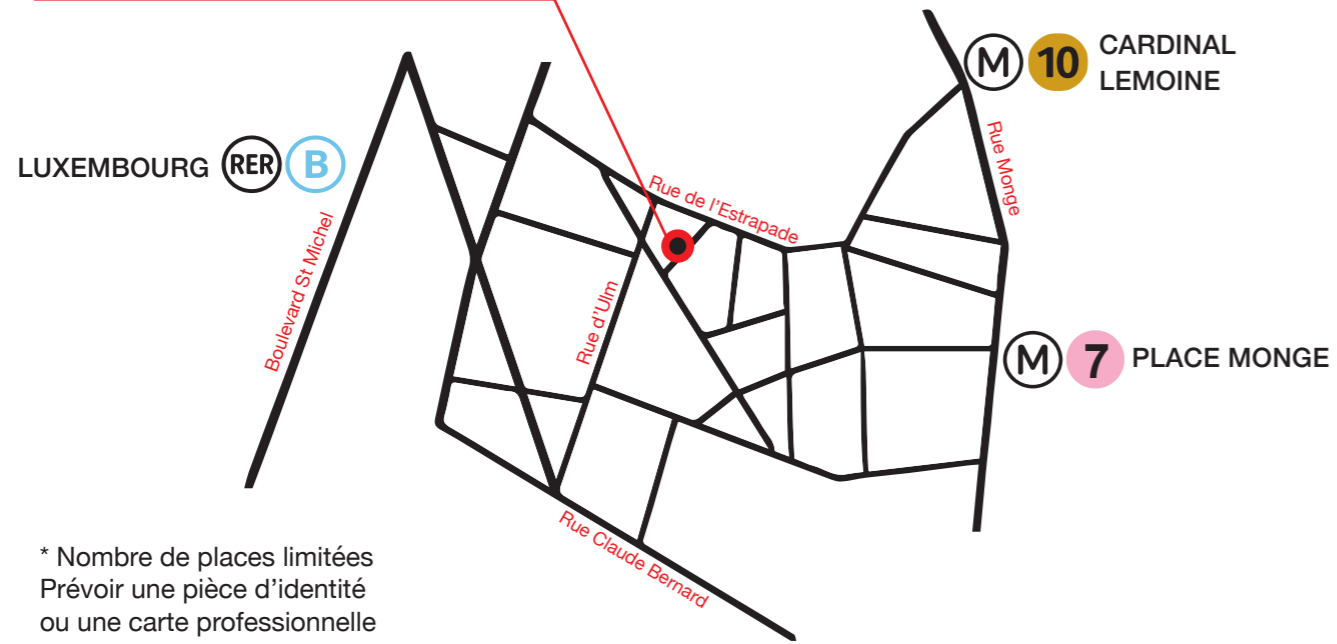


Maison de la recherche
4 rue des Irlandais, 75005 Paris
salle Claude Simon *



* Nombre de places limitées
Prévoir une pièce d'identité
ou une carte professionnelle



Photo : animateurs travaillant sur le film *Les aventures de Pinocchio* (1936), Romolo Bacchini

Plus d'informations :



goo.gl/kuA21S

Journée d'étude internationale

LA FABRIQUE DE L'ANIMATION
Une industrie culturelle
saisie par les sciences sociales

Mardi 6 juin 2017 - de 9h à 18h15

Maison de la recherche de l'Université Sorbonne Nouvelle



IC industries
culturelles &
CA création
artistique

RCAV

UNIVERSITÉ
SORBONNE
NOUVELLE
PARIS 3
Membre fondateur de Sorbonne Paris Cité

experice

UNIVERSITÉ PARIS 13

animation

LA FABRIQUE DE L'ANIMATION

Une industrie culturelle saisie par les sciences sociales

Cette journée d'étude internationale, à l'initiative du Laboratoire d'excellence *Industries culturelles et création artistique* (LabEx ICCA) et deux de ses composantes, le laboratoire EXPERICE (Université Paris 13) et l'IRCAV (Université Paris 3), a pour objectif de donner une visibilité aux recherches en sciences sociales qui traitent de l'animation en tant que processus de production et phénomène socioéconomique. Moment de rencontre et d'échanges entre chercheurs, elle vise également à construire des ponts avec le secteur lui-même.

En plus de sessions thématiques qui feront se croiser recherches académiques et points de vue professionnels, deux conférences (en anglais), assurées par **Chris Pallant** (Canterbury Christ Church University) et **Timothy G. Jones** (UCLA), alimenteront la réflexion.

Résumé

La fabrique de l'animation est un événement scientifique qui se donne pour objectif de favoriser l'étude de la production animée sous l'angle des sciences sociales : il est l'occasion de réunir des chercheurs engagés dans des réflexions socio-économiques autour de la fabrication de l'animation.

