

Résumés des interventions en français et en anglais

Patrick BARRÈS

*Les inventions cinégraphiques d'Alexandre Alexeïeff et Claire Parker,
ou comment « voir clair les yeux fermés »*

Résumé

Alexandre Alexeïeff et Claire Parker s'associent pour créer, au tout début des années 1930, l'écran d'épingles, un nouveau dispositif cinégraphique (de « gravure animée ») pour le cinéma d'animation. Ce procédé expérimental impose l'invention d'une palette d'outils, la mise en œuvre de pratiques gestuelles spécifiques et coordonnées, des deux côtés de l'écran. La conduite créative est tendue entre un régime de contraintes inhérent au dispositif et une poïétique de l'incertain, caractéristique d'un « vagabondage de la pensée » et impliquée dans une pratique de « création différée », selon Alexeïeff.

Cette étude aborde précisément les activités techniques et les expérimentations plastiques, issues de l'appropriation de ce dispositif « boîte noire » et de ses caractéristiques visuelles de « velours d'acier » (Alexeïeff), les formes de rationalité plastiques mises en œuvre, en lien avec des schèmes de référence tels que les hachures de Goyat et le pointillisme de Seurat, les inventions poétiques qui en découlent (de la fluidité spatiale à la modulation du coloris, des matériologies aux météorologies), qui répondent à l'injonction de « voir clair les yeux fermés » (formulée par Pascal Vimenet à ce sujet) et qui invitent à repenser plus largement l'esthétique du film d'animation.

Abstract

In the early years of the 1930's, Alexandre Alexeïeff and Claire Parker joined forces, inventing and developing "pinscreen animation": a new animated film technique (moving etchings) for animated films. This experimental method needed new tools in order to function, as well as a range of specifically coordinated body movements from both sides of the screen. According to Alexeïeff, the creative flow is suspended between the inherent constraints of the system, and the poiesis of the unknown, in itself typical of a "wandering imagination" and involved with the practice of "differed creation".

This study talks about the technical aspects and graphic experimentations that came from the appropriation of this “black box” device, as well as its “steel velvet” visual characteristics (Alexeieff) and rational graphic shapes that were put in place and linked to the structure, references such as Goya’s sketches and Seurat’s pointilism, poesis innovations that derive from them (spatial fluidity to colour adjustment/modulation, from materiologies to meteorologies), all of which respond to the injunction formulated by Pascal Vimenet on this very subject “to see with one’s eyes closed”. The above invites us to open up our minds to look and reflect on the aesthetic aspect of animated films.

Mots-clés :

poïétique du dessin, gravure animée, matériologie, poétique du coloris, esthétique de la météorologie

Key-words :

poietic drawing, pinscreen animation, materiology, poetic of the color, aesthetic experience and meteorology



Émilie Bonnard,

*À la recherche d’une osmose polysensorielle :
le flair d’une équipe intersensorielle*

Résumé

Depuis le début du XX^e siècle, des expérimentations tentent de parfumer le cinéma pour créer un objet polysensoriel : audiovisuel, mais aussi olfactif. Les différents sens de ce multi-média ont pour point commun le mouvement et la technique. Les techniques d’odorisation ont évolué du mécanique au numérique, ce qui permet de modifier la temporalité du parfum, à l’instar de la musique. L’audio, le visuel et l’olfactif participent à créer une image « globale », polysensorielle. Pour proposer de telles expériences et diffuser de telles images, constituons des équipes olfactiv-audio-visuelles pour faire les films, et adaptons le lieu de projection du cinéma. Ceci aura probablement aussi pour conséquence de mieux intégrer le parfum, et de passer d’un cinéma inodore à un cinéma odorant.

Abstract

Since the beginning of the 20th century, experiments have tried to perfume the cinema to create a polysensory object: audiovisual, but also olfactory. The different senses of this multi-media have in common the movement and the technique. The techniques of odorization have evolved from mechanics to digital, which makes it possible to modify the temporality of perfume, like music. The audio, the visual and the olfactory contribute to create a “global”, multi-sensory image. To diffuse such images, olfactiv-audio-visual teams must be created to make the films. And we should adapt the location of cinema projection, this will probably also result in a better integration of the perfume, and one will move from odorless cinema to odorously cinema.

