

Les apports du mixed média dans le cinéma expérimental et le motion design

École supérieure
d'art & de design
des Pyrénées

DNA Design
Mention Design
graphique Multimédia

Marlyne Canella
2025 – 2026

ÉSAD·PYRÉNÉES



2	<u>Introduction</u>
2	<u>I. Origine : comment le motion design et cinéma expérimental posent les bases du mixed média</u>
7	<u>II. Nouveaux langages du motion design</u>
9	<u>III. De nouvelles perspectives pour créer, percevoir et penser l'image animée</u>
12	<u>Conclusion</u>

Introduction

Les graphistes savent que, pour pratiquer un métier qui ne fait que changer au gré des diversités d'outils et de techniques, la manière de faire est déterminante dans l'identité de leur pratique. Les évolutions techniques sont présentes partout dans le graphisme et, redonner une visibilité à celles-ci, c'est mieux comprendre leurs formes visuelles. Ces évolutions techniques, omniprésentes dans le graphisme et les arts visuels, influencent profondément la compréhension que l'on peut avoir des images. Les graphistes utilisent des images qui correspondent aux éléments graphiques qui donnent vie à une composition. Le type d'image et le mode de présentation choisi influent également sur la façon dont le message sera transmis au spectateur. C'est dans cette perspective que nous aborderons les notions de *mixed media* et de techniques mixtes, dont les usages témoignent de la manière dont les pratiques se transforment lorsqu'elles fusionnent plusieurs médiums. Nous préciserons leur rôle et leurs spécificités dans deux domaines étroitement liés mais historiquement distincts : le cinéma expérimental et le motion design.

Ainsi, depuis les débuts du cinéma expérimental au début du XX^e siècle, les artistes n'ont cessé de remettre en question les limites du médium filmique. En peignant sur la pellicule, en collant des objets ou en altérant physiquement le support, des cinéastes comme Len Lye ou Stan Brakhage ont inauguré des pratiques que l'on qualifierait aujourd'hui de *mixed media*. Ces gestes, qui mêlent plusieurs techniques et plusieurs matières au sein d'une même œuvre, constituent bien plus qu'une simple recherche formelle, ils proposent une autre manière de produire, percevoir et penser l'image animée. Un siècle plus tard, le motion design, discipline profondément ancrée dans les outils numériques, se trouve lui aussi traversé par ces notions d'hybridation. Le mixed media devient alors un langage permettant d'enrichir l'esthétique digitale, d'introduire des irrégularités, du grain, du geste, et d'échapper à l'uniformité visuelle des productions complètement numérique. Dans ce travail, il s'agira d'analyser comment les pratiques du mixed media, issues du cinéma expérimental, ont influencé et redéfini les approches contemporaines du motion design. Nous verrons d'abord comment ces hybridations trouvent leurs racines dans l'histoire du cinéma d'avant-garde, puis comment elles transforment aujourd'hui les langages du design animé, avant d'interroger ce que ces croisements révèlent de notre rapport à l'image.

I. Origine : comment le motion design et cinéma expérimental posent les bases du mixed média

Tout d'abord, il faut savoir que le motion design et le cinéma expérimental ont tous deux un rôle différent dans le mixed média. Leurs intentions sont totalement différentes de par leur nature filmique mais notamment du fait de leur histoire. Ces médiums ne naissant pas de la même manière. Les graphistes font leur première apparition à l'écran avec le titrage des films et la liste de contributeurs dans les années 30. Cela reste assez neutre, avec des écrans fixes montrés les uns après les autres. Il faudra malheureusement attendre de longues années d'expérimentation visuelle avant que l'idée de les animer prennent vie et de pouvoir aussi ajouter ces génériques plus étoffés aux écrans. Les expérimentations débutent cependant avec la peinture en mouvement. Par exemple, Walther Ruttmann, qui initie la danse avec *Lichtspiel Opus I* en 1921 où la peinture s'agite, le mouvement est assez fluide, couleurs et formes ne font qu'un.



