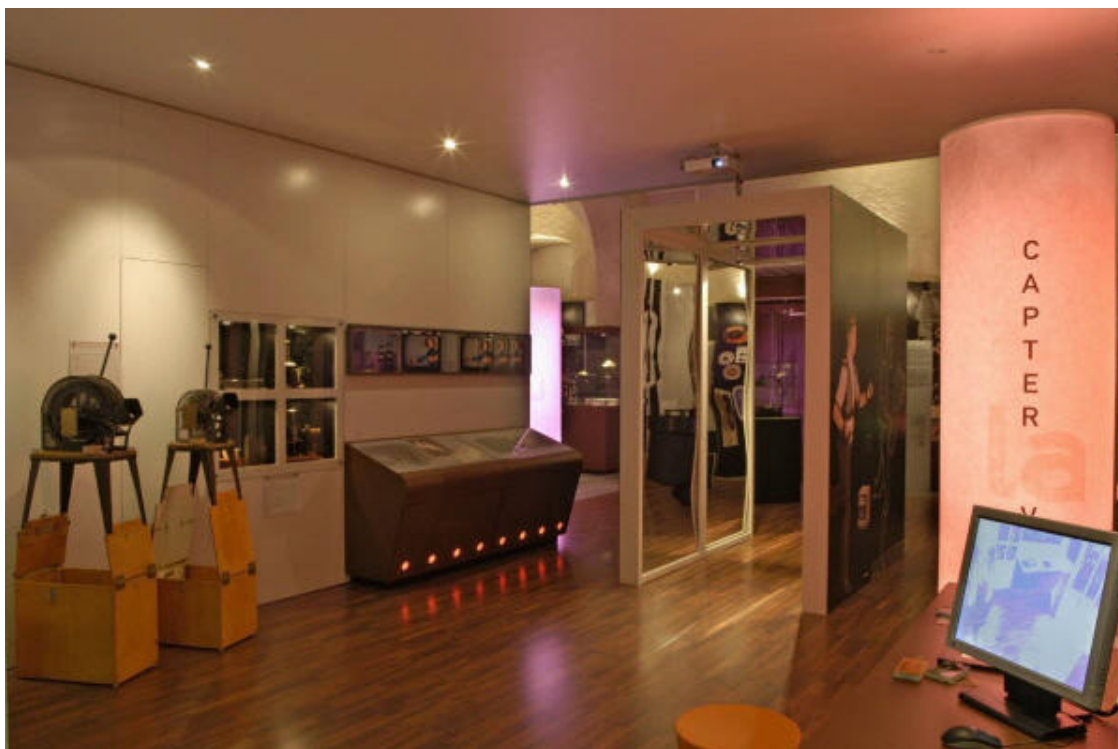


ESPACE D'EXPOSITION DÉDIÉ À L'IMAGE EN MOUVEMENT

Entrez au pays des illusions et découvrez les secrets de la maîtrise de la lumière et de la création du mouvement...



CITIA, espace Capter la vie
© Pedro Studio Photo

Panorama de plus d'un siècle de cinéma d'animation, l'exposition conduit au cœur du processus de création de l'image en mouvement. Elle propose, par-delà le temps et l'espace, des confrontations d'images, d'auteurs et de techniques.

Le cinéma d'animation est un art jeune. Il s'inscrit presque entièrement dans le XXe siècle mais plonge ses racines dans les sphères artistiques, scientifiques et techniques des siècles précédents. On a su, en effet, animer des images bien avant l'invention du cinéma. C'est aussi un art en plein essor : aujourd'hui l'image animée continue son aventure, explorant d'autres supports que le film.



Imagerie de verre mécanisé pour lanterne magique

© Denis Rigault

Sur la plaque de verre sont peintes les deux phases extrêmes d'un mouvement (Pierrot ôte son chapeau d'une main et de l'autre présente un écriteau « BONSOIR »).

Un cadre noir peint sur une deuxième plaque de verre permet de les projeter alternativement.

L'exposition aborde le vaste domaine de l'image animée par le biais de sa création artistique. Composante incontournable de l'art actuel comme de l'art du XXe siècle, cette forme d'expression reste néanmoins méconnue.

Afin de fournir quelques clés de lecture de l'univers de l'animation tout en permettant la confrontation des genres, des techniques et des époques, l'exposition est structurée autour de plusieurs thèmes.

