dans *Les Indestructibles*, par exemple, nous évoquons des problèmes propres à la société américaine, comme la prolifération des procès qui, véritablement, mène à des abus. Ainsi notre super-héros est-il poursuivi pour avoir sauvé un type qui ne voulait pas l'être. L'autre thème du film, celui qui le parcourt de bout en bout, nous a été inspiré par le discours inaugural de Nelson Mandela quand il a été élu président de l'Afrique du Sud. Il avait déclaré qu'il ne fallait pas être jaloux de ceux qui possédaient un talent particulier, qu'il ne fallait pas les brimer dans leur démarche mais, au contraire, les encourager pour qu'ils puissent nous entraîner. Cela dit, nous voulons réaliser des films qui puissent toucher toutes les générations et qui soient intemporels. Nous évitons donc des blagues liées spécifiquement à notre époque, à la politique ou à une situation sociale précise. Nous nous efforçons de développer au contraire un humour qui naisse des personnages, de leurs relations avec les autres ou des émotions qu'ils éprouvent. Cela permet aux histoires de durer. J'aime rêver que nos petits-enfants verront nos films avec autant de plaisir que le public d'aujourd'hui.

Maintenant que l'on sait comment vous travaillez, quelles sont, pour vous, les qualités d'un bon créateur de dessins animés?

Le bon créateur est avant tout un observateur. C'est l'une des choses essentielles que nous ont inculquées les vétérans de Disney lorsque nous étions encore apprentis. Ils se promenaient partout avec des carnets à dessin et leur regard s'arrêtait à chaque seconde sur un événement particulier. Beaucoup de ce que l'on voit à l'écran - les mouvements, le comportement des personnages, les péripéties - provient de ce que l'on a vu dans la vie quotidienne. On en revient à ce que je disais au début: ce sens de l'observation est lié à l'émerveillement propre à l'enfance. Et cela permet, notamment, de montrer au spectateur quelque chose qui lui est familier mais qu'il n'aura pourtant jamais vu de cette manière. Dans *Toy Story*, il s'agissait de recréer, pour les adultes, les jouets avec lesquels ils s'amusaient enfants, en racontant la vie intime de ces objets. Pour *Les Indestructibles*, Brad s'est emparé d'un genre surexploité par Hollywood, le super-héros, mais il l'a totalement remis à plat pour le renouveler en inventant l'histoire d'une famille très ordinaire: le père a un boulot ennuyeux, la mère élève les enfants, le frère et la sœur se chamaillent. N'importe quelle famille peut s'y retrouver. L'idée, qui fait référence au discours de Mandela, consiste à imaginer des enfants aux talents extraordinaires mais qu'ils n'ont jamais pu exploiter. A partir de là, Brad a créé un univers irréel et l'a rendu réel en y mettant une part de son enfance et, sans doute, de celle des spectateurs: sa passion pour tous ces films des années 1960 avec des agents secrets, des espions ou des gangsters qui vivent dans des endroits fabuleux et supercool. Par exemple, l'île extraordinaire où habite l'ennemi de notre super-héros. Il y a là un petit détail typique du sens de l'humour et de la précision de Brad: l'île s'appelle Nomanisan, ce qui donne Nomanisan Island, jeu de mots sur l'expression «no man is an island» [personne n'est une île]. C'est typique de Brad, il adore ce genre de trouvailles.

Autre particularité de Pixar: son siège est situé dans la banlieue de San Francisco et le lieu où vous travaillez est devenu célèbre pour son atrium au centre - où l'on peut voir les employés se déplacer à rollers - et ses bureaux décorés de manière très fantaisiste. Dans quelle mesure cette architecture est-elle représentative de votre philosophie du travail?

Nous sommes installés près de San Francisco, car Pixar est né de Lucasfilm, la société de George Lucas, dont le siège se trouve dans cette région. Cela dit, je suis sûr qu'un des éléments de notre succès est notre relatif éloignement de Hollywood. La vie quotidienne de ceux qui travaillent ici ne tourne pas autour du cinéma. Aucun de mes amis, en dehors du travail, n'appartient à cette industrie. Cela nous permet de rester en contact avec la réalité et, par conséquent, avec notre véritable public. Quant à notre bâtiment, je l'appelle le «*Steve Jobs's movie*» (le film de Steve Jobs [patron de Pixar]) parce que c'est lui qui l'a conçu et que sa construction a duré autant que la réalisation d'un de nos films. Au départ, nous étions logés dans des immeubles séparés: chacun semblait avoir sa propre culture, il y avait peu de communication. Lorsque nous avons acheté le terrain d'Emeryville, nous avons d'abord pensé créer un studio à l'ancienne, avec plusieurs bungalows. Mais cela donnait le sentiment d'une multitude de compagnies hétéroclites. Steve a alors décidé de réunir l'ensemble en un seul bâtiment et, comme tout le monde travaille en solitaire sur son ordinateur, en fait notre unique collègue de travail, il a conçu ce hall central qu'il faut systématiquement traverser pour aller prendre un café, chercher son courrier, se rendre à une réunion ou à une projection. Du coup, on se croise. Je suis persuadé que cette façon de vivre a un impact qualitatif sur notre travail.

