

Année universitaire 2024 - 2025

VITE, LOIN, LONGTEMPS

Les lignes de fuite du cinéma d'animation

Lucile Grivelet

Sous la direction de Patrick Barrès

Institut Supérieur Couleur Image Design

Master 2 Design - Parcours Cinéma d'Animation



Institut
Supérieur
Couleur
Image
Design



UNIVERSITÉ TOULOUSE
Jean Jaurès

Année universitaire 2024 - 2025

VITE, LOIN, LONGTEMPS

Les lignes de fuite du cinéma d'animation

Lucile Grivelet
Sous la direction de Patrick Barrès
Master 2 Design - Parcours Cinéma d'Animation

Université Toulouse Jean Jaurès
Institut Supérieur Couleur Image Design



*Institut
Supérieur
Couleur
Image
Design*



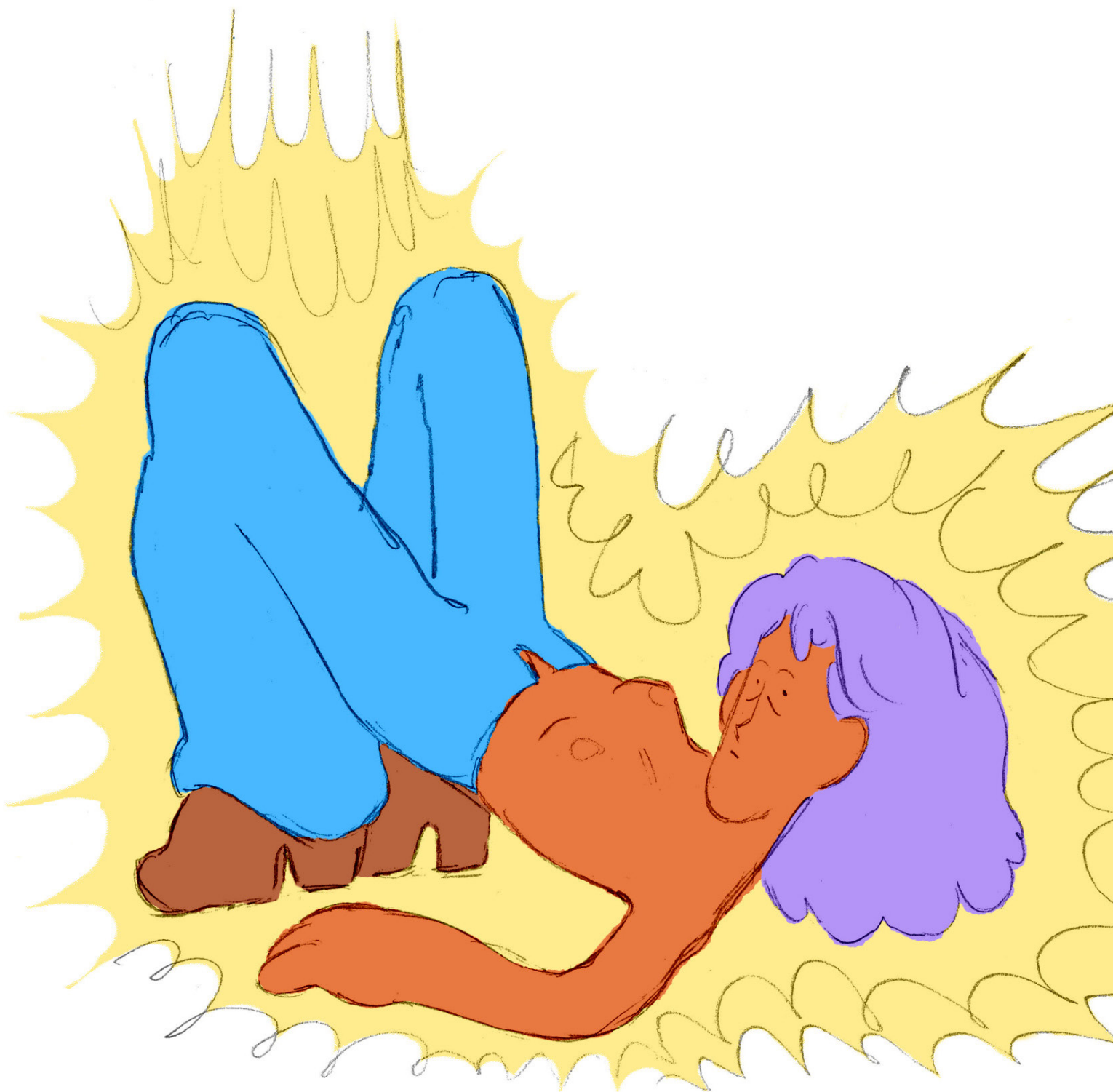
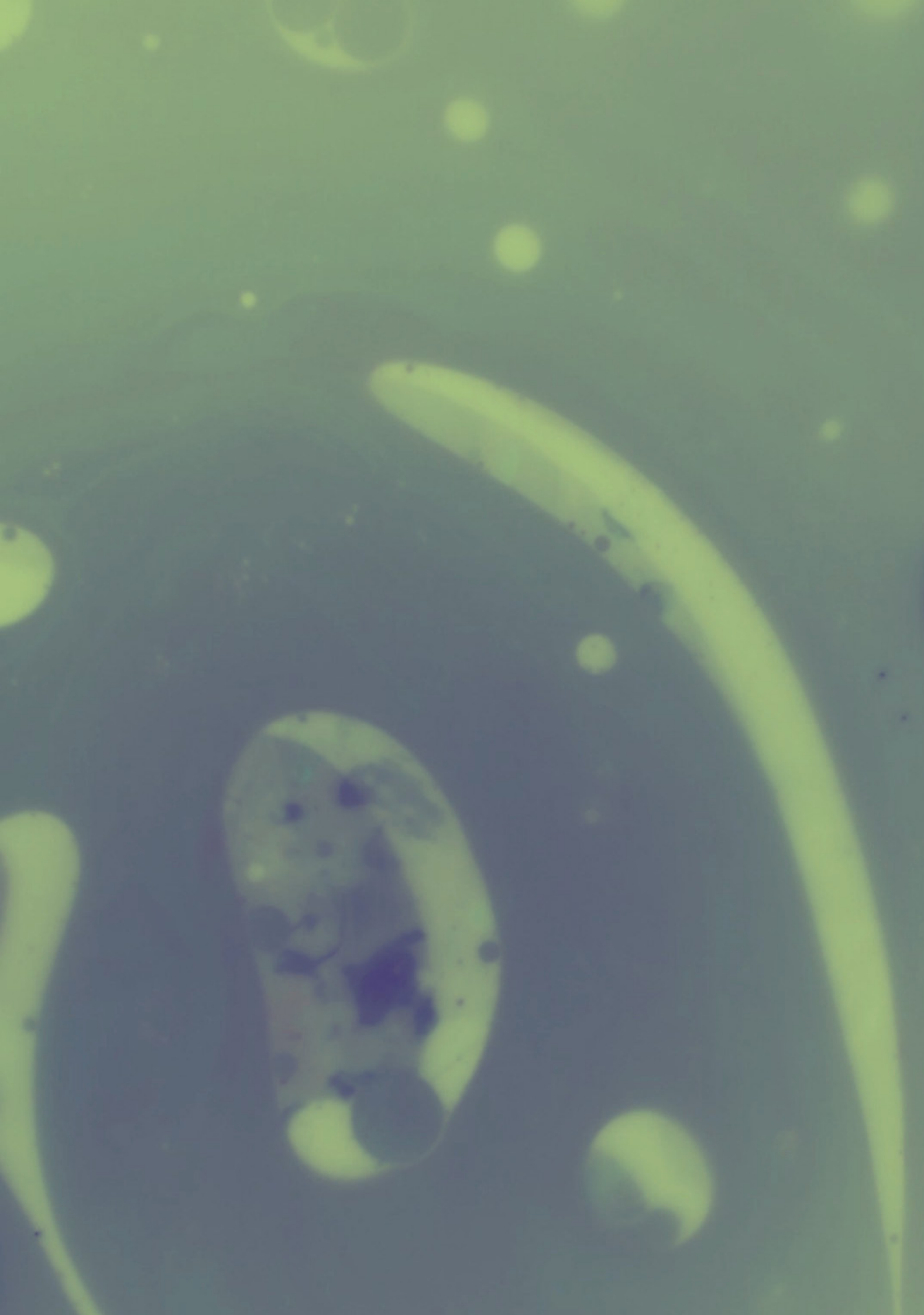


Table des matières

INTRODUCTION.....	7
CHOISIR UN CAP.....	15
L'animation échappe aux définitions.....	16
L'animation est fluide.....	25
Une poïétique du foisonnement.....	34
S'ÉLANCER.....	41
Film cerveau, fuite imaginaire.....	42
Fuite et contre-culture.....	49
Dualité, contraste.....	60
ERRER.....	67
Le site.....	68
La déambulation.....	74
Regarder au loin.....	82
CONCLUSION.....	91
MÉDIAGRAPHIE.....	97



INTRODUCTION

Fuir, verbe: « S'éloigner en toute hâte, partir pour échapper à une difficulté »¹.

1 Éditions Le Robert (s. d.). *Fuir*. Dans Dico en Ligne Le Robert. Consulté le 10 juillet 2025 sur <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/fuir>

Bien qu'il s'agisse d'une accroche classique, il paraît essentiel de débiter cet écrit par une définition. Qu'est-ce que la fuite? Que signifie-t-elle pour le réalisateur et le spectateur? Quelles sont les différentes formes de fuite? Explorer ce que cette notion peut représenter est en effet le point de départ du projet *Vite, Loin, Longtemps* mais également le fil rouge qui l'a porté tout au long de sa conception. L'individu y est régulièrement confronté. Il la désire parfois et souvent s'y adonne: fuir dans son imagination, fuir une situation désagréable ou dangereuse, fuir ses responsabilités... En commençant à y réfléchir, on s'aperçoit avec étonnement de la polyvalence du mot et toutes les contradictions qu'il contient.

Au premier coup d'œil, il paraît évident de mal considérer la fuite et de l'associer à la lâcheté. En effet, inutile de rappeler que fuir ses responsabilités ou les conséquences de ses actions n'amène qu'à davantage de problèmes et s'avère souvent à la fois autodestructeur et égoïste. Cependant, la fuite est également liée à l'instinct de survie et dans des situations extrêmes, peut littéralement sauver la vie. De cette contradiction naît une première série de questions. Pourquoi la fuite est-elle mal perçue? Fuir est-il toujours moralement répréhensible? Existe-t-il des fuites bénéfiques? Où se situe la lâcheté dans tout ça? Que fuit-on? Peut-on vraiment choisir la fuite? La fuite permet-elle vraiment d'accéder à la liberté?

Malgré toutes ces questions le traversant, ce projet de création-recherche ne prétend pas mettre en place une réflexion philosophique autour de la fuite. Du moins, le but du film n'est pas d'apporter une réponse claire aux problématiques qu'elle soulève. Je souhaite seulement en faire un matériau intéressant à utiliser dans un court-métrage d'animation qui en ferait un genre d'inventaire partiel.

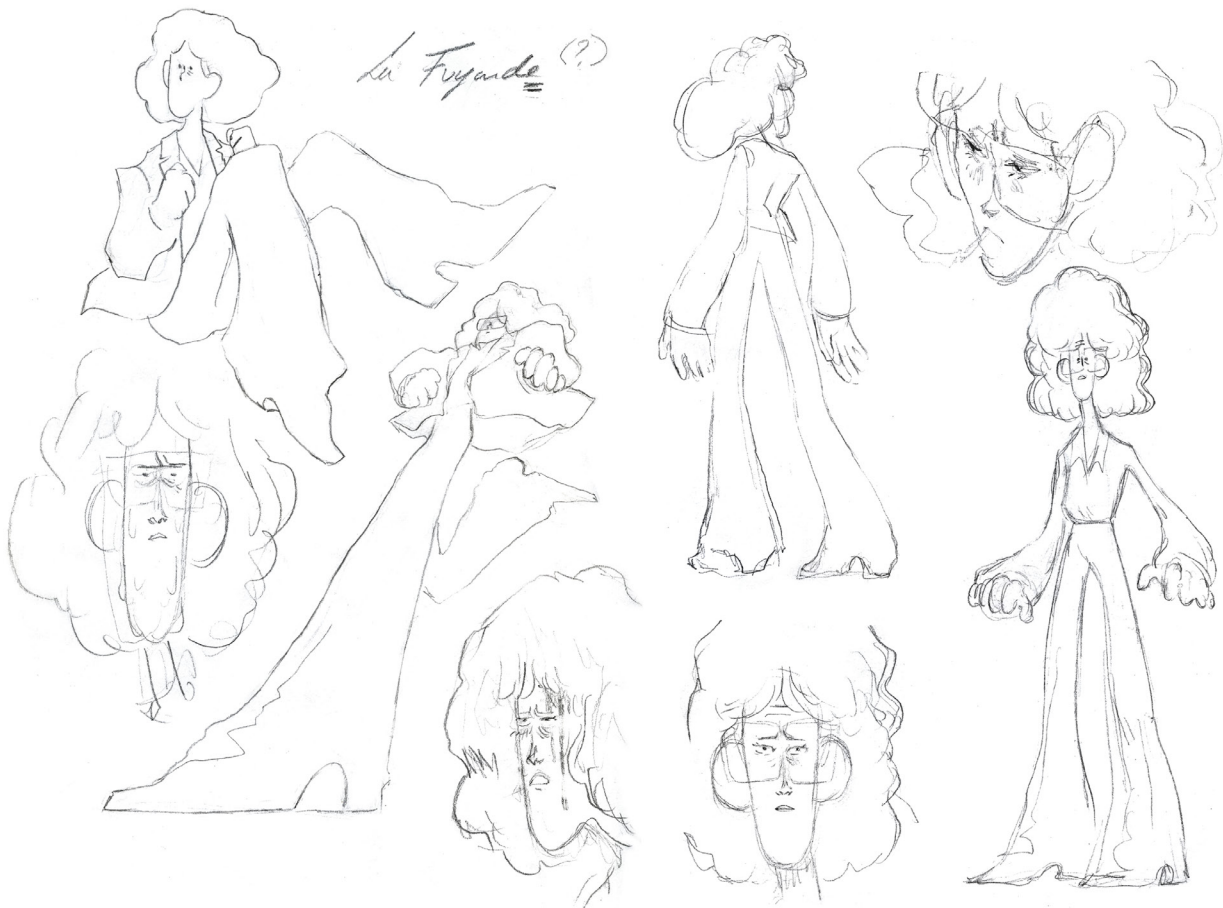
Une fois passé le cap philosophique, il faut se poser la question de la place de la fuite au cinéma et en particulier dans le cinéma d'animation. Tout l'intérêt de l'exercice est de ne pas se contenter de traiter cette notion comme un simple sujet de film mais de se demander de quelle manière

elle s'intègre au processus de création de l'animation. Cependant, il est tout de même essentiel de s'intéresser d'abord à la fuite en tant que thème au cinéma au sens large et cela inclut la prise de vues réelles. Comment mettre en scène la fuite au cinéma? Une fuite est-elle toujours une course-poursuite? Quel point de vue adopter? Du burlesque au *road movie* en passant par le western et le film d'espionnage, on ne compte plus les scènes d'évasion et les fuites en avant. Les scènes de courses-poursuites et d'évasion dans les œuvres audiovisuelles sont souvent exaltantes - en particulier au moment précis où le personnage prend la décision de s'en aller, où son corps se met en mouvement - puisqu'elles illustrent un sursaut de vie et ouvrent le monde au protagoniste.

Quant à l'animation, il semble à première vue que le concept de fuite s'y applique plutôt bien. L'image animée elle-même constitue une sorte de fuite. Le défilement des images est la condition *sine qua non* de la création du mouvement mais il nous empêche d'apprécier pleinement la *frame* individuelle, qui n'apparaît que pendant une fraction de seconde. D'une certaine manière, ces images nous échappent. Peut-on donc supposer que la fuite est au cœur du cinéma? Qu'en-est-il de l'animation? Si ce constat s'applique à tous les régimes d'images animées, la différence entre animation et prise de vue réelle apparaît à première vue au niveau du processus de création.

Premièrement au niveau du temps de création de la *frame* individuelle et de la manière de la créer. Instantanée ou presque lorsque l'on capture le mouvement réel à l'aide d'une caméra, elle nécessite un temps considérable en animation et le contraste entre la rapidité de défilement des images et la lenteur de leur création n'en est que plus frappant. Cela est particulièrement vrai dans les films en substitution totale, notamment en peinture animée, où chaque image est différente de la précédente. Cependant, dans un second temps, on peut se demander s'il existe des formes d'animation qui permettent une réduction de ce temps d'exécution et laissent place au lâcher-prise. Cela soulève néanmoins la

question suivante: Où se situe la limite entre animation et prise de vues réelles? Enfin, puisqu'au niveau formel l'animation permet l'abstraction, la transformation et la déformation des corps, on peut se demander si elle permet de représenter plus efficacement la fuite que la prise de vue réelle.

