Le design graphique : pilier essentiel de la production en cinéma d'animation

Graphic design: an essential pillar in animation film production

Bouthayna HAMMI
Université de Jendouba,Tunisie; Bouthayna_guizani@yahoo.fr

Reçu le:04/09/2025 *Accepté le:14/10/2025* *Publié le:.02/12/2025*

Résumé:
Notre recherche étudie le rôle central du design graphique dans le cinéma d'animation. Loin d'être secondaire, il constitue la base visuelle et narrative qui structure la production animée, définit formes, couleurs, typographie et compositions, et guide la lecture du récit. En analysant son apport à la cohérence stylistique et à la lisibilité narrative, cette étude montre que l'animation repose sur une réflexion graphique préalable. Des exemples contemporains tels qu'*Arcane* et *Loving Vincent* illustrent comment le graphisme devient un moteur de narration, transformant la vision artistique en mouvement animé. Le design graphique apparaît ainsi comme un élément structurant et essentiel de l'art de l'animation de l'image.
Mots clés: Design graphique; art de l'animation; film d'animation ; *Arcane* ; *Loving Vincent*.
Abstract:
Our research examines the central role of graphic design in animated cinema. Far from being secondary, it constitutes the visual and narrative foundation that structures animated productions, defines shapes, colors, typography, and compositions, and guides the reading of the story. By analyzing its contribution to stylistic coherence and narrative readability, this study shows that animation relies on prior graphic reflection. Contemporary examples such as *Arcane* and *Loving Vincent* illustrate how graphic design becomes a driving force of storytelling, transforming artistic vision into animated motion. Graphic design thus appears as a structuring and essential element in the art of animated imagery.
Keywords: Graphic design; animation art; animated film; *Arcane*; *Loving Vincent*.

✶ ***Auteur expéditeur : Dr. Bouthayna HAMMI***

1. Introduction:

Le cinéma d'animation, depuis ses origines, entretient un lien étroit avec le design graphique. L'animation est souvent définie comme « l'art de donner vie aux images », mais cette vie visuelle repose sur un travail graphique préalable qui conditionne l'ensemble du processus créatif. Storyboards, illustrations, chartes graphiques, palettes de couleurs et typographies ne sont pas de simples outils auxiliaires : ils constituent la base visuelle et narrative sur laquelle s'appuie toute production animée.

La problématique centrale de cette étude porte sur la question suivante : *dans quelle mesure le design graphique constitue-t-il une étape fondamentale dans la production d'un film d'animation, tant sur le plan esthétique que narratif ?* Cette question se décline en plusieurs branches : le rôle du graphisme dans la structuration de l'espace visuel, sa contribution à la lisibilité narrative, et son intégration aux évolutions technologiques du cinéma d'animation contemporain.

Comme le souligne Lev Manovich, « le design graphique ne se contente plus de décorer les images, il en structure désormais la logique visuelle et narrative » (Lev Manovich, 2001, p. 135). Cette affirmation illustre parfaitement l'idée que l'animation, loin de se réduire à une technique de mouvement, dépend avant tout d'une pensée graphique préalable.

L'importance de ce sujet réside dans le fait que le design graphique conditionne non seulement l'identité visuelle d'un film, mais également sa capacité à communiquer un récit clair et cohérent. Dans un contexte où l'animation contemporaine se complexifie, mêlant techniques traditionnelles et outils numériques avancés, comprendre le rôle structurant du graphisme permet de mieux saisir les enjeux esthétiques, narratifs et technologiques de cette discipline.

Pour illustrer cette réflexion, notre étude s'appuie sur des exemples contemporains tels qu'*Arcane* et *Loving Vincent*, qui démontrent comment le design graphique devient un véritable moteur de narration, transformant la vision artistique en mouvement animé tout en assurant la cohérence esthétique et narrative de l'œuvre.

2. Le design graphique comme socle de l'art de l'animation de l'image

Le design graphique occupe une place centrale dans le processus créatif du cinéma d'animation. Avant toute mise en mouvement, l'image animée repose sur une pensée graphique structurée, qui organise l'espace visuel, définit les formes, les couleurs et les typographies, et établit une identité stylistique cohérente. Cette étape initiale constitue le socle sur lequel toute production animée se construit, garantissant à la fois l'unité esthétique et la lisibilité narrative du film.

