

Enseigner le cinéma d'animation, l'articulation entre théorie et pratique¹

Dans les centres de formation centrés sur la création artistique, le cinéma d'animation est considéré comme un objet d'étude, orienté vers des chantiers d'expérimentations, vers la production de connaissances et vers le développement d'une théorie critique. L'accompagnement de projets dans ce domaine s'organise autour d'une relation dialectique entre théorie et pratique, caractéristique d'une activité de création-recherche.

« Tout artiste-créateur est habité par un esprit de recherche et travaille de façon concomitante et indissociable dans le sensible et le cognitif » (...), avance Richard Conte². « La pratique de la création se déploie vers « la connaissance des concepts » et « la reconnaissance du champ où ces concepts se révèlent opératoires », propose de son côté Jean Lancri³. Ces propositions, formulées par des artistes enseignants-chercheurs en arts plastiques permettent d'identifier quelques-unes des questions clefs posées par l'activité de création-recherche en art. L'artiste engagé dans son travail de création, animé d'un « esprit de recherche », est en capacité de cerner ou de préciser la singularité d'un propos, d'assurer la transformation d'un objet d'étude en objet de connaissance, de définir ou d'articuler un champ référentiel. Ces exercices de pensée se déclinent enfin en exercices de langage, aussitôt qu'il faut trouver « des mots pour le dire ».

Dans cette relation entre création et recherche, le volet « recherche » ouvre le *questionnement*, un questionnement organisé autour d'une relation problématique entre théorie et pratique, et qui ne cesse d'être opératoire tout au long du processus créateur. Comme le précise Marcel Jean à l'occasion d'un colloque sur le sujet, « la recherche théorique devient une pratique et la pratique de création, une recherche »⁴.

Le langage, articulé à ces lignes de pensée créatrice, est lui-même en question. Si l'activité artistique ne peut se passer de mots, il revient à l'artiste-chercheur de « déplacer les mots de la culture », afin de provoquer une « gêne de langage ». Le « travail de langage » se renouvelle, suivant la proposition formulée par Roland Barthes au tout début de son texte critique consacré au travail de Cy Twombly⁵. Cela revient à assortir des mots d'invention à ce qui s'invente en pratique. Paul Klee est allé jusqu'à théoriser cet exercice dans son *Credo du créateur*, en nous invitant à un « petit voyage au pays de Meilleure Connaissance »⁶.

Une relation tendue entre théorie et pratique suppose que la théorie intervienne dans le chantier de création comme l'une de ses composantes créatrices. La théorie se définit alors comme une *dimension* de la pratique. Elle est impliquée dans l'expérience pratique, aux différents niveaux de la démarche de conceptualisation, de l'ancrage problématique, de la méthodologie mise en œuvre, des différents termes de la voie poétique, des conduites créatrices jusqu'à la validation des procédures engagées et des résultats obtenus. Sur ce terrain

¹ Ce texte correspond à une communication, intitulée « Enseigner le cinéma d'animation, l'articulation entre théorie et pratique », prononcée au colloque *Archives et acteurs des cinémas d'animation en France*, dir. Chantal Duchet, Lucie Mérijéau, Marie Pruvost-Delaspres, Sébastien Roffat, Université Paris 3, INHA, 30-31 octobre 2013.

² Richard Conte, « Editorial », *Plastik, L'expérience intérieure*, N°1, Paris, été 2001, Publications de la Sorbonne/CERAP, p. 7.

³ Jean Lancri, « Comment la nuit travaille en étoile et pourquoi », *La recherche création. Pour une compréhension de la recherche en pratique artistique*, dir. Pierre Gosselin, Eric Le Coguiéc, Montréal, Presses de l'Université du Québec, 2006, p.14.

⁴ Marcel Jean, « Sens et pratique », *La recherche création. Pour une compréhension de la recherche en pratique artistique*, *Ibid.*, p. 40.

⁵ Roland Barthes, *L'obvie et l'obtus*, Paris, Seuil, 1982, p. 145.

⁶ Paul Klee, *Théorie de l'art moderne*, Paris, Denoël/Gonthier, 1977, p. 35.

d'expériences croisées, théoriques et pratiques, le fondement théorique devient problématique. Il ne s'agit donc pas de référer simplement à une théorie existante ou d'emprunter une méthode d'analyse sans distance critique⁷.