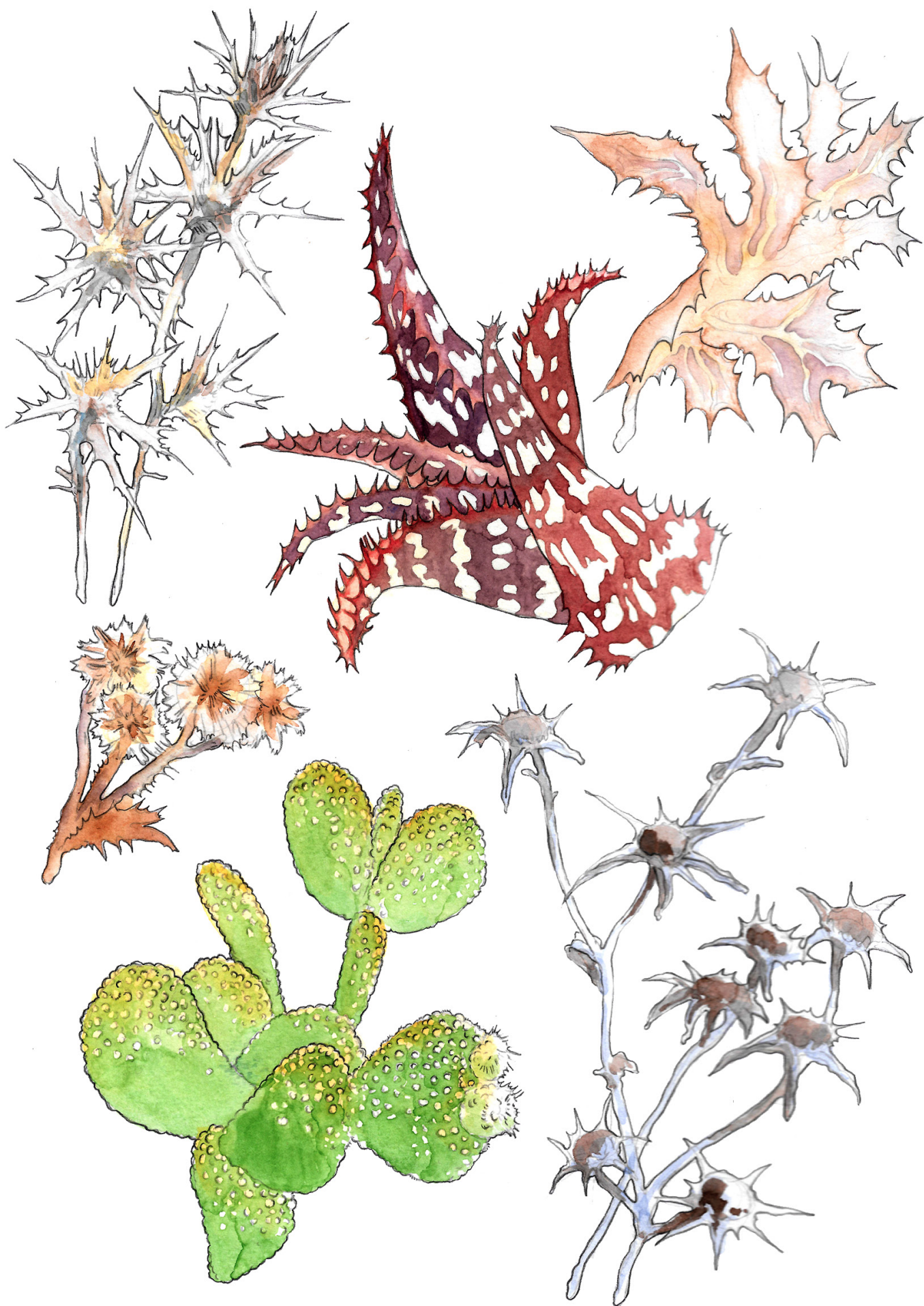


Avant de révéler la problématique, il est essentiel d'évoquer le film rattaché à ce projet de création-recherche. Inspiré de l'adage « *Cito, Longe, Tarde* » (communément traduit par « Pars vite et reviens tard ») utilisé à travers l'Histoire pendant les épidémies de peste, *Vite, Loin, Longtemps* est un *road movie* comique dont le pitch pourrait être résumé de la manière suivante: « Une femme errant dans le désert est harcelée par une voix qui lui parle de développement personnel. Elle apprend à surmonter cette épreuve grâce à une rencontre bucolique avec un chien ». Afin de faciliter la compréhension de ce texte, il faut noter que le personnage principal

féminin s'appelle Meg, le chien Rita et la voix désincarnée Le Coach. La majorité du film est réalisé en animation numérique sur décors en technique traditionnelle mais la séquence finale intègre des images réalisées sur banc-titre et multiplane. Maintenant que cette mise en contexte est posée, il est temps de formuler la question qui traversera à la fois le film et ce texte.

Dans quelle mesure la fuite et ses variations s'expriment-elles au cinéma et comment les mener jusqu'à leur aboutissement par le processus de création de l'animation?

La réflexion autour de cette question sera elle-même organisée sous la forme d'une fuite: choisir un cap dans un premier temps, s'élancer dans un second et enfin errer. Autrement dit, explorer d'abord la manière dont la fuite s'infiltré dans le cinéma d'animation en passant en revue ses nombreuses définitions et techniques. Dans un second temps, se demander comment le cinéma d'animation (mais aussi le cinéma et les arts au sens large) permet d'aborder le sujet et de le sublimer. Enfin, pousser la réflexion plus loin et dans un sens plus abstrait pour livrer une réflexion sur le rôle de la fuite dans les différentes étapes du processus créatif.



CHOISIR UN CAP



L'animation échappe aux définitions

Le terrain vague

La définition du cinéma d'animation, sa place par rapport au cinéma dit « en prise de vues réelles » et surtout les termes utilisés pour le désigner et le classer sont à l'origine de moult débats et disputes. Blessés devant de régulières démonstrations de mépris envers l'animation - on repense à Antoine de Caunes allongé sur la scène de la 47ème cérémonie des Césars lors du discours de remerciement de l'équipe du film *Le Sommet des Dieux* - les étudiants, professeurs et professionnels du milieu affirment que le cinéma d'animation n'est pas un genre et qu'il est un cinéma comme un autre à ne surtout pas distinguer du cinéma « direct ». Ces affirmations, bien qu'essentielles, trahissent une recherche de légitimité et de reconnaissance qui met parfois de côté les spécificités bien réelles de l'animation. En effet, elle déploie indéniablement des techniques et un vocabulaire distincts d'autres cinémas et personne ne remet en cause l'existence de festivals spécialisés comme celui d'Annecy. Il est nécessaire de reconnaître ces spécificités pour tenter de définir ce qu'est le cinéma d'animation.

C'est l'exercice auquel s'adonne le chercheur Hervé Joubert-Laurencin



Archives municipales de la Ville d'Annecy

dans *La Lettre Volante* (1997). Dans ce but, il adopte dans un premier temps une approche chronologique en examinant les tentatives de définition successives du cinéma d'animation par L'Association Internationale du Film d'Animation (ASIFA) puis par des animateurs phares comme Norman McLaren ou Alexandre Alexeïeff. Sans rentrer directement dans la spécificité des définitions issues de la « tribu »¹ des animateurs, il est intéressant de noter que l'auteur met rapidement en place le concept de « dé-finition [...] c'est-à-dire d'une nomination interminable »². En effet, l'auteur admet directement que l'« une des caractéristiques du cinéma d'animation semble être son perpétuel renouvellement dans la façon de faire des films »³, et qu'il est donc vain de tenter de lui imposer une définition fixe et invariable.

Pour en revenir au mépris évoqué plus haut, le chercheur fait la liste des idées reçues généralisantes au sujet du cinéma d'animation: celui-ci serait « animalier », « infantile », « malade » et « étrange »⁴. Bien qu'il s'agisse, comme indiqué plus haut, d'idées reçues, elles nous éclairent sur un certain malaise ressenti à l'égard de l'animation et gagneraient à être

1 JOUBERT-LAURENCIN, Hervé. *La Lettre volante; Quatre essais sur le cinéma d'animation*. Paris : Presses de la Sorbonne Nouvelle. 1997. p.39

2 Ibid., 35

3 Ibid., 36

4 Ibid., 38-39

revendiquées fièrement. Quoi de plus sain qu'un art étrange et malade? Ces adjectifs évoluent dans le paradigme de l'animation envisagée par rapport à la prise de vues réelles, voire contre. La définition proposée en 1950 par l'ASIFA fait apparaître cette différence, « Toute création cinématographique » (genre prochain) « réalisée image par image » (différence spécifique) », et celle de 1980 en fait son argument principal: « Par art de l'animation, il faut entendre la création d'images animées par l'utilisation de toutes sortes de techniques à l'exception de la prise de vue directe »⁵. Joubert-Laurencin qualifie cette deuxième définition de « négative et exclusive »⁶ et préfère éviter de tomber dans l'écueil de la sécession. Il tisse tout au long du chapitre un réseau de qualificatifs psychanalytiques - « inquiétante étrangeté », « affect ratial »⁷ ... - pour souligner dans sa conclusion l'importance de la notion de naissance et d'enfance du cinéma qui s'expriment sans cesse au travers de l'animation. Il propose ainsi la « dé-finition » suivante:

Un film d'animation (c'est-à-dire qui importe esthétiquement en tant que tel) rappelle dans son travail et dans son résultat sensible, tout ou partie des éléments de la fantasmagorie, qui constitue la provenance multiple et non organisée de l'appareil de base cinématographique.⁸

Tout en restant ouverte au renouvellement technique constant évoqué plus haut, cette description intègre l'animation au cinéma en général de manière organique, sans en faire ni l'ancêtre ni le jumeau malade. La fuite du cinéma d'animation s'exprime dans cette manie qu'il a d'échapper aux tentatives de le définir.

La frontière entre prise de vue réelle et animation, malgré les spécificités de cette forme de cinéma, est régulièrement floutée et remise en cause par des œuvres cinématographiques inclassables. Alexandre Alexeïeff,

5 Ibid., 40-41

6 Ibid., 42

7 Ibid., 36-35

8 Ibid., 67

cité dans *La Lettre Volante*, parle de ses films en ces termes: « certains ne sont pas des films d'animation, mais se situeront dans ces terrains vagues qui séparent l'animation du cinéma direct »⁹. Leur simple existence met à mal le concept même de frontière entre prise de vue réelle et animation et fait réaliser au spectateur que la différence n'est pas si facile à cerner. Joubert-Laurencin utilise lui aussi une métaphore spatiale pour évoquer ce flou quand il affirme que l'animation a « le privilège d'être, pour le cinéma tout entier, une sorte de zone tampon, grâce à laquelle ce dernier se délivre de tout état d'âme frontalier »¹⁰. Se rapprocher de ce « terrain vague » est l'un des objectifs du projet *Vite, Loin, Longtemps*.

L'animation fuit

Une nouvelle forme de fuite inhérente au cinéma d'animation transparaît dans la suite du chapitre à travers les définitions successives données par la « tribu » des animateurs. En effet, nous avons évoqué plus tôt le défilement des images, condition à la création du mouvement mais également destruction de l'image individuelle qui échappe au spectateur. Cette qualité fuyante est explorée et évoquée dans les morceaux choisis par Joubert-Laurencin au sein des écrits des réalisateurs Alexandre Alexeïeff, Norman McLaren et André Martin. Pour les deux premiers, la définition de l'animation n'est pas à chercher au sein de la création d'images en mouvement, mais entre celles-ci.

Le champ lexical de la psychanalyse continue de s'étendre dans le chapitre et d'imprégner la définition d'Alexeïeff, puisque celui-ci adopte une approche quasi-scientifique quant au rôle de ce qu'il appelle les « substitutions microscopiques », comprendre les « obturations entre la projection fixe des photogrammes »¹¹. La stroboscopie utilisée par Charcot puis les images subliminales (dont l'impact réel est sujet à débat) sont évoquées par Alexeïeff et Joubert-Laurencin pour asseoir cette thèse de l'impact

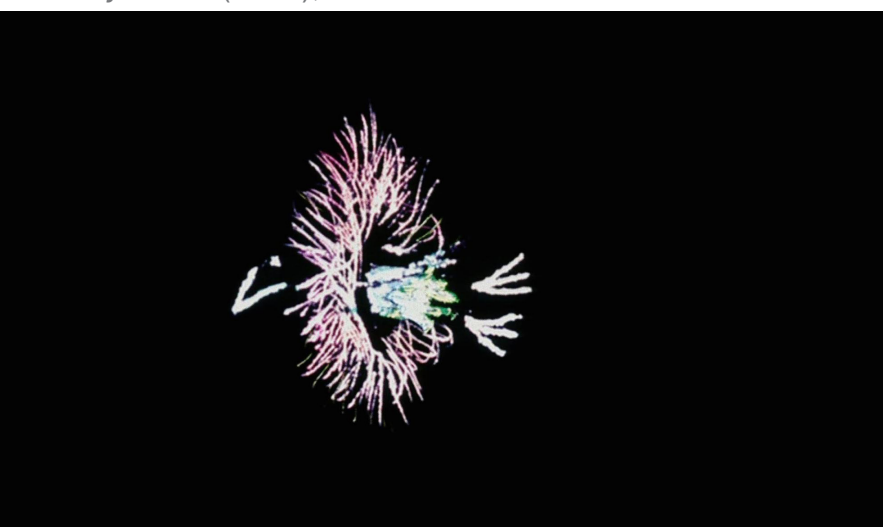
9 Ibid., 43

10 Ibid., 36

11 Ibid., 44

physiologique du cinéma et la manière dont celui-ci joue avec la perception. La manipulation des interstices par le cinéaste permet de faire apparaître plus clairement tout ce qui échappe à l'œil. L'objet dont le mouvement est rendu perceptible grâce au « générateur » cinématographique est appelé « solide illusoire généré »¹² par Alexeïeff. Joubert-Laurencin prend l'exemple de la Lune dont le mouvement est imperceptible à vitesse normale, et conclut, tout en continuant de filer la métaphore de la création de la vie: « Quelque chose naît entre les images trop lentes ou trop rapides, trop proches ou trop lointaines, chaque fois qu'elles échappent à la mesure humaine »¹³.

Blinkity Blank (1955), Norman McLaren



Hervé Joubert-Laurencin décrit comme « carrollienne »¹⁴ la pensée de Norman McLaren sur l'animation, puisque celui-ci l'a verbalisée sous forme de trois règles écrites à la main dont les figures de styles peuvent être prises

au pied de la lettre: « L'animation n'est pas l'art des images qui bougent mais l'art des mouvements dessinés. Ce qu'il y a entre les images a beaucoup plus d'importance que ce que l'on voit sur l'image. L'animation est par conséquent l'art de se servir des interstices invisibles entre les images ». Cette dernière phrase est déterminante puisqu'elle met en place le concept de la manipulation de l'invisible, donc de ce qui échappe au regard du spectateur. Avec *Blinkity Blank* (1955), McLaren tente de mettre en évidence ces interstices, qu'il appelle « *bones, flesh and blood of the movie* (os, chair et sang du film [Traduction libre]) ». Hervé Joubert-

12 Ibid., 50

13 Ibid., 52

14 Ibid., 53

Laurencin décrit le film de la manière suivante: « Chaque incision sur le *blank* (le vide, le vierge, le profond, le silence...) est un *blink* (clignement d'yeux, clignotement, battement de paupières, rayon...) »¹⁵. Le *blank*, c'est l'interstice rendue visible et remarquable par le clignotement constant de McLaren.

Enfin, la question du défilement apparaît à la fin du chapitre qui passe en revue les écrits du réalisateur André Martin puis tente enfin d'apporter cette « dé-finition » promise au début du chapitre. Joubert-Laurencin souligne en effet « l'importance du défilement, c'est-à-dire de la transformation des secondes en centimètres »¹⁶. André Martin parle d'une « obstination linéaire des cinéastes d'animation » et intègre dans sa définition finale la notion de « composition de mouvement visuel procédant d'une succession de phases calculées, réalisées et enregistrées image par image ». Ce calcul des phases par l'animateur le place à part, puisqu'il est « surtout l'artisan [...] du devenir, de l'image ni fixe ni mouvante [...] le voyage entre les deux états »¹⁷. Il conclut avec la tant attendue « dé-finition » de l'image-par-image:

Le chaînon manquant, présent depuis le début, et pourtant éternellement absent du cinéma à enregistrement fixe, fuyant entre les doigts des cinéastes naturels [...] entre le mouvement figé et le mouvement réglé.¹⁸

L'animation fuit donc *moins* que le cinéma en prise de vue réelle, mais permet une plus grande maîtrise de cette fuite inhérente à la machine cinématographique.