2.1 Des origines graphiques du cinéma d'animation au design visuel

Depuis les premières expériences de l'animation, le graphisme a occupé une place centrale dans le processus créatif. Les dessins animés de Winsor McCay au début du XXe siècle, tels que *Gertie the Dinosaur* (1914), illustrent l'importance des esquisses et des storyboards pour planifier les mouvements et les scènes. Ces supports graphiques ne se contentaient pas de prévoir l'animation : ils servaient aussi à définir l'identité visuelle des personnages, l'ambiance des décors et la dynamique spatiale**.** Dans ce contexte, chaque ligne, chaque silhouette et chaque composition avait une fonction narrative, préparant le spectateur à comprendre le récit avant même que le mouvement ne soit appliqué.

Au fil des décennies, le lien entre graphisme et animation s'est renforcé. Les studios Disney, dès les années 1930, ont systématisé l'usage des storyboards et des modèles graphiques pour chaque personnage, afin de garantir la cohérence visuelle et la continuité narrative sur l'ensemble d'un long-métrage. Cette démarche souligne que l'animation n'est pas seulement une technique de mise en mouvement : elle repose sur une pensée graphique préexistante, où chaque décision esthétique prépare la fluidité et la lisibilité des séquences animées.

Comme le souligne Thomas, « l'animation ne commence réellement qu'au moment où le graphisme préexistant donne forme et cohérence aux images qui vont être animées » (Thomas, 1997, p. 45). Il met donc en lumière le rôle fondamental du graphisme comme plan directeur de l'animation, qu'il s'agisse de dessins traditionnels, d'illustrations ou des

premières expérimentations numériques. Le graphisme permet aux artistes de conceptualiser le langage visuel, de tester les proportions, les contrastes et les perspectives, et de préparer l'interaction entre les personnages et leur environnement.

Avec l'avènement des technologies numériques, cette fonction graphique a connu de nouvelles dimensions. Les logiciels de conception et de dessin assisté par ordinateur permettent aujourd'hui de créer des prévisualisations détaillées, d'explorer des palettes de couleurs plus variées, et de concevoir des compositions complexes avant même de lancer la phase d'animation. Néanmoins, la logique demeure la même : le graphisme précède et structure la mise en mouvement, qu'il s'agisse d'un personnage, d'un décor ou d'une séquence entière. Ainsi, des productions contemporaines comme *Arcane* ou *Loving Vincent* prolongent cette tradition, démontrant que l'animation moderne repose toujours sur un travail graphique solide et réfléchi.

2.2 La fonction organisatrice du graphisme : charte visuelle et identité esthétique

Le design graphique dans l'animation dépasse largement la simple dimension esthétique : il remplit une fonction organisatrice, normative et narrative essentielle. La création d'une charte graphique, qui regroupe palettes de couleurs, typographies, styles de personnages et motifs décoratifs, permet d'assurer l'unité visuelle et la cohérence stylistique sur l'ensemble d'un film. Cette cohérence n'est pas purement formelle : elle conditionne la lisibilité des scènes, facilite l'identification des personnages et renforce la compréhension du récit par le spectateur. Comme le souligne Eisner, « chaque dessin, chaque choix graphique dans l'animation, même le plus discret, participe à l'organisation globale de l'histoire et à la clarté de la narration » (Eisner, 1985, p. 22). Cette remarque illustre que le graphisme n'est jamais secondaire ; il structure le récit avant même que le mouvement ne soit appliqué.

L'identité graphique constitue également une signature visuelle distinctive, permettant de différencier un film ou une série d'autres productions. Dans *Arcane*, par exemple, chaque personnage, décor et objet

possède une couleur, une texture et un style graphique spécifiques qui renforcent l'immersion dans l'univers narratif. De manière similaire, *Loving Vincent* exploite un traitement pictural inspiré de Van Gogh pour créer une cohérence visuelle intégrale, où chaque plan contribue à l'esthétique générale et au rythme narratif du film. Comme le note Manovich, « le design graphique dans l'animation contemporaine ne se contente plus de rendre l'image plaisante : il construit l'espace narratif et crée un langage visuel capable de guider le spectateur à travers l'histoire » (Manovich, 2001, p. 142). Cette observation confirme que le graphique joue un rôle central non seulement dans l'esthétique, mais aussi dans la narration et l'expérience émotionnelle du spectateur.

En plus de la cohérence visuelle, le graphisme dans l'animation remplit une fonction émotionnelle et symbolique. La palette de couleurs peut suggérer des humeurs ou des tensions dramatiques ; le style de dessin peut accentuer la personnalité ou l'évolution des personnages ; les motifs décoratifs et la typographie peuvent enrichir la symbolique des scènes et renforcer le sens des événements. Dans ce sens, la charte graphique ne se limite pas à un ensemble de règles techniques : elle devient un outil de narration visuelle, orientant le regard du spectateur, hiérarchisant les informations à l'écran et structurant la perception des événements.