La théorie abordée comme une *dimension* de la pratique ne doit pas faire oublier que le cinéma d'animation ne peut être réduit à ses aspects sémiotiques, psychologiques, etc. La question a été posée par Dominique Noguez à propos du cinéma expérimental, dans son essai publié en 1979. Et il nous appartiendra, dans les lignes suivantes, de la faire rebondir sur le terrain du cinéma d'animation. Selon lui, « le cinéma expérimental relèvera de la juridiction d'une théorie générale du cinéma (genre Mitry ou Metz) ou au contraire nécessitera un travail théorique spécifique (ou même relèvera d'une théorie non cinématographique, par exemple d'une théorie des arts plastiques) »⁸.

La théorie se reconnaît comme une *construction* lorsqu'elle rejoint une posture critique, dans le sens où elle « met en crise ». Elle est nécessaire à l'affirmation d'une pensée critique et au développement d'une théorie elle-même critique, lorsqu'elle accompagne la proposition d'un champ référentiel singulier (un champ qui ne répond pas à une logique d'appropriation), lorsqu'elle transforme l'analyse en une problématique esthétique (qui peut tout aussi bien se décliner, par l'entremise de la fiction, en une pratique de l'*ekphrasis*), lorsqu'elle intègre enfin le registre poétique, au moyen d'allers et retours entre un éclairage plus ou moins distancié qui vise la production de connaissances et une stimulation ou une relance du faire. Elle ouvre sur une question épistémologique, à partir du moment où une « théorie d'artiste » (Laurence Corbel⁹) ainsi constituée, théorie *avec* l'art plutôt que théorie *sur* l'art, se confronte aux théories *de* l'art. C'est l'une des voies d'entrée dans l'espace de la création-recherche, pour lequel le développement d'une « théorie d'artiste » rejoint l'examen critique de la pratique d'auteur. Des exercices de pensée se fondent sur des expériences pratiques. Et la théorie en train de se faire accompagne, la pratique en train de se faire, la pratique aux deux sens de l'activité pratique (*praxis*) et de l'œuvre en process (*poiesis*). La relation entre théorie et pratique aboutit ainsi, suivant la confrontation entre ces différents termes de la théorie, de l'action et de la fabrication, à une épistémologie critique. Des théoriciens du cinéma abordent aujourd'hui clairement cette question. Par exemple, Suzanne Liandrat-Guigues et Jean-Louis Leutrat distinguent dans *Penser le cinéma* la théorie qui précède l'œuvre, la théorie qui sert « à un moment d'élément moteur », qui donne « l'impulsion nécessaire pour aller un peu plus loin dans une pratique artistique », et la théorie qui « éclaire après coup »¹⁰. Dans le cadre de la relation entre théorie et pratique, c'est la force « motrice » de la théorie qui compte.

Il ne s'agit donc pas de concevoir *une* théorie du cinéma, ou d'élaborer sans précaution épistémologique *des* théories du cinéma d'animation assorties à des approches étrangères, quant à leur fondement, au domaine de l'art (linguistique, psychologique, psychanalytique, sociologique, économique, etc.). Il revient alors à développer une approche théorique critique, tournée vers ce qui se joue dans le cinéma d'animation, « en pratique » et « en savoir », et vers les expériences qu'il offre au spectateur, une théorie critique orientée vers la production de connaissances. La relation entre théorie et pratique retourne ainsi le questionnement sur chacun de ces deux pôles, ce qui fait de la pratique une pratique au risque de la théorie, et de

⁷ John Dewey précise que « le problème posé par les théories existantes est qu'elles se fondent sur des catégories prédéterminées ou sur une conception de l'art qui le « spiritualise » et de ce fait l'isole des objets de l'expérience concrète » (*L'art comme expérience*, Pau, Farrago, 2005, p. 30).

⁸ Dominique Noguez, *Eloge du cinéma expérimental*, Paris, Paris expérimental, rééd. 1999, p. 43. Il pourrait s'agir tout aussi bien, comme le préconise Roland Barthes, de convoquer « une science nouvelle par objet » (cité dans Marc Ferniot, « Mon oncle et le poulet noir », *Communications, Le cinéma en amateur*, N°68, Seuil, 1999, p. 119).

⁹ Laurence Corbel, *Le discours de l'art. Ecrits d'artistes 1960-1980*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2012, p. 219 sq.