↑ Lichtspiel Opus I, 1921

→ <https://www.youtube.com/watch?v=bkJwE2Q9Cac&t=1s>

Même si cela n'avait pas de but commercial, cela reste une évolution en terme de motion design. Ainsi c'est au début du XX^e siècle que le motion design fait son apparition plus concrète et c'est dans les racines du cinéma qu'il y trouve un ancrage. De ce fait, à partir de 1930, le motion design, soit le cinéma d'animation appelé à l'époque, est en plein essor. C'est là où les sociétés de production sont en pleine progression et déploiement. A cette époque, principalement les logos, créations graphiques répandues, commencent à s'animer peu à peu, comme ceux d'Universal Pictures, de la 20th Century Pictures Company ou encore Paramount. D'autre part, les premiers réalisateurs, tels que George Méliès, dès le début du XX^e siècle, émergent avec leurs expérimentations. En ajoutant des effets spéciaux et animations, ils viennent raconter des histoires de manière visuellement stimulante. Les premiers pas vers la création d'images captivantes restent les transitions fluides, les superpositions créatives et les effets de mouvements. Néanmoins, c'est avec l'avènement de la télévision que le motion design prend un véritable tournant. Dans les années 1950 et 1960, la télévision émerge en tant que média populaire et les génériques de séries télévisées tout comme les publicités ont commencé à intégrer des notions, éléments du motions design. C'est uniquement en 1954 qu'un graphiste vient révolutionner le générique de films avec celui de *Carmen Jones*, film de romance et musique, réalisé par Otto Preminger. Ce graphiste célèbre qu'est Saul Bass apporte au générique une dimension narrative et émotionnelle jamais vue auparavant.



↑ Générique du film « *Carmen Jones* »

→ <https://www.youtube.com/watch?v=aGCbzTJzStI>

Bass est une référence emblématique du générique de film. Sa deuxième réalisation est un parfait exemple de générique symbolique, celui *The man with the Golden Arm* (1955) soit *L'Homme au bras d'Or*, film aussi réalisé par Preminger.



↑ Générique du film « *The man with the Golden Arm* »

→ <https://www.youtube.com/watch?v=PhwsLS1XoIU>

[a]



↑ Affiche du film *The man with the Golden Arm*, 1955, Wikipédia.

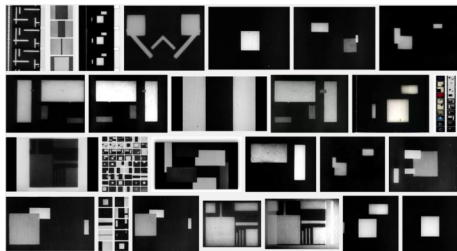
Bass nous propose un visuel avec un fond noir, des lignes blanches qui apparaissent, disparaissent, tout cela en rythme avec la musique composée par Elmer Bernstein. Il joue de l'abstraction et des formes géométriques pour arriver au dessin de ce bras déformé qu'on peut observer également sur l'affiche du film. [a] En intégrant des codes publicitaires dans ses génériques, et en cumulant lignes, formes géométriques, typographie grasse, brisée et non alignés, Bass met en scène de manière graphique des détails symboliques tirés du film lui-même. Cette puissante séquence de titre de Saul Bass à changer la façon dont le motion design permet de donner vie au graphisme par l'animation. C'est ainsi que l'essor du motion design naîtra.

Le motion design apparaît alors, en partie avec le cinéma et même s'il y trouve ses origines, son histoire ne peut être dissociée de celle du cinéma expérimental. Dès les avant-gardes du XX^e siècle, certains cinéastes ont exploré le mouvement comme matière plastique tout en se libérant des contraintes