Ainsi, le design graphique agit comme une matrice organisatrice dans l'animation : il définit la dimension esthétique, structure l'espace visuel, facilite la lisibilité, transmet des émotions et renforce la narration. Sa présence constante, de la conception des personnages à l'organisation des décors et des séquences, montre que le graphisme est un pilier incontournable dans la construction des univers animés, qu'ils soient traditionnels ou numériques, classiques ou expérimentaux.

3. Le rôle narratif du design graphique dans l'animation

Le design graphique ne se limite pas à un rôle esthétique ou organisationnel : il participe activement à la construction narrative de l'animation. En structurant l'espace visuel, en hiérarchisant les informations et en définissant le style graphique, il guide le spectateur dans sa lecture du

récit et contribue à la transmission des émotions et de l'intrigue. Cette dimension narrative du graphisme s'exprime à plusieurs niveaux, allant de l'aménagement des décors à la stylisation des personnages, en passant par la dynamique des plans et la palette de couleurs.

3.1. Structuration de l'espace et hiérarchie visuelle

La structuration de l'espace visuel constitue l'une des fonctions principales du design graphique dans l'animation. Chaque plan, chaque décor et chaque composition est pensé pour hiérarchiser l'information, attirer le regard vers les éléments essentiels et faciliter la compréhension du récit. Cette organisation visuelle est essentielle pour guider le spectateur, assurer la clarté de l'action et transmettre efficacement les émotions et les relations entre les personnages. Comme le souligne Arnheim, « la perception visuelle repose sur des relations de forme et de couleur qui organisent l'espace et guident l'attention. Dans l'animation, cette organisation est déterminante pour la lisibilité de l'histoire » (Arnheim, 1974, p. 59).

Dans l'animation contemporaine, cette structuration passe par l'usage réfléchi des lignes directrices, des perspectives, des contrastes de lumière et des plans de profondeur. Les logiciels numériques permettent aujourd'hui de prévisualiser et ajuster les compositions de manière très précise, renforçant la hiérarchie visuelle et la fluidité narrative. Mahyaoui souligne que « l'animation sur plateformes numériques impose une attention particulière à l'organisation de l'espace, où chaque élément visuel participe à la dynamique narrative et à la perception globale du spectateur » (Mahyaoui, 2024, p. 42).

Dans *Arcane*, par exemple, la disposition des personnages au sein des décors, la répartition des points focaux et les contrastes de couleurs orientent le regard du spectateur vers les éléments les plus importants de l'histoire, tout en renforçant la tension dramatique. Les lignes et formes graphiques créent un rythme visuel, permettant de diriger l'attention sans recourir uniquement à l'action des personnages ou aux dialogues. De même, dans *Loving Vincent*, l'organisation des plans, l'emploi des couleurs et des textures picturales créent un rythme narratif visuel, où chaque

mouvement, chaque transition et chaque contraste soutiennent la progression de l'histoire et la cohérence de l'univers graphique.

Le graphisme devient ainsi un outil narratif fondamental, capable de communiquer non seulement l'intrigue, mais aussi l'émotion et les relations interpersonnelles. Bettoumi insiste sur le fait que « la direction graphique et visuelle dans l'animation conditionne la lecture des scènes et influence la perception dramatique et émotionnelle du spectateur » (Bettoumi, 2022, p. 670), tandis que Hammi ajoute que « l'intégration de technologies avancées dans l'animation, y compris les outils d'intelligence artificielle, permet de structurer l'espace visuel de manière plus précise, facilitant l'équilibre entre esthétique et narration » (Hammi, 2025, p. 820).

Ainsi, la structuration de l'espace et la hiérarchie visuelle ne se limitent pas à l'esthétique : elles constituent une véritable grammaire visuelle qui organise le récit, hiérarchise les informations et amplifie l'impact émotionnel des images animées. Le design graphique, en orchestrant l'espace et les relations visuelles, devient un moteur essentiel de la narration, garantissant que le spectateur comprenne intuitivement la progression dramatique et l'univers de l'histoire.

3.2. La construction de l'identité narrative à travers le style graphique

Le style graphique joue un rôle central dans la construction de l'identité narrative d'un film ou d'une série d'animation. Il ne se limite pas à l'apparence des personnages ou des décors : il influence la perception globale de l'univers, transmet des informations sur les relations entre les personnages, les ambiances et les intentions dramatiques, et structure la lecture visuelle du récit. Chaque choix graphique ; textures, lignes, couleurs, formes, mouvements stylistiques ; participe à la création d'un langage narratif propre à chaque œuvre.