On ne cesse de s'extasier devant votre travail. Mais avez-vous le sentiment d'avoir été vraiment reconnu en tant qu'artistes?

Pas autant que je le souhaiterais. L'une des premières choses que l'on est censé apprendre dans les cours d'animation est que le dessin individuel n'a aucune valeur, qu'il n'est qu'un moyen d'inspiration. Pour *Les Indestructibles*, nous avons réalisé quelque 25 000 brouillons afin de construire le récit et parvenir à un résultat final satisfaisant. Eh bien, cela n'empêche pas ces dessins d'être magnifiques! A l'occasion des 20 ans de Pixar, j'espère monter une exposition qui fera découvrir cet aspect de notre travail au public. L'animation a beau être un art vraiment créatif et magique, elle reste très peu respectée. Quand *Toy Story* est devenu le film n° 1 de 1995, des gens m'ont même dit: «C'est bien, maintenant vous allez pouvoir réaliser un vrai film avec de vrais acteurs.» Nous n'avons pas encore gagné le respect qui nous est dû.

ANNEXE 1 Chronologie des dessins animés Disney

Voici une chronologie sommaire des dessins animés réalisés par les studios Disney depuis leur création jusqu'à aujourd'hui. Seuls sont mentionnés les dessins animés sortis en salles (et non les multiples suites et produits dérivés sortis uniquement en vidéo/DVD).

1923 : création des studios Disney (Disney Brothers Studio, rebaptisés Walt Disney Studio en 1926)

1924-27 : *Alice* (court-métrages)
1927-28 : *Oswald le Lapin* (court-métrages)
1928 : *Steamboat Willie* (premier dessin animé avec son synchronisé, et deuxième court-métrage où apparaît Mickey, après le court-métrage muet "Plane Crazy")
1932 : *Flowers and Trees* (premier cartoon en couleurs)
1933 : *Three Little Pigs*
Milieu années 1930 : Disney invente la caméra multi-plans, qui donne de la profondeur à l'image pendant les travellings.
1937 : *Blanche-Neige et les Sept Nains* (premier long-métrage d'animation)
1940 : *Fantasia*
1940 : *Pinocchio*
[1941 : *Four Methods of Flush Rivetting*, dessin animé à destination des employés d'usines d'avion, réalisé en collaboration avec la compagnie aérienne Lockheed Martin pour participer à l'effort de guerre - non sorti en salles]
1941 : *Dumbo*
1942 : *Bambi*
[1943 : production de plusieurs films d'entraînement et d'instructions à destination des soldats après réquisition de la plupart des bâtiments des studios Disney par l'armée américaine ; production de plusieurs films de propagande : sortent notamment en salles *Der Fueherer's Face* et le long-métrage *Victory Through Air Power*]
1943 : *Saludos Amigos* (compilation de court-métrages, avec notamment Donald)
1945 : *Les Trois Caballeros* (compilation de court-métrages, avec Donald aussi)
1946 : *La Boîte à Musique* (compilation de court-métrages)
1946 : *Mélodie du Sud* (compilation de court-métrages, premier Disney contenant de vrais acteurs)
1947 : *Danny le petit mouton noir*
1949 : *Le Crapaud et le Maître d'école* (rassemblant deux court-métrages, *La légende de Sleepy Hollow* d'après Washington Irving et *Les aventures de Crapaud*, d'après "Le vent dans les saules" de Kenneth Grahame)
1950 : *Cendrillon*
1950 : *Treasure Island* (premier film en images réelles Disney)
1951 : *Alice au Pays des Merveilles*
1953 : *Peter Pan*
1955 : *La Belle et le Clochard*
1956 : arrêt de la production de court-métrages, jusque là régulière. Des court-métrages continuent cependant à être produits à un rythme irrégulier.
1959 : *La Belle au Bois Dormant*
1961 : *Les 101 Dalmatiens*
1963 : *Merlin l'Enchanteur*
1964 : *Mary Poppins*
1966 : *Winnie l'Ourson*
1967 : *Le Livre de la Jungle*
1970 : *Les Aristochats*
1971 : *L'Apprentie Sorcière*
1973 : *Robin des Bois*
1977 : *Bernard et Bianca*
1979 : *Le Trou Noir* (film)
1980 : *Bernard et Bianca au Pays des Kangourous*
1981 : *Rox et Rouky*
1981 : *Tron* (film)