narratives. Le cinéma expérimental s'inscrit suite aux travaux artistiques accomplis dans le cadre des mouvements artistiques avant-gardistes comme le futurisme, dadaïsme ou le surréalisme qui furent des mouvements pluridisciplinaires. Le cinéma devient alors un terrain d'expérimentation formelle où le mouvement, le rythme et la matérialité du support priment sur le récit. Les expérimentations qui aboutissent vont contribuer à établir un dialogue durable entre graphisme et cinéma, préparant l'émergence de formes hybrides. De ce fait, le cinéma n'est plus vu comme un simple outil de narration, mais comme un médium plastique à part entière, capable de fusionner rythme, lumière, forme et mouvement. C'est ainsi que les premières œuvres expérimentales viennent à libérer l'image de la représentation réaliste. Des cinéastes comme Viking Eggeling (*Diagonal Symphony*, 1924) **[b]** ou Hans Richter (*Rhythmus 21*, 1921) **[c]** proposent des films abstraits fondés sur la répétition de formes géométriques et sur la temporalité du mouvement. Le cinéma devient alors un prolongement des recherches picturales abstraites où le rythme remplace la narration. Cela marque un tournant décisif, dans le sens où le film n'illustre plus un récit mais devient un espace d'expérimentation formelle. Le cinéma se transforme en un outil d'exploration, et avec le montage, la discontinuité narrative et l'association d'images, il permet de provoquer chez le spectateur une perception de césure avec les conventions habituelles. Le cinéma expérimental se définit ainsi par une volonté de déstabilisation, tant formelle que sensorielle. À partir des années 1940 et 1950, le cinéma expérimental connaît un renouveau important, notamment en Amérique du Nord. Des figures majeures comme Maya Deren développent un cinéma subjectif et introspectif, centré sur le corps, le geste et la perception du temps. Dans *Meshes of the Afternoon* (1943), Deren explore une narration fragmentée et cyclique, où le montage et la répétition participent à une expérience mentale plus qu'à un récit linéaire.

[b]

↑ Image du film expérimental *Diagonal Symphony*, 1924

[c]

↑ Image du film abstrait *Rhythmus 21*, 1921



↑ Court métrage expérimental américain : « *Meshes of the Afternoon* »
→ <https://www.youtube.com/watch?v=JoETYvwI7IO>

Cette période marque l'affirmation du cinéma expérimental comme un espace d'expression personnelle et artistique autonome. C'est également à cette époque que certains cinéastes s'intéressent directement à la matérialité du support filmique. Norman McLaren, figure centrale de cette histoire, expérimente le dessin, la peinture et le grattage directement sur la pellicule, abolissant la distinction entre image fixe et image animée. Dans *Begone Dull Care* (1949), réalisé en collaboration avec le compositeur Oscar Peterson, McLaren crée une correspondance entre image et son, où la couleur, la texture et le rythme deviennent les éléments principaux de la composition.



↑ Court métrage expérimental américain : « *Meshes of the Afternoon* »
→ <https://www.youtube.com/watch?v=JoETYvwl7IO>

Cette approche matérialiste du cinéma constitue l'un des fondements des pratiques que l'on qualifie plus tard de *mixed media*. Dans les années 1960, Stan Brakhage prolonge cette exploration radicale du médium. Son œuvre, marquée par une forte subjectivité, se caractérise par l'utilisation de surimpressions, de collages, de rayures et parfois de peinture sur pellicule. Brakhage cherche à représenter une vision intérieure, une perception brute et non médiatisée du monde. Son travail illustre parfaitement l'idée selon laquelle le cinéma expérimental n'est pas seulement un champ esthétique, mais un espace de recherche sur la perception et le langage visuel. On retrouve cette pratique chez nos contemporains comme Steven Woloshen qui poursuit le travail direct sur pellicule à l'ère numérique. Cet artiste revendique une approche artisanale et matérielle de l'image animée, inscrivant son œuvre dans la continuité du cinéma expérimental historique tout en dialoguant avec les pratiques actuelles du design et du mixed média. Ainsi, l'histoire du cinéma expérimental se construit comme une succession de remises en question des normes visuelles et narratives du cinéma. En explorant la matérialité du support, le geste artistique et l'hybridation des techniques, il pose les bases conceptuelles et esthétiques des pratiques contemporaines du mixed media.

