



# Appel à communications

---

**Colloque international**

**Les studios d'animation en Europe :  
contextes, connexions et représentations**

---

**6 et 7 juin 2024 - Paris**

**Maison de la recherche Université Paris 8**

# Les studios d'animation en Europe : contextes, connexions et représentations

Ce colloque international est organisé par l'Université Paris 8 Vincennes - Saint Denis (ESTCA - Esthétique, sciences et technologies du cinéma et de l'audiovisuel) et la NEF Animation. Il s'inscrit dans le cadre des colloques annuels organisés par le comité scientifique de la NEF Animation.

## Argument

Quand les chercheurs s'intéressent au cinéma d'animation, les cinéastes et leurs œuvres sont souvent l'objet privilégié de l'analyse. Toutefois, on constate que les structures de production prennent une place de plus en plus importante en tant qu'objets d'étude à part entière : le studio est observé en tant « qu'auteur », perpétuant un style esthétique, narratif et générique singulier. La majeure partie de ces travaux se sont concentrés sur des studios américains tels que Disney et Warner Bros, ainsi que Pixar et DreamWorks dans un contexte contemporain. On observe cependant que des travaux plus récents mettent en lumière de nouvelles aires géographiques (le Japon, par exemple), ainsi que de nouvelles approches théoriques. Outre l'analyse formelle des œuvres réalisées, il s'agit de mettre au centre de la réflexion leurs modes de production et leur développement dans un contexte historique, politique et technique précis. Ces travaux peuvent alors mobiliser des apports venus d'approches telles que les *production studies*, l'histoire sociale ou encore les études culturelles, qui ont en commun de donner une place centrale aux conditions matérielles d'émergence des productions culturelles.

De fait, les studios d'animation opèrent dans un contexte matériel et socioculturel spécifique, faisant face à des enjeux économiques à la fois locaux, nationaux et internationaux ; la structuration industrielle et la portée globale de ces derniers est de taille à rivaliser avec leurs équivalents en prises de vue réelle. Les studios d'animation européens se situent au cœur de ces enjeux. Alors que quelques travaux se penchent sur des studios notables, comme Aardman au Royaume-Uni, ces structures restent souvent dans l'ombre de figures centrales et fondatrices (Sylvain Chomet, Michel Ocelot). Leur positionnement est pourtant tout à fait singulier : entre collaboration avec les studios américains et remise en cause de leurs pratiques, entre partenaires européens et mise en valeur de spécificités nationales, elles peuvent se réclamer à la fois d'un cinéma d'auteur et d'une production grand public.

Il s'agit donc d'esquisser ici un état des lieux des studios d'animation en Europe, en plaçant ceux-ci au cœur de notre analyse, et ce à travers diverses approches : sociologique, économique,

culturelle, technique, esthétique. Si les contextes nationaux divergent à bien des égards, des points de rapprochement émergent également, ne serait-ce qu'à travers les processus d'adaptation qui ont suivi des phases de transformations technologiques importantes, comme l'émergence de l'animation par ordinateur ou le développement des outils numériques. Il semble ainsi essentiel d'interroger la diversité de ces studios, mais aussi leurs points de convergence, pour comprendre les facteurs qui ont marqué les multiples métamorphoses et renaissances du cinéma d'animation en Europe depuis les années 1980.

## Axes thématiques

**Dans ce contexte, les communications proposées pourront s'inscrire – sans pour autant nécessairement s'y limiter – dans l'un ou plusieurs des axes thématiques suivants :**

- **L'influence des contextes géographique, politique et économique** sur le développement et le fonctionnement des studios d'animation européens
- **Les coproductions et coopérations entre pays européens et à l'échelle internationale** (partenariats avec les Etats-Unis, l'Asie, l'Afrique, etc. ; avec d'autres studios d'animation et des studios de prises de vues réelles ; avec le monde de l'art et des jeux vidéo)
- **Les enjeux du numérique et de l'image de synthèse dans le contexte européen** (appropriations, innovations, résistances, approches hybrides)
- **Le studio d'animation européen en tant qu'environnement de travail** (conditions de mise en œuvre, relations d'équipe, lieux d'effectuation, architecture et aménagement ; place de femmes et des minorités, etc.)
- **Les représentations des studios d'animation européens** (dans les films, les médias, les vidéos promotionnelles type « making-of », etc.)
- **La question des styles d'animation**, de la recherche graphique et leurs liens avec la dimension transnationale de la production des studios européens.