Négocier avec le gouffre

L'objectif de ce projet de création-recherche n'est pas seulement de

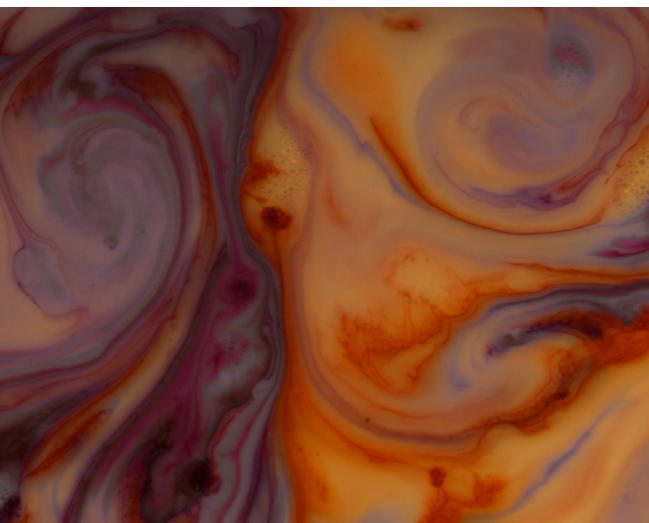
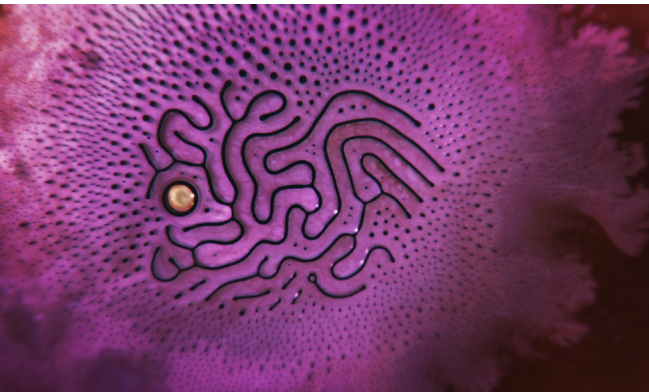
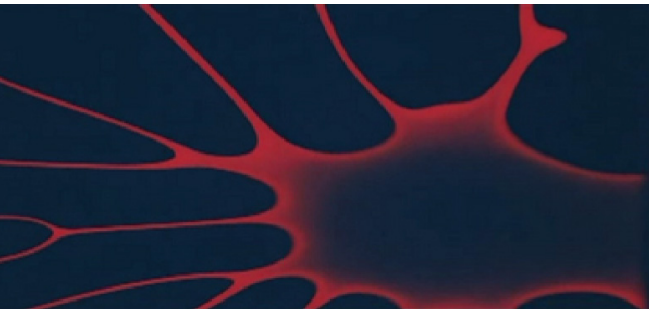
15 Ibid., 54

16 Ibid., 60

17 Ibid., 64

18 Ibid., 65

Giraglia (1968), Thierry Vincens
Makulatour (2021), Tim Markgraf
Autostrade (2022), Lucile Grivelet

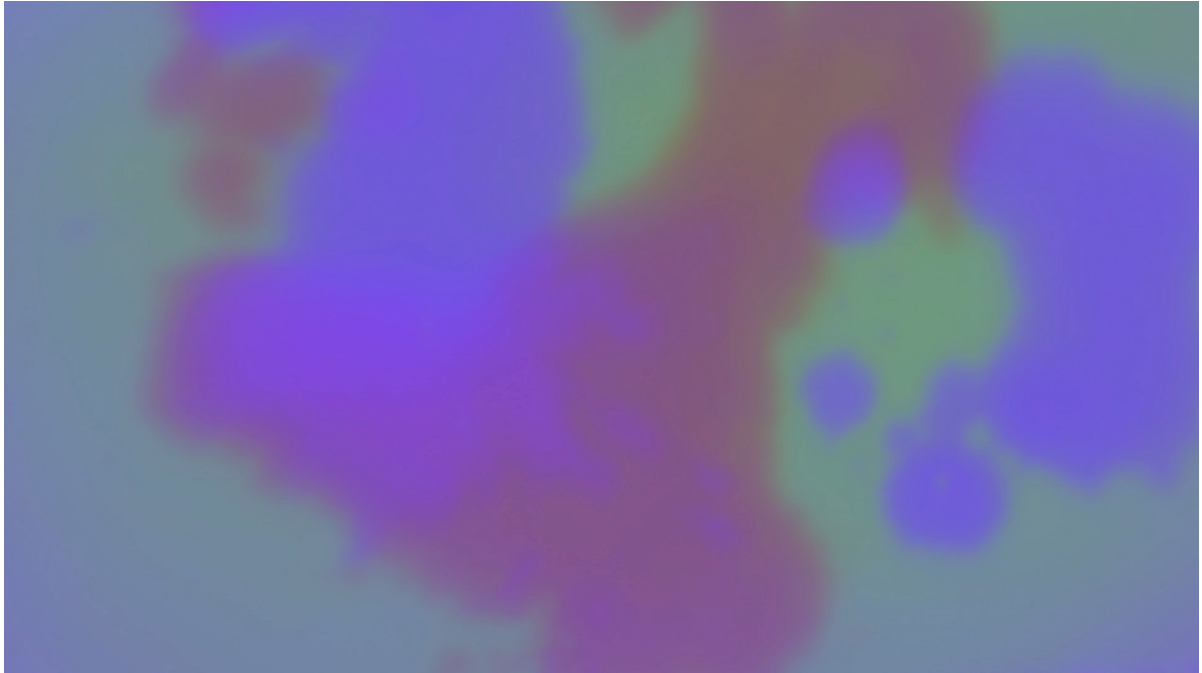


réaliser un film sur la fuite, mais aussi avec la fuite. Or, puisque l'animation est constituée d' « une succession de phases calculées », comment la faire fuir, la laisser s'échapper? Étant donné que le mouvement fuit « entre les doigts des cinéastes naturels », pourquoi ne pas se rapprocher le plus possible du cinéma en prise de vues réelles? Certains réalisateurs se sont approchés du « terrain vague » entre animation et cinéma « naturel » au point de flouter la frontière entre les deux. Prenons en exemple deux films séparés par 54 ans mais dont la technique est similaire. Le premier est *Giraglia*, réalisé en 1968 par l'artiste Thierry Vincens et projeté au Centre Pompidou. Il s'agit d'un court-métrage abstrait consistant en la captation de « la réaction d'éléments fluides non miscibles entre eux »¹⁹. Sur le morceau *Psyché Rock* de Michel Colombier et Pierre Henry, les formes se font et se défont au rythme des fluctuations

de la matière, soulignées par l'accélération du métrage (et donc le retour du solide illusoire généré d'Alexeïeff, d'une certaine manière). Le film de fin d'études *Makulatour* réalisé en 2021 par Tim Markgraf fonctionne sur le même principe: pendant le confinement, il filme chez lui des matières en train de couler et de s'étendre à l'aide d'un objectif macroscopique. Le résultat est un film abstrait très fluide et coloré. Bien qu'il soit lui aussi une

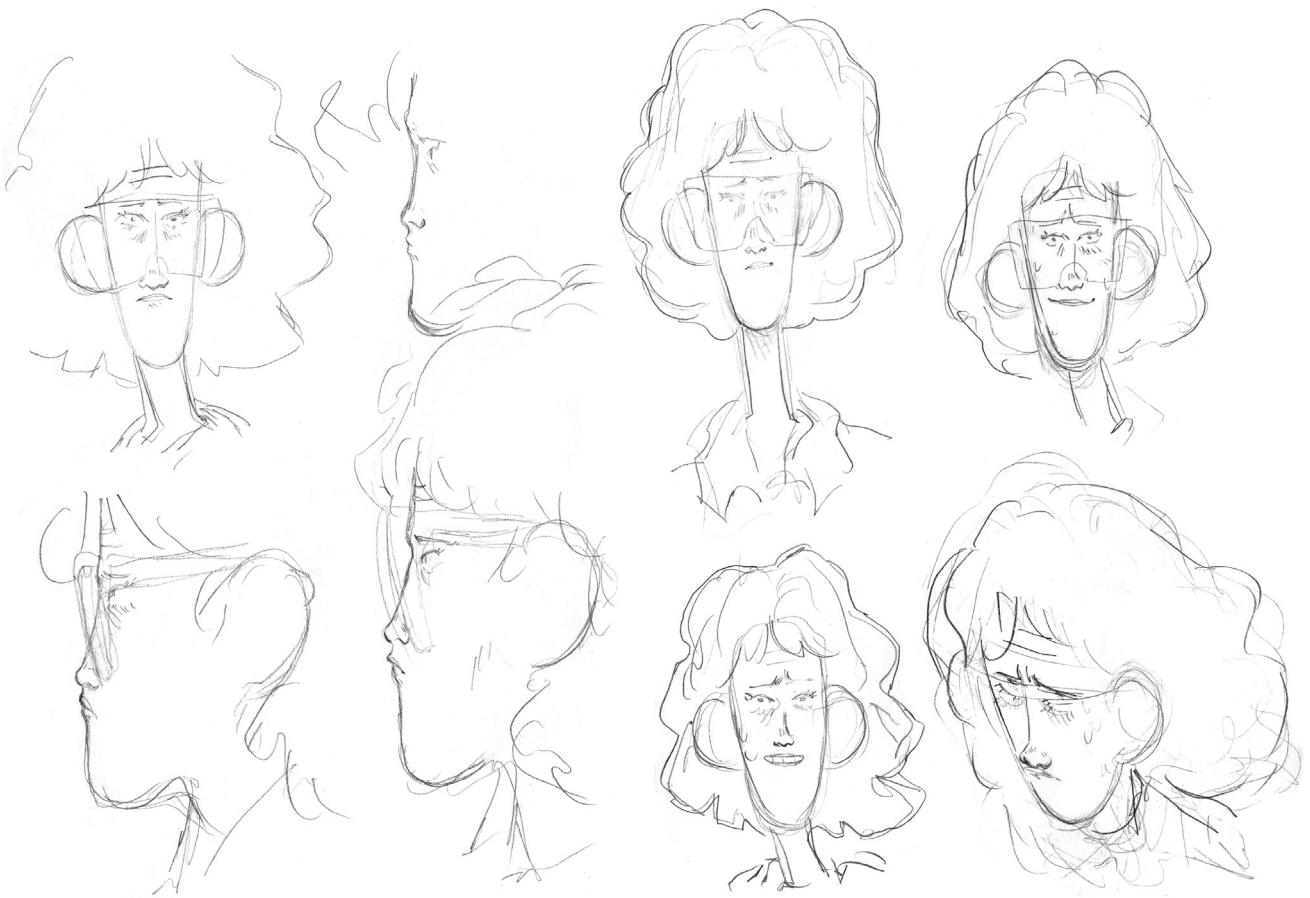
19 *L'art du mouvement : Collection cinématographique du Musée national d'art moderne 1919-1996*, catalogue sous la direction de Jean-Michel Bouhours. - Paris : Centre Georges Pompidou, 1996 (cit. p. 452, 1 reprod.) . N° isbn 2-85850-902-6

captation d'un mouvement naturel sans fragmentation image par image, le court-métrage a été diffusé lors de l'édition 2022 du festival d'Annecy, dédié à l'animation. La discussion entre étudiants à la sortie de la séance dans laquelle se trouvait *Makulatour* tournait d'ailleurs autour de la question *est-ce de l'animation ?*



Vite, Loin, Longtemps intègre des séquences réalisées à l'aide d'une technique similaire. Afin de se rapprocher de ce terrain vague, je choisis comme les cinéastes naturels de filmer le mouvement en train de se faire, en lui donnant seulement une impulsion de départ. Ainsi, je laisse s'étendre de l'aquarelle et des encres de couleur sur une feuille humide que je place sous la caméra et je ne fais que filmer ce mouvement. Avec une approche similaire à celle adoptée par les deux artistes cités plus haut, je remplis un bac d'eau et de matières hydrophobes comme de l'huile et de l'essence de térébenthine, puis je fais flotter de la peinture à l'huile à la surface de ce bain qui rappelle la technique utilisée pour marbrer le papier. Il s'agit de l'aboutissement d'une technique déjà testée par le passé lors de la réalisation, pour un exercice scolaire, d'une version abstraite de mon précédent court-métrage *Autostradamus*, baptisée simplement *Autostrade*.

La différence notable entre les expérimentations produites pour *Autostrade* et celles réalisées pour *Vite, Loin, Longtemps* est la cadence de l'image. Le mouvement est capturé en 8 ou 12 images par seconde pour le premier tandis que pour le second il est tout simplement filmé en 24 images par seconde. Cela dénote un lâcher-prise, une libération de l'idée qui voudrait que seule la première cadence compte comme de l'animation et donc un pas vers le terrain vague. Cependant, de l'ordre est mis dans ces plans expérimentaux lors de l'étape du montage. Les couleurs sont manipulées pour être le moins naturelles et le plus criardes possible et les plans sont agencés de sorte à suivre le rythme de la musique du générique. Cet équilibre entre planification et lâcher-prise, entre rigueur et sérendipité est l'un des principes clé du court-métrage, qui va et vient sans cesse entre le straight ahead et le *pose to pose*, entre Richard Williams et Norman McLaren, entre l'apollinien et le dyonisiaque.



L'animation est fluide

Entre les genres

Comme indiqué plus haut, la question du genre cinématographique au cinéma d'animation provoque tous les raccourcis et frictions. L'animation n'est pas un genre mais fait montre d'une spécificité difficile à définir, ce qui lui vaut souvent d'être rangé dans la catégorie fourre-tout du film expérimental. Les genres cinématographiques s'infusent-ils différemment dans le cinéma d'animation? L'animation s'empare parfois des genres pour les mener jusqu'à leur aboutissement ou bien leur attribue des caractéristiques qui n'existent pas forcément dans les films en prise de vue réelles du même genre.

Prenons l'exemple du film musical. Le studio Disney, dès sa création, a perfectionné le concept de comédie musicale animée, genre qui possède ses propres codes et procédés de mise en scène. L'animation, affranchie des lois de la physique, permet une interprétation complète et déchaînée de la musique. Ce perfectionnement a valu à *La Belle et la Bête* (1991) d'être le premier film d'animation à être nommé pour l'Oscar du Meilleur Film, avant la création (pourtant pétrie de bonnes intentions) du controversé Oscar du Meilleur Film d'Animation. Pourtant, bien que les productions Disney -et en particulier celles du Nouvel Âge d'Or- aient codifié le film musical animé, elles restent coincées dans du figuratif strict, se pliant au final aux règles de mise en scène des comédies musicales en prise de vues réelles (les personnages animés sont montrés en train de chanter comme s'il s'agissait de comédiens).

Une approche différente mais complémentaire voit le jour dans les années 1930 avec la diffusion des films expérimentaux de l'artiste Mary Ellen Bute. Celle-ci, fascinée par les travaux de Kandinsky et de Thérémine, développe une abstraction à la « volonté synesthésique »²⁰, qui vise à retranscrire

20 STASKIEWICZ, Céline. Mary Ellen Bute, animer le son . *Revus et Corrigés: Un autre cinéma d'animation*, 2022, n.15, numéro, p. 76-80

« ce qui traverse l'esprit lorsque l'on écoute de la musique », comme elle l'indique sur un carton au début de *Synchromy No. 2* (1935). Les formes abstraites de Bute s'épanouissent dans une synchronie parfaite avec des morceaux (entre autres) de Grieg, Wagner et Bach, créant ainsi une nouvelle forme de film musical impossible à faire en cinéma naturel. Comme pour souligner cette complémentarité avec les productions musicales plus sages des gros studios, Céline Staskiewicz décrit *Spook Sport* comme « une version sous LSD de *The Skeleton Dance* (1929) de Disney »²¹. Ces premières expérimentations, à l'instar de la *Rainbow Dance* (1936) de Len Lye, annoncent en effet le foisonnement psychédélique qui arrivera trente ans plus tard et étonnent par leur grande modernité.

Synchromy No. 4: Escape (1937), Mary Ellen Bute

Cette appropriation des genres en animation traverse *Vite, Loin, Longtemps* puisque celui-ci chemine entre les catégories. Des moments de contemplation côtoient des course-poursuites burlesques et le film est une comédie, un *road movie* mais aussi, d'une certaine manière, un film musical lors de la dernière séquence. Le choix de l'humour est très bien résumé par Terry



Pratchett: lorsque l'on veut transmettre un message, « *Laughter can get through the keyhole while seriousness is still hammering on the door* (l'humour peut passer par le trou de la serrure quand le sérieux est toujours en train de tambouriner à la porte [Traduction libre])»²². La violence latente

²¹ Ibid., 79

²² Cité dans FLOOD, Alison. Terry Pratchett's final novel makes longlist for Carnegie medal. *The Guardian* [en ligne], 2016, [Consulté le 10/07/2025]. Disponible sur : <https://www.theguardian.com/books/2016/feb/16/terry-pratchetts-final-novel-longlist-carnegie-medal-the-shepherds-crown>

derrière les propos du Coach est transformée en spectacle comique dans le but de souligner son irrationalité. Le choix de la comédie est également justifié par sa fluidité propre. Dans *Genres et mouvements au cinéma* (2017), Vincent Pinel affirme que « de tous les genres [...] la comédie est le plus vaste mais aussi le plus difficile à cerner pour plusieurs raisons: la variété de ses expressions [...]; les nombreux sous-genres qu'elle génère; le flou de ses frontières avec le burlesque; les liens parfois étroits qu'elle entretient avec tous les genres visités par le cinéma »²³.