1985 : *Taram et le Chaudron Magique*
1986 : *Basil, détective privé* (utilisation combinée de l'ordinateur et de dessins à la main pour l'horloge de Big Ben)
1988 : *Oliver et Compagnie*
1988 : *Qui veut la peau de Roger Rabbit ?* (*Who Framed Roger Rabbit ?* film mêlant personnages de cartoon et acteurs réels)
1989 : *La Petite Sirène*
1991 : *La Belle et la Bête*
1992 : *Aladdin*
1994 : *Le Roi Lion*
1995 : *Pocahontas*
1995 : *Toy Story* (premier long-métrage entièrement créé par ordinateur en animation 3D, marquant le début de la collaboration entre Disney et les studios Pixar)
1996 : *Le Bossu de Notre-Dame*
1997 : *Hercule*
1998 : *1001 Pattes* (*A Bug's Life*, Disney/Pixar)
1998 : *Mulan*
1999 : *Doug's First Movie*
1999 : *Tarzan*
1999 : *Toy Story 2* (Disney/Pixar)
2000 : *Fantasia 2000*
2000 : *La Cour de récré, vive les vacances !*
2000 : *Les Aventures de Tigrou*
2000 : *Dinosaure* (*Dinosaur*, premier long-métrage d'animation Disney combinant animation 3D et décors naturels)
2001 : *Atlantide, l'empire perdu*
2001 : *Monstres & Cie* (Disney/Pixar)
2002 : *Lilo et Stitch*
2002 : *Peter Pan 2, Retour au Pays Imaginaire*
2002 : *La Planète au Trésor*
2003 : *Les Aventures de Porcinet*
2003 : *Le Monde de Nemo* (Disney/Pixar)
2004 : *Frère des Ours*
2004 : *La Ferme se rebelle* (dernier long-métrage d'animation 2D avant fermeture du dernier département d'animation 2D chez Disney)
2004 : *Les Indestructibles* (Disney/Pixar)
2005 : *Chicken Little* (premier film d'animation en 3D complète entièrement réalisé par Disney)
2005 : *Le monde de Narnia, chapitre 1 : le lion, la sorcière blanche et l'armoire magique* (*The Chronicles of Narnia : The Lion, the Witch and the Wardrobe*, film, premier projet cinématographique Disney de grande ampleur à l'échelle du *Seigneur des Anneaux* ou des *Harry Potter*)
2006 : *Bambi 2* (non ?! hélas si...)
2006 : Disney rachète Pixar, qui est intégré à la branche animation de Disney.

ANNEXE 2

LES PRODUCTIONS PIXAR

- 1995 : **Toy Story** de John Lasseter
- 1998 : **1001 pattes** de John Lasseter
- 1999 : **Toy Story 2** de John Lasseter, récompensé par le Golden Globe du Meilleur Film - Comédie ou Comédie Musicale en 2000
- 2001 : **Monstres et Cie** de Pete Docter, David Silverman et Lee Unkrich
- 2003 : **Le Monde de Némó** de Andrew Stanton et Lee Unkrich, qui a reçu l'Oscar du meilleur film d'animation en 2003
- 2004 : **Les Indestructibles** de Brad Bird, Oscar du meilleur film d'animation en 2004
- 2006 : **Cars** de John Lasseter, récompensé par le Golden Globe du Meilleur Film d'Animation en 2007.
- 2007 : **Ratatouille** de Brad Bird et Jan Pinkava est prévue pour 2007 et celle de - **2008 : Wall-E** de Andrew Stanton pour 2008.

Les courts métrages

La société Pixar a reçu l'Ours d'argent au Festival du cinéma de Berlin pour le meilleur court métrage avec le film **Luxo Jr.** en 1986, ainsi que 3 Oscars pour ses courts-métrages d'animation **Tin Toy** (1988), **Geri's Game** (1997) et **For the Birds** (2000).

Elle réalise également des courts-métrages en compléments de ses films : **La Nouvelle Voiture de Bob** (complément du film **Monstres et Cie** en 2002), **Baby sitting Jack-Jack** (complément du film **Les Indestructibles** en 2005) et **Martin et la lumière fantôme** (complément du film **Cars** en 2006).