¹⁰ Suzanne Liandrat-Guigues, Jean-Louis Leutrat, *Penser le cinéma*, Paris, Klincksieck, 2001, p. 120.

la théorie une théorie au risque de la pratique. Une approche théorique critique elle-même problématisée peut ainsi s'entreprendre par des voies d'entrées sur le faire artistique et sur le fait artistique (poïétique, poétique, esthétique), dans lesquels se croisent, au titre de *dimensions*, différentes pistes d'analyse (historique, philosophique, anthropologique, etc.), et par lesquelles s'engagent de nouveaux développements théoriques (vers de nouvelles formes de narratologie, des approches sémiologiques reconsidérées, etc.).

La proposition d'une théorie d'artiste-chercheur, ou d'une théorie *avec* l'art, suppose également de rapporter l'examen des notions impliquées dans les expériences du cinéma d'animation au fond d'hybridation des pratiques qui les caractérisent : le cinéma, les arts plastiques (dessin, peinture, gravure, sculpture, modelage, photographie, création numérique, installation, etc.), les arts appliqués (graphisme, illustration, design, etc.), le théâtre (scénographie, décor, etc.). Les artistes-chercheurs en cinéma d'animation relèvent de nouveaux objets d'étude et définissent de nouveaux paradigmes à la croisée de ces différents champs. Des textes critiques sont publiés sur ce sujet, depuis les expériences pionnières dans ce domaine. Fernand Léger mettait en évidence, dans ses écrits sur le cinéma, la convergence autour du *fragment* d'une « valeur plastique » et d'une « valeur spectacle »¹¹ (1924). Dans ses écrits relatifs à « une nouvelle approche critique », Len Lye rendait compte de la problématique couleur développée dans ses créations, entre le « motif coloré » dépendant du chantier pictural et le « mouvement de couleur » attaché au déroulé cinématographique¹² (1936). Alexandre Alexeieff, à la recherche selon son expression tout à la fois d'une « nouveauté technique » et d'une « nouveauté esthétique », problématisait la notion de rythme à partir d'une dialectique entre le registre analytique de l'animation (le travail par phase sur l'écran d'épingles) et son volet synthétique (au moment de la projection)¹³ (1967).

Les centres de formation en cinéma d'animation intègrent cette question des relations entre théorie et pratique, suivant une ligne pédagogique organisée à des degrés divers autour d'une dynamique de création-recherche. Le cinéma d'animation est enseigné en France dans des écoles d'art généralistes ou spécialisées, dans des établissements d'enseignement supérieur (des formations préparent au DMA Cinéma d'animation en Lycée) et dans les départements universitaires dans les disciplines arts du spectacle, arts plastiques, arts appliqués et design. Les objectifs sont partagés en ce qui concerne la visée professionnelle et les terrains de pratiques projetés (de l'atelier individuel de création et du collectif d'artistes au studio de production artisanal ou d'échelle industrielle, par exemple). Les différences portent essentiellement sur les moyens plastiques, les acquis technologiques et sur leur valorisation (de la polyvalence à l'hyper spécialisation), sur l'expérience créatrice (de la démarche expérimentale à la méthode suivie) et sur l'investissement dans la recherche (une recherche articulée à une création autonome). Il ne s'agit en aucun cas dans mon propos de hiérarchiser les différentes formations. La réflexion porte ici sur la relation entre théorie et pratique dans le milieu universitaire de l'art (le milieu que je fréquente), un milieu qui place cette articulation au cœur du dispositif pédagogique. Plusieurs universités en France intègrent le cinéma d'animation dans leur cursus de formation, avec une relation forte entre théorie et pratique, à partir d'une entrée généraliste (« arts plastiques et sciences de l'art » à Paris 1, « arts et technologie de l'image » à Paris 8, « arts plastiques, arts appliqués » à Toulouse 2 – Jean Jaurès) et à l'intérieur de parcours très variés (« cinéma et audiovisuel » à Paris 1, « arts et technologies de l'image » à Paris 8, « arts appliqués » à Toulouse 2 – Jean Jaurès). Les thèses

¹¹ Fernand Léger, *Fonctions de la peinture*, Paris, Gallimard, 1997, p. 55-60 et p. 111-131.

¹² *Len Lye*, catalogue d'exposition, dir. Jean-Michel Bouhours, Roger Horrocks, Paris, Editions du Centre Georges Pompidou, 2000, p. 147.