Le film emprunte aussi évidemment aux codes du *road movie* et de son ancêtre le western. L'influence de ce dernier, en particulier de la Trilogie du Dollar de Sergio Leone, se retrouve dans la manière dont le personnage est cadré en plan américain, sa solitude dans un décor désertique et l'humour toujours présent. La qualité de *road movie* du film sera explorée plus en profondeur lorsque nous aborderons la question de la contre-culture, mais il s'agit, après la comédie, du genre dominant de ce film qui vise à traverser de nombreux décors et à briser l'aspect statique de mes précédentes productions.

Fantasmagorie et métamorphose

Cette fluidité de l'animation s'exprime dès sa naissance à travers le concept de fantasmagorie. Titre du premier court-métrage d'animation jamais réalisé, la fantasmagorie est définie par Hervé Joubert-Laurencin comme l'« *Herkunft* cinématographique », autrement dit la « provenance multiple et non organisée de l'appareil de base cinématographique »²⁴. Dans son sens le plus commun, la fantasmagorie désigne un « spectacle extraordinaire qui paraît irréel » ou bien des « illusions troublantes, visions fantastiques »²⁵. Cette notion qui s'illustre tout particulièrement au cinéma d'animation rend compte de son rapport particulier à la métamorphose. *Fantasmagorie*

23 PINEL, Vincent. *Genres et mouvements au cinéma*. Paris : Éditions Larousse, 2017.

24 JOUBERT-LAURENCIN, Hervé. *La Lettre volante; Quatre essais sur le cinéma d'animation*. Paris : Presses de la Sorbonne Nouvelle. 1997. p. 66-67

25 Éditions Larousse (s. d.). Fantasmagorie. Dans Larousse.fr : encyclopédie et dictionnaires gratuits en ligne. Consulté le 14 août 2025 sur <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/fantasmagorie/32840>

ainsi que d'autres travaux des pionniers du cinéma d'animation repose sur le « bonheur originel de la découverte ingénue du mouvement »²⁶. Cette joie de la création transparait à travers la transformation constante des formes dans le premier court-métrage d'Emile Cohl, qui découvre, comme l'affirme Marcel Jean dans *Le Langage des lignes* (2006), que « le cinéma d'animation offre à l'artiste la possibilité de tout transformer [...] sans que cela implique la moindre surenchère de moyens »²⁷. Cependant, les cinéastes d'animation, contrairement aux cinéastes naturels, ne donnent pas « systématiquement une connotation fantastique »²⁸ à la transformation.

Soif (2014), Michèle Cournoyer



En animation, « la métamorphose suggère à la fois le changement et la permanence », ce qui lui confère « une part de monstruosité », puisqu' « entre deux formes distinctes et convenues, il y a le difforme »²⁹. Dans l'œuvre de la Québécoise Michèle Cournoyer, la transformation

n'est plus l'expression de la joie de créer mais celle de l'angoisse d'être un corps désiré et qui désire. C'est ainsi que dans *Soif*, la salle de cinéma laisse place au corps féminin, que les lèvres se transforment en deux êtres qui s'enlacent, que la table devient torse et les bouteilles qui la garnissent bouches envahissantes. Bien que le spectateur ressente un certain malaise devant ces images, couplées à des bruits de déglutition au volume élevé, la nature même de l'animation empêche de rendre le corps

26 JOUBERT-LAURENCIN, Hervé. *La Lettre volante; Quatre essais sur le cinéma d'animation*. Paris : Presses de la Sorbonne Nouvelle. 1997. 54

27 JEAN, Marcel. *Le Langage des lignes et autres essais sur le cinéma d'animation*. Montréal: Les 400 coups, 2006. p.55

28 Ibid., 58-59

29 Ibid., 60

tout à fait palpable. « L'absence de corps [...] affecte l'animation »³⁰, avance Marcel Jean, puisque cet art est « libéré des lois du monde réel, libéré de la gravité ». Bien que certains réalisateurs comme Jan Švankmajer fassent montre d'une « obsession de la chair humaine »³¹ en intégrant des matières organiques dans leurs œuvres, l'animation confère un « curieux statut »³² au corps, puisqu'elle rend supportable voire comique sa destruction. Švankmajer, avec l'animation, « agresse et profane » le corps, tandis que Bill Plympton « [lui fait subir] tous les outrages pour compenser son absence »³³. Comment ne pas évoquer également les cartoons de Tex Avery ou ceux de Chuck Jones (ainsi que leur descendant spirituel français *Oggy et les Cafards*), dans lesquels les personnages sont sans cesse aplatis, transpercés, brûlés et réduits en morceaux? Cette avalanche de violence est rendue possible par l'immortalité et l'invincibilité que confère l'animation à ces corps qui semblent faits de caoutchouc.

Dans *Vite, Loin, Longtemps*, en guise de réponse à la dernière question existentielle du Coach, l'héroïne, engagée jusque-là dans une course-poursuite évoquant *Bip Bip et Coyote*, pousse encore plus loin l'hommage à ces cartoons en ouvrant son torse, profanant ainsi son propre corps. La vision, qui serait insoutenable dans un film de David Cronenberg ou John Carpenter, est rendue « propre » et poétique par l'animation. Elle évoque l'esthétisation du corps souffrant, de la plaie béante que l'on retrouve dans l'iconographie catholique, en particulier celle du Sacré Coeur. Cependant, est-ce forcément un amour inconditionnel qu'offre l'héroïne à son persécuteur à la fin du récit ou simplement une manière d'exprimer avec les images un sentiment que les mots ne peuvent pas retranscrire? Il est intéressant de noter que c'est à ce moment précis que la technique d'animation change, passant de la propreté du numérique à l'instabilité salissante du stop-motion sur multiplane.

30 Ibid., 72 - 73

31 Ibid., 89

32 Ibid., 93

33 Ibid., 98



Fluctuations de couleur

La couleur joue un important rôle narratif et symbolique dans *Vite, Loin, Longtemps* mais intègre également une large part d'improvisation. En effet, en dehors des aquarelles préparatoires réalisées en grand nombre dans des carnets, le film ne possède pas de *color script*: la couleur émerge au moment de la colorisation. De rapides essais sont posés sur papier puis c'est le décor qui en premier est réalisé à l'aquarelle. C'est elle, ses fluctuations, ses dégradés, sa vibrance qui guident la palette des personnages et des props qui seront posés sur les décors. Ceux-ci adoptent un nombre de teintes ne dépassant jamais trois et sont parfois pensés en camaïeux comme pour la première image du film. L'approche formelle s'inspire fortement de la démarche d'Heinz Edelmann, directeur artistique de *Yellow Submarine*: la simplicité des aplats est contrebalancée par une technique accidentée (dans son cas, l'encre de couleur) que l'artiste délave en tâches, en textures, en dégradés.

Loin de rejeter le numérique, je réalise les couleurs des objets et des protagonistes avec le logiciel TVPaint avant de les arranger jusqu'à satisfaction sur le programme de post-production After Effects. Une technique similaire est mise en place lors de l'étalonnage des séquences sur multiplane: les couleurs surnaturelles et psychédéliques sont obtenues en plaçant un solide monochrome par dessus l'image sur Premiere Pro, puis en jouant avec les modes de fusion. D'une manière générale, l'approche adoptée pour ce film diffère fortement de mes deux précédents.

En effet, ces derniers possédaient une palette de couleurs fixe pour les personnages et les *props*. Les couleurs sont ensuite modifiées sur After Effect à l'aide de filtres censés rendre compte de l'ambiance lumineuse de la scène. Pour ce nouveau projet, bien que chaque personnage possède une palette propre documentée dans le dossier de pré-production, dans le film les couleurs sont circonstancielles et s'adaptent à l'humeur et au contexte de chaque scène, voire de chaque plan. Cette étape est décidée, comme mentionné plus haut, au moment de la colorisation sur TVPaint.

Les couleurs de mon film s'inspirent de manière très visible du mouvement psychédélique mais aussi du cinéma et de la photographie argentiques. Deux courts-métrages d'Agnès Varda ont particulièrement retenu mon attention: *Du Côté de la Côte* et *Oncle Yanco*. Dans le premier, parasols, maillots de bain, transats et bouées abordent des couleurs éclatantes sous l'objectif de la cinéaste, comme pour souligner l'aspect, déjà toc à l'époque, de la côte d'Azur. Dans le second, le jaune, le rouge et le magenta resplendissent sous le soleil californien et font baigner le bateau-maison du personnage



éponyme dans l'ambiance du *Summer of Love*. A la même époque, Alain Dister quitte sa morne banlieue pour partir photographier la contre-culture à New York et San Francisco. Ces photos sont compilées dans le bien nommé *Couleurs Sixties*, autre grande inspiration pour les couleurs de *Vite, Loin, Longtemps*. Mes propres photographies à l'argentique, souvent

volontairement réalisées avec des pellicules périmées ou involontairement exposées (oups), s'avèrent être une formidable source d'inspiration chromatique et apparaissent telles quelles dans le film.

Une grande joie des couleurs naît au XIXème dans la peinture occidentale siècle avec le mouvement impressionniste. « Un matin, l'un de nous manquant de noir, se servit de bleu : l'impressionnisme était né »³⁴, raconte Renoir. Le monde est désormais envisagé en « vibrations colorées » et comme le relate Octave Larmagnac-Matheron pour *Philosophie Magazine*, les peintres impressionnistes « s'enfoncent dans le tissu sensuel du monde où les fleurs, les pierres et les arbres se réverbèrent, où les couleurs se répondent ». Ce changement de regard sur la couleur a marqué une véritable révolution, puisque comme l'affirme l'artiste David Batchelor dans *Chromophobia* (2000), « it is [...] no exaggeration to say that, in the West, since Antiquity, colour has been systematically marginalized, reviled, diminished and degraded (ce n'est pas une exagération d'affirmer

34 Cité dans LARMAGNAC-MATHERON, Octave. L'impressionnisme, une révolution philosophique. *Philosophie Magazine* [en ligne], 2024, [Consulté le 14/08/2025]. Disponible sur : https://www.philomag.com/articles/l'impressionnisme-une-revolution-philosophique?check_logged_in=1



qu'en Occident, depuis l'Antiquité, la couleur a été systématiquement marginalisée, moquée, rabaissée et dégradée [Traduction libre]) ». En effet, celle-ci « *is made out to be the property of some 'foreign' body - usually the feminine, the oriental, the primitive, the infantile, the vulgar, the queer or the pathological* (est considérée comme faisant partie d'un corps étranger - généralement féminin, oriental, primitif, vulgaire, bizarre³⁵ ou malade [Traduction libre]) » et a été « *relegated to the realm of the superficial, the supplementary, the inessential or the cosmetic* (reléguée au rang du superficiel, du supplémentaire, de l'inutile ou du cosmétique [Traduction libre]) »³⁶.

Un tel sentiment se fait particulièrement ressentir depuis le début des années 2000 en Occident, où l'on observe un réel affadissement du monde qui nous entoure. « Cette monochromie est en partie due à l'évolution des matériaux, et elle permet aussi de contrebalancer les couleurs éclatantes de ce qui se trouve dans les écrans », résume Alexis Magnaval³⁷. D'autres causes possibles: la neutralité chromatique est plus facile à vendre, les créateurs de mode s'habillent de manière plus sobre, la croisade contre la couleur menée par les architectes phares des années 1920... Au cinéma, c'est entre autres l'arrivée du numérique qui a provoqué cet affadissement: en effet, la caméra numérique enregistre l'image de manière désaturée afin qu'elle puisse être étalonnée le plus précisément possible à l'étape de la post-production. La période d'adaptation nécessaire aux étalonneurs pour maîtriser ce nouvel outil au tournant des années 2000 est à l'origine des couleurs ternes que l'on retrouve encore aujourd'hui au cinéma. Voilà pourquoi *Vite, Loin, Longtemps* proclame son amour pour la couleur en étant le plus bigarré et criard possible.

35 *Queer* peut également signifier « homosexuel » de manière injurieuse.

36 BATCHELOR, David. *Chromophobia*. London : Reaktion, 2000, p. 22-23

37 MAGNAVAL, Alexis. Pourquoi la couleur a disparu de notre quotidien. *France Culture* [en ligne], 2022 [Consulté le 14/08/2025]. Disponible sur : <https://www.radiofrance.fr/france-culture/pourquoi-la-couleur-a-disparu-de-notre-quotidien-6306229>

Une poïétique du foisonnement

Le plan avant l'histoire



Mes précédents courts-métrages *Péplum Spaghetti* et *Autostradamus* sont le fruit d'un processus de création très scolaire: d'abord le *pitch*, puis le synopsis, puis le résumé plan par plan et enfin la mise en image des mots avec le *storyboard*. Ce procédé ne laisse que peu de place à l'improvisation et crée des plans plutôt statiques voir illustratifs. Lorsque j'ai remanié mon film à l'été 2024 car insatisfaite de mon premier projet, j'ai décidé d'inverser l'ordre de ces étapes en dessinant mes

idées de plans en premier. C'est terrible à dire après quatre ans d'études d'art, mais c'est à ce moment que j'ai enfin développé une réelle pratique du carnet, que je remplissais d'illustrations, de recherches de personnages et de couleurs, d'idées à l'écrit et de références artistiques. La démarche a été de penser d'abord à des plans et des scènes intéressantes visuellement puis de me demander comment les lier par une trame narrative. Certains plans du projet final ont ainsi été griffonnés sur un bloc-note pendant des réunions ou lors de voyages en train, puis assemblés lors du prédécoupage, qui à mon grand soulagement, tenait sur une page A4 format paysage. Afin de conserver une part d'improvisation, la séquence musicale finale n'est pas storyboardée: j'expérimente sur multiplane puis j'assemble ces expérimentations à l'étape du montage.

Puisque c'est l'image et sa composition qui priment dans le processus créatif, mes références principales à cette étape de la pré-production sont issues de la bande-dessinée, de l'illustration et de la peinture. J'ai été particulièrement marquée par une visite au musée Magritte de Bruxelles et me suis décidée à créer des plans aussi surréalistes que possible (même si on dénote une certaine timidité dans le projet final à cet endroit). Certaines œuvres inspirent même des plans (bien que non retenus dans le *storyboard* final), comme des dessins préparatoires pour *La Clef des Songes* représentant, entre autres, un marteau légendé « le désert ». Moëbius, en particulier son album *Arzach*, est également une grande source d'inspiration au niveau de la composition des cases, des couleurs et des paysages intérieurs. Une autre grande référence est l'Art Nouveau, en particulier le foisonnement des tableaux de Klimt et des affiches de Mucha. Ce dernier a d'ailleurs fortement inspiré les affichistes psychédéliques des années 1960 (Wes Wilson, Victor Moscoso...). Toujours dans une volonté d'hommage à l'affiche et à l'illustration, la typographie est intégrée dans les plans dans des cartons, des sous-titres ou bien des images composites mettant en scène les personnages à côté de textes.

Glanage et technique mixte

En parallèle du travail classique et attendu de *storyboard*, de *concept art* et d'animation, le projet s'accompagne tout au long de sa production d'un glanage de matériaux divers qui lui serviront de matière première mais aussi de source d'inspiration. « L'art, c'est l'effort inlassable d'égaler la beauté des fleurs sans jamais y arriver »³⁸, disait Marc Chagall. Le film fait montre d'une fascination pour les fleurs: elles sont tour à tour décors, *props*, ornements... Mais de véritables fleurs en prises de vues réelles apparaissent également sur multiplane lors de la séquence finale. Collectées au cours de voyages improvisés ou non, elles témoignent de l'énergie déambulatoire du projet et ont été pressées à la manière d'un herbier dans un carnet. Celui-ci a fait office de rangement pour ces

38 CHAGALL, Marc. *Ma vie*. Paris: Stock, 1923



éléments animables. Pourquoi les fleurs? Peut-être pour rappeler les tableaux luxuriants de Klimt et Redon, peut-être à cause du *flower power* théorisé par Allen Ginsberg en 1965. L'arme du manifestant non violent, pour le *beat poet*, se situe dans le théâtre, l'humour et la confusion qu'ils sèment au sein des forces d'opposition. « *Marchers should bring crosses* (Les manifestants devraient apporter des croix) », « *marchers should bring [...] children's toys* (les manifestants devraient apporter des jouets d'enfant) », « *the Mime Troupe in costume a block down the march* (une troupe de mime costumée marchant en parallèle) », « *candy bars carried by marchers to offer Hell's Angels and police* (des bonbons à offrir aux Hell's Angels et aux policiers) » et bien évidemment « *Masses of flowers—a visual spectacle [...] to present to Hell's Angels, police, politicians, and press and spectators* (des fleurs en masse - un spectacle visuel à présenter aux Hell's Angels, à la police, aux politiciens, à la presse et aux badauds [Traduction libre]) ³⁹».