ANNEXE 3 FILMOGRAPHIE DE DREAMWORKS ANIMATION

- [FourmiZ](#) (Antz, 1998)
- [Le Prince d'Égypte](#) (*The Prince of Egypt*, 1998)
- [Toonsylvania](#) (série télévisée) (1998)
- [Invasion America](#) (série télévisée) (1998)
- [Joseph, le roi des rêves](#) (*Joseph: King of Dreams*, 2000)
- [La Route d'Eldorado](#) (*The Road to El Dorado*, 2000)
- [Chicken Run](#) (2000)
- [Shrek](#) (2001)
- [Spirit, l'étalon des plaines](#) (*Spirit: Stallion of Cimarron*, 2002)
- [Sinbad - la légende des sept mers](#) (*Sinbad: Legend of the Seven Seas*, 2003)
- [Le Roi de Las Vegas](#) (série télévisée) (*Father of the Pride*, 2004-2005)
- [Shrek 2](#) (2004)
- [Gang de requins](#) (*Shark Tale*, 2004)
- [Madagascar](#) (2005)
- [Wallace & Gromit : Le Mystère du lapin-garou](#) (*Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit*, 2005)
- [Nos voisins, les hommes](#) (*Over the Hedge*, 2006)
- [Souris City](#) (*Flushed Away*, 2006)

- [Shrek le troisième](#) (*Shrek the Third*, 2007)
- [Bee Movie](#) (2007)
- [Kung Fu Panda](#) (prévu le 9 juillet 2008)
- [Madagascar 2](#) (prévu en 2008)
- [Monsters Vs Aliens](#) (prévu en 2009)
- [How to train your dragon](#) (prévu en 2010)
- [Shrek 4](#) (*Shrek Goes Fourth*, prévu en 2010)
- [Master Mind](#) (prévu en 2010)

ANNEXE 4 : STUDIOS GHIBLI - FILMOGRAPHIE

- [Nausicaä de la vallée du vent](#) (風の谷のナウシカ - *Kaze no tani no Naushika*) ([1984](#))
- [Le Château dans le ciel](#) (天空の城ラピュタ - *Tenkū no shiro Rapyuta*) ([1986](#))
- [Mon voisin Totoro](#) (となりのトトロ - *Tonari no Totoro*) ([1988](#))
- [Le Tombeau des lucioles](#) (火垂るの墓 - *Hotaru no Haka*) ([1988](#))
- [Kiki la petite sorcière](#) (魔女の宅急便 - *Majo no takkyūbin*) ([1989](#))
- [Souvenirs goutte à goutte](#) (おもひでぽろぽろ - *Omohide Poro Poro*) ([1991](#))
- [Porco Rosso](#) (紅の豚 - *Kurenai no buta*) ([1992](#))
- [Je peux entendre l'océan](#) (海がきこえる - *Umi ga kikoeru*) ([1993](#))
- [Pompoko](#) (平成狸合戦ぽんぽこ - *Heisei tanuki gassen Pompoko*) ([1994](#))
- [Si tu tends l'oreille](#) (耳をすませば - *Mimi wo sumaseba*) ([1995](#))
- [Princesse Mononoké](#) (もののけ姫 - *Mononoke Hime*) ([1997](#))
- [Mes voisins les Yamada](#) (ホーホケキョ となりの山田くん - *Hôhokekyo tonari no Yamada Kun*) ([1999](#))
- [Le Voyage de Chihiro](#) (千と千尋の神隠し - *Sen to Chihiro no kamikakushi*) ([2001](#))
- [Le Royaume des chats](#) (猫の恩返し - *neko no ongaeshi*) ([2002](#))
- [Le Château ambulante](#) (ハウルの動く城 - *Hauru no ugoku shiro*) ([2004](#))
- [Les Contes de Terremer](#) (ゲド戦記 - *Gedo Senki*) ([avril 2006](#))
- [Ponyo sur la falaise, près de la mer](#) (崖の上のポニョ - *Gake no ue no Ponyo*) ([juillet 2008](#))

ANNEXE 5 LISTE DES STUDIOS FRANÇAIS (D'après Wikipedia)

http://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire_de_l'animation_fran%C3%A7aise#Les_Studios

ANNEXE 6

100 FILMS POUR UN SIÈCLE D'ANIMATION

À l'occasion du premier siècle presque finissant du cinéma d'animation, nous avons demandé à 30 spécialistes du monde entier de nous donner leur liste des 100 courts métrages d'animation les plus marquants depuis l'invention d'Émile Cohl. Le Festival d'Annecy, en liaison avec *Studio* et *Variety*, est heureux de vous présenter cette sélection.