Image et magie



CITIA, espace Image et Magie
© Pedro Studio Photo

De la réalité à son interprétation par le cerveau, bien des manipulations interviennent pour nous émerveiller ou nous tromper ! L'image projetée paraît magique parce qu'elle surgit du noir et semble échapper à toute matérialité. De ce fait, les techniques de projection des images sont longtemps restées secrètes, apanage des nécromanciens et autres magiciens qui donnaient à voir le surnaturel.

Ce thème permet de découvrir diverses propriétés de la lumière et leurs techniques d'exploitation à des fins spectaculaires ou magiques : des miroirs aux hologrammes, des spectacles d'ombres et de lanterne magique aux spectacles multimédias, images et magie font bon ménage.

L'illusion du mouvement

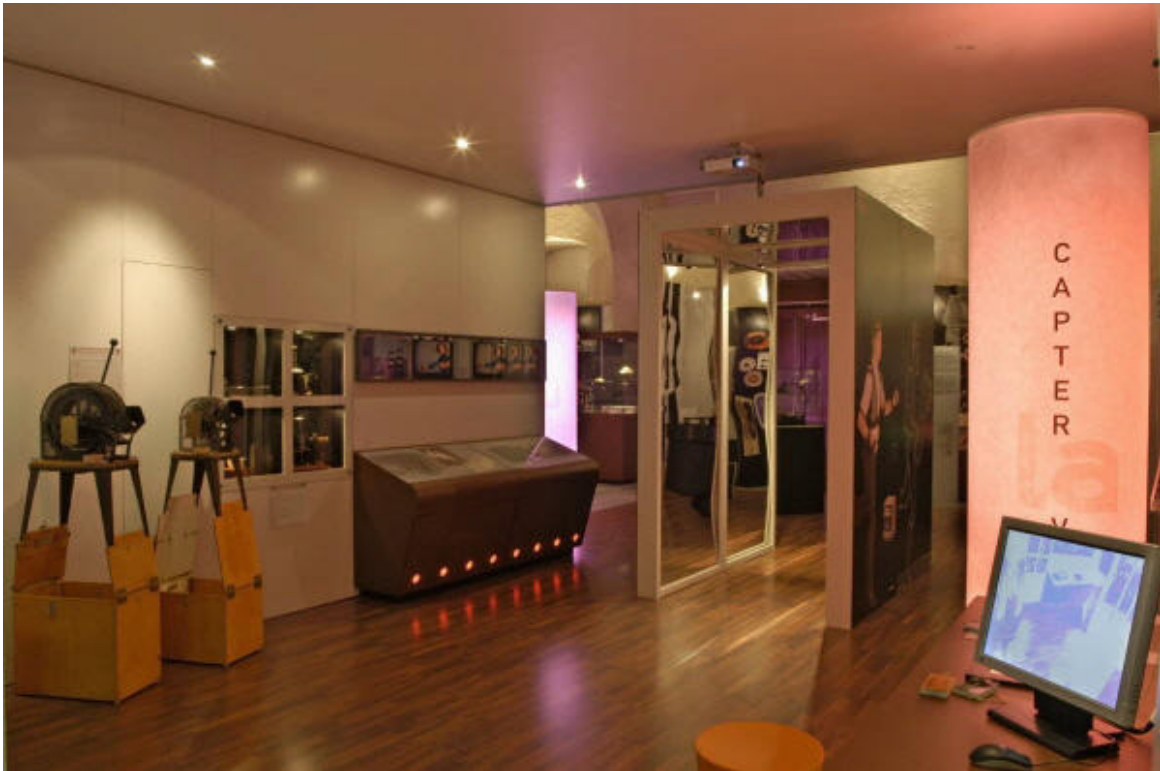


CITIA, espace l'illusion du mouvement © Pedro Studio Photo

L'illusion de la réalité ne saurait être totale sans la maîtrise du mouvement. Dès le XVIIe siècle, les "magiciens de la lumière", cherchent à donner vie à leurs spectacles en manipulant les images elles-mêmes. Au XIXe siècle, les scientifiques, étudiant la persistance des impressions lumineuses sur la rétine, parviennent à donner l'illusion du mouvement à partir d'une série d'images fixes. Ces découvertes fondamentales conduisent à l'invention du cinéma. Elles sont encore utilisées aujourd'hui par des artistes contemporains pour introduire le mouvement dans leurs œuvres plastiques. Les cinéastes d'animation, en maîtres illusionnistes, s'en servent pour donner vie à leurs créations.