Une autre matière première importante utilisée dans le film est le vieux papier trouvé en brocante: cela inclut des magazines, des photos amateurs,

39 GINSBERG, Allen. *Demonstration or Spectacle as Example, As Communication, or How to Make a March / Spectacle*. *Berkeley Barb*, 1965), vol.1, n.15.

des pages de livres et des cartes postales. Le papier est présenté tel quel, sans découpage, photographié plutôt que scanné pour faire ressortir sa plasticité, son statut d'objet, le contenant plutôt que le contenu. Les photos de paysages prises par des inconnus apparaissent dans des plans composites à côté de fleurs et sur fond peint. Il est intéressant de noter à quel point ce que l'on trouve dans les brocantes est dépendant de la région: ce sera donc avec des photos des Pyrénées que je travaillerai, je laisse le hasard décider pour moi des images qui apparaîtront dans mon film. Les magazines sont également à la source d'idées: je note à quel point les publicités qui s'y trouvent mentionnent les vacances. Ce mot apparaîtra donc dans mon film.

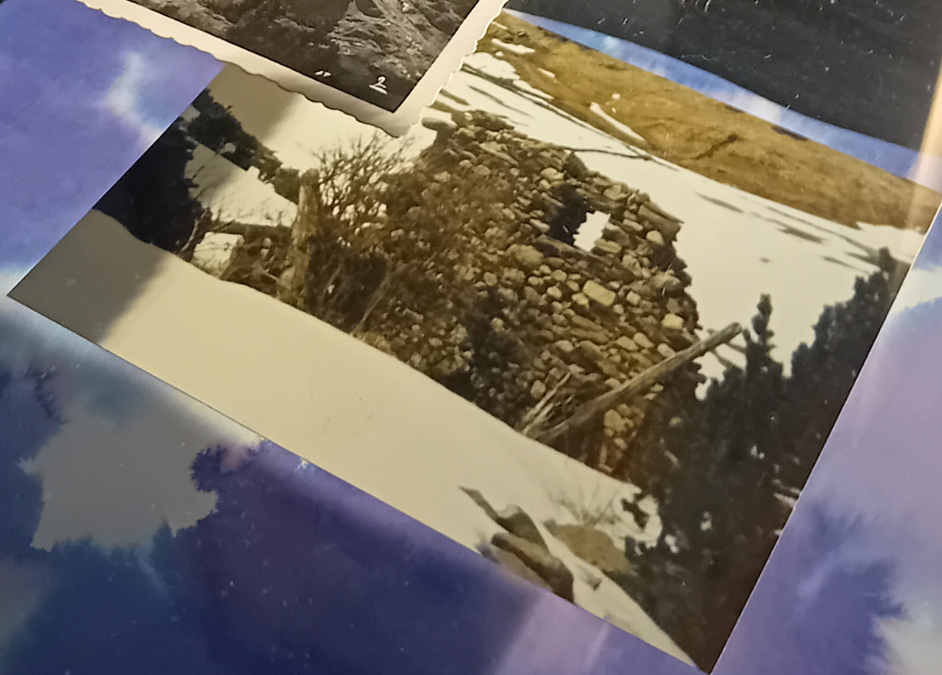
Bubble Bath (1980), György Kovásznai



Ce foisonnement de matériaux s'accompagne d'un foisonnement de techniques. En effet, le film mélange décors traditionnels, animation numérique, animation traditionnelle sur papier et *stop-motion* avec des objets divers et variés. Ces deux dernières techniques apparaissent seulement à

la fin du métrage dans une séquence qui célèbre l'imagination et souligne la libération des trois personnages du film. L'esthétique du court-métrage *The Debutante* d'Elisabeth Hobbes, qui mélange rotoscopie et peinture animée sur du papier journal et jauni, imprègne cette dernière séquence. Mais c'est surtout *Bubble Bath* du Hongrois György Kovásznai qui porte l'esprit du film. En effet, il met en place un équilibre très intéressant entre animation traditionnelle sur celluloïd et folles expérimentations plastiques tout en conservant un scénario facile à suivre bien que raconté de manière non conventionnelle. Ce balancement constant entre deux extrêmes porte également mon projet.

S'il devait au départ être réalisé entièrement en technique traditionnelle, je me suis vite rendu compte d'une chose: je n'aime pas particulièrement la saleté. Ce que je veux dire par là est que je souhaite garder un certain niveau de contrôle sur les images que je produis, d'où le numérique et sa perfection. Cependant, ces images sont ternes et stériles si elles n'intègrent pas un peu de folie plastique et créatrice. Voilà pourquoi ce va-et-vient entre traditionnel et numérique, entre propreté et saleté, entre improvisation et planification.



S'ÉLANCER

Film cerveau, fuite imaginaire

Aspiration vers l'infini

L'ouvrage *Petit éloge de la fuite hors du monde* du sociologue Rémy Oudghiri arbore sur sa couverture l'œuvre la plus connue du peintre allemand Caspar David Friedrich, *Le Voyageur contemplant une mer de nuages*. En effet, comment ne pas penser « évasion » lorsque l'on est mis face à cet homme en habits de ville nous tournant le dos, perché sur un piton rocheux s'élevant au-dessus des nuages au cœur d'une chaîne de montagnes à la beauté presque irréelle? Pour beaucoup, cette toile peinte en 1818 représente surtout la quintessence de l'esprit romantique. Dans la section *Qu'est-ce que le Romantisme?* de son *Salon* de 1846, Baudelaire déclare: « Qui dit romantisme dit art moderne, – c'est-à-dire intimité, spiritualité, couleur, aspiration vers l'infini, exprimées par tous les moyens que contiennent les arts »⁴⁰. La notion d'« aspiration vers l'infini » peut être interprétée de nombreuses façons mais semble prouver la place importante de ce mouvement de fuite et de cette envie d'ailleurs, d'élévation au-delà du monde dans le Romantisme.

L'une des caractéristiques de ce courant artistique est la mise en avant du moi, des ressentis et sentiments personnels: « Le romantisme n'est précisément ni dans le choix des sujets ni dans la vérité exacte, mais dans la manière de sentir. Ils l'ont cherché en dehors, et c'est en dedans qu'il était seulement possible de le trouver » continue Baudelaire. Une séparation claire et nette est

40 BAUDELAIRE, Charles. *Salon de 1846*. Paris, Michel Lévy Frères, 1846. p. 8



faite entre l'individu et le reste de la société et plus particulièrement entre le poète et ses contemporains. Dans *La Fonction du Poète* de Victor Hugo, celui-ci se fait même l'intermédiaire entre Dieu et les Hommes: « Peuples ! écoutez le poète !/ Ecoutez le rêveur sacré !/ Dans votre nuit, sans lui complète/ Lui seul a le front éclairé [...] A tous d'en haut il la dévoile [sa lumière] / Car la poésie est l'étoile/ Qui mène à Dieu rois et pasteurs »⁴¹. Cette élévation est illustrée de façon littérale dans *Le Voyageur contemplant une mer de nuages*, l'artiste ayant accédé à une vérité cachée au reste de la population, dont il est séparé par ce plafond nuageux.

Ce statut spécial de l'artiste sous-tend une certaine solitude. Friedrich lui-même affirme: « Je dois rester seul et savoir que je suis seul pour regarder la nature et la sentir pleinement. Je dois m'abandonner à ce qui m'entoure, m'unir aux nuages et aux rochers pour être ce que je suis »⁴². La nature est au cœur d'un autre thème constitutif du Romantisme: la fuite du temps. Comme dirait Lamartine dans *Le Lac*, « Le temps m'échappe et fuit »⁴³. En effet, la Nature sans cesse renouvelée et ramenée à la vie est un cruel rappel pour l'Homme qu'il est seul face à la mort: « Ô lac ! rochers muets ! grottes ! forêt obscure ! / Vous, que le temps épargne ou qu'il peut rajeunir ». La solitude est d'ailleurs un autre grand thème inévitable lorsque l'on parle de fuite. Dans un monde plus connecté que jamais, le directeur de la santé publique aux États-Unis Vivek H. Murthy parle pourtant d'« épidémie de solitude »⁴⁴. Fuir les autres, c'est aussi se fuir soi-même. Le court-métrage *Floatland* de l'animatrice Victoria Vincent évoque avec poésie cette solitude hyperconnectée du XXI^{ème} siècle. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si le mode de diffusion principal de ses

41 HUGO, Victor, « Fonction du Poète ». *Les Rayons et les Ombres*. Paris: Delloye, 1840.

42 Cité dans SCHLIECKAU, Frauke, GRAEF, Nicola. (Réaliseurs). (2021) *Caspar David Friedrich : Le voyageur des pays intérieurs* [Film]. Lona Media Ltd.

43 LAMARTINE, Alphonse de. « Le Lac ». *Méditations Poétiques*. Paris: Au dépôt de la Librairie Grecque-Latine-Allemande, 1820.

44 Cité dans DUCOURTIEUX, Cécile, FAURE, Guillemette. L'« épidémie de solitude » reconnue comme un problème de santé publique. *Le Monde* [en ligne], 2023 [Consulté le 24/08/2025]. Disponible sur : https://www.lemonde.fr/intimites/article/2023/10/07/l-epidemie-de-solitude-reconnue-comme-un-probleme-de-sante-publique_6192910_6190330.html

œuvres est le site Youtube et les réseaux sociaux.

Le premier cas d'étude du livre *Petit éloge de la fuite hors du monde* est la préface à *Sésame et les Lys* de John Ruskin par Marcel Proust, *De la lecture*. « Il n'y a peut-être pas de jours de notre enfance que nous ayons si pleinement vécus que ceux que nous avons cru laisser sans les vivre, ceux que nous avons passés avec un livre préféré »⁴⁵, affirme l'auteur. Ces évasions ponctuelles dans l'imagination, dans l'art et le divertissement sont essentielles pour se reposer l'esprit et y faire germer des idées. Rémy Oudghiri décrit ces respirations, ces coupures hors du quotidien comme ceci: « Ce que nous croyons perdre, nous le gagnons; ce que nous pensons éviter, nous nous en approchons ; ce que nous paraissions quitter, nous l'atteignons »⁴⁶.

La course-poursuite

Le film de course-poursuite est l'un des plus anciens sous-genres de film. Il naît dès 1903 au Royaume-Uni et, bien que le sous-genre en lui-même aie disparu depuis longtemps, la course-poursuite fonctionne car elle est « une forme narrative simple dont le modèle est un jeu enfantin » et « a la particularité de fonctionner aussi bien sur le mode dramatique que sur le mode comique »⁴⁷ (*Les Genres et les Mouvements au Cinéma*, Vincent Pinel, 2017). Abondamment explorée par les films burlesques, elle apparaît déjà sous sa forme la plus éclatante dans *Les Fiancées en folie* (1925) dans lequel Buster Keaton doit échapper à une foule de prétendantes lancées à ses trousses. Bien que la majorité de la course-poursuite se déroule à pieds, ce qui occasionne une avalanche d'impressionnantes cascades non truquées, la voiture et d'autres véhicules jouent occasionnellement un rôle. Celui-ci prend de plus en plus d'importance au fil de l'Histoire

45 PROUST, Marcel. « Sur la lecture » dans RUSKIN, John. *Sésame et les Lys*. Paris: Mercure de France, 1906. p.1

46 OUDGHIRI, Rémy. *Petit Éloge de la Fuite hors du Monde*. Paris: Arléa. 2017

47 PINEL, Vincent. *Genres et mouvements au cinéma*. Paris: Éditions Larousse, 2017.

du cinéma et c'est désormais sur la route que se déroulent les courses-poursuites les plus emblématiques. Comment ne pas penser au *Duel* à mort de Spielberg, dans lequel se met en place un véritable jeu du chat et de la souris entre un automobiliste et un camionneur qui ne semble motivé que par l'instinct du chasseur?

C'est même le mécanisme du désir qui s'incarne dans la course-poursuite. La vidéaste Natalie Wynn explique: « *sexuality is often represented as predator and prey* (la sexualité est souvent représentée par un prédateur et sa proie) » car « *desire is like a dog that wants to chase a*



Appétit d'oiseau (1965), Peter Foldès

squirrel but not to catch it (le désir est comme un chien qui veut prendre en chasse un écureuil sans jamais l'attraper [Traduction libre]) »⁴⁸. Elle invoque Anne Carson, qui explique dans son essai *Eros the Bittersweet* que « the moment of ideal desire on which vase-painters [...] are inclined to focus is not the moment [...] when the two unite in happiness. What is pictured is the moment when the beloved turns and runs (le moment de désir ultime que choisissent souvent de dépeindre les céramistes grecs [...] n'est pas l'union entre les deux amants [...] mais le moment où l'objet du désir se retourne et s'enfuit [Traduction libre]) »⁴⁹. Cette scène exacte est dépeinte en animation par le court-métrage *Appétit d'Oiseau* de Peter Foldès. L'homme poursuit la femme et les deux se transforment respectivement en lion et en oiseau. Les fond monochromes rouges et jaunes soulignent l'impatience

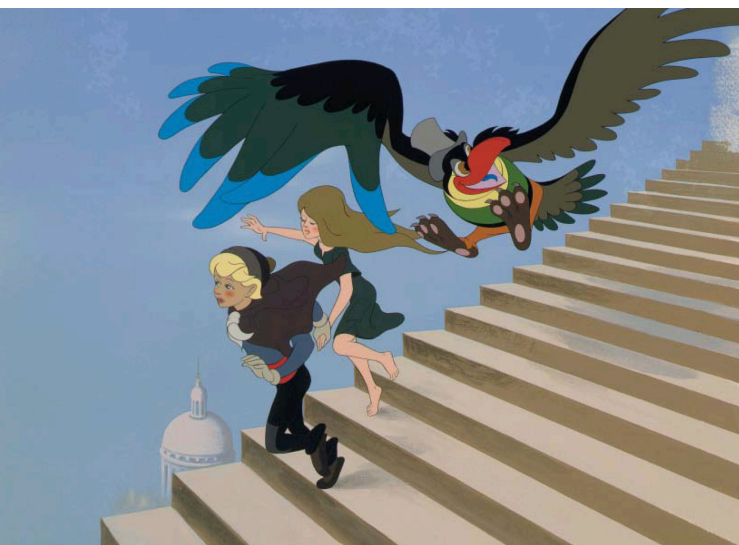
48 WYNN, Nathalie. Contrapoints. (Réalisatrice). (2023). Twilight [Vidéo]. YouTube.

49 CARSON, Anne. *Eros the Bittersweet*. Princeton : Princeton University Press, 1986, p. 40



La Joie de Vivre (1934), Hector Hoppin et Anthony Gros

et la brutalité de l'homme-lion tandis que la polychromie des crayons de couleurs rendent la femme-oiseau gracieuse et inoffensive... Du moins jusqu'au retournement de situation final dans lequel elle dévore le prédateur.