Le colloque aura lieu les 6 et 7 juin 2024 à la Maison de la Recherche de l'Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis (salle MR002). Deux conférences plénières seront l'occasion d'accueillir Annabelle HONESS ROE (University of Surrey) et Maria TORTAJADA (Université de Lausanne).

## Appel à communications

Les communications peuvent se faire en français ou en anglais. Les propositions de contribution doivent prendre la forme d'un résumé de 200-300 mots environ accompagné d'une biographie de quelques lignes. Elles sont à envoyer :

- avant le 1<sup>er</sup> mars 2024
- à l'adresse : [colloquestudiosanim@gmail.com](mailto:colloquestudiosanim@gmail.com)

## Comité d'organisation du colloque

**Eve BENHAMOU**

Université Paul Valéry Montpellier 3

**Xavier KAWA-TOPOR**

NEF Animation

**Mathieu MALLARD**

Université de Lorraine  
et Université Paris 8 Vincennes Saint-Denis

**Marie PRUVOST-DELASPRE**

Université Paris 8 Vincennes Saint-Denis

## Comité scientifique du colloque

**Eve BENHAMOU**

Université Paul Valéry Montpellier 3

**Bérénice BONHOMME**

Université Toulouse 2 Jean Jaurès

**Stéphanie CADORET**

École Ceruleum

**Sébastien DENIS**

Université Paris 1 Panthéon Sorbonne)

**Anne-Laure GEORGE-MOLLAND**

Université Paul Valéry Montpellier 3

**Mathieu MALLARD**

Université de Lorraine  
et Université Paris 8 Vincennes Saint-Denis

**Cécile NOESSER**

ESAD Amiens

**Cédric PLESSIET**

Université Paris 8 Vincennes Saint-Denis

**Marie PRUVOST-DELASPRE**

Université Paris 8 Vincennes Saint-Denis

## Bibliographie indicative

BARRÈS Patrick, BONHOMME Bérénice et VIMENET Pascal, *La Fabrique de l'animation : pièces filmiques en chantier*, Paris, L'Harmattan, 2021, 247 p.

BONHOMME Bérénice, « Les « petits dessins » de *Persepolis* : images du travail dans la fabrique de l'animation », *Images du Travail, Travail des Images*, 2022, vol. 14.

DENIS Sébastien, *Les Shadoks: histoire, esthétique et pataphysique*, Bry-sur-Marne Lormont, INA Éditions Le Bord de l'eau, 2016, 242 p.

DENISON Rayna, *Studio Ghibli: An Industrial History*, Cham, Springer International Pub., 2023, 221 p.

GEORGE-MOLLAND Anne-Laure, « Innovation technique dans les studios d'animation et d'effets visuels : la Recherche et Développement au service du pipeline », *Création Collective au Cinéma*, "L'équipe de film, innovations et inventions", n°2, 1 janvier 2019.

HONESS ROE Annabelle, *Aardman Animations: Beyond Stop-Motion*, London, Bloomsbury, 2020, 288 p.

JACOBSON Brian R., *Studios Before the System: Architecture, Technology, and the Emergence of Cinematic Space*, New York: Columbia University Press, Film & Culture Series, 2015, 312 p.

JACOBSON Brian R., *In the Studio: Visual Creation and Its Material Environments*, University of California Press, 2020, 324 p.

MAYER Vicki, BANKS Miranda J. and CALDWELL John Thornton (dir.), *Production Studies: Cultural Studies of Media Industries*, New York, Routledge, 2009, 255 p.

MAYER Vicki, *Below the Line: Producers and Production Studies in the New Television Economy*, Durham, Duke University Press, 2011, 241 p.