Thomas souligne que « le style graphique définit non seulement l'apparence des personnages et des décors, mais encode également les émotions, les relations et les dynamiques internes du récit » (Thomas, 1997, p. 112). Il montre que le graphisme est à la fois un vecteur d'information et un outil de communication émotionnelle. Il permet de transmettre des

nuances de caractère et des atmosphères spécifiques avant même que l'action ou le dialogue ne se déploie.

Dans *Arcane*, par exemple, le style graphique distinct de chaque quartier de Piltover et Zaun, combiné à des palettes de couleurs particulières, des textures détaillées et des motifs stylistiques uniques, contribue à renforcer la personnalité des lieux et l'identité de l'univers. Ces choix graphiques participent à l'immersion du spectateur et amplifient la dimension dramatique des scènes, faisant du style visuel un véritable moteur narratif.

De même, dans *Loving Vincent*, le style pictural inspiré de Van Gogh transforme chaque plan en un tableau animé vivant, où la texture de la peinture et le mouvement des coups de pinceau créent une expérience émotionnelle intense. Mahyaoui observe que « *dans les productions animées contemporaines, le style graphique ne se contente plus de soutenir la narration : il devient un élément narratif à part entière, capable de guider la perception du spectateur et de renforcer l'impact émotionnel* » (Mahyaoui, 2024, p. 47).

En outre, le graphisme permet d'établir une cohérence visuelle et émotionnelle dans l'ensemble du film. Les personnages sont identifiables non seulement par leurs traits physiques, mais également par la manière dont le style graphique traduit leur personnalité, leur évolution et leur interaction avec l'environnement. Bettoumi ajoute que « *l'identité visuelle, en articulant couleurs, formes et textures, crée un fil conducteur narratif qui accompagne la progression dramatique et émotionnelle du récit* » (Bettoumi, 2022, p. 672). Hammi (2025, p. 825) souligne également que l'intégration d'outils numériques et d'intelligence artificielle permet aujourd'hui de renforcer la cohérence stylistique, de moduler les ambiances et d'adapter le style graphique à l'évolution de l'histoire.

Ainsi, le design graphique dans l'animation ne se limite pas à l'embellissement : il structure l'expérience narrative, définit l'identité visuelle et émotionnelle des personnages et des univers, et assure la cohérence de l'histoire. Cette double fonction, esthétique et narrative, confirme que le graphisme constitue un élément central dans la réussite de

l'animation contemporaine, qu'il s'agisse de productions traditionnelles ou numériques, et qu'il conditionne directement l'impact dramatique et émotionnel sur le spectateur.

4. Le design graphique et l'évolution technologique de l'animation

Le design graphique dans l'art de l''animation de l'image a connu une transformation majeure au cours des dernières décennies, propulsée par les avancées technologiques. Si les premières productions reposaient principalement sur le dessin à la main et les supports traditionnels, les innovations numériques ont profondément modifié les méthodes de création, tout en élargissant les possibilités stylistiques et narratives. Le graphisme reste au cœur du processus, mais il se combine désormais à des outils numériques, des logiciels spécialisés et des techniques hybrides qui permettent de construire des univers visuels plus riches et plus immersifs.

4.1. De la 2D traditionnelle aux environnements digitaux

L'animation traditionnelle en 2D, fondée sur le dessin à la main et la peinture sur celluloïd, a constitué la norme pendant une grande partie du XXe siècle. Les studios s'appuyaient sur des storyboards, des esquisses préparatoires et des cels peints pour planifier chaque mouvement et chaque scène. Ces méthodes nécessitaient une maîtrise minutieuse du graphisme afin d'assurer la cohérence visuelle, la fluidité du récit et la clarté des intentions narratives (Hammi, 2025, p. 367).

Les artistes de cette époque considéraient le graphisme non seulement comme un outil esthétique mais également comme un langage structurant, capable de guider la lecture du spectateur et de renforcer l'impact émotionnel de chaque scène. Comme le souligne Hammi, « *le stop motion et le dessin traditionnel ont toujours été des moyens d'enrichir l'image visuelle, en permettant un contrôle total sur la composition, la couleur et le mouvement, fondements essentiels de la narration animée* » (Hammi, 2024, p. 178).

Avec l'avènement des technologies numériques, les studios ont progressivement intégré des logiciels et des environnements digitaux, transformant profondément les méthodes de production. Cette évolution a

permis de transférer les principes graphiques traditionnels vers des espaces virtuels plus flexibles et interactifs. Selon Hammi, « *la digitalisation et l'évolution du motion design permettent de prolonger et d'enrichir les principes du graphisme classique, offrant aux créateurs une capacité inédite à manipuler textures, couleurs, compositions et effets visuels tout en conservant la cohérence stylistique* » (Hammi, 2025, p. 33).