C'est ce jeu du chat et de la souris qui est évoqué par Kazuhiko Kato *alias* Monkey Punch, auteur du manga *Lupin III*, lorsqu'il parle de la dynamique entre ses personnages: « *I took my inspiration for the relationship from Tom and Jerry [...]* The mouse, Lupin, is cleverer than Zenigata, who is left gnashing his teeth after failing to get his man yet again (Je me suis inspiré, pour la relation entre les personnages, de Tom et Jerry [...]) La souris, Lupin, est plus maligne que Zenigata, qui se mord les doigts de l'avoir encore une fois laissé s'échapper [Traduction libre]»⁵⁰. En effet, l'influence sur



cette œuvre des cartoons américains pourrait presque lui valoir d'être qualifiée de « *Looney Tunes* avec des humains », tant ses nombreuses adaptations animées déploient et réinventent sans cesse le concept du *slapstick* et de la course-poursuite. Hayao Miyazaki s'y essaie dès 1972 lorsqu'il prend la direction de la première série *Lupin III* et qu'il anime lui-

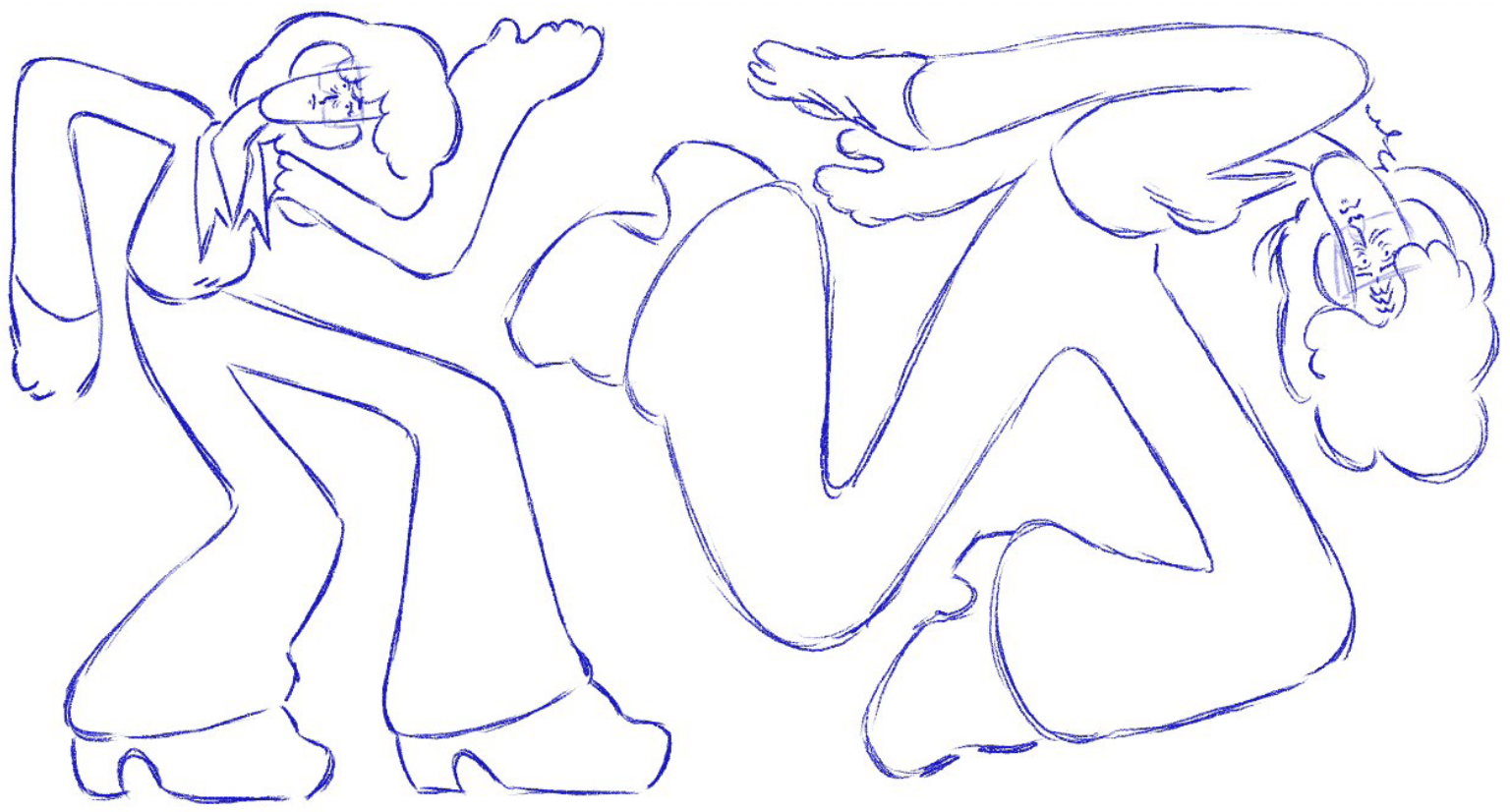
50 The Associated Press. Monkey Punch, Cartoonist Who Created Larcenous Lupin III, Dies at 81. *The New York Times* [en ligne], 2019, [Consulté le 21/08/2025]. Disponible sur : <https://www.nytimes.com/2019/04/18/obituaries/monkey-punch-dies.html>

même de nombreuses scènes de course-poursuite burlesques.

Il multiplie les courses en tous genres avec son premier long-métrage *Le Château de Cagliostro* (1979), dans lequel une voiture roule à l'horizontale sur une falaise et les personnages se poursuivent en long, en large et en travers du château éponyme. Les attitudes des personnages de *Lupin III* ainsi que leurs characters-designs sont une grande inspiration pour *Vite, Loin, Longtemps*, tout comme ce déploiement constant de vitesse et d'élasticité.

Le château futuriste tout en verticalité du premier film de Miyazaki ainsi que ses hordes de policiers interchangeableables à chapeau melon sont un clin d'oeil au *Roi et l'Oiseau* (du moins, à sa version inachevée, *La Bergère et le Ramoneur*, visionnée par le réalisateur japonais à sa sortie). Ce classique du cinéma d'animation met lui aussi en scène une course-poursuite certes très *cartoon* mais aux enjeux beaucoup plus dramatiques. Ici, ce sont deux amoureux au physique gracile et aux mouvements aériens qui dévalent les marches de la forteresse pour échapper au roi et à ses sbires rustres et patauds. C'est que le ramoneur et la bergère sont l'incarnation idéalisée du triomphe de l'amour et de l'espoir sur la bêtise et la tyrannie, et que leur fuite doit donc incarner cette course exaltée vers la vie et la liberté. Cette idée de fuite heureuse n'a jamais été aussi bien illustrée que dans le court-métrage *La Joie de Vivre*, réalisé en 1934 par Hector Hoppin et Anthony Gross. Il met en scène deux nymphes qui suite à un quiproquo fuient un ouvrier qui souhaite leur restituer une chaussure perdue. Leur fuite, loin d'être paniquée, se rapproche plus d'un jeu insouciant et devient par la voie de l'animation un gracieux ballet aérien dans lequel les personnages prennent tour à tour des allures de fleurs ou d'oiseaux enivrés par le vent et la vitesse. Bien que le court-métrage dévoile régulièrement le corps des héroïnes, elles incarnent paradoxalement la joie d'échapper à leur poursuivant, de se substituer à son regard.

Cette impulsion, cette volonté de fuir la surveillance habite *Vite, Loin,*



Longtemps. Le film met en effet en scène une course-poursuite entre un personnage visible à l'écran et la caméra elle-même. La protagoniste finit même par être emprisonnée physiquement par le cadre: briser le 4ème mur n'est pas suffisant pour se libérer. Depuis l'arrivée du *smartphone* et des réseaux sociaux, nous nous exposons à être filmés et postés en ligne chaque fois que nous posons un pied dehors. Pour Michel Foucault, cette angoisse d'être potentiellement observé sans le savoir s'incarne dans un type d'architecture carcérale inventé au XVIIIème siècle: le Panoptique. Des cellules sont disposées en cercle autour d'un mirador central. Les détenus sont parfaitement visibles depuis la tour tandis que celle-ci dissimule son occupant: « le détenu ne doit jamais savoir s'il est actuellement regardé; mais il doit être sûr qu'il peut toujours l'être ». Cette surveillance potentielle contraint le prisonnier « à la bonne conduite » car « celui qui est soumis à un champ de visibilité, et qui le sait, reprend à son compte les contraintes du pouvoir [...] il devient le principe de son propre assujettissement »⁵¹ (*Surveiller et Punir: Naissance de la prison*, 1975). Le court-métrage vise aussi à retranscrire cette angoisse et cette volonté de fuir le Panoptique.

51 FOUCAULT, Michel. *Surveiller et punir : Naissance de la prison*. Ville de publication : Gallimard, 1975, p.203-204

Fuite et contre-culture

Prendre la route

Au-delà de la première scène de *Vite, Loin, Longtemps* qui s'en inspire clairement, comment ne pas évoquer le *road movie* lorsque l'on parle de la fuite au cinéma? Ce thème est intrinsèquement lié à celui de la contre-culture des années 1960. Pour parler de la fuite, il faut nécessairement se poser la question de ce que l'on fuit. Le critique Jean-Baptiste Thoret affirme que malgré sa fin tragique, le classique du *road movie* *Easy Rider* représente « la possibilité d'un mode de vie alternatif indifférent aux contraintes et aux valeurs de la société de consommation [...] La libération des mœurs, la révolution sexuelle et les rêves communautaires »⁵². Le *road movie* semble indissociable d'une volonté de sortir du cadre, de s'extirper des carcans obsolètes du vieux monde. Ce n'est pas un hasard si c'est un *road movie*, *Bonnie et Clyde*, qui met définitivement un terme à l'ère du code Hays pour entrer dans celle du Nouvel Hollywood. Ce conservatisme vole d'ailleurs littéralement en éclats lors de la spectaculaire dernière scène de *Zabriskie Point* de Michelangelo Antonioni, dans laquelle une jeune fille imagine l'explosion de la villa de son patron puis celle de la société de consommation toute entière.

Cependant, certains aspects du monde d'avant ne sont pas dynamités par ces classiques du road-movie. Au regard du schéma actanciel de *Vite, Loin, Longtemps*, il faut se poser la question de la femme sur la route. Dans *Easy Rider*, elles sont sédentaires, rencontrées lors d'escales dans des *diners* ou des communautés *hippies* autonomes tandis que les hommes font progresser l'action au fil de leur voyage. « Le héros d'un road movie peut aller à la dérive, mais il impose l'attention, c'est sa volonté qui structure l'espace »⁵³ résume la cinéaste Barbara Loden, tandis que la

52 THORET, Jean-Baptiste. *Le cinéma américain des années 70*. Paris : Cahiers du cinéma, 2006, p.161

53 Citée dans THORET, Jean-Baptiste. *Road movie, USA*. Paris : Hoëbeke 2011, p.175

femme, anomalie dans ces paysages masculins, est forcée de tracer une route oblique. Jean-Baptiste Thoret souligne cette particularité lorsqu'il résume ainsi le personnage féminin de *Macadam à Deux Voies* : « son mouvement n'est que le sien, mais le sien absolument, plus libre que ses compagnons de voyage [...] comme hypnotisés par des lignes droites »⁵⁴. Tout comme le mouvement hippie (« We blew it! »), le *road movie* est vite assimilé par le capitalisme et la machine hollywoodienne, qui en 1991 produit *Thelma et Louise* de Ridley Scott. Malgré un regard novateur

sur les violences sexuelles que l'on doit à la scénariste Callie Khouri, le film tombe dans certains clichés de représentation de la femme d'action au cinéma, comme leur transformation physique au cours du récit: « ces scénarios s'accompagnent souvent de la mise en scène d'une femme aux deux visages - faible jadis, forte aujourd'hui »⁵⁵

(*Les femmes d'action au cinéma*, Raphaëlle Moine, 2010). Cet argument est magnifiquement illustré lors d'une scène muette dans laquelle Louise troque sa montre et ses bijoux contre le Stetson d'un vieux cowboy. Contre toute



54 Ibid., 168

55 MOINE, Raphaëlle. *Les femmes d'action au cinéma*. Malakoff: Armand Colin, 2010.

attente, une connivence s'établit entre ces deux personnages que tout oppose. Meg passe elle aussi par cette étape, perdant sa chemise et ses lunettes au cours du récit.

Les road-movies les moins optimistes décrivent quant à eux, « la dépendance chronique de femmes aux mouvements des hommes »⁵⁶. C'est d'une manière ce qui se passe dans *Vite, Loin, Longtemps*: Meg n'avance pas de son plein gré, c'est le harcèlement du Coach qui la pousse à fuir. Depuis les années 1970, le cinéma s'attelle cependant à représenter de nouveaux road-movies au féminin, comme *Sans Toit ni Loi* d'Agnès Varda et *Nomadland* de Chloé Zhao. Le court-métrage animé au titre évocateur *Acid Rain* de Tomek Popakul met en scène une vagabonde récupérée au bord de la route par un homme qui l'entraîne dans une cavale sous LSD. Elle passe elle-même par une transformation physique puis subit l'emprise de plus en plus malsaine de cet homme mais finit par s'échapper et s'émanciper. Ce n'est pas un hasard si le psychédélisme est l'esthétique adoptée par le film, qui la remet au goût du jour grâce à l'animation 3D tout en gardant la volonté émancipatrice de la contre-culture des années 1960 et 1970.

A la même époque, le neurobiologiste Henri Laborit publie *Éloge de la Fuite*, essai célébrant la fuite d'un système, selon lui, basé sur la domination. Il affirme que lors d'une agression, « [le] comportement de fuite sera le seul à permettre de demeurer normal par rapport à soi-même »⁵⁷. Si l'affrontement mène à la domination, l'inhibition (la soumission à l'autre) est également néfaste et mène à des « conséquences psychosomatiques »⁵⁸ comme de l'hypertension. Fuir, c'est agir, et donc faire preuve d'une véritable envie de vivre tout en refusant le jeu de la domination. Cependant, toute évasion est-elle bonne à prendre? Cette envie d'ailleurs est souvent utilisée pour pousser à la consommation. Celle-ci est également un

56 THORET, Jean-Baptiste. *Road movie, USA*. Paris : Hoëbeke 2011, p.174

57 LABORIT, Henri. *Éloge de la fuite*. Paris: Robert Laffont, 1976. p.16

58 Ibid., 24

moyen de ne pas regarder certains problèmes en face, de fuir un monde effrayant. « [L'Homme] tâtonne en trébuchant sur la route obscure de la vie, dont il ne sait ni d'où elle vient, ni où elle va. [...] C'est la raison du succès à travers les âges des religions, des mythes, des horoscopes, des rebouteux, des prophètes, des voyants extralucides, de la magie et de la science aujourd'hui. Grâce à ce bric-à-brac ésotérique, l'Homme peut agir. Du moins il ne demande qu'à le croire pour soulager son angoisse »⁵⁹. Le succès du *cottagecore*, genre de pastoralisme moderne, chez une jeunesse pourtant connectée serait-il un symptôme de cette angoisse?

Psychédélismes

Comme nous l'avons abondamment répété dans ce texte, le style graphique de *Vite, Loin, Longtemps* trouve sa source dans le mouvement psychédélique. Pour dégager une première définition simple et efficace, c'est dans l'histoire du graphisme qu'il faut se plonger. C'est en ces termes que Tony Seddon, auteur de *Retro Design: 100 ans de création graphique*, résume la chose: « Le terme psychédéisme a fait son apparition en 1957 sous la plume du psychologue britannique Humphry Osmond, dans ses recherches sur les substances hallucinogènes, et a été repris pour désigner un courant esthétique ». Les œuvres que l'on regroupe sous ce terme sont en réalité très éclectiques mais quelques « liens » se dessinent, comme le résumant Dan Nadel et Norman Hathaway dans *Electrical Banana*:

Les liens incluent: des couleurs vives, presque criardes; des environnements immersifs, en volume ou dessinés; des compositions influencées par le collage; de nombreuses couches de symbolique personnelle et religieuse; le dessin comme un moyen de résoudre des problèmes et comme une fin en soi [Traduction libre].⁶⁰ p. 9

59 Ibid., 45

60 *The links include: vibrant, almost garish colors; immersive dimensional or drawn environments; collage-influenced compositions; drawing as both problem solving and an end in itself.* HATHAWAY, Norman, NADEL, Dan. *Electrical Banana: Masters of psychedelic art.* Bologne: Damiani, 2011



Libra d'oro,
S. 1745/1746

Je puise dans la période pop du grand Milton Glaser, avec ses « *line drawing filled with multiple, contrasting or vibrating color* (dessins cernés remplis de couleurs multiples, contrastées ou vibrantes [Traduction libre]) »⁶¹, dans le style graphique adopté par le directeur artistique de *Yellow Submarine* Heinz Edelman et d'une manière générale dans l'Art Nouveau, tout comme les affichistes stars de cette époque.

Comment cet art foisonnant a-t-il été retranscrit en animation? Il faut évidemment commencer par « *the great totem of the age* (le grand totem de cette ère [Traduction libre]) », *Yellow Submarine*. « *So I thought [...] we could do a sort of Disneyesque fabulous feature [...] But they - rightly I think - decided it had to reflect the spirit of the times* (J'ai pensé [...] que nous pourrions faire un genre de film fabuleux à la Disney [...] mais il a été décidé - à raison - qu'il faudrait plutôt être dans l'ère du temps [Traduction libre])⁶² », se souvient Paul McCartney. C'est l'illustrateur Tchéco-Allemand Heinz Edelman qui a porté le long-métrage malgré l'ambiance chaotique dans laquelle celui-ci a été réalisé: « *I tried to control the film through the design* (j'ai essayé de contrôler le film à travers son design [Traduction libre])⁶³. Il est intéressant de noter qu'Edelman rejette l'étiquette psychédélique, que la drogue n'a jamais eu d'influence sur son travail et qu'il n'a pas particulièrement apprécié travailler sur *Yellow Submarine*, qui pour lui mélange une « *total innocence, which is more or less mine, and the collected London neurosis that make it more of a document of the times than many documentaries that have been done* (totale innocence, qui vient plus ou moins de moi, et la névrose collective londonienne, ce qui en fait un témoignage plus pertinent sur cette époque que la plupart des documentaires [Traduction libre]) ». Le résultat final se distingue par son incroyable inventivité: ses couleurs, ses *character-designs*, son humour

61 HELLER, Steven, ILIC, Mirko, KLEBER, Beth. *Milton Glaser: Pop*. New York: Monacelli, 2023, p.12

62 Cité dans Ibid., 6.

63 Cité dans Ibid., 15



absurde et son ambiance sont des références majeures pour *Vite, Loin, Longtemps*.

Bubble Bath, bien que réalisé dix ans plus tard par le génial artiste hongrois György Kovásznai, est lui aussi héritier de la période psychédélique. Sa structure non linéaire, ses nombreux interludes et ses expérimentations plastiques constantes en font une influence majeure sur mon projet. Le visionnage du film lors du processus de pré-production a occasionné de nombreuses libérations mentales et créatives. Comme toutes les œuvres citées précédemment, il parle de son temps, remettant en question l'organisation traditionnelle de la famille et intégrant de véritables entretiens avec des jeunes parents en parallèle de l'histoire de ce décorateur qui a fuit son propre mariage. Visuellement, des personnages caricaturaux aux lignes bien dessinées et aux couleurs vives se transforment au gré de leurs délires en figures cubistes tandis que des matériaux divers et variés miroitent en arrière-plan, avec une volonté assumée de faire le plus possible ressortir leurs qualités plastiques. L'idée était de proposer quelque chose de radicalement différent de ce qui se faisait à l'époque en

Hongrie, c'est-à-dire des films d'animations pour enfants inspirés de contes comme le génial *János vitéz* de Marcell Jankovics, qui rend hommage à *Yellow Submarine* en sophistiquant encore davantage ce psychédéisme appliqué à l'animation.