Mots-clés : cinéma, parfum, polysensoriel, technique, image(s)

Key-words : *cinema, perfume, polysensorial, technical, image(s)*



Marie CAILLAUD,

*Les loueurs, acteurs de la démocratisation de la visée vidéo
pour les caméras argentiques : le cas français de Samuelson Alga*

Résumé

Dans cet article, nous nous intéressons au rôle méconnu des loueurs de matériel cinématographique dans le développement et la démocratisation d'innovations techniques. Nous prenons l'exemple de Samuelson Alga en France et de l'arrivée de la visée vidéo sur les caméras argentiques à partir des années 1970 pour montrer comment ces sociétés se positionnent entre les fabricants de matériel et les sociétés de production ainsi que les techniciens pour répondre aux besoins concrets de ces derniers face à un matériel inexistant.

Abstract

In this article, we approach the unknown role of film rental companies in the development and democratization of technical innovations. Through the example of Samuelson Alga in France and the arrival of video assist on film cameras from the 1970s, we get to see how these companies positioned themselves between equipment manufacturers and production companies

as well as technicians to meet to the concrete needs of the latter confronted to a non-existent equipment.

Mots-clés :

Loueurs, visée vidéo, combo, Samuelson Alga, innovation technique, matériel cinématographique.

Key-words :

Rental companies, videoassist, combo, Samuelson Alga, technical innovation, film equipment.



Anne-Laure George-Molland,

*Innovation technique dans les studios d'animation et d'effets visuels :
la Recherche et Développement au service du pipeline*

Résumé

Si l'animation et les effets visuels (VFX) relèvent de secteurs économiques différents, ils s'appuient cependant sur la même corporation de métiers. Il n'est donc pas surprenant que les processus de fabrication à l'œuvre, parfois simplement appelés *pipelines*, se juxtaposent au sein d'une même structure. Depuis quelques années, le pipeline est identifié comme un enjeu fondamental de ces studios pour répondre à l'augmentation des volumes de production, aux contraintes imposées par un contexte économique favorisant les collaborations multi-sites, et à la poursuite de l'amélioration de la qualité des images. Cette recherche s'attache donc à clarifier la notion de pipeline, avant d'interroger le travail d'innovation porté par des équipes de Recherche et Développement en France et de montrer comment ces équipes accompagnent en profondeur l'organisation du travail et l'évolution des studios.

Abstract

Even if animated movies and visual effects represent separate economic sectors, the skills they involve are directly connected. It is therefore unsurprising that there is an overlap in the process of their creation, often simply called pipelines, within the companies that make them. For some years now, pipelines have been understood as of key importance by these animation and VFX studios, especially as the volume of production deliverables is ever increasing,

economic constraints have given rise to a trend for multi-site collaborations, and there is a drive towards the constant improvement of image quality. The purpose of this study is firstly to clarify the pipeline concept, and then to examine the innovations produced by research and development teams in French CG studios. The main focus is on showing how these teams support in-depth work organization and the evolution of the studios.

Mots-clés : Processus de fabrication, pipeline, VFX, studios d'animation, recherche et développement, technical director.

Key-words : *Production Pipeline, VFX, Animation Studios, Research et Development, Technical director.*



Tatiana Monassa,

*Le Tyler Mount et le Steadicam :
inventer la stabilisation de la caméra pour libérer le cadre cinématographique*

Résumé

L'invention technique de deux outils de stabilisation de caméra, le Tyler Mount et le Steadicam, a rendu possible une remarquable expansion de la mobilité de l'appareil de prise de vues dans l'espace (dans les airs et au ras du sol, respectivement), et autorisé des expressions plastiques inouïes en ce qui concerne le mouvement du cadre cinématographique. En cherchant à d'éclairer les corrélations entre une invention considérée en tant qu'œuvre d'ingénierie et l'inventivité d'ordre esthétique, cet article étudie les dispositions techniques de ces deux engins et analyse les premières images tournées avec eux. Nous verrons ainsi comment ces deux appareils font montre d'une similarité frappante en termes de principes opératoires et proposent une configuration d'équipe particulière lors de leurs usages, laquelle remodèle ponctuellement les pratiques collaboratives pendant le tournage.

