

COLLÈGES

←
**Exposition
permanente**

Permanent exhibition

→
**Exposition
temporaire**

Temporary exhibition

**DES JOUETS
D'OPTIQUE
AU CINÉMA
D'ANIMATION**

FROM OPTICAL TOYS
TO ANIMATED FILMS

**ENTRE
SCIENCE ET ART**

Il s'agit de l'histoire de l'animation depuis ses origines jusqu'à nos jours. On découvre les techniques de l'animation traditionnelle et numérique, les différents styles et les œuvres les plus célèbres. On apprend aussi à reconnaître les différents types de films d'animation et à comprendre leur importance dans l'histoire du cinéma.

VISITE LIBRE DU MUSÉE DU FILM D'ANIMATION

GROUPES SCOLAIRES
CENTRES DE LOISIRS

ANNECY

Les Musées d'Annecy

MUSÉE-CHÂTEAU
PALAIS DE L'ÎLE
MUSÉE DU FILM D'ANIMATION

BIENVENUE

Nous vous souhaitons la bienvenue au Musée du film d'animation et nous sommes ravis que vous ayez choisi ce lieu pour organiser une sortie avec votre groupe d'enfants !

Dans ce dossier, vous trouverez des pistes d'observation afin de rendre votre visite plus pédagogique et active.

Il est essentiel, qu'avant le jour J de la sortie, vous soyez venus pour repérer les lieux et vous familiariser avec le contenu de ce dossier. L'entrée au musée est gratuite pour tous.

Ce dossier s'organise de la manière suivante :

- les consignes pour vous permettre de faire une visite en toute sécurité.
- une page de présentation du musée.
- un plan du musée afin de vous repérer facilement.
- cinq pages consacrées aux salles du musée avec des pistes d'observation.

Si vous avez des questions, des remarques, des demandes spécifiques, vous pouvez contacter le service des publics :

- cecile.dengreville@annecy.fr ou hermeline.miege@annecy.fr
- 04 50 33 87 34

N'oubliez pas de réserver votre créneau de visite :

- Tel : 04 50 33 87 34
- Courriel : reservation.animations@annecy.fr

Inscriptions de 9h à 12h tous les matins sauf le mercredi et le week-end.



LES CONSIGNES

Quelques réflexes pour le bon déroulement de votre visite

Pour l'ensemble des visites, le responsable du groupe (enseignant, animateur, éducateur) doit veiller à ce que les enfants soient préparés.

Il est demandé de :

- veiller à l'encadrement du groupe tout au long de la visite.
- ne pas toucher aux œuvres.
- être discret et ne pas parler trop fort.
- photographier sans flash.
- avoir une tenue correcte.
- ne pas téléphoner ou recevoir d'appels.
- ne pas laisser un enfant circuler seul.
- prévenir en amont nos services si des personnes à mobilité réduite font partie du groupe.
- ne pas utiliser de feutres, stylos ou marqueurs. Seul le crayon papier est autorisé.
- ne pas consommer de nourriture ou de boisson.

Et enfin... N'oubliez pas d'amener avec vous votre curiosité, vos questions, vos envies et d'ouvrir les yeux tout au long de la visite !