Au Japon, c'est *Belladonna of Sadness* qui fait date. Troisième volet de la trilogie érotique *Animerama* lancée sous l'impulsion d'Ozamu Tezuka, le film tire parti de son manque de moyen en faisant se succéder illustrations fixes et rares moments d'animation virtuose. De toutes les œuvres



mentionnées jusqu'ici, c'est celle qui fait le plus transparaître l'influence de l'Art Nouveau, surtout l'œuvre de Gustav Klimt, en partie grâce à ce côté statique. On note également, tout comme dans *Yellow Submarine*, la présence de personnages et d'éléments bigarrés sur un fond blanc, comme

Belladonna of Sadness (1973), Eiichi Yamamoto

pour laisser respirer l'image et faire ressortir leurs couleurs éclatantes, ce qui n'est pas sans rappeler le travail du plasticien Ficht Tanner. D'une manière générale, l'animation, de par sa capacité à rendre visible l'invisible et à déformer la réalité à loisir, semble plus pertinente pour mettre en mouvement le psychédéisme que la prise de vue réelle: il suffit de comparer *Yellow Submarine* à *Magical Mystery Tour*...

Et aujourd'hui?

Comme nous l'avons abondamment précisé, l'esthétique psychédélique est avant tout le reflet d'une époque. Tout comme les illustrations de Mucha

dont elle s'inspirait abondamment, elle était partout car liée à un certain consumérisme: pochettes de disques, publicité, couverture de magazine... Après les idéaux du mouvement *hippie*, l'esthétique est elle aussi passée de mode. Pourtant, elle est souvent invoquée, parodiée et pastichée, dans la plupart des cas pour évoquer cette époque ou pour son association avec les psychotropes. Cependant, certaines œuvres modernes sont plus subtiles dans leur démarche d'hommage. Nous pensons notamment au film *Au Revoir Jérôme!* co-réalisé par Chloé Farr, qui en a assuré la direction artistique. Là où les œuvres psychédéliques originelles présentaient un graphisme luxuriant mais une animation limitée, ici le style foisonnant cohabite avec une animation très « Richard Williamsesque » en 24 images par seconde, ce qui produit un effet saisissant et novateur. Mais, comme nous le prouvent abondamment des œuvres à la nostalgie mortifère comme *Stranger Things*, citer des esthétiques sans les actualiser c'est courir le risque de transmettre la mentalité de l'époque sans aucun recul (croyez-moi, vous n'avez pas envie de véhiculer les idéaux de l'Amérique sous Reagan).

Afin de ne pas tomber dans cet écueil, il est donc nécessaire de mettre à profit ce style pour parler de problèmes contemporains. Les problèmes contemporains en question dans mon film concernent le développement personnel, les influenceurs *business* et les idées dangereuses sous-jacentes qui s'en dégagent. Le Coach, comme son nom l'indique, s'inspire des gourous modernes du développement personnel qui motivent leur public à grand renfort de phrases inspirantes. En effet, pour quiconque passe du temps sur les réseaux sociaux, cet archétype est immédiatement identifiable puisque la plupart de ces influenceurs sont interchangeables: ils recourent aux mêmes méthodes de culpabilisation, aux mêmes promesses de richesse et d'élévation sociale pour persuader des personnes vulnérables d'acheter leurs formations en ligne. De ces discours transpire une vision du monde obsédée par le profit et la productivité et qui évite soigneusement de remettre en question le système, préférant se

concentrer sur une maximisation fantasmée de l'individu.

Ces gourous d'un genre nouveau pourraient prêter à sourire (et c'est justement cette bouffonnerie involontaire qui est soulignée et parodiée dans *Vite, Loin, Longtemps*), mais ils sont le symptôme de la montée d'idées dangereuses. Bon nombre d'entre eux sont en effet proches du masculinisme, mouvement réactionnaire antiféministe prenant de plus en plus d'ampleur. Cette idéologie préconise le « rétablissement d'une société imaginaire qui reposerait sur une dominance totale des valeurs masculines »⁶⁴. Dans sa version la plus violente, il prend le visage du mouvement *incel*, responsable d'un nombre inquiétant de suicides et de meurtres de masse. Et comme si tout cela ne suffisait pas, Elon Musk, homme le plus riche du monde et grand héros des adeptes du mythe de l'entrepreneur, décide le 20 janvier 2025 de faire un « geste controversé » (en bref, un salut nazi) lors de la cérémonie d'investiture de son grand ami Donald Trump. En effet, « la pensée masculiniste est très liée à une pensée raciale et à

64 MIHAMI, Alicia. Masculinisme : derrière les influenceurs, une idéologie inquiétante. *TV5 Monde* [en ligne], 2023, [Consulté le 18/08/2025]. Disponible sur : <https://information.tv5monde.com/international/masculinisme-derriere-les-influenceurs-une-ideologie-inquietante-1577293>



l'idée d'une société martiale, qui reposerait sur des valeurs militarisantes, axée sur la conquête, la question de l'ordre, des valeurs familiales... tout cela, ce sont des pensées proches des mouvements réactionnaires et d'extrêmes droite »⁶⁵, affirme l'anthropologue Mélanie Gourarier.

Nous concluons cette partie peu réjouissante en recommandant le très beau documentaire animé *La Mécanique des Fluides* réalisé par Gala Hernández López sur le mouvement *incel*, qui mélange animation 3D volontairement datée et images glanée sur Internet pour mettre en scène un dialogue (impossible dans la réalité?) entre la réalisatrice et un jeune *incel* désespéré et en citant Michel Serres:

Pourquoi telles civilisations [...] furent-elles mortelles ? Parce qu'elles voulurent l'emporter sur toutes, devenir la plus grande, la plus forte [...] Ces pseudo-géants agonisent dans leur armure increvable, de la taille formidable de leur imaginaire pénis. p. 46

L'auteur conclut en rappelant que les dinosaures « devinrent de petits oiseaux » qui « ont pris la décision de survivre, même sous une autre forme; mieux encore, ils n'ont survécu que pour avoir choisi la faiblesse »⁶⁶.

65 Citée dans MIHAMI, Alicia. Masculinisme : derrière les influenceurs, une idéologie inquiétante. *TV5 Monde* [en ligne], 2023, [Consulté le 18/08/2025]. Disponible sur : <https://information.tv5monde.com/international/masculinisme-derriere-les-influenceurs-une-ideologie-inquietante-1577293>

66 SERRES, Michel. *C'était mieux avant!*. Paris: Éditions Le Pommier, 2017.



Dualité, contraste

Dialogique personnage-décor

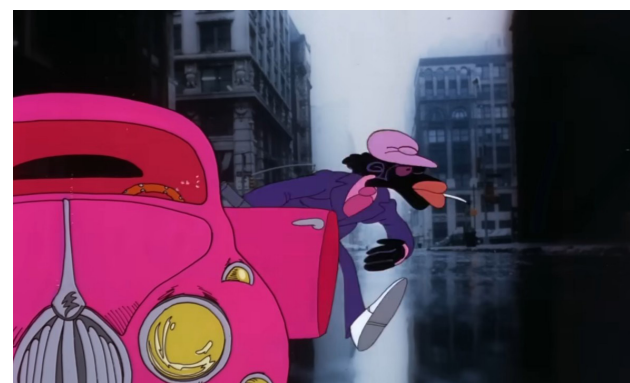
Comme c'est souvent le cas en animation, la technique utilisée pour dessiner les personnages diffère de celle adoptée pour réaliser les décors. Cette division est née d'une véritable contrainte technique de l'ère pré-numérique. En effet, c'est la peinture sur feuille de celluloïd qui était traditionnellement privilégiée pour le dessin des personnages tandis que la gouache et l'aquarelle prévalaient pour peindre les décors. Cela s'explique par la nécessité, dans le cas des productions industrielles, de réaliser un grand nombre de dessins en un temps record, ce que permettait la peinture sur celluloïd. Les artistes pouvaient davantage prendre leur temps sur les décors, fixes. Certains artistes hors du circuit industriel rejettent le résultat formel en découlant: « personnellement je ne me représente pas l'espace comme une action sur un fond »⁶⁷, affirme Youri Norstein, artisan du film en profondeur.

67 JOUBERT-LAURENCIN, Hervé. *La Lettre volante; Quatre essais sur le cinéma d'animation*. Paris : Presses de la Sorbonne Nouvelle. 1997. p. 190

Malgré le perfectionnement du numérique et la possibilité pour les cinéastes d'intégrer impeccablement leurs personnages à leurs décors, bon nombre d'entre eux choisissent consciemment de détacher les deux, voire de simuler les imperfections de l'animation sur celluloïd. Le réalisateur et illustrateur Jocelyn Charles (et d'autres animateurs issus des Gobelins) choisit dans plusieurs de ses courts-métrages d'ajouter à l'aide d'un logiciel de post-production une ombre derrière ses personnages afin d'imiter celle souvent involontairement présente derrière les celluloses. L'animatrice Chloé Farr quant à elle cerne ses personnages d'un épais trait noir sur des décors aux lignes à peine perceptibles.

Cette volonté de détacher le personnage du décor se retrouve aussi dans *Vite, Loin, Longtemps* puisque le personnage est réalisé en technique numérique et le décor à l'aquarelle. Il s'agit d'assumer un style très plat et graphique, inspiré des artistes mentionnés précédemment mais aussi de l'Art Nouveau et des Nabis. Maurice Denis préconise de « se rappeler qu'un tableau [...] est essentiellement une surface plane recouverte de couleurs en un certain ordre assemblées »⁶⁸. Klimt, quant à lui, pose des personnages au corps et au visage saisissants de vie et de détails sur des fonds géométriques et abstraits.

Le Seigneur des Anneaux (1978), *Heavy Traffic* (1973), Ralph Bakshi



Pour en revenir au cinéma d'animation, c'est Ralph Bakshi qui, avec *Le Seigneur des Anneaux*, pousse le plus loin cette dissonance en posant des personnages en cellulo figuratifs sur des fonds abstraits vaporeux

68 Cité dans WOLF, Norbert. *Symbolisme*. Cologne: Taschen, 2016. p. 42

réalisés à l'encre. Il va même jusqu'à utiliser des photographies comme arrières-plans dans *Heavy Traffic*, un procédé que reprendra Jamie Hewlett en 2000 pour le clip (entre autres) de *Tomorrow Comes Today* de son groupe Gorillaz, à la fois pour des raisons budgétaires et sans doute aussi pour rappeler la superposition des graffitis sur les façades des immeubles. Mon projet met en scène les personnages dans des décors figuratifs mais aussi devant des fonds abstraits parfois en mouvement et des photos défilant rapidement. Il faut noter que lors de la séquence finale, ces mêmes personnages sont réalisés en technique traditionnelle et se fondent davantage avec les arrières-plans.

L'observateur et l'observée, le parlant et la muette

La dualité du film n'imprègne pas seulement son aspect graphique mais également les rapports entre les personnages. Jusqu'à l'arrivée de Rita le chien qui rebat les cartes, le film est un affrontement entre le Coach et Meg. Le rapport de force est particulièrement déséquilibré de la première rencontre à l'interlude. En effet, le Coach est une voix désincarnée apparemment omnisciente qui profite à la fois du droit à la parole et du privilège de ne pas être vue, tandis que Meg est présente à l'écran mais



ne peut pas en placer une. Condamnée à être dans le viseur de cette entité qui prend peu à peu le contrôle de la caméra, la protagoniste tente autant d'échapper au harcèlement verbal du Coach qu'à son regard.

Se référer au texte fondateur *Plaisir visuel et cinéma narratif* de la critique Laura Mulvey est obligatoire puisqu'il conceptualise en 1975 le fameux *male gaze* (regard masculin) dont tout le monde parle. L'autrice utilise abondamment la psychanalyse pour examiner le regard porté par la machine cinématographique sur la femme et son corps. La scopophilie, que Freud « a défini [...] comme le fait de s'emparer des individus comme objets de plaisir, et de les soumettre à un regard scrutateur et contrôlant »⁶⁹ est la notion motrice qui traverse l'article qui vise à faire « un usage politique de la psychanalyse ». En effet, les films grand public « reflètent les obsessions psychologiques de la société qui les ont produits » et sont donc « soumis au langage du patriarcat ». Mulvey théorise qu'au cinéma se joue un rapport de force entre « regardant actif », l'homme sujet, et « regardé passif », la femme objet. La subjectivité de cette dernière est rendue inaccessible par plusieurs procédés filmiques parfois contradictoires. Là où le fétichisme met en place un « gros plan conventionnel » qui brise la narration pour donner au corps et à l'image « une planéité, les propriétés d'une silhouette ou d'une icône », le sadisme punit la femme à l'aide de la narration et d'un personnage masculin actif grâce auquel le spectateur, « fasciné par l'image de son semblable [...] contrôle et possède la femme depuis l'intérieur de la diégèse ». Selon Mulvey, le spectateur, caché par l'obscurité de la salle de cinéma, est renvoyé « à ce stade pré-subjectif de reconnaissance de l'image de soi », dans lequel il oublie qu'il est perçu et peut observer les acteurs à loisir. Elle insiste sur cette volonté de faire oublier « la présence intrusive de la caméra » et donc « d'empêcher une prise de conscience distanciatrice de la part du public ».

69 Cité dans MULVEY, Laura. *Visual pleasure and narrative cinema*. Screen, (traduit par Gabrielle Hardy) 1975, n.16

Mais dans ce cas-là, que faire des films dans lesquels la caméra existe dans la diégèse? Évidemment, bien que des exemples de *found footage* antérieurs à l'article de Mulvey existent, c'est à partir de 1980 avec *Cannibal Holocaust* et surtout 1999 avec *The Blair Witch Project* que ce procédé filmique et narratif se popularise. La présence manifeste de la caméra peut mettre le spectateur dans la position inconfortable de celui qui, impuissant, subit l'action d'un autre à travers ses yeux mais peut aussi jouer un rôle encore plus fort dans l'objectification de la femme. De nombreuses productions pornographiques hétérosexuelles sont filmées du point de vue du personnage masculin dans le but de le soustraire au regard et ainsi de reporter toute l'attention sur le corps féminin.

Dans le cas de *Vite, Loin, Longtemps*, la caméra oscille entre un état d'extra et d'intradiégétisme au cours du film. Elle ne se met à exister que lorsque la voix du Coach est entendue pour la première fois et la mise en scène de cette séquence se rapproche davantage d'un plan en vue subjective que d'un véritable *found footage*. La tension retombe au plan suivant, qui n'est plus en vue subjective. Ce répit est de courte durée puisque le Coach, au cours même du plan d'après, se manifeste en interpellant Meg. C'est le plan suivant qui se rapproche le plus d'un *found footage* puisque la caméra est désormais portée et le Coach en contrôle les mouvements, cherchant frénétiquement à viser le personnage visible comme avec une arme. C'est à ce moment que le cadre lui-même devient un obstacle réel pour l'héroïne et une véritable prison physique qui se referme lentement sur elle. L'ascendant réel que le Coach exerce sur l'héroïne est cependant à relativiser même dans cette première partie du film comme en témoigne cette intermittence dans la prise de contrôle de la caméra. Les faiblesses pressenties de l'antagoniste se confirment au moment de la rencontre avec le chien, marquée par son absence. Il tente ensuite de reprendre le pouvoir sur l'objectif mais n'y arrive pas et en est réduit à crier sur la protagoniste, en vain.

L'inversion du rapport de force s'opère lors de la séquence figurative finale dans laquelle le Coach et le spectateur sont forcés de soutenir le regard de l'héroïne dans un plan construit en symétrie avec le premier plan de « dialogue » situé au début du film. La ligne d'horizon est haute et le personnage est plongé dans l'ombre, en contre-jour, dans le premier; c'est tout l'inverse dans le dernier plan, comme pour rappeler la prise du pouvoir sans violence (contrairement au Coach) de l'héroïne.



ERRER

Le site

Le désert

Comme dans beaucoup de *road movies*, c'est l'horizontalité qui prime dans *Vite, Loin, Longtemps*. Et comme dans beaucoup de *road movies*, c'est un paysage plat et désertique qui est mis à l'honneur. Évidemment, dans le cas de mon court-métrage, c'est davantage le littoral languedocien qui habite le film que le Grand Canyon.