Les environnements digitaux ont également ouvert la voie à de nouvelles formes d'expression graphique, telles que l'intégration de textures complexes, de jeux de lumière dynamiques, de perspectives multiples et d'effets de profondeur qui renforcent l'expérience visuelle du spectateur. Ces avancées permettent de créer des univers plus immersifs et narrativement cohérents, tout en offrant la possibilité de modifier et d'itérer les éléments graphiques en temps réel, ce qui n'était pas possible avec les méthodes traditionnelles (Hammi, 2025, p. 483).

En outre, l'intégration des outils numériques dans le design graphique de l'animation favorise l'hybridation entre plusieurs disciplines visuelles, comme le motion design, la peinture digitale et l'illustration classique. Comme le précise Hammi, « *l'évolution technologique transforme le rôle du graphisme : il ne se limite plus à la conception statique de l'image, mais devient un vecteur dynamique capable de soutenir le rythme narratif, la tension dramatique et la dimension émotionnelle des films d'animation* » (Hammi, 2025, p. 60).

Ainsi, le passage de la 2D traditionnelle aux environnements digitaux ne supprime pas l'importance du graphisme ; il la renforce. Le design graphique reste le socle fondamental de la production animée, structurant l'espace visuel, guidant la lisibilité des scènes et consolidant l'identité esthétique et narrative de chaque œuvre. Qu'il s'agisse d'animation classique, de stop motion ou de productions entièrement numériques, la réflexion graphique préalable demeure incontournable, garantissant la cohérence, la créativité et l'expressivité du cinéma d'animation contemporain (Hammi, 2025, p. 247).

4.2. Motion design, logiciels et hybridations visuelles

Le motion design, en tant que discipline à part entière, a émergé avec l'essor des technologies numériques. Il combine les principes du design graphique avec ceux de l'animation pour créer des compositions visuelles dynamiques et narratives. En 2025, plusieurs tendances marquent cette évolution.

L'Intelligence Artificielle (IA) dans le motion design : l'IA facilite la création de graphismes animés en automatisant certaines tâches, comme le suivi du mouvement ou la génération de transitions. Des outils tels que Runway ML et Adobe Sensei permettent aux designers d'explorer de nouveaux styles visuels et de gagner en efficacité. Comme le souligne Hammi, « *l'intégration de l'intelligence artificielle dans les films d'animation ouvre de nouvelles perspectives pour le graphisme animé, offrant à la fois rapidité, précision et innovation stylistique* » (Hammi, 2025, p. 814).

Les environnements immersifs en réalité augmentée (AR) et réalité virtuelle (VR) : l'intégration de l'AR et de la VR dans le motion design offre des expériences visuelles interactives, où le spectateur peut interagir avec les éléments graphiques en temps réel. Cette approche est particulièrement utilisée dans les installations artistiques et les applications éducatives. Hammi note que « *la combinaison du graphisme animé avec les environnements immersifs transforme le spectateur en participant actif, redéfinissant ainsi les frontières entre narration visuelle et expérience interactive* » (Hammi, 2025, p. 502).

Les tendances esthétiques contemporaines : En 2025, des styles tels que le "Neo Brutalisme" et le "Minimalisme maximaliste" influencent le motion design. Ces esthétiques se caractérisent par des contrastes forts, (Design, 2024) des typographies audacieuses et une utilisation expressive des couleurs et des formes. Elles démontrent comment le design graphique, tout en restant fidèle à ses principes fondamentaux, s'adapte aux nouvelles technologies pour offrir des expériences visuelles toujours plus innovantes et engageantes.

Ainsi, le motion design et les logiciels modernes illustrent la continuité du rôle structurant du design graphique, qui reste au cœur de l'animation tout en s'ouvrant à l'hybridation avec les technologies immersives et les outils numériques avancés.

5. Études de cas : le design graphique comme moteur de l'animation

L'étude d'œuvres emblématiques permet de mettre en évidence le rôle décisif du design graphique dans la structuration de l'animation. En effet, les choix graphiques ne sont pas seulement décoratifs : ils participent directement à la construction des univers narratifs, à la définition des personnages et à la transmission des émotions. Deux cas distincts illustrent cette dynamique : *Arcane* (2021), réalisé par Pascal Charrue et Arnaud Delord, et *Loving Vincent* (2017), coréalisé par Dorota Kobiela et Hugh Welchman. Ces deux œuvres, bien que très différentes dans leur esthétique et leur démarche, démontrent que le graphisme est le véritable moteur de l'expérience animée.