HISTOIRE DU MUSÉE

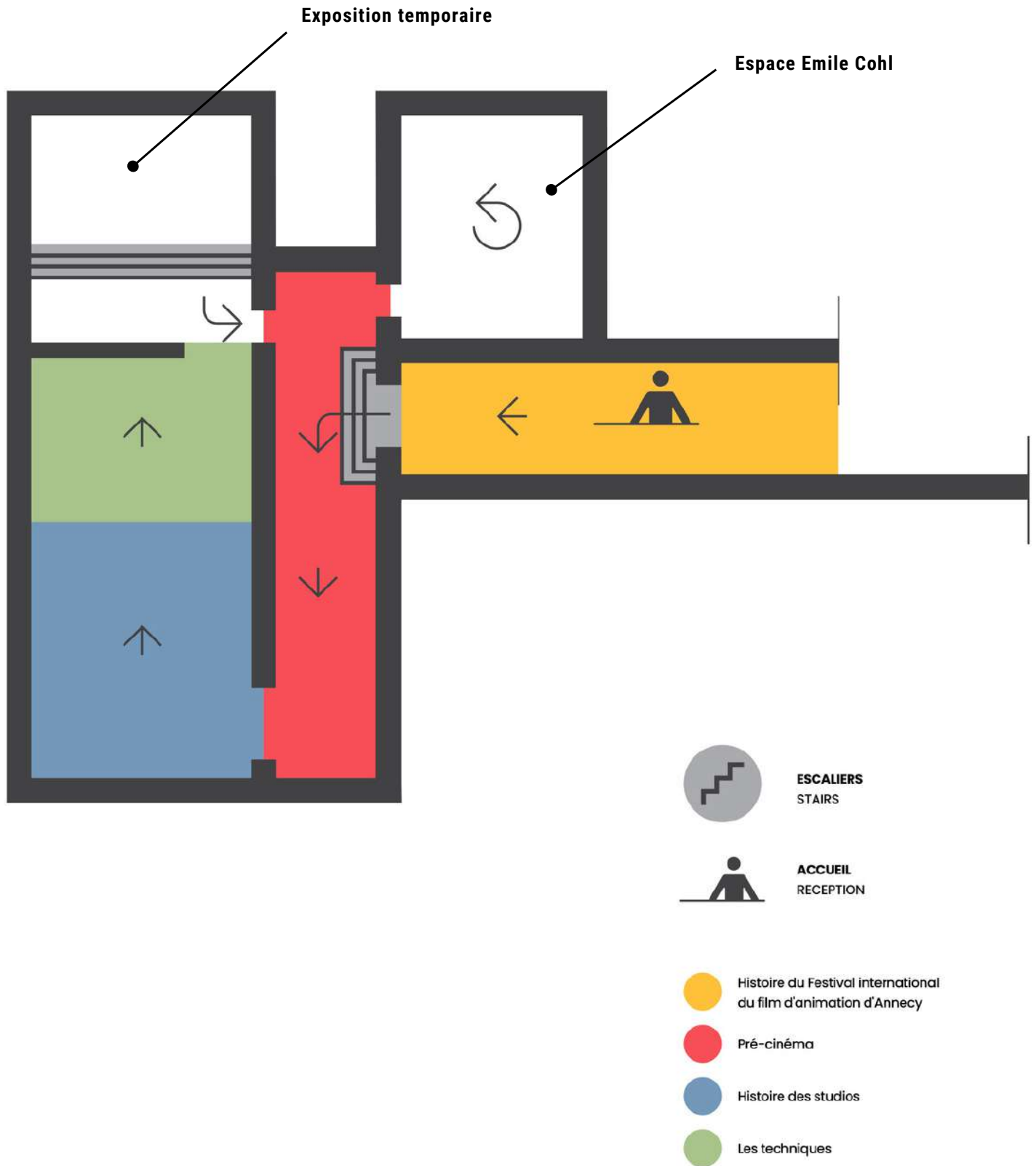


C'est en 1960 qu'ont eu lieu à Annecy les premières **Journées Internationales du Cinéma d'Animation** (JICA). Mondialement connu, ce festival est aujourd'hui le rendez-vous incontournable des réalisateurs, des producteurs et des amateurs d'images animées.

À la même époque, a été constituée au Musée-château une collection qui rassemble des appareils et des jouets d'optique qui ont contribué à l'invention du cinéma (lanternes magiques, théâtres d'ombres, etc) ainsi que des documents de travail qui ont servi à la création de film d'animation. Ce fonds unique en France se compose de plus de 6 000 documents originaux (dessins, celluloïds, storyboards, marionnettes...), précieux témoins de la réalisation de films d'animation.

Le Musée du Film d'Animation peut être un point de départ, un complément ou une conclusion d'un projet pédagogique visant à transmettre à vos classes des connaissances diverses et variées sur l'image en mouvement.