¹³ Entretien avec Hubert Arnault, dans *Image et son, Cinéastes français d'animation*, N°207, juin-juillet 1967, p. 13-17.

de doctorat sur le cinéma d'animation se multiplient aujourd'hui, dans des laboratoires d'études cinématographiques et audiovisuelles, d'arts du spectacle, d'arts plastiques, d'arts appliqués et de design.

L'étude de cas concerne ici spécifiquement les formations arts plastiques et arts appliqués de Toulouse 2 – Jean Jaurès. L'ISCID (Institut Supérieur Couleur Image Design) (anciennement IUP Arts appliqués) propose dans son offre de formations, depuis 2001, un parcours en cinéma d'animation. Le dispositif pédagogique est structuré en modules d'enseignement aux objectifs différenciés et articulés dans le sens d'une relation active entre théorie et pratique. Aux côtés des enseignements plus strictement théoriques (des cours généralistes et des cours spécifiques sur les théories du cinéma, sur l'histoire et l'esthétique du cinéma d'animation), aux côtés des ateliers de pratique (centrés sur des pratiques expérimentales et sur des apprentissages techniques), des enseignements sont proposés sur le terrain méthodologique, orientés vers la démarche de création et vers la pratique de projet, et des ateliers-séminaires sont organisés, dans le but de développer les activités conjointes de création et de recherche. L'atelier-séminaire constitue le lieu de formulation, d'articulation, de développement et de mise en perspective du travail de création-recherche (sur les trois volets articulés de la création, de la recherche et de la profession¹⁴). Une coordination avec le module de pratique de projet est assurée, ce qui permet à chaque étudiant d'aboutir la réalisation d'un film, à chacune des trois années de la formation.

L'évaluation des modules de pratique de projet et d'atelier-séminaire a lieu en toute fin d'année. Chaque étudiant présente son travail de création-recherche, devant un jury composé d'universitaires et de professionnels. Ce sont généralement des films d'auteur, et parfois même des réalisations plus complexes sur le plan du dispositif, telles que des projets scénographiques, ou tournées vers l'innovation (technologique et esthétique), comme des applications pour des supports mobiles (smartphone, tablette tactile), inventives sur le plan artistique, des créations interactives à finalité ludo-éducative dans les domaines par exemple de la médiation (culturelle, scientifique) ou des pratiques de modélisation créative (une fiction archéologique, une utopie architecturale ou une écofiction paysagère au moyen de la 3D temps réel par exemple). L'évaluation porte sur un mémoire de création-recherche, rédigé par l'étudiant et préparé tout au long de l'année dans le cadre de l'atelier-séminaire, en prise directe sur les chantiers d'expérimentations et de production. L'oral de soutenance est l'occasion pour l'étudiant d'effectuer un retour critique sur les développements liés à chacune de ces entrées, de la création, de la recherche et de la profession, et sur l'articulation proposée. C'est dans l'atelier-séminaire que se manifestent les plus vives tensions entre création et recherche. Il s'agit de développer la capacité à questionner, à initier une méthodologie de recherche, à faire par conséquent de la création-recherche une expérience critique. Différentes méthodes et différents modèles se conjuguent et se confrontent ici, issues des disciplines des sciences humaines (sciences de l'art, sciences du langage), attachées au caractère expérimental de la démarche de création (suivant une ligne performative), au processus instaurateur ou aux conduites créatrices (suivant une voie poétique).

Le questionnement permanent impose que la transmission des connaissances et la fréquentation du savoir ne puissent se passer d'une mise en question des savoirs constitués, et parfois même, suivant la dynamique de la création-recherche, d'une mise en suspens du savoir. De la même manière, l'acquisition des savoir-faire s'accompagne d'un questionnement sur les savoir-faire. C'est ce que Pierre-Damien Huyghe attache à l'étude,

¹⁴ La relation entre création-recherche et profession est elle-même à problématiser. C'est l'un des enjeux actuels de l'université, qui doit prendre garde, comme le recommande Jean-René Ladmiral (dans sa préface à *La technique et la science comme idéologie* de Jürgen Habermas), à « l'évolution vers une planification technocratique de l'entreprise universitaire » qui conduit notamment à « renoncer à l'ambitieuse médiation entre théorie et pratique » (Paris, Gallimard, 1973, p. XII).

considérée comme une voie de création-recherche, marquée par un « principe d'incertitude », « une incertitude spécifique au questionnement »¹⁵.