MCCULLOCH, R. (2015) "Whistle While You Work: Branding, Critical Reception and Pixar's Production Culture." In Pearson, R. and Smith, A. N., *Storytelling in the Media Convergence Age: Exploring Screen Narratives*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, pp. 174-89.

PALLANT Chris, *Beyond Bagpuss: a history of Smallfilms animation studio*, London, BFI, 2022, 266 p.

PRUVOST-DELASPRE Marie, *Aux sources de l'animation japonaise : le studio Tôei Dôga, 1956-1972*, Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2021, 352 p.

ROFFAT Sébastien, *Les Gémeaux : l'histoire d'un studio d'animation mythique*, Paris, L'Harmattan, 2021, 240 p.

SUMMERS Sam, *DreamWorks Animation: Intertextuality and Aesthetics in Shrek and Beyond*, Cham, Palgrave MacMillan, 2020, 233 p.



# Call for papers

---

**International conference**  
**Animation Studios in Europe**  
**contexts, connections & representations**

---

**June 6-7, 2024 - Paris**  
**Maison de la recherche Université Paris 8**

# Animation studios in Europe : contexts, connections and representations

This international conference is organised by the University Paris 8 Vincennes - Saint Denis (ESTCA - Esthétique, sciences et technologies du cinéma et de l'audiovisuel) and NEF Animation (as part of the annual symposiums organised by NEF Animation's scientific committee).

While the primary focus of animation studies has often been artists and their animated films, academic interest in the spaces of animation production has notably grown in recent years. The animation studio has been examined as an "auteur", perpetuating a distinctive aesthetic, narrative and generic style. Most works have been dedicated to American studios such as Disney and Warner Bros, as well as Pixar and DreamWorks in the contemporary era. More recent works, however, shed light on new geographical areas (Japan, for example) and theoretical approaches, shifting their focus towards modes of production and their development within a particular historical, political and technical context. These can draw on production studies, social history or cultural studies, fields which all foreground the material conditions for the emergence of cultural productions.

Animation studios operate within a specific material and sociocultural context, facing economic stakes at local, national and international levels; their industrial structure and global reach can rival with their live-action counterparts. European animation studios are central to understand such issues. While some academic works investigate notable studios, such as Aardman in the United-Kingdom, these structures often remain in the shadow of major founding figures (Sylvain Chomet, Michel Ocelot). Yet, their positioning is remarkably singular. Between collaborating with American studios and challenging their practices, establishing European partnerships and highlighting national specificities, European animation studios can claim to belong both to auteur and mainstream cinema.

This conference aims to provide an overview of contemporary European animation studios through a wide range of perspectives: sociological, cultural, technical and aesthetic approaches. While national contexts differ in many respects, some parallels can also be observed. These include the various processes of adaptation which followed phases of significant technological transformation, such as the development of computer animation and digital tools. Therefore, it is essential to investigate the diversity of these studios, as well as their converging points, in order to understand the factors which marked the multiple metamorphoses and revivals of European animation cinema since the 1980s.

## Thematic strands

In this context, papers could address (but are not limited to) one or several of the following themes:

- **The influence of geographical, political and economic contexts** on the development and operation of European animation studios
- **Co-productions and partnerships between European countries and on a global scale** (partnerships with the United States, Asia, Africa, etc.; with other animation studios and live-action studios; with the art world and video game companies)
- **The stakes and challenges of digital processes and CGI within the European context** (appropriation, innovations, resistance, hybrid approaches)
- **The European animation studio as a working environment** (production practices ; studios as places of labour and social spaces; the architecture and design of animation studios; the roles of women and minorities, etc.)
- **The representation of European animation studios** (in films, media, promotional materials such as "making of" videos, etc.)
- **Animation styles**, computer graphics research and their relations to the transnational context of European animation production

The conference will take at the Maison de la Recherche of Université Paris 8 Vincennes-Sains-Denis (room MR002).

**Keynote speakers :** Annabelle HONESS ROE (University of Surrey) and Maria TORTAJADA (Université de Lausanne).

## Call for papers

Papers can be in French or in English.