C'est pour cela que de nombreux créateurs empruntent au collage, au dessin, à la photographie, à la texture scannée ou la manipulation d'objets filmés, le fait de surmonter la frontière entre image numérique et image matérielles. On en viendra alors à parler de ce qu'on appelle le mixed média. C'est un terme qui peut être souvent confondu avec le terme de techniques mixtes alors que ces deux notions recouvrent des réalités distinctes. De ce fait, nous allons mettre au clair ce dont ces deux aspects abordent. La notion de techniques mixtes désigne avant tout l'usage de plusieurs procédés plastiques ou graphiques au sein d'une même œuvre. Il s'agit d'une approche centrée sur la fabrication de l'image, où différents outils ou gestes, tels que le dessin, la peinture, le collage ou l'encre, sont combinés afin d'enrichir la surface visuelle. Dans ce cadre, l'accent est mis sur la matérialité, la texture et le savoir-faire technique, sans que le mélange de procédés ne porte nécessairement un discours en lui-même. À l'inverse, le terme mixed media renvoie à une hybridation plus large des médias, entendus comme des supports, des langages et des dispositifs hétérogènes. Le mixed média ne se limite pas à la juxtaposition de techniques, mais engage une réflexion sur la coexistence de différents types d'images et de représentations, tels que la vidéo, la photographie, l'animation, le son, le texte ou l'objet. C'est en ce sens que le

choix et la confrontation des médias participent pleinement au sens de l'œuvre. Le médium n'est plus qu'un simple outil de production mais un élément distinct, soit à part entière. Ainsi, si les techniques mixtes relèvent principalement d'une question de forme et de fabrication, le mixed média s'inscrit davantage dans une démarche conceptuelle, où l'hybridation des médias produit du sens et interroge les modes de perception, de narration et de communication visuelle. La différence entre ces deux notions est un enjeu important dans la conception du cinéma expérimental et du motion design car le mixed média dépasse l'expérimentation formelle pour devenir un véritable langage.

II. Nouveaux langages du motion design

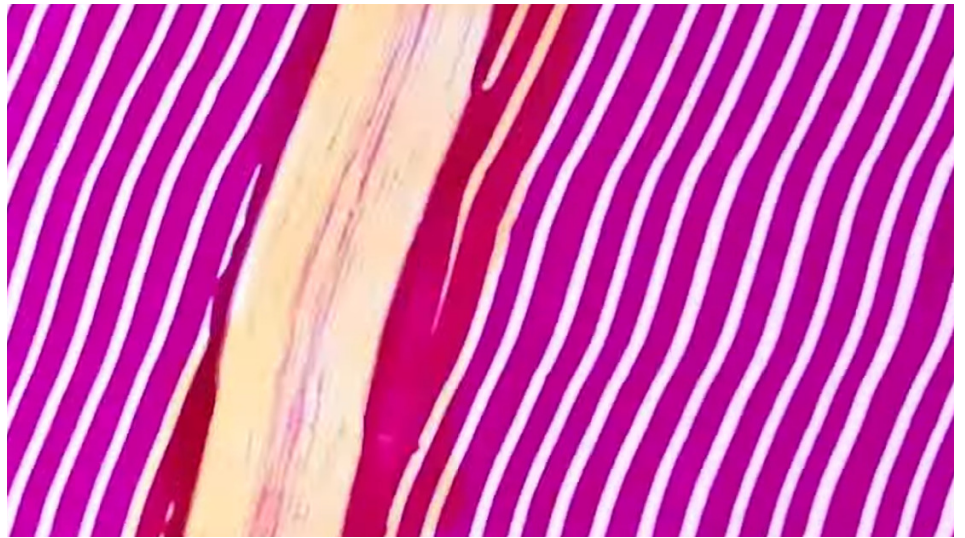
Un langage qui prend forme dans le motion design. Nous allons observer cet angle en comparant le motion design dit plus "classique" ou courant et celui qu'on relie plus à l'artisanal, tout deux pouvant d'une certaine manière relever du mixed média. De ce fait, le motion design qu'on nommera plus courant, est celui qui s'appuie notamment sur des logiciels de création numérique comme After Effects, Cinema 4D ou Blender. Les mouvements des objets, personnages et autres y sont générés par interpolation, expressions ou calques, permettant une précision millimétrée et une exécution plus rapide. On parle alors d'animation plutôt numérique. On y retrouve ainsi une esthétique plus lisse, graphique et abstraite avec des formes vectorielles, des transitions nettes, des jeux de typographie, des symboles ou encore des pictogrammes. Pourtant ce n'est pas parce que l'animation est produite numériquement que l'aspect de mixed média n'est pas possible, il est possible de reproduire son effet. Le travail de Boris Seewald constitue un exemple intéressant de l'influence du mixed media sur un motion design pourtant entièrement numérique.