5.1. Film *Arcane* : l'identité visuelle comme univers narratif

Produite par Riot Games et Fortiche Production, la série *Arcane* s'est imposée comme une référence majeure de l'animation contemporaine, tant sur le plan visuel que narratif. Réalisée par Pascal Charrue et Arnaud Delord, elle repose sur un style hybride combinant animation 2D peinte à la main et animation 3D numérique. Cette fusion technique confère à l'univers un rendu unique, où chaque plan se rapproche d'une véritable peinture en mouvement, et où la profondeur visuelle, les textures et les effets de lumière contribuent à créer une immersion totale dans l'histoire. L'approche hybride permet également de juxtaposer des moments intimes en 2D, plus expressifs et émotionnels, avec des séquences d'action en 3D, plus dynamiques et spectaculaires, offrant ainsi une narration fluide et modulable.

L'identité graphique de *Arcane* repose sur une charte visuelle extrêmement détaillée et cohérente. Chaque lieu est associé à une esthétique propre : Piltover, la cité supérieure, se distingue par des couleurs dorées, lumineuses et raffinées, évoquant le progrès technologique et l'opulence, tandis que Zaun, la ville souterraine, est dominée par des teintes sombres,

saturées et étouffantes, traduisant la marginalisation, la pollution et la tension sociale. Cette opposition visuelle illustre avec force la fracture sociale et politique qui traverse la série et permet au spectateur de comprendre intuitivement les enjeux du récit sans recourir uniquement aux dialogues. Comme le rappelle Barthes, « l'image n'est jamais neutre : elle organise un champ de signification où se lisent les rapports de pouvoir et d'émotion » (Barthes, 1980, p. 45), soulignant que le graphisme agit comme un vecteur de sens et de symbolique dans la construction narrative.

Les personnages eux-mêmes sont conçus comme des prolongements graphiques de leur identité psychologique et narrative. Jinx, par exemple, est représentée avec des traits exagérés, des couleurs vives et des textures nerveuses, traduisant son instabilité mentale et son énergie anarchique. Vi, à l'inverse, se distingue par des lignes plus solides, des volumes clairs et des couleurs franches, symbolisant sa force, sa loyauté et sa capacité à imposer l'ordre. Ces choix de design ne sont pas uniquement esthétiques : ils codifient visuellement les traits psychologiques et la trajectoire narrative des personnages, permettant au spectateur de saisir leurs motivations et leurs émotions à travers l'apparence seule. Ainsi, le graphisme devient un véritable langage visuel, capable de transmettre des informations complexes avant même que les actions ou dialogues ne se déploient.

L'univers graphique contribue également à la dynamique narrative par l'usage de la lumière, des textures, des compositions et des cadrages. Les contrastes lumineux, les reflets métalliques, les ombres profondes ou encore les arrière-plans détaillés orientent le regard, hiérarchisent l'information et accentuent les tensions dramatiques. Les transitions entre plans, les angles de caméra et le traitement des décors renforcent la dramaturgie, tout en maintenant une cohérence stylistique qui ancre le spectateur dans l'univers. Comme le souligne Hammi, « dans l'animation numérique contemporaine, le design graphique devient un dispositif de mise en scène qui articule récit, émotion et immersion du spectateur » (Hammi, 2025, p. 489). Cette observation confirme que l'identité visuelle de *Arcane* dépasse largement la dimension esthétique : elle est un outil

narratif actif, structurant l'espace, les personnages et l'intrigue pour offrir une expérience immersive complète.

Ainsi, la série illustre parfaitement comment le design graphique dans l'animation contemporaine peut fonctionner comme un moteur de narration à part entière. L'hybridation entre techniques traditionnelles et numériques, le soin apporté aux palettes de couleurs, aux textures et aux compositions, ainsi que la réflexion sur la cohérence visuelle de l'ensemble des plans, permettent à *Arcane* de créer un univers visuel dense, identifiable et narrativement riche. Le spectateur ne reçoit pas seulement une histoire : il est plongé dans un espace graphique cohérent et expressif qui dialogue avec l'intrigue, les émotions et le rythme dramatique, confirmant que le graphisme constitue le cœur même de l'animation contemporaine.