Menées dans des sphères disciplinaires variées (*media studies*, études cinématographiques et audiovisuelles, sciences de l'information et de la communication, sociologie, histoire, etc.), ces recherches se développent de façon relativement indépendante les unes les autres et restent surtout minoritaires, en France comme ailleurs, face aux interrogations sur l'esthétique ou la réception de l'animation. La situation semble paradoxale étant donné le poids économique du secteur dans certains pays : l'industrie et le marché français font par exemple partie des plus dynamiques au monde, mais bien des aspects de ce « champ », au sens sociologique du terme, semblent négligés par la recherche ou alors laissés à l'appréciation d'acteurs institutionnels, tel le CNC.

Pourtant, le travail encore à réaliser est important. Les processus de création et les conditions de travail dans l'animation sont peu documentés au-delà des guides techniques à destination des professionnels eux-mêmes ou des *making-of* pour le grand public. Nombreuses sont les professions artistiques de l'animation dont la sociologie reste à faire, tandis que la coordination des acteurs, pour le lancement et le financement des projets, leur fabrication ou leur diffusion, est encore largement une « boîte noire ». En somme, rares sont les études universitaires en sciences sociales à s'être saisies de la production de l'animation comme d'un objet légitime et à part entière, à l'exception de travaux comme ceux de Ian Condry ou plus récemment de la thèse de Timothy Jones.

Des approches comme celles des *production studies* ou des concepts émergents, par exemple en sociologie de la culture et du travail, comme celui d'intermédiaire, suggèrent néanmoins qu'il serait possible d'appréhender beaucoup plus finement les métiers, les structures et les pratiques des professionnels de l'animation. De même, les mutations rencontrées par le secteur, comme la diversité de ses modes de création, invitent à questionner sa nature d'« industrie culturelle ».

Dès lors, il semblait important de donner une visibilité aux travaux qui tentent malgré tout de s'attaquer à ces problématiques et aux multiples enjeux qu'elles soulèvent. La journée d'étude permettra donc la rencontre de chercheurs concernés par ces sujets, de confronter les approches et les méthodes, et peut-être de susciter de nouvelles enquêtes et collaborations. Parce qu'ils rendent possible ce type de recherche et parce qu'ils peuvent avoir un intérêt certain à en connaître les résultats, des professionnels seront également invités à s'exprimer, de leur point de vue, sur la fabrique de l'animation.

Organisateurs

Marie Pruvost-Delaspre
(Université Sorbonne Nouvelle Paris 3)

Sébastien François
(Labex ICCA, Université Paris 8)

PROGRAMME DE LA JOURNÉE

09h00 - 09h15 **Accueil - café**

09h15 - 09h30 **Introduction**

09h30 - 10h30 **Conférence n°1**

- *A History of Storyboarding Animation: Unpacking the Archive*
Une histoire du storyboard pour l'animation : ouvrir les archives
par **Chris Pallant** (School of Media, Art and Design, Canterbury Christ Church University)

10h45 - 12h15 **Session n°1 : Professionnels en animation**

modération : **Cécile Noesser**

- *Le travail cinématographique comme activité collective : quels enseignements pour le cinéma d'animation ?* par **Gwenaële Rot** (CSO, Sciences Po Paris)
- *La fabrique de Persepolis* par **Bérénice Bonhomme** (LARA-SEPPIA, Université Toulouse Jean Jaurès)
- *L'animation française au cinéma : des producteurs variés* par **Thomas Schmidt** (La Chambre aux Fresques / IRCAV, Université Sorbonne Nouvelle)

12h15 - 13h30 **Déjeuner**

13h30 - 15h00 **Session n°2 : Des modes de création du dessin animé**

modération : **Sébastien Roffat**

- *Petit Poilu s'anime : d'une bande dessinée d'auteur(s) à la production collective d'un dessin animé* par **Gilles Brougère** (EXPERICE, Université Paris 13)
- *Des modes d'existence du dessin animé : création et coordination dans le domaine de l'animation* par **Pascale Garnier** et **Sébastien François** (EXPERICE, Université Paris 13)
- Intervention de **Joseph Jacquet** (France Télévisions)

15h15 - 16h45 **Session n°3 : Enjeux historiques et critiques**

modération : **Barbara Laborde** - sous réserve -

- *Goldorak et l'essor des anime en Europe : le curieux cas de l'arrivée de l'animation japonaise en France et Italie* par **Marco Pelliteri** (Kobe University)
- « *Ça dépend sur qui tu tombes* » : *la prise en compte des questions de genre dans la fabrique des programmes d'animation audiovisuelle française* par **Mélanie Lallet** (CIM-MCPN, Université Sorbonne Nouvelle / Université Rennes 2)
- Intervention de **Marc du Pontavice** (studio Xilam)

17h00 - 18h00 **Conférence n°2**

- *Making Animation Culture: Industrial Theorizing in Indian Animation*
Créer (une culture) de l'animation indienne par **Timothy Jones** (UCLA)

18h00 - 18h15 **Conclusion**