↑ Images des projets « FANIMATION », ce sont des Loops, tout est visible sur son site web

Ses animations se distinguent par l'usage de textures, de formes organiques et de rythmes visuels qui évoquent des procédés analogiques tels que la peinture ou le collage. Bien que produites à l'aide d'outils numériques, ses images donnent l'impression d'une matière animée, rompant avec l'esthétique lisse du motion design numérique classique. Cette approche place le mouvement au centre de l'expression visuelle. Sans relever du mixed media au sens strict, le travail de Boris Seewald nous montre l'influence du mixed média dans le motion design contemporain. Même si Seewald nous fait remarquer son inspiration du mixed média, certaines pratiques vont plus loin en intégrant physiquement plusieurs médiums et matériaux au processus de création. Dans le cinéma expérimental,

des artistes comme Len Lye ou Stan Brakhage ne cherchent pas à imiter la matière, mais à l'inscrire directement au cœur de l'image animée, faisant du support filmique lui-même un espace d'hybridation réelle. Le travail de Len Lye constitue l'un des exemples les plus emblématiques d'une pratique du mixed media appliquée au cinéma expérimental. Dès les années 1930, l'artiste expérimente la peinture et le grattage directement sur la pellicule qu'il appelle « *direct film* », sans passer par la prise de vue réelle. Dans des œuvres comme *A Colour Box* (1935), le film devient un support plastique où se rencontrent dessin, rythme, couleur et son. Cette approche matérielle transforme profondément la conception du mouvement.



↑ Film d'animation britannique : « *A Colour Box* », 1935
→ <https://www.youtube.com/watch?v=fOEQTwwkB3Y>

Chez Len Lye, l'animation ne cherche ni à représenter le réel ni à raconter une histoire, mais à produire une expérience sensorielle fondée sur l'énergie, la vibration et le tempo. Ainsi, l'hybridation des médias, pellicule, peinture et son, ne relève pas simplement d'un aspect esthétique mais participe au sens de l'œuvre. C'est pour cela que le geste artistique pose les bases d'une approche du mixed média où la matérialité du support devient un élément central de l'expression. On peut voir un exemple dans les génériques de film. On a parlé précédemment de Saul Bass et de comment le motion design s'est intégré dans le cinéma. Néanmoins, les principes du mixed media ne se limitent pas au cinéma expérimental, ils se déploient également dans des formes plus institutionnelles de l'image animée, telles que le générique, qui s'inscrit dans un cadre industriel, normé et soumis à des fonctions précises de communication et d'identification. Le générique peut alors devenir un lieu d'hybridation des médias et nous allons le voir dans le générique du film *To Kill a Mockingbird* (1962), conçu par Stephen Frankfurt.



↑ Générique du film de Robert Mulligan : « *To Kill A Mockingbird* », 1935
→ <https://www.youtube.com/watch?v=v04pqVoH7rE>

Ce générique repose sur une combinaison de prises de vue réelles, d'objets physiques, de dessins, de textures et de typographies animées. Les images montrent des mains d'enfant manipulant divers objets, crayons, papiers, billes, créant une atmosphère intime et sensible dès l'ouverture du film. Les matériaux utilisés évoquent l'enfance, la mémoire et l'innocence, thèmes centraux du film. Comme dit précédemment, cela ne relève pas toujours d'un choix esthétique mais d'un choix qui permet de faire sens, qui aide à construire une narration. Le mixed media permet ici de traduire visuellement une dimension émotionnelle et narrative que des images purement digitales ou typographiques n'auraient pas permis d'exprimer avec la même subtilité. À travers cet exemple, le mixed média apparaît comme un outil capable de relier les expérimentations plastiques du cinéma expérimental à des formes de motion design plus fonctionnelles. Le travail de Stephen Frankfurt montre que l'hybridation des médias permet de dépasser la simple fonction informative du générique pour en faire un véritable objet poétique. De cette manière, cette union entre cinéma expérimental et motion design illustre les nouvelles perspectives ouvertes par le mixed média.