PLAN DU MUSÉE



LE PRÉ-CINÉMA

Dans le second couloir est présenté le pré-cinéma. Le rêve de l'image en mouvement habite l'homme depuis que celui-ci a commencé à représenter le monde qui l'entoure. Les progrès de la science, notamment dans le domaine de l'optique, voient naître vers le 17^e siècle l'invention de la lanterne magique. C'est dans cette continuité que les scientifiques du 19^e siècle ont développé une panoplie impressionnante de jouets d'optique qui, pour la première fois, permettent de voir les dessins s'animer.



Le thaumatrope

Le thaumatrope est commercialisé en 1825 par un anglais, John Ayrton Paris. Ce jouet d'optique met en œuvre le principe de la persistance rétinienne. Lorsque le disque est tourné rapidement à l'aide des ficelles, les deux images, représentées sur chaque face du disque, semblent n'en faire qu'une et l'oiseau apparaît dans la cage.



Le phénakistiscope

Le phénakistiscope est inventé par Joseph Plateau en 1832. Un disque est divisé en dix ou douze sections. Sur chacune de ces sections est dessinée une image légèrement différente de la précédente. Lorsque l'on tourne le disque devant un miroir et que l'on regarde à travers les fentes qui séparent les sections, les dessins semblent rester à leur place tout en s'animant.



Le zootrope

Le zootrope a été développé en 1834 par le mathématicien anglais William George Horner. Il permet de percevoir l'illusion du mouvement à partir d'une série d'images fixes, observée à travers des fentes faites dans un tambour.



Le praxinoscope

Le praxinoscope est inventé par le français Émile Reynaud en 1877. Il est composé d'un cylindre à l'intérieur duquel est fixé une bande de douze dessins. Au centre, il y a un tambour à facettes sur lequel sont placés des miroirs. Chaque miroir fait face à un dessin et permet de percevoir l'illusion du mouvement directement dans les miroirs, sans l'obstruction des fentes.



LE THÉÂTRE OPTIQUE

Chercheur infatigable, Émile Reynaud fait évoluer son invention, le praxinoscope, à plusieurs reprises, à commencer par le praxinoscope théâtre en 1879.



Le praxinoscope théâtre

Si jusqu'ici les dessins des jouets d'optique représentaient essentiellement des figures humaines ou animales sur un fond neutre, le nouvel appareil de Reynaud permet de les situer dans un décor.



Le théâtre optique

L'idée de représenter le décor sur un plan séparé, reprise également dans son théâtre optique, se révélera essentielle lors de l'industrialisation du dessin animé cinématographique et se généralisera grâce à l'introduction du celluloïd.



Le premier dessin animé ?

Le 28 octobre 1892 au Musée Grévin à Paris, le public découvre les *Pantomimes lumineuses* d'Émile Reynaud. Jusqu'en 1900, il aura organisé 12 000 séances devant plus de 500 000 spectateurs. Les images de ses *Pantomimes lumineuses* étaient entièrement dessinées et peintes à la main sur une bande de gélatine. Le défi était immense, passant de la douzaine de dessins du praxinoscope à environ 500 pour la bande de *Pauvre Pierrot*. Grâce à l'invention de la bande d'images, Reynaud libère les dessins de leur destin cyclique et invente le dessin animé. S'il est encore trop tôt pour parler de « cinéma d'animation » (le cinématographe des frères Lumière n'ayant fait son apparition qu'en 1895), on ne peut sous-estimer le rôle de pionnier d'Émile Reynaud.



LES STUDIOS

Dans la première partie de cette salle, est présentée l'histoire des studios d'animation.