Cependant, l'omniprésence de cette ligne d'horizon qui tour à tour libère ou étouffe le personnage est destinée à procurer le même sentiment d'errance dans l'immensité. « Le désert est une extension naturelle du silence intérieur du corps »⁷⁰, écrit Jean Baudrillard dans *Amérique*. En effet, comme en témoignent tous les récits de traversées du désert, ce lieu est propice à la remise en question ou à la quête de réponses, qu'elles soient intérieures ou divines. Un séjour dans le désert marque toujours une transition entre deux états: « Dieu attend plutôt son peuple comme un fiancé attend avec impatience sa future épouse. Le

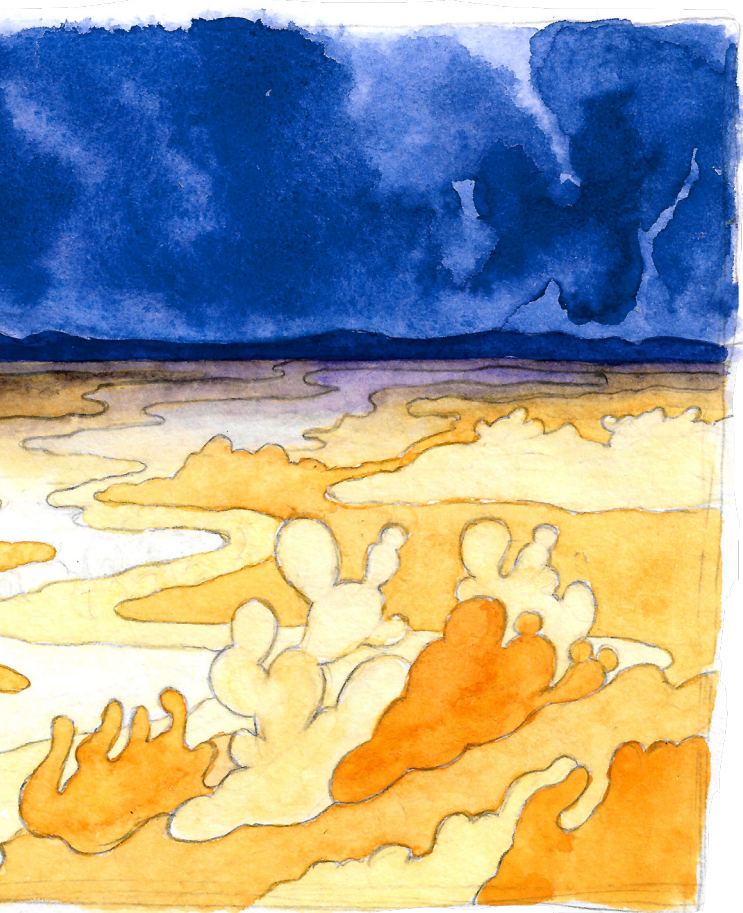
désert est le temps d'attente et de préparation en vue d'un événement magnifique »⁷¹ nous apprend PRIXM, start-up dont l'objectif semble être de rendre la Bible cool pour les jeunes.



70 BAUDRILLARD, Jean. *Amérique*. Paris: Éditions Grasset et Fasquelle, 1986. p. 136

71 Le désert dans la Bible : épreuves, souffrances et révélation. *PRIXM* [en ligne], 2025, [Consulté le 18/05/2025]. Disponible sur : <https://www.prixm.org/articles/bible-desert-epreuve-osee>

C'est vrai qu'il y a quelque chose de primordial, de l'ordre de la Genèse dans le désert: il est cette page blanche et épurée qui semble attendre la création, le mouvement. Pour conjurer ce silence, rien de tel que la vitesse, qui pour Baudrillard est « créatrice d'objets purs » et « triomphe de l'effet sur la cause »⁷². Le philosophe traduit l'expression anglaise *vanishing point*, qui signifie point de fuite, par « point de non-retour », qu'il définit comme « le moment crucial [...], brutal, de l'évidence [...] qu'il n'y a plus de raison [que le voyage] prenne fin » et en déduit que « circuler



produit le vide qui vous absorbe ». *Vanishing point*, littéralement le « point de disparition » et même « une forme extatique de la disparition » dans le « désert du temps »⁷³.

Pas de disparition complète dans *Vite, Loin, Longtemps*, puisque Meg finit par arrêter de fuir, se retourner et regarder dans les yeux son poursuivant. Cette silhouette au milieu du désert, ces drôles d'objets qui le parsèment (route-fumée, formes organiques abstraites) rappellent le rôle de l'horizontalité et des paysages désolés dans le Surréalisme. Dans la mouvance des « images oniriques figuratives (...) de

facture réaliste, mais au contenu irrationnel », Dalí peint régulièrement des objets représentant son inconscient et ses pulsions « dans un paysage immense et aride »⁷⁴ (Surréalisme, Amy Dempsey, 2019), comme avec *Poésie d'Amérique*, que Gilles Néret décrit en ces termes: « On y trouve des vestiges de la plaine de l'Ampurdán assimilés aux vastes étendues de

72 BAUDRILLARD, Jean. *Amérique*. Paris: Éditions Grasset et Fasquelle, 1986. p. 19

73 Ibid., 27-28

74 DEMPSEY, Amy. *Surréalisme*. Paris: Flammarion, 2019.

certaines régions désertiques des Etats-Unis »⁷⁵. Cette « immensité de sable fuyant à l'infini », ce paysage aride apparaît sur une grande quantité de tableaux, dont *Le Devenir Géologique*, *La Persistance de la Mémoire* ou encore *La Tentation de Saint-Antoine*.

Le film d'animation rend abondamment hommage, à travers ses décors, au Surréalisme. Bazin évoque « la ville de marbre somptueuse et vide comme un tableau de Chirico »⁷⁶ du *Roi et l'Oiseau* de Paul Grimault. Cette ville-château tout en verticalité s'oppose à l'horizontalité du paysage sur lequel elle est construite. Toute l'action du film se déroule dans le château, et « ce n'est qu'à la toute fin du film [...] qu'une perspective d'Ailleurs se dessine » (Alexandre Mathis, *Revus et Corrigés*, 2022) et qu'apparaît enfin le monde, infini et prometteur. Les décors de *La Planète Sauvage*, parsemés des formes cauchemardesques de Topor, s'inscrivent également dans cette impulsion désertique.

Lieux réels et imaginaires

Tous ces paysages imaginaires, voire « reflets de l'âme » dans le sens Romantique du terme sont inspirés par de véritables déambulations sur les lieux de vacances de mon enfance, c'est-à-dire dans la région de Leucate et Barcarès dans l'Aude et les Pyrénées Orientales. Mes séjours en ces lieux sont l'occasion de collectes de données et de promenades inspirantes qui contribuent directement à l'atmosphère et à l'esthétique du film. Il me paraît intéressant de faire un tour d'horizon des décors inspirés directement par ces paysages.

Le décor du premier plan ainsi que des deux derniers s'inspire librement des paysages très plats du parc de Dosses, de sa proximité avec l'étang de Salses-Leucate, de son étonnant désert de sel mais aussi des Pyrénées et en particulier du Canigou qui fait un caméo dans le film. La végétation tout au long du film est volontairement méditerranéenne,

75 NÉRET, Gilles. Dalí. Cologne: Taschen, 2015.

76 Cité dans MATHIS, Alexandre. Les Grimault doux. *Revus et Corrigés: Un autre cinéma d'animation*, 2022, n.15, numéro, p. 47

avec des pinèdes et des chardons hostiles que je me suis fait une joie de prendre en photo. La scène de la rencontre avec Rita rapproche les deux personnages de la mer: la plage de la Vieille-Nouvelle et surtout la Plagette au pied du plateau de Leucate sont des inspirations majeures, en particulier cette dernière dont la falaise est presque reproduite à l'identique lors de la scène de la méditation et de l'envol des deux personnages.

Le décor « figuratif » le plus étrange du film est sans conteste la forêt de formes organiques. Encore une fois, je puise mon inspiration à Port-Barcarès, en particulier auprès de la dénommée « Allée des Arts » qui parsème d'œuvres d'art contemporain la promenade qui longe la plage. L'œuvre précise dont je me suis inspirée est située au bout de l'allée et s'intitule *Les*

Polymorphes. Installées en 1968 par le couple d'artistes Marthe et Jean-Marie Simonnet, ces sculptures s'inscrivent dans ce que les sculpteurs appellent leur « démarche modulaire »⁷⁷. En effet, la majorité de leur production est constituée de module assemblables à l'infini, leur conférant un aspect ludique: « l'appropriation d'une série modulaire relève du jeu et du plaisir ». Ludiques, les formes le sont aussi pour les enfants et les familles, qui s'approprient les sculptures comme terrain de jeu. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard puisque les Simonnet ont aussi créé des jeux pour enfants, toujours en employant ces formes rondes et ces couleurs vives.



77 SIMONNET, Marthe et Jean-Marie. (2010). *La démarche modulaire des Simonnet*. Les Simonnet. <https://lessimonnet.fr/la-demarche/la-demarche-modulaire/>



Leur aspect est obtenu grâce au moulage polyester, qui « passe de l'état liquide à l'état solide quand celui qui le manipule en a décidé »⁷⁸. L'idée de la fluidité, de l'adaptabilité et du foisonnement transparaissent dans

des déclarations comme « ce mode de création est à l'instar de la vie, prolifique en son essence. Il est fait pour envahir, se développer, c'est sa logique propre », et dans le vocabulaire employé pour décrire les modules et les formes en résultant: « se rapprocher du vivant, des formes qui respirent, qui évoluent en dimensions comme en volume, qui sont en gestation ».

Les Polymorphes, la falaise de Leucate, le parc des Dosses et la station balnéaire de Port-Barcarès apparaissent furtivement dans l'avalanche finale de photographies argentiques, comme un hommage à leur rôle dans la création de *Vite, Loin, Longtemps*. On peut supposer que l'atmosphère étrange de ces lieux découle de plusieurs contradictions. Contradiction entre nature sauvage et architecture standardisée et bétonnée, contradiction entre une certaine vision du progrès dans les Trente Glorieuses et le regard dubitatif que l'on pose sur ces villes-champignons aujourd'hui... Ce n'est pas un hasard si Godard choisit de filmer les scènes les plus surréalistes de *Pierrot le Fou* dans une station balnéaire.

78 SIMONNET, Marthe et Jean-Marie. (2010). *La forme*. Les Simonnet. <https://lessimonnet.fr/la-demarche/>



La déambulation

Lignes

Je pense qu'elles [les idées] existent, comme des poissons. Et je crois que si vous vous asseyez tranquillement, comme si vous pêchiez, vous attraperez des idées. Les plus grandes et belles nagent en profondeur, donc il faut que vous soyez très silencieux et que vous attendiez qu'elles arrivent [Traduction libre]⁷⁹.



Cette citation de David Lynch -par ailleurs grand adepte de méditation- présente une vision de la création partagée par d'autres artistes comme

⁷⁹ *"Ideas are so beautiful and they're so abstract. And they do exist someplace. [...] And I think they exist, like fish. And I believe that if you sit quietly, like you're fishing, you will catch ideas. The real, you know, beautiful, big ones swim kinda deep down there so you have to be very quiet and, you know, wait for them to come along". LYNCH, David. Cité dans The Late Show [Emission de télévision] (Avril 1990). BBC.*

Louise Bourgeois qui compare les idées à des “mouches [qu’il faut attraper quand elles passent”⁸⁰. Pour ces deux créateurs, l’artiste doit rester calme et immobile afin de saisir les idées volatiles qui viennent à lui. Pourtant, la créativité naît aussi parfois du mouvement, du bruit, du hasard.

Dans une conférence donnée le 7 avril 2022 à l’université de Toulouse Jean Jaurès, la philosophe Aline Wiame examine le principe de « déambulation » dans le processus créatif en faisant appel à divers auteurs, en particulier Gilles Deleuze et Félix Guattari et leur ouvrage *Mille Plateaux*. Wiame affirme que déambuler, c’est « se trouver dans le tiret entre recherche et création ». Bien qu’elle-même l’utilise parfois de manière métaphorique (elle « déambule entre » la pensée de différents auteurs), elle explique que Deleuze et Guattari envisagent la déambulation comme l’action concrète de se mouvoir dans l’espace géographique. Ce refus de l’abstrait n’est pas anodin : à la question « Quelle forme singulière de politique trace les lignes de la déambulation artistique ? », la philosophe répond « une politique de résistance à une conception positiviste et réductionniste du savoir »⁸¹. Les auteurs de *Mille Plateaux* défendent la thèse d’une déambulation éminemment politique et l’examinent sous l’angle de la sociologie.

Avant même d’établir le scénario ou même le sujet du film, je me rends compte que l’une des inspirations de mes projets et de mon univers est la déambulation. De temps en temps, on prend sa veste pas assez chaude, ses chaussures pas du tout imperméables et on sort errer, avec l’idée de partir « loin ». Comment expliquer cet attrait pour le loin, l’ailleurs ? Comment définir ces mots, ce concept ? L’engouement pour les promenades, les randonnées, les voyages en tout genre n’est-il pas dû en partie à une volonté de retrouver « l’aventure » qui nous faisait rêver

80 Citée dans CELEUX-LANVAL, Maïlys. Jenny Holzer dans l’intimité de Louise Bourgeois. *Beaux Arts* [en ligne], 2016 [Consulté le 22/11/2024]. Disponible sur : <https://www.beauxarts.com/expos/jenny-holzer-dans-lintimite-de-louise-bourgeois/>

81 WIAME, Aline. (07/04/2022). *Dans l’entre-deux de la recherche-crédation : Processus, dispositifs, formes, captures* [Conférence], Université de Toulouse Jean Jaurès.

enfant? Il résulte aussi évidemment d'un besoin de s'arracher un instant à une vie quotidienne souvent étouffante.

L'auteur anglais Alastair Humphrey invente en 2010 le principe de « microaventure » qu'il définit comme ceci: « *an adventure that is short, simple, local, cheap – yet still fun, exciting, challenging, refreshing and rewarding* (une aventure courte, simple, locale, peu chère - mais sympathique, excitante, rafraîchissante et gratifiante) ». Il ajoute qu' « *as the world's population becomes increasingly urbanised, busy, and stuck in front of a screen, microadventures offer a realistic escape to wilderness, simplicity and the great outdoors* (alors que la population mondiale devient de plus en plus urbanisée, débordée et coincée devant un écran, les microaventures offrent une échappatoire réaliste dans la nature [Traduction libre]) »⁸². Humphrey met un mot sur ces promenades courtes, ces vacances de quelques jours qui permettent de prendre une respiration. Nécessaires et bien méritées, ces escapades temporaires occasionnent pourtant un pincement au cœur lorsqu'il faut reprendre le train ou la voiture pour rentrer chez soi, dans une grande ville polluée. Le mot « réaliste » employé par Alastair prend alors tout son sens: la microaventure « laisse entrevoir », comme dit Aline Wiame, la possibilité d'une autre vie mais il faut se résoudre à revenir à la réalité à la fin du séjour. Laborit, dans le chapitre *Une idée de l'Homme* de son *Éloge de la Fuite*, parle de la culture dans une métaphore que l'on pourrait également appliquer à ces aventures cadrées:

Et pour retrouver l'ensemble du cosmos, pour se situer dans la nature, il [l'ouvrier] doit s'approcher des fenêtres étroites que, dans sa prison sociale, l'idéologie dominante, ici ou là, veut bien entrouvrir pour lui faire prendre le frais. Cet air est lui-même empoisonné par les gaz d'échappement de la société industrielle. p. 26 ⁸³

82 HUMPHREY, Alastair. *Living adventurously*. [en ligne], 2025, <https://alastairhumphreys.com/blog/microadventures-3/>

83 LABORIT, Henri. *Éloge de la fuite*. Paris: Robert Laffont, 1976. p. 26

Errances fertiles

Pour revenir au projet *Vite, Loin, Longtemps*, il ne s'agit évidemment pas de nier les bons côtés de ces promenades ni de prendre de haut les gens qui s'y adonnent. En effet, comme mentionné au début du chapitre, j'apprécie sortir, me perdre, marcher des heures sans but autre que celui de m'imaginer marchant vers un ailleurs. C'est entre autres dans ces moments de déambulation que naissent les idées. Ces dernières s'insèrent également dans une réflexion plus grande autour du désir de fuite, de la nécessité des petites aventures, du rapport à la nature. Le Romantisme n'est jamais bien loin. Mes propres expériences avec la déambulation et la solitude dans des lieux hors du monde sont à la base de certains concepts du film. Au début du roman *1Q84* d'Haruki Murakami, l'héroïne Aomamé s'extirpe d'un embouteillage en quittant son taxi et empruntant un passage secret accessible uniquement à pied. Cette position de piéton dans un environnement pensé pour la voiture constitue d'une certaine manière le traçage d'une ligne nouvelle, « moléculaire » selon les auteurs de *Mille Plateaux*. S'éloigner d'un tracé imposé, marcher parallèlement à une route pensée pour la voiture, n'est-ce pas d'une certaine manière "entrevoir" une autre manière de faire?

La fuite évoque une multitude de questions autour de l'horizon, de la ligne de fuite, de l'errance, de l'évasion dans l'imaginaire, de la projection en dedans et en dehors. Mon projet est imprégné des promenades et des errances volontaires auxquelles je m'adonne régulièrement. Comment cette cohabitation entre déambulation et contemplation habite-t-elle mon film et mon mémoire ? Tentons de répondre à cette question sous la forme d'une promenade vers un belvédère. Le film *