- 1 : Gertie the Dinosaur, Winsor MCCAY, 1914, US
- 2 : Fantasmagorie, émile COHL, 1908, FR
- 3 : Možnosti dialogu, Jan SVANKMAJER, 1982, CZ
- 4 : Crac !, Frédéric BACK, 1981, CA
- 5 : L'homme qui plantait des arbres, Frédéric BACK, 1987, CA
- 6 : Shazka skazok, Youri NORSTEIN, 1979, SU
- 7 : Une nuit sur le mont Chauve, Alexandre ALEXEÏEFF, Claire PARKER, 1933, FR
- 8 : A Colour Box, Len LYE, 1935, GB
- 9 : L'Idée, Berthold BARTOSCH, 1931, FR
- 10 : La rue, Caroline LEAF, 1976, CA
- 11 : Neighbours, Norman MCLAREN, 1952, CA
- 12 : Blinkity Blank, Norman MCLAREN, 1955, CA
- 13 : Duck amuck, Chuck JONES, 1953, US
- 14 : Harpya, Raoul SERVAIS, 1978, BE
- 15 : Luxo Jr., John LASSETER, 1986, US.
- 16 : Betty Boop in Snow White, Dave FLEISCHER, 1933, US
- 17 : Creature Comforts, Nick PARK, 1989, GB
- 18 : Tango, Zbigniew RYBCZYNSKI, 1980, PL
- 19 : Street of Crocodiles (Ulica krokodyli), Timothy & Stephen QUAY, 1986, GB
- 20 : Begone Dull Care, Norman MCLAREN, 1949, CA
- 21 : Le Petit Soldat, Paul GRIMAULT, 1947, FR
- 22 : What's Opera, Doc?, Chuck JONES, 1957, US
- 23 : Father and Daughter, Michaël DUDOK DE WIT, 2000, NL, GB
- 24 : Red Hot Riding Hood, Tex AVERY, 1943, US
- 25 : Ruka, Jiri TRNKA, 1965, CZ
- 26 : Steamboat Willie, Walt DISNEY, Ub IWERKS, 1928, US
- 27 : Le Nez, Alexandre ALEXEÏEFF, Claire PARKER, 1963, FR
- 28 : La gazza ladra sinfonia, Giulio GIANINI, Emanuele LUZZATI, 1964, IT
- 29 : Gerald Mc Boing Boing, Robert CANNON, 1950, US
- 30 : La Joie de vivre, Anthony GROSS, Hector HOPPIN, 1934, FR
- 31 : Miest kinooperatora, Ladislav STAREWITCH, 1911, RU
- 32 : Pas de deux, Norman MCLAREN, 1967, CA
- 33 : La Faim, Peter FÖLDES, 1974, CA
- 34 : Girls Night Out, Joanna QUINN, 1986, GB
- 35 : Satiemania, Zdenko GASPAROVIC, 1978, YU
- 36 : Komposition in blau, Oskar FISHCHINGER, 1935, DE
- 37 : La Traversée de l'Atlantique à la rame, Jean-François LAGUIONIE, 1978, FR
- 38 : Moonbird, John HUBLEY, Faith ELLIOT, 1959, US
- 39 : Den Offentlige Røst, Lejf MARCUSSEN, 1988, DK
- 40 : Coal Black and De Sebben Dwarfs, Bob CLAMPETT, 1943, US
- 41 : Free radicals, Len LYE, 1979, US
- 42 : La Course à l'abîme, Georges SCHWIZGEBEL, 1992, CH
- 43 : Vincent, Tim BURTON, 1982, US
- 44 : Franz Kafka, Piotr DUMALA, 1991, PL
- 45 : Dojoji, Kihachiro KAWAMOTO, 1976, JP
- 46 : Entre deux sœurs, Caroline LEAF, 1990, CA
- 47 : Seriy volk i krasnaïa chapotchka, Garri BARDINE, 1990, SU
- 48 : Balance, Christoph LAUENSTEIN, Wolfgang LAUENSTEIN, 1989, RF
- 49 : Lojik v toumane, Youri NORSTEIN, 1975, SU