L'accompagnement des projets d'étudiants engagés dans une activité de création-recherche rejoint ces différents points critiques. D'autant plus que les approches théoriques dans ce champ d'étude sont encore peu développées. Sur le plan artistique, les réalisations recourent à une très grande diversité de techniques et de ressources matérielles. Elles valorisent une hybridation des pratiques, des poétiques diversifiées, qui font du cinéma, comme le rappelle Hervé Joubert-Laurencin, une « invention perpétuée »¹⁶, ou qui le rapportent, suivant l'expression d'Hubert Damisch à propos de créations artistiques du XX^e siècle, à une « dialectique de l'invention »¹⁷. Il revient donc à inscrire cette dimension *critique* dans le projet de création-recherche, à développer une approche théorique, portée par une conscience épistémologique, en lien avec un terrain de pratiques dans lequel se reconnaissent des démarches de création innovantes. Le travail de recherche balise ainsi des territoires de pensée et des champs de pratiques. Cette ligne est partagée par les disciplines artistiques qui sont aujourd'hui en mouvement dans les domaines de la création graphique, du design, de l'architecture, du paysage, de toutes les composantes des arts du spectacle. A propos des réalisations contemporaines en design, et plus largement à propos de l'activité de *conception*, Marie-Haude Caraës et Nicole Marchand-Zanartu (Cité du design de Saint-Etienne et Ecole nationale supérieure de création industrielle) précisent que « les images de pensée ne sont ni a priori ni a posteriori, elles sont contemporaines de ce qu'elles saisissent. C'est une tentative sauvage, où il s'agit de conserver ce qui par essence est fugace et incertain »¹⁸. Les films d'animation considérés comme des films de création-recherche communiquent des « images de pensée ». Ils témoignent de la pensée en marche des cinéastes artistes et chercheurs.

Les chantiers d'expériences fondés sur des lignes d'invention créatrice, artistique et esthétique, stimulent la pratique discursive. Ils se caractérisent par la mise en œuvre de poétiques spécifiques, par un renouvellement des problématiques sur les différents volets concernés, par le recours à des dialectiques particulièrement fertiles. Les cinéastes inventeurs insistent dans leurs propos sur ces pistes de création-recherche, avec des mots choisis généralement rapportés à une poétique du cinéma d'animation. C'est en ces termes par exemple que Fernand Léger évaluait, au début de la création de *Ballet mécanique*, en 1924, l'art de son temps : « époque vivante de *recherche*, de hasard, qui peut-être se termine. Elle continue par le dessin animé qui est sans limites pour exercer notre fantaisie et notre humour. C'est à lui qu'est la parole »¹⁹. Dans un texte écrit en 1967, Alexeïeff dressait un panorama du cinéma d'animation de l'époque, en soulignant les tensions entre « une simplification des signes », associée à des formes de codification et de normalisation dénuée selon lui de visée esthétique, et une recherche expérimentale²⁰. Les cinéastes pionniers et les réalisateurs actuels conceptualisent leurs pratiques en proposant des *motifs d'invention* : la « géométrie mobile » de Fernand Léger (1922) et « l'entre-image » de Norman McLaren (1957), la « kinesthésie » de Len Lye (1959), les « plis-sur-plies » de Stan Brakhage (1966) et la « masse plastique » de

¹⁵ Pierre-Damien Huyghe, « Principe d'incertitude », *Plastik, Le temps des appareils*, N°3, automne 2003, Paris, Publications de la Sorbonne/CERAP p. 114.

¹⁶ Hervé Joubert-Laurencin, *La lettre volante. Quatre essais sur le cinéma d'animation*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, 1997, p. 54.

¹⁷ Hubert Damisch, *Fenêtre jaune cadmium*, Paris, Seuil, 1984, p. 76-77. Le terme « invention » a été employé par plusieurs communicants au colloque *Archives et acteurs des cinémas d'animation en France*, en rapport avec des sources historiques ou lié à des modes de conservation, de diffusion et de médiation.

¹⁸ Jannick Thiroux, « Penser le dessin », *Etapes, Dessin et illustration*, N°214, juillet-août 2013, p. 17. Voir à ce sujet l'ouvrage de référence *Images de pensée* (Paris, Editions de la Réunion des musées nationaux, 2011).