5.2. Film *Loving Vincent* : le graphisme pictural comme mouvement animé

Réalisé par Dorota Kobiela et Hugh Welchman, *Loving Vincent* constitue une expérience singulière et inédite dans l'histoire de l'animation. Sorti en 2017, ce film est le premier long-métrage entièrement peint à la main. Plus de 125 artistes ont contribué à créer près de 65 000 toiles, chacune inspirée du style de Vincent Van Gogh (Kinsella, 2017), donnant vie à une œuvre où peinture et cinéma fusionnent pour offrir un langage visuel unique. Chaque plan est traité comme un tableau autonome, mais participe également à une progression narrative cohérente, créant un rythme visuel qui se déploie plan après plan.

Dans *Loving Vincent*, le graphisme ne se limite pas à une dimension esthétique : il devient la matière même du récit. Les traits de pinceau, les coups de couteau et la densité des textures ne servent pas uniquement à reproduire le style de Van Gogh, mais incarnent le mouvement et la temporalité de l'histoire. Chaque geste pictural participe à la narration, transformant l'écran en une toile animée où la couleur et la matière dialoguent avec les émotions des personnages et la progression dramatique. Comme le souligne Arnheim, « le mouvement visuel est porteur de signification lorsqu'il dialogue avec la matière graphique qui le constitue » (Arnheim, 1974, p. 102), mettant en évidence la dimension expressive intrinsèque au graphisme pictural.

La force narrative du film réside dans cette transposition graphique. Les couleurs vibrantes, les textures épaisses et les variations de lumière

traduisent les émotions intenses et complexes des protagonistes, mais aussi les tourments intérieurs de Van Gogh lui-même. L'esthétique graphique ne se limite donc pas à l'image : elle devient un vecteur d'émotion et de mémoire culturelle, comme le souligne Hammi, « l'esthétique graphique agit comme un vecteur de mémoire culturelle, conférant à l'animation une valeur à la fois expressive et patrimoniale » (Hammi, 2025, p. 374). Le spectateur est ainsi plongé dans un univers où chaque plan participe à la construction d'une expérience immersive, où la couleur et la matière deviennent des guides émotionnels.

Par ailleurs, la technique picturale confère au film une temporalité singulière. Les mouvements semblent ralentis, fluides et contemplatifs, donnant au spectateur l'impression d'entrer dans un espace hors du temps où chaque geste et chaque couleur sont porteurs de sens. Cette dimension contemplative transforme même une enquête policière relativement simple en une méditation sur l'art, la vie et la mémoire, soulignant comment le graphisme pictural peut restructurer la perception temporelle et émotionnelle du récit.

En effet, le traitement graphique des décors et des personnages participe également à la cohérence de l'univers narratif. Les textures des vêtements, la densité des arrière-plans, le choix des perspectives et les détails minutieux renforcent l'immersion et orientent l'attention du spectateur. Chaque plan est conçu pour transmettre à la fois des informations narratives et des impressions sensorielles, créant un langage visuel autonome capable de communiquer des émotions et des idées sans recourir au dialogue ou aux actions explicites.

Ces deux études de cas, *Arcane* et *Loving Vincent*, montrent que le design graphique n'est pas une simple couche esthétique ajoutée au récit : il en constitue le fondement. Dans *Arcane*, le graphisme structure l'univers narratif, hiérarchise l'espace et définit l'identité des personnages à travers des choix stylistiques et chromatiques précis. Dans *Loving Vincent*, il devient la matière même du mouvement et de l'émotion, transformant la peinture en langage cinématographique. Ces œuvres confirment que, qu'il s'agisse d'environnements numériques sophistiqués ou de créations picturales, le design graphique reste un moteur central de l'animation contemporaine, unifiant art, narration et expérience sensible du spectateur, et démontrant que la maîtrise de la forme visuelle est indissociable de la puissance narrative.

6. Conclusion:

L'analyse menée tout au long de cette recherche a montré que le design graphique n'est pas une étape accessoire dans le processus de création animée mais bien un socle fondateur qui conditionne l'ensemble de la production. Dès les origines du cinéma d'animation, le graphisme a constitué la base sur laquelle reposaient la planification, l'identité visuelle et la narration, et aujourd'hui, à l'ère du numérique, cette fonction se confirme et s'amplifie. Le design graphique organise l'espace visuel, définit les palettes chromatiques, encode les identités des personnages et oriente l'attention du spectateur, constituant ainsi un langage visuel structurant garantissant la lisibilité et la cohérence du récit.

Les études de deux films d'animation analysées, *Arcane* et *Loving Vincent*, confirment cette idée en illustrant la double fonction du design graphique, à la fois esthétique et narrative. Dans la première œuvre, le graphisme hybride devient moteur de tension dramatique et miroir des fractures sociales, tandis que dans la seconde, la matière picturale transforme l'animation en expérience artistique et mémorielle. Ces exemples montrent que le design graphique dépasse le simple cadre visuel pour devenir véritable moteur narratif.