- 50 : When the Day Breaks, Wendy TILBY, Amanda FORBIS, 1999, CA
- 51 : Rooty toot toot, John HUBLEY, 1952, US
- 52 : The Skeleton Dance, Walt DISNEY, 1929, US
- 53 : King Size Canary, Tex AVERY, 1947, US
- 54 : Frank Film, Frank MOURIS, 1973, US
- 55 : The Flying Man, George DUNNING, 1962, GB
- 56 : Egged On, Charley BOWERS, 1926, US
- 57 : Le Paysagiste, Jacques DROUIN, 1976, CA
- 58 : Jumping, Osamu TEZUKA, 1984, JP
- 59 : Harvie Krumpet, Adam Benjamin ELLIOT, 2003, AU
- 60 : The Wrong Trousers, Nick PARK, 1993, GB
- 61 : Omboro film, Osamu TEZUKA, 1985, JP
- 62 : Damon the Mower, George DUNNING, 1972, GB
- 63 : Fast Film, Virgil WIDRICH, 2003, AT, LU
- 64 : Geri's Game, Jan PINKAVA, 1997, US
- 65 : L'Horrible, Bizarre et Incroyable Histoire de Monsieur Tête, Jan LENICA, Henri GRUEL, 1959, FR
- 66 : Ryan, Chris LANDRETH, 2004, CA
- 67 : Café Bar, Alison DE VERE, 1974, GB
- 68 : Repete, Michaela PAVLATOVA, 1995, CZ
- 69 : Ego jena kouritsa, Igor KOVALIYOV, 1989, SU
- 70 : Atama Yama, Koji YAMAMURA, 2002, JP
- 71 : Out of the Inkwell : Invisible Ink, Dave & Max FLEISCHER, 1921, US
- 72 : 78 tours, Georges SCHWIZGEBEL, 1985, CH
- 73 : The Sinking of the Lusitania, Winsor MCCAY, 1918, US
- 74 : Closed Mondays, Will VINTON, 1974, US
- 75 : Cat's Cradle, Paul DRIESSEN, 1974, CA
- 76 : Les Trois Inventeurs, Michel OCELOT, 1980, FR
- 77 : The Big Snit, Richard CONDIE, 1985, CA
- 78 : The Sandman, Paul BERRY, Colin BATTY, Ian MACKINNON, 1991, GB
- 79 : The Blitz Wolf, Tex AVERY, 1942, US
- 80 : Feeling from Mountain and Water, Te WEI, Ma KEXUAN, Yan SANCHUN, 1988, CN
- 81 : La Demoiselle et le Violoncelliste, Jean-François LAGUIONIE, 1964, FR
- 82 : Le Chapeau, Michèle COURNOYER, 1999, CA
- 83 : Lev a pisnicka, Bretislav POJAR, 1959, CZ
- 84 : The Sand Castle, Co HOEDEMAN, 1977, CA
- 85 : Apel, Ryszard CZEKALA, 1970, PL
- 86 : A, Jan LENICA, 1964, FR, RF
- 87 : Der Fuehrer's Face, Jack KINNEY, 1943, US
- 88 : Strojenie instrumentow, Jerzy KUCIA, 2000, PL
- 89 : Le Pas, Piotr KAMLER, 1974, FR
- 90 : Popeye the Sailor Meets Sinbad the Sailor, Dave FLEISCHER, 1936, US
- 91 : Great, Bob GODFREY, 1975, GB
- 92 : Au bout du monde, Konstantin BRONZIT, 1998, FR
- 93 : Felix in exile, William KENTRIDGE, 1994, ZA
- 94 : The Band Concert, Wilfred JACKSON, 1935, US
- 95 : Le Concert de M. et Mme Kabal, Walerian BOROWCZYK, 1962, FR
- 96 : Seiltänzer, Raimund KRUMME, 1986, RF
- 97 : Hotel E, Priit PÄRN, 1992, EE
- 98 : Film-film-film!, Fedor KHITRUK, 1968, RU

- 99 : Les Jeux des anges, Walerian BOROWCZYK, 1964, FR
- 100 : Flux, Christopher HINTON, 2002, CA

ANNEXE 7

LONG METRAGES D'ANIMATION FRANÇAIS

Des années 1930 aux années 1960 [\[modifier\]](#)

- 1937 : [Le Roman de Renard](#) - de [Ladislav Starevitch](#) - (France/Allemagne)
- 1949 : [Alice au pays des merveilles](#) - de [Lou Bunin](#) - (Royaume-Uni/France)
- 1950 : [Jeannot l'intrépide](#) - de [Jean Image](#)
- 1952 : [La Bergère et le ramoneur](#) - de [Paul Grimault](#)
- 1953 : [Bonjour Paris, ou la Tour prend garde](#) - de [Jean Image](#)
- 1956 : [La Création du monde](#) (Stvorení sveta) - (France/ [Tchécoslovaquie](#))
- 1956 : [Une fée... pas comme les autres](#) - ([Italie](#)/France)
- 1967 : [Astérix le Gaulois](#) - (France/[Belgique](#))
- 1967 : [Le Théâtre de Monsieur et Madame Kabal](#) - de [Walerian Borowczyk](#)
- 1968 : [Astérix et Cléopâtre](#)
- 1969 : [Aladin et la lampe merveilleuse](#) - de [Jean Image](#)
- 1969 : [Tintin et le temple du soleil](#) - (France/[Belgique](#)/[Suisse](#))