Dans cet espace, le public est convié à toucher, faire bouger, expérimenter l'illusion du mouvement.

Capter la vie



CITIA, espace Capter la vie © Pedro Studio Photo

Avec l'invention du cinéma, au XIXe siècle, le vieux rêve de l'humanité se réalise. Capter l'image de la vie peut donner l'illusion de capter la vie même, d'avoir le pouvoir de la rejouer. Mais la vie qui coule sur l'écran n'est qu'illusion. Elle n'est que l'enregistrement et la répétition du réel. L'illusion de la vie n'est pas la vie mais elle a débouché sur la grande industrie du rêve qu'est le cinéma.

Aujourd'hui, les nouvelles technologies de l'image permettent de capter le mouvement et de le communiquer en direct à des images de synthèse. L'équipement des marionnettistes ou des danseurs chargés de transmettre leurs gestes aux personnages de synthèse ressemble étrangement à celui utilisé, au XIXe siècle, par Étienne-Jules Marey pour l'enregistrement du mouvement par la photographie.

De l'enregistrement photographique du mouvement à la "motion capture", ce thème explore les liens étroits qu'entretient l'animation avec les techniques cinématographiques.

La création du mouvement



CITIA, espace La création du mouvement © Pedro Studio Photo

Des automates au film d'animation en passant par les verres mécanisés pour lanterne magique, magiciens et artistes démiurges communiquent la vie à leurs personnages ciselés, modelés ou dessinés. Grâce à la technique de l'enregistrement image par image, l'artiste crée un mouvement qui est perçu pour la première fois au moment de la projection. Le film d'animation donne à voir un mouvement imaginaire inventé entre chaque prise de vue. D'Émile Cohl à Paul Grimault, de Ladislav Starewitch à Jan Svankmajer, de Peter Foldès à John Lasseter, cette partie de l'exposition offre un panorama des mille et une facettes de l'art de l'animation, à travers ses auteurs et leurs univers plastiques et cinématographiques. Du spectacle de lanterne magique aux pantomimes lumineuses d'Émile Reynaud, l'animation se déroulait en direct face au public. La mise au point du standard cinématographique a figé l'œuvre créée en lui imposant support et cadence de projection. Mais aujourd'hui, grâce à l'image numérique qui nous invite à devenir acteur dans des mondes virtuels, on retrouve la possibilité d'animer l'image en direct. L'Internet, allié à des logiciels d'animation, offre à chacun la possibilité d'être auteur-diffuseur d'images animées et acteur dans l'univers numérique d'autres internautes.

Lumière et mouvement



CITIA, espace Lumière et mouvement © Pedro Studio Photo

Des spectacles de fantasmagories aux images de synthèse, l'histoire de l'image animée est autant liée à la maîtrise de la lumière qu'à celle du mouvement.

Qu'elle soit renvoyée par les miroirs, condensée par les lentilles pour être projetée ou manipulée, qu'elle soit filtrée par le sable ou ciselée par des silhouettes de papier, qu'elle sculpte l'espace de décors en volume et dramatise l'expression de marionnettes, qu'elle soit calculée par millions de pixels et obéisse à des sources virtuelles, la lumière est au cœur de tout dispositif de création d'images en mouvement. La lumière mais aussi l'ombre sans laquelle l'image se réduirait au blanc de l'écran... Tout cinéaste, tout animateur est un sculpteur d'ombres et de lumières.

Cette partie de l'exposition met en scène de nombreuses œuvres et techniques étroitement liées au travail de la lumière : peinture ou gravure sur pellicule, animation de sable, de silhouettes articulées, d'épingles, mais aussi de pixels...

Salle Emile Cohl



CITIA, espace Emile Cohl © Pedro Studio Photo

Quand il découvre l'animation, Émile Cohl (1857 – 1938), de son vrai nom Émile Courtet, a déjà une carrière bien remplie. Caricaturiste de presse élève d'André Gill, il a également tenu un atelier de photographie, s'est intéressé au théâtre, a imaginé des jeux pour les journaux auxquels il a collaboré... C'est un esprit inventif, curieux de toutes les nouveautés. Il réalise en 1908 *Fantasmagorie*, le premier dessin animé utilisant l'enregistrement photographique image par image.

Pour toute exploitation des photos et des documents, contacter les Musées d'Annecy.