Abstract

The technical invention of two camera stabilisers, the Tyler Mount and the Steadicam, made possible a remarkable expansion of the mobility of the filming apparatus through space (in the air and at ground level, respectively), and allowed the emergence of novel plastic expressions regarding the movement of the film frame. Seeking to shed light on the correlation

between an invention considered as an engineering work and the aesthetic inventiveness, this article examines the technical layout of these two machines and analyses the first images filmed with them. We'll thus see how they display a striking similarity in terms of operating principles, and propose a particular crew configuration in their uses, which locally restructure the collaborative practices during the shooting.

Mots-clés : Tyler Mount, Steadicam, cadre mobile, stabilisation de la caméra, invention technique, collaboration créative

Key-words : *Tyler Mount, Steadicam, mobile frame, camera stabilisation, technical invention, creative collaboration*



Katalin Pór,

*Repenser l'équipe, créer un format :
L'invention du film musical*

Résumé

Afin de réaliser les premiers films *all singing dancing and talking*, les studios s'appuient largement sur les ressources du théâtre musical. Cependant, durant cette période de transition, ni la nature des attractions mobilisées, ni la place ni la fonction des différents personnels mobilisés ne sont encore fixées. En s'appuyant sur les documents de production des studios, ainsi que sur les archives de la presse corporative et grand public, cet article examine la manière dont les studios, durant la saison 1928-1929, expérimentent les différents usages des nouveaux professionnels qu'ils mobilisent.

Abstract

In order to produce their first all singing dancing and talking movies, the Hollywood studios largely used ressources coming from musical theater. Yet, during this period of transition, neither the nature of the attractions, nor the role and function of the different workers were established yet. Based on the analysis of studios production files, as well as on the archives of both professional and general press, this article seeks to examine how the studios, during the 1928-1929 season, make experiment on how they can use the new professionals they hired.

Mots-clés : Film musical ; Broadway ; Hollywood ; transition muet-parlant ; interprète ; scénariste ; dramaturge ; compositeur

Key-words : *Musical, Broadway, Hollywood, transition from silent to sound, performer, playwright, composer, screenwriter*



Marie PRUVOST-DELASPRE

*Création et coopération :
l'étape du layout dans la production d'animation traditionnelle*

Résumé

Une histoire simplifiée des techniques du cinéma d'animation tend à présenter la « naissance » de ce médium sous la forme d'une invention datée, celle de l'analyse et de la recomposition du mouvement par poses-clés successives, accompagnée d'un ensemble de techniques conçues comme le dispositif par essence de l'animation. Pourtant, les différents modèles de production mis en place entre le début du siècle et les années 1920 continuent ensuite à évoluer et à se réinventer, de même que les pratiques des animateurs. On peut en prendre pour exemple le procédé du *layout*, une étape intermédiaire entre le storyboard et l'animation proprement dite, dont les circonstances d'apparition sont encore mal connues. Approcher cette « invention » technologique mais aussi historiographique du *layout* permet de questionner l'émergence de nouvelles pratiques et la façon dont celles-ci donnent à voir la réinvention collective du cinéma d'animation.

Abstract

A simplified history of animation techniques tends to present the “birth” of the medium as an invention, dated in time: the invention of movement analysis and recomposition by the means of successive key drawings, coming with a distinct set of techniques perceived as the essence of the animation apparatus. Nevertheless, the different production systems implemented from the beginning of the century to the 1920's then continued to evolve and to reinvent themselves, as did the practice of animators. The emergence of layout, an intermediary production stage coming between storyboard and animation itself, may present an interesting case of study, since its origins and path of development remain mostly unknown. Questioning this so-called “invention” of layout may thus help define the technological but also

Bérénice BONHOMME et Katalin PÓR, RETRANSCRIPTION DE LA TABLE RONDE

historiographical question at stake, in considering emerging practices and the collective reinvention of animation.

Mots-clés : animation / système de production / pratiques / histoire des techniques / historiographie.

Key-words : *animation / production system / practice / techniques history/ historiography.*