Les premiers films d'animation

L'invention du cinématographe en 1895 par les frères Lumière a permis aux artistes de se saisir de ce nouvel outil pour donner vie à leurs dessins. Rapidement une industrie se développe et des studios d'animation font leur apparition. Sur l'écran sont présentés trois films pionniers du cinéma d'animation :

- *Humorous Phases of Funny Faces* de John Stuart Blackton (1906)
- *Fantasmagories* d'Emile Cohl (1908)
- *Gertie le dinosaure* de Winsor McCay (1914)



Les studios américains

De nombreux artistes, faisant leurs premiers pas dans cette nouvelle industrie, participent au développement de méthodes de travail et d'outils. Ils apportent également leur sensibilité graphique et imaginent les premières « stars » dessinées qui marqueront l'histoire de l'animation : Félix le chat, Betty Boop ou encore Mickey Mouse. Le modèle américain servira de référence pour les artistes en France qui l'adapteront à leurs pratiques et besoins tout en restant attachés à une vision artisanale et auteuriste de l'animation.



Un long processus de création

Dans la grande vitrine jaune, vous pouvez observer des documents qui témoignent de ce long processus de création des films d'animation et qui révèlent les secrets de la conception. Ils peuvent comporter des instructions du réalisateur ou des artistes, nous renseigner sur les techniques employées ou encore présenter les transformations de l'œuvre filmique au fil de la production. Parmi ces éléments, nous trouvons des croquis, des dessins ou encore des peintures qui reflètent le talent et la créativité des artistes de l'animation.



LES TECHNIQUES

Dans cette deuxième partie de la salle, sont présentées les différentes techniques d'animation de l'image.

★ **La peinture animée**
Il existe deux manières d'animer des images peintes. La première consiste à modifier sur une plaque de verre la composition directement sous la caméra. L'artiste fait disparaître par son geste l'image précédente. La seconde technique met en mouvement une série de peintures individuelles.

★ **La gravure animée**
Artiste graveur, Alexandre Alexeieff, a mis au point un outil pour animer des images avec une esthétique proche de la gravure. Il s'agit de l'écran d'épingles. L'image qui apparaît sur l'écran est l'ombre portée des 240 000 épingles. Il s'agit donc d'une image toute en nuance de gris.

★ **Les papiers découpés**
L'animation de papiers découpés demande un très grande minutie dans la fabrication des personnages et de leur décor. Soit l'artiste crée un personnage articulé, animé image par image sous la caméra, soit un personnage est découpé pour chaque phase d'animation.

★ **L'animation en volume**
L'animation de personnages en volume est très vite apparue dans l'histoire du cinéma d'animation. Avant l'apparition de l'animation d'images de synthèses dans les années 80, la pâte à modeler et les marionnettes formaient le paysage de l'animation de volume.



LE BANC-TITRE

La dernière salle du musée est consacrée à Émile Cohl, pionnier français du cinéma d'animation.



300 films !

Émile Cohl a une filmographie très impressionnante, on compte plus de 300 films réalisés par le papa du cinéma d'animation ! Entre ses mains, toute matière prend vie. Après l'animation de dessins, par exemple, il gratte la pellicule, anime du sable, du papier découpé, joue avec les objets, fait vivre des marionnettes, truque les prises de vues réelles dans de nombreux films... Il introduira même la couleur dans ses œuvres.



À vous de jouer !

Grâce à la reconstitution de son banc-titre, vous pouvez expérimenter l'animation image par image avec votre groupe. Demandez aux enfants de créer un personnage, une forme avec 3 ou 4 éléments noirs ou blancs à votre disposition. Une fois les formes placées sur le plateau blanc, prenez des photos (3 photos pour chaque phase) en utilisant l'écran tactile. Une fois que vous avez environ 60 images, appuyez sur lecture et regardez la magie opérer !

Conception

Service des Publics des Musées d'Annecy
2021

Crédits

Pages de couverture, 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 4e de couverture : Gilles Piel
Page 4 : Plan, Atelier E&D



Château d'Annecy



@museesannecy



@museesannecy



Musée du Film d'Animation
Conservatoire d'Art et d'Histoire
18 Avenue du Trésum
74000 Annecy Château
74000 Annecy
musees@annecy.fr
04 50 33 87 30



musée de France

MONUMENT



HISTORIQUE