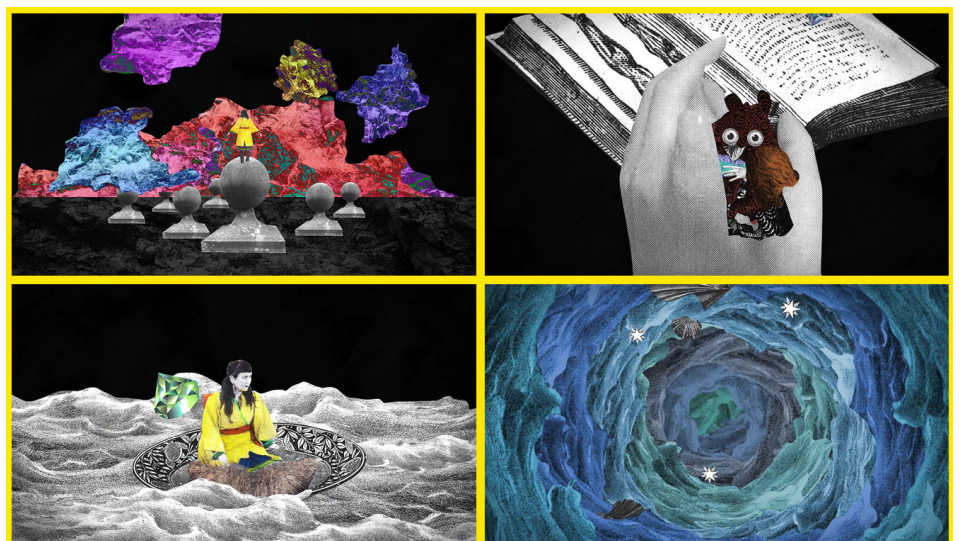
III. De nouvelles perspectives pour créer, percevoir et penser l'image animée

Ainsi, nous allons voir les apports du mixed média par les intentions du motion design et du cinéma expérimental tout en observant la représentation expressive du mixed média et comment peut-il devenir un outil de discours. Comme vu précédemment, le motion design et le cinéma expérimental ont une histoire commune liée à l'image en mouvement et à l'évolution des techniques visuelles, cependant leurs intentions se sont progressivement différenciées au fil du temps. On ne parle pas seulement de choix esthétiques mais des postures de créations et des finalités profondément différentes. Tout d'abord, le motion design a bien une intention première, et elle est fonctionnelle, c'est-à-dire qu'elle vise à transmettre un message clair et efficace. De plus, le mouvement y est pensé comme un outil au service de la narration et de la lisibilité. Quand on observe les génériques de film, des identités visuelles publicitaires, le motion design mobilise l'animation afin de renforcer l'impact du message et de guider le regard du spectateur.

A l'inverse, le cinéma expérimental se définit par une intention plus exploratoire et sensorielle. Libéré des contraintes narratives, commerciales ou

communicationnelles, il cherche avant tout à interroger les possibilités du médium cinématographique lui-même. Le mouvement n'est ici pas simple vecteur de sens mais devient un espace d'expérimentation. Les cinéastes expérimentaux questionnent alors la perception, le rythme de par la musique souvent présente, mais aussi la lumière, le support et la relation du spectateur à l'image. Des artistes comme Stan Brakhage incarnent pleinement cette posture expérimentale. En travaillant avec des images, de la peinture ou même la pellicule, Brakhage dépasse la simple animation pour proposer une véritable recherche sur la relation entre image, mouvement et son. Le cinéma expérimental ne cherche pas à illustrer un message préexistant, mais à produire du sens à travers l'expérience visuelle elle-même. Ainsi, bien que le motion design et le cinéma expérimental puissent mobiliser des outils similaires et parfois se rejoindre formellement, leurs intentions demeurent distinctes. De ce fait, cela explique pourquoi le mixed média joue un rôle différent selon chaque domaine dans lequel il est présent. Cette différenciation des intentions permettra, dans les parties suivantes, de mieux comprendre comment le mixed media s'insère différemment dans le motion design et le cinéma expérimental mais aussi comment il contribue à en redéfinir les perspectives contemporaines.