Les années 1970 [\[modifier\]](#)

- 1970 : [Fablio le magicien](#) - de [Georges De la Grandière](#), [Attila Dargay](#), [Radka Badcharova](#) et [Victor Antonescu](#)
- 1970 : [Pollux et le chat bleu](#) - de [Serge Danot](#) - ([Royaume-Uni](#)/France)
- 1971 : [Daisy Town](#) - (France/[Belgique](#))
- 1972 : [Tintin et le lac aux requins](#) - ([Belgique](#)/France)
- 1973 : [Joe le petit boum-boum](#) - de [Jean Image](#)
- 1973 : [La Planète sauvage](#) - de [René Laloux](#) - ([Tchécoslovaquie](#)/France)
- 1974 : [La Genèse](#) - de [Pierre Alibert](#)
- 1974 : [Le Tour du monde des amoureux de Peynet](#) - ([Italie](#)/France)
- 1975 : [La Honte de la jungle](#) - de [Picha](#) et [Boris Szulzinger](#) - (France/[Belgique](#))
- 1976 : [Les Douze Travaux d'Astérix](#) - de [Goscinny](#) et [Uderzo](#) - (France/[Belgique](#))
- 1976 : [La flûte à six Schtroumpfs](#) - ([Belgique](#)/France)
- 1978 : [La Ballade des Dalton](#) - de [Goscinny](#) et [Morris](#)
- 1979 : [Les Fabuleuses aventures du légendaire Baron de Munchausen](#) - de [Jean Image](#)
- 1979 : [Pluk, naufragé de l'espace](#) - de [Jean Image](#)
- 1979 : [Ubu et la grande gidouille](#) - de [Jan Lenica](#)

Les années 1980 [modifier]

- 1980 : *[Le Chaînon manquant](#)* - de [Picha](#) - (France/[Belgique](#))
- 1980 : *[Le Roi et l'Oiseau](#)* - de [Paul Grimault](#)
- 1981 : *[Minoïe](#)* - de [Jean Jabely](#) et [Philippe Landrot](#)
- 1982 : *[Les Maîtres du temps](#)* - de [René Laloux](#)
- 1983 : *[L'Enfant invisible](#)* - d' [André Lindon](#)
- 1983 : *[Lucky Luke, les Dalton en cavale](#)* - de [Morris](#), [William Hanna](#), [Joseph Barbera](#) - (France/[États-Unis](#))
- 1983 : *[La Revanche des humanoïdes](#)*
- 1983 : *[Le Secret des Sélénites](#)* - de [Jean Image](#)
- 1984 : *[Gwen, le livre de sable](#)* - de [Jean-François Laguionie](#)
- 1984 : *[Les Boulugres](#)* - de [Jean Hurtado](#)
- 1985 : *[Astérix et la surprise de César](#)* - de [Paul Brizzi](#) et [Gaëtan Brizzi](#)
- 1986 : *[Astérix chez les Bretons](#)* - de [Pino Van Lamsweerde](#)
- 1987 : *[Le Big Bang](#)* - de [Picha](#) - (France/[Belgique](#))
- 1988 : *[Gandahar](#)* - de [René Laloux](#)
- 1988 : *[La Table tournante](#)* - de [Paul Grimault](#)
- 1989 : *[Astérix et le coup du menhir](#)* - de [Philippe Grimond](#)
- 1989 : *[Le Triomphe de Babar](#)* - d' [Alan Bunce](#) - ([Canada](#)/France)

Les années 1990 [modifier]

- 1990 : *[La Bande à Picsou : Le film - Le Trésor de la Lampe Perdue](#)* - (France/ [États-Unis](#))
- 1991 : *[Robinson et compagnie](#)* - de [Jacques Colombat](#)
- 1993 : *[Les Mille et une farces de Pif et Hercule](#)* - de [Bruno Desraisses](#) et [Charles de Latour](#)
- 1995 : *[Le Monde est un grand Chelm](#)* - d' [Albert Hanan Kaminski](#) - (France/[Allemagne](#)/[Hongrie](#))
- 1996 : *[Nanook - Le grand combat](#)* - de [Gérald Fleury](#) - (France/[Canada](#))
- 1998 : *[Kirikou et la sorcière](#)* - de [Michel Ocelot](#) - (France/[Belgique](#)/[Luxembourg](#))
- 1999 : *[Le Château des singes](#)* - [Jean-François Laguionie](#) - (France/ [Royaume-Uni](#)/[Allemagne](#))