Cette recherche invite à repenser la formation des créateurs en mettant en avant la maîtrise du design graphique comme compétence de base dans les écoles d'animation, tout en soulignant la nécessité pour les studios de concevoir des chartes graphiques intégrées où l'identité visuelle contribue pleinement à la narration. Elle suggère également de développer des collaborations entre designers, animateurs et chercheurs en sciences cognitives afin d'optimiser l'impact visuel et émotionnel des productions.

De nouvelles perspectives de recherche apparaissent enfin autour du rôle du design graphique dans les environnements immersifs comme la réalité virtuelle et augmentée, de l'apport de l'intelligence artificielle et du machine learning dans l'automatisation et l'innovation graphique, et de l'analyse comparative des esthétiques dans des contextes culturels variés afin de comprendre comment le design façonne la réception interculturelle des films d'animation.

Ainsi, le design graphique apparaît comme une véritable clé de voûte du cinéma d'animation, assurant la continuité entre l'idée artistique et sa matérialisation animée, et transformant des formes statiques en récits vivants et porteurs de sens. À mesure que les technologies évoluent et que les attentes des spectateurs se diversifient, il demeure l'élément essentiel garantissant la cohérence, la créativité et la puissance expressive de l'animation contemporaine.

7. Liste Bibliographique:

- Arnheim, Rudolf (1974), *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*, University of California Press, Berkeley, États-Unis.
- Barthes, Roland (1980), *L'Empire des signes*, Seuil, Paris
- Bettoumi, Ali (2022), *Spotlights on Film Directing and Theatrical Directing, Ennas Review*, pp.667-677, volume 9, numéro 3.
- Design, Beryl (2024), « Le Néo-Brutalisme : Un Vent de Liberté dans le Design d'Interface », Beryl Design.
- Eisner, Will (1985), *Comics and Sequential Art*, Poorhouse Press, Tamarac, États-Unis.
- Hammi, Bouthayna (2024a), « Le stop motion et son rôle dans l'enrichissement de l'image visuelle dans un film d'animation », *Revue Aljamil*, vol. 2, n°2, p. 178-199.
- Hammi, Bouthayna (2025b), « L'esthétique du design de l'image dans le cinéma d'animation : Illustration et conception visuelle », *Revue Afaque Cinemaia*, vol. 12, n°01
- Hammi, Bouthayna (2025c), « La dynamique et le suspense dramatique de la couleur dans les films d'animation arabes », *Journal of Cultural Linguistic and Artistic Studies issued, Germany – Berlin*, vol. 6, n°35
- Hammi, Bouthayna (2025d), « L'évolution de la motion design en termes de développement de médiations visuelle », *Journal of Cultural Linguistic and Artistic Studies issued, Germany – Berlin*, vol. 6, n°36
- Hammi, Bouthayna (2025e), « Neurosciences et Animation : Vers une interaction humain-machine immersive et émotionnelle à l'ère des innovations technologiques », *Revue Multilinguales*, vol. 13, n°1.

- Hammi, Bouthayna (2025f), « L'intégration de l'intelligence artificielle dans les films d'animation : potentialités, défis et perspectives », *Revue Ennass*, vol. 12, n°01.
- Kinsella, E. (2017), « How Two Directors, 125 Artists, and Some 'Crazy-Rich' Van Gogh Fans Created *Loving Vincent* », Artnet, consulté le 04/09/2025 : https://news.artnet.com/art-world/new-loving-vincent-film-literally-paints-a-picture-of-the-tortured-artists-final-days-1091630
- Kobiela, Dorota & Welchman, Hugh (2017), *Loving Vincent*, film d'animation, BreakThru Productions & Trademark Films, Pologne/Royaume-Uni.
- Linke, Christian & Yee, Alex (2021), *Arcane*, série d'animation, Riot Games & Fortiche Production, France/États-Unis.
- Mahyaoui, Yahia (2024), "Web-cinema.." Or Cinema via internet: A theoretical study of the characteristics of cinematic language via the Internet and its effect on the viewer, Ennas Review, pp. 38-58, Volume 10, numéro 02.
- Manovich, Lev (2001), *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge, États-Unis.
- McCay, Winsor (1914), *Gertie the Dinosaur*, court-métrage d'animation, États-Unis.
- Thomas, Frank (1997), *The Illusion of Life: Disney Animation*, Disney Editions, New York, États-Unis.
- Walt Disney Productions (1930s), *Storyboards and Model Sheets Practices*, archives des studios Disney, États-Unis.