L'un des apports majeurs du mixed media dans le cinéma expérimental et le motion design réside dans sa capacité à représenter ce qui échappe aux formes de représentation classiques. Là où l'image réaliste ou strictement numérique cherche à reproduire le visible, le mixed media permet d'exprimer des dimensions plus subjectives telles que l'émotion, la mémoire, le rêve ou l'abstraction. En combinant différents médiums, images filmées, archives, dessins, collages, animations et textures, il devient possible de produire des images mentales et sensorielles, proches du fonctionnement du souvenir ou de la pensée. Le mixed média ne vise pas à reproduire une illusion du réel mais plutôt à retranscrire une expérience sensible et fragmentée. La fusion et coexistence de styles, de matières et de temporalités différentes rompt avec une continuité visuelles dites classique et permet d'ouvrir un espace d'expression. L'image peut ainsi rendre perceptibles des sensations, des émotions ou des souvenirs qui ne pourraient être représentés par une seule technique ou un seul médium. Dans cette liberté d'expérimentation on y retrouve, dans le clip musical, un espace où la narration linéaire devient souvent secondaire au profit d'une atmosphère. Le clip *MARAS* (2021) de Noriko Okaku en constitue un exemple significatif. L'artiste y combine collage, dessin, animation numérique et textures pour construire un univers visuel onirique et fragmenté.



↑ Images du clip de Noriko Okaku, *MARAS*, 2021, [Site web](#).

[d]



↑ Travail de Damien Tran, [Site web](#).

Les images semblent provenir d'une grande imagination plutôt que d'un espace réel cohérent, ainsi traduisant une expérience plus sensorielle et personnelle directement liée à la musique. Le mixed média permet ici de représenter des sensations et émotions que des images purement illustratives ne pourraient produire avec la même intensité. Cette approche se retrouve également dans le travail de Damien Tran, artiste spécialisé dans la production d'impression sérigraphique et risographique, dont les œuvres explorent les notions de perception, de mémoire et de subjectivité. [d] À travers une hybridation de dessins, d'animations et de textures graphiques instables, ses images évoquent des états mentaux plutôt qu'une réalité objective. Le mouvement y est parfois fragmenté ou discontinu, rappelant le caractère non linéaire du souvenir et du rêve. Le mixed media devient alors un outil permettant de représenter l'invisible avec des sensations diffuses, des émotions ou des images mentales difficilement traduisibles par des formes visuelles conventionnelles. Le mixed média permet alors de créer une image sur quelque chose qu'on ne peut visualiser comme les émotions, qui, elles, peuvent être représentées de façon plus abstraites.

Dans ces pratiques, le mixed média ne se limite pas à une recherche formelle, mais engage une réflexion plus profonde sur le sens de l'œuvre. Le fond devient aussi important que la forme, car le choix des médias et des matériaux participe directement au discours. L'usage d'archives permet par exemple d'interroger la mémoire individuelle ou collective, tandis que le travail sur la pellicule ou les textures analogiques met en avant la matérialité de l'image. L'hybridation entre numérique et analogique questionne quant à elle notre rapport contemporain à la technologie et à la production des images. Le mixed média peut ainsi être envisagé comme un véritable langage critique. Il permet de produire un discours sur la mémoire, la matérialité des supports, l'évolution des technologies et l'identité des images. Cette dimension se manifeste de manière particulièrement explicite dans le travail de Péter Forgács, artiste hongrois, qui utilise des archives filmiques pour explorer l'histoire et la mémoire collective.