Les années 2000 [modifier]

- 2000 : *[Princes et princesses](#)* - de [Michel Ocelot](#)
- 2001 : *[Bécassine, le trésor viking](#)* - de [Philippe Vidal](#)
- 2001 : *[Petit Potam](#)*
- 2002 : *[Corto Maltese : La cour secrète des Arcanes](#)* - de [Pascal Morelli](#) - (France/[Italie](#)/[Luxembourg](#))
- 2002 : *[L'Enfant qui voulait être un ours](#)* - de [Jannick Astrup](#) - ([Danemark](#)/France)
- 2002 : *[Tristan et Iseut](#)* - de [Thierry Schiel](#)
- 2003 : *[Le Chien, le Général et les Oiseaux](#)* - de [Francis Nielsen](#) - ([Italie](#)/France)
- 2003 : *[Les Enfants de la pluie](#)* - de [Philippe Leclerc](#)

- 2003 : [*Kaena, la prophétie*](#) - de [Chris Delaporte](#) et [Pascal Pinon](#) - (France/[Canada](#))
- 2003 : [*La Légende de Parva*](#) - de [Jean Cubaud](#) - (France/[Italie](#))
- 2003 : [*La Prophétie des grenouilles*](#) - de [Jacques-Rémy Girerd](#)
- 2003 : [*Les Triplettes de Belleville*](#) - de [Sylvain Chomet](#) - (France/ [Belgique](#)/ [Canada](#)/[Royaume-Uni](#))
- 2003 : [*Les Trois rois mages*](#) - (France/[Espagne](#))

- 2004 : [*Les Aventures extraordinaires de Michel Strogoff*](#) - de [Bruno-René Huchez](#)
- 2004 : [*L'Île de Black Mór*](#) - de [Jean-François Laguionie](#)
- 2004 : [*Pinocchio le robot*](#) - de [Daniel Robichaud](#) - ([Canada](#)/France/ [Espagne](#))
- 2004 : [*T'choupi*](#) - de [Jean-Luc François](#)
- 2004 : [*Kirikou et les bêtes sauvages*](#) - de [Michel Ocelot](#) et [Bénédicte Galup](#)

- 2005 : [*Le Roman de Renart*](#) - de [Thierry Schiel](#) - ([Luxembourg](#)/France)

- 2006 : [*Arthur et les Minimoys*](#) - de [Luc Besson](#)
- 2006 : [*Astérix et les Vikings*](#) - de [Stefan Fjeldmark](#) et [Jesper Møller](#) - (France [Danemark](#))
- 2006 : [*Azur et Asmar*](#) - de [Michel Ocelot](#)
- 2006 : [*Franklin et le trésor du lac*](#) - de [Dominique Monféry](#) - ([Canada](#)/France)
- 2006 : [*Piccolo, Saxo et Cie*](#) - de [Marco Villamizar](#) et [Éric Gutierrez](#)- (France/ [Roumanie](#))
- 2006 : [*Renaissance*](#) - de [Christian Volckman](#)
- 2006 : [*U*](#) - de [Serge Elissalde](#) et [Grégoire Solotareff](#)

- 2007 : [*Blanche-Neige, la suite*](#) - de [Picha](#) - ([Belgique](#)/France)
- 2007 : [*La Reine Soleil*](#) - de [Philippe Leclerc](#) - (France/[Hongrie](#)/[Belgique](#))
- 2007 : [*Nocturna, la nuit magique*](#) - de [Victor Maldonado](#), [Adrian Garcia](#) - ([Espagne](#)/France/ [Royaume-Uni](#))
- 2007 : [*Persépolis*](#) - de [Vincent Paronnaud](#) et [Marjane Satrapi](#)
- 2007 : [*Tous à l'Ouest*](#) - de [Olivier Jean-Marie](#) - Une adaptation de l'album de Lucky Luke "La Caravane"
- 2007 : [*Le vilain petit canard et moi*](#) - de [Michael Hegner](#), [Karsten Kiilerich](#) - Inspiré par le conte d'Andersen

- 2008 : [*Chasseurs de dragons*](#) - de [Guillaume Ivernel](#)
- 2008 : [*Max & Co*](#) - de [Samuel](#) et [Frédéric Guillaume](#) - ([Suisse](#)/ [Belgique](#)/France/[Royaume-Uni](#))
- 2008 : [*Peur\(s\) du noir*](#)