¹⁹ Fernand Léger, *Fonctions de la peinture*, Paris, Gallimard, 1997, p. 139.

²⁰ Entretien avec Hubert Arnault, dans *Image et son, Cinéastes français d'animation, op. cit.*, p. 17.

Youri Norstein (années 2000), le « velours d'acier » d'Alexeïeff (1957) et la « tactilité » de Jacques Drouin (2005), le « grain de l'image » de Henry Selick (2008), « le noir sur noir et le blanc sur blanc » de Toccafondo (2008) et le « dessin pour projection » de William Kentridge (1989).

La « dialectique de l'invention » évoquée par Damisch caractérise les créations recherches du cinéma d'animation. Elle intègre la rupture avec les normes attachées à la culture visuelle classique et valorise une culture des matériaux. Elle privilégie le libre jeu des modelés, au détriment des modèles instaurés. Une invention créative se fonde ainsi sur une plasticité reconsidérée ; ce que convoquent les deux termes du modelé et du modèle impliqués dans la définition de l'art plastique. La « valeur plastique » conceptualisée en son temps par Fernand Léger est au devant de la scène. Elle intervient au niveau des matériaux mobilisés, des opérations plastiques engagées (fragmentation, altération, etc.), des paramètres d'expérimentation (le cadre, le plan, le support, la surface, l'écran, etc.) et des signes constitués (forme, couleur, texture). Les expériences créatrices sont étendues aux conduites à l'aveugle, aux poïétiques du chaos (du chaos en œuvre à l'œuvre de chaos) et de l'incertain (Pierre-Michel Menger y repère le fondement même du « travail créateur »²¹).

L'invention touche les formes narratives, sur la base de relations tendues entre scénarios poïétiques et processus narratifs. Le passage du régime poïétique au registre poétique s'effectue par l'entremise de la fiction, une fiction elle-même problématisée, inspirée par ce que porte son étymologie (*finigo*, qui signifie « façonner »). La création-recherche dans le cinéma d'animation se déploie enfin, et de manière essentielle, autour de dialectiques matérielles (entre matière et lumière), plastiques (entre la stabilité de la ligne et la versatilité du trait, entre plasticité et « plasmaticité », suivant l'expression bien connue de Eisenstein), poïétiques (entre figure et figural), scénographiques (entre la restauration d'une perspective illusoire et une nouvelle fonction décor), poïétiques et méthodologiques (entre le programme et l'expérience, entre déterminé et indéterminé), techniques (entre dessin et modélisation infographique, entre 2D et 3D, entre 3D précalculée et 3D temps réel), esthétiques (entre transparence et opacité, entre archaïque et technologique, entre bricolage et ingénierie), etc. Elle fait du cinéma d'animation un cinéma d'invention.

L'enseignement du cinéma d'animation est fondé sur une articulation forte entre théorie et pratique. Il associe le développement d'une théorie critique et l'épanouissement d'une pratique d'invention. Et cette expérience de création-recherche n'est pas coupée du monde. Du point de vue d'un créateur-chercheur-acteur, impliqué dans une relation au monde elle-même problématisée, l'activité de création-recherche devient enfin une recherche-action. Il paraît alors nécessaire de repenser nos pratiques d'enseignement et de recherche²², au regard des différentes postures articulées du créateur et du chercheur, de l'auteur et de l'acteur.

Patrick Barrès
LARA-SEPPIA, Université de Toulouse, France
patrick.barres@univ-tlse2.fr

²¹ Pierre-Michel Menger, *Le travail créateur. S'accomplir dans l'incertain*, Paris, Seuil, 2009.

²² C'est toute l'ambition que se donnent aujourd'hui des laboratoires de recherche en art, aussi bien sur le terrain universitaire que sur celui des écoles d'art. Autour de cet axe « création-recherche », orienté vers la définition de nouvelles voies de recherche, la proposition de nouveaux objets d'étude et de nouvelles manières de faire de la recherche en art, peuvent se rencontrer ou se fédérer les structures de recherche des universités et des écoles d'art. C'est dans ce sens qu'une collaboration entre le LARA-SEPPIA (Laboratoire de recherche en Audiovisuel – Savoirs, Praxis et Poïétiques en Art) de l'Université Toulouse 2 – Jean Jaurès et l'ENSAD-Paris a été engagé en 2012 dans le domaine du cinéma d'animation.