↑ Il présente des citations du *Tractatus* et d'autres œuvres de Ludwig Wittgenstein, « *Wittgenstein Tractatus* », 1992
→ <https://www.youtube.com/watch?v=QewCXEG5ALM>

En fragmentant, ralentissant et remettant dans le contexte des images existantes, Forgács détourne les archives de leur fonction documentaire initiale pour en révéler la charge émotionnelle. Dans ce contexte, le mixed média peut également incarner une dimension revendicative. Il permet de critiquer l'image numérique contemporaine, souvent perçue comme trop lisse et homogène, en introduisant des ruptures visuelles, des altérations et des fragments. Par le détournement

d'archives et la juxtaposition de médiums hétérogènes, ces pratiques affirment une résistance à la standardisation des images et proposent une autre manière de penser l'image animée, plus sensible, critique et engagée.

Conclusion

À travers l'étude du cinéma expérimental et du motion design, il apparaît que le mixed media ne constitue pas seulement une évolution technique, mais un véritable changement dans la conception de l'image animée. Hérité des pratiques expérimentales du début du XX^e siècle, où la pellicule devient un espace d'intervention plastique, le mixed média a permis de repenser le médium cinématographique comme un langage hybride, capable d'exprimer des expériences sensibles, et non représentables par les formes traditionnelles. Dans le cinéma expérimental, le mixed media s'impose comme un outil de recherche et de remise en question du médium lui-même. En travaillant la matérialité du support, en détournant des archives ou en fragmentant l'image, les cinéastes explorent la mémoire, la perception et le rapport du spectateur à l'image. Cette approche donne au mixed media une dimension critique et parfois revendicative, où le fond devient la forme. Dans le motion design, discipline historiquement tournée vers la communication et la lisibilité, le mixed media ouvre de nouvelles perspectives esthétiques et expressives. Il permet d'échapper à l'uniformisation des images numériques en réintroduisant du geste, de la texture et de l'irrégularité. Le motion design s'inspirant des pratiques expérimentales, enrichit son langage visuel et dépasse sa fonction purement informative pour produire des images sensibles, narratives et poétiques. Ainsi, le mixed média apparaît comme un point de rencontre entre cinéma expérimental et motion design, un espace d'hybridation où les intentions diffèrent mais se nourrissent mutuellement. Il ne s'agit plus seulement de combiner des techniques, mais de repenser le rôle de l'image animée, du designer et du cinéaste dans un contexte contemporain.

Bibliographie

AMBROSE Gavin et HARRIS Paul, *Les essentiels graphisme 7, IMAGES*, édition Pyramyd, 2010

BASSAN Raphaël, *BRAKHAGE STANLEY dit STAN*

MISSIN Lucie, *L'Histoire du Motion Design à Travers le Temps : L'Évolution Créative des Motion Designers Freelances*, luciemissin.com, 19 septembre 2024

Sitographie

Cinéma expérimental, ciné-club

Cinéma expérimental, wikipédia

« Len Lye », *Light Cone*

« *Motion Design : l'art du mouvement au service de votre marque* », publié le 16 juillet 2025

PHILIZOT Vivien et SAINT-LOUBERT BIÉ Jérôme, *Technique & design graphique, outils, médias, savoirs*, édition B42 HEAR, 2020

PRAT Nico, « *Saul Bass : l'homme au bras d'or* », dans *Rockyrama*, n°20 *Shane Black*

TAMINAUX Pierre et MURCIA Claude, *Cinéma Art(s) plastique(s)*, édition l'Harmattan, 2006

« *Quelle est l'histoire du motion design ?* », LAPOMPADOUR, 8 oct. 2025

« *Quelles sont les 5 différences entre l'animation traditionnelle et le motion design ?* », LAPOMPADOUR, 1 septembre 2025

MARSAUD PERRODIN Roselyne (dir.), *Expérimentations cinématographiques: une vision de l'art élargie*, Presses Universitaires de Rennes, *Pratique réflexions sur l'art*, n°14, 2003

« *Saul Bass – Graphisme, affiches et génériques (1/4)* », par incinéveritas, publié le 4 janvier 2017

Steven Woloshen, wikipédia, 2025