Abstracts should be between 200 and 300 words (in French or in English), and must be sent with a short biography

- before March 1st 2024
- to : [colloquestudiosanim@gmail.com](mailto:colloquestudiosanim@gmail.com)

## Organising committee

**Eve BENHAMOU**

Université Paul Valéry Montpellier 3

**Xavier KAWA-TOPOR**

NEF Animation

**Mathieu MALLARD**

Université de Lorraine  
and Université Paris 8 Vincennes Saint-Denis

**Marie PRUVOST-DELASPRES**

Université Paris 8 Vincennes Saint-Denis

## Scientific committee

**Eve BENHAMOU**

Université Paul Valéry Montpellier 3

**Bérénice BONHOMME**

Université Toulouse 2 Jean Jaurès

**Stéphanie CADORET**

École Ceruleum

**Sébastien DENIS**

Université Paris 1 Panthéon Sorbonne)

**Anne-Laure GEORGE-MOLLAND**

Université Paul Valéry Montpellier 3

**Mathieu MALLARD**

Université de Lorraine  
and Université Paris 8 Vincennes Saint-Denis

**Cécile NOESSER**

ESAD Amiens

**Cédric PLESSIET**

Université Paris 8 Vincennes Saint-Denis

**Marie PRUVOST-DELASPRES**

Université Paris 8 Vincennes Saint-Denis

## Selective bibliography

BARRÈS Patrick, BONHOMME Bérénice et VIMENET Pascal, *La Fabrique de l'animation : pièces filmiques en chantier*, Paris, L'Harmattan, 2021, 247 p.

BONHOMME Bérénice, « Les « petits dessins » de *Persepolis* : images du travail dans la fabrique de l'animation », *Images du Travail, Travail des Images*, 2022, vol. 14.

DENIS Sébastien, *Les Shadoks: histoire, esthétique et pataphysique*, Bry-sur-Marne Lormont, INA Éditions Le Bord de l'eau, 2016, 242 p.

DENISON Rayna, *Studio Ghibli: An Industrial History*, Cham, Springer International Pub., 2023, 221 p.

GEORGE-MOLLAND Anne-Laure, « Innovation technique dans les studios d'animation et d'effets visuels : la Recherche et Développement au service du pipeline », *Création Collective au Cinéma*, "L'équipe de film, innovations et inventions", n°2, 1 janvier 2019.

HONESS ROE Annabelle, *Aardman Animations: Beyond Stop-Motion*, London, Bloomsbury, 2020, 288 p.

JACOBSON Brian R., *Studios Before the System: Architecture, Technology, and the Emergence of Cinematic Space*, New York: Columbia University Press, Film & Culture Series, 2015, 312 p.

JACOBSON Brian R., *In the Studio: Visual Creation and Its Material Environments*, University of California Press, 2020, 324 p.

MAYER Vicki, BANKS Miranda J. and CALDWELL John Thornton (dir.), *Production Studies: Cultural Studies of Media Industries*, New York, Routledge, 2009, 255 p.

MAYER Vicki, *Below the Line: Producers and Production Studies in the New Television Economy*, Durham, Duke University Press, 2011, 241 p.

MCCULLOCH, R. (2015) "Whistle While You Work: Branding, Critical Reception and Pixar's Production Culture." In Pearson, R. and Smith, A. N., *Storytelling in the Media Convergence Age: Exploring Screen Narratives*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, pp. 174-89.

PALLANT Chris, *Beyond Bagpuss: a history of Smallfilms animation studio*, London, BFI, 2022, 266 p.

PRUVOST-DELASPRES Marie, *Aux sources de l'animation japonaise : le studio Tôei Dôga, 1956-1972*, Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2021, 352 p.

ROFFAT Sébastien, *Les Gémeaux : l'histoire d'un studio d'animation mythique*, Paris, L'Harmattan, 2021, 240 p.

SUMMERS Sam, *DreamWorks Animation: Intertextuality and Aesthetics in Shrek and Beyond*, Cham, Palgrave MacMillan, 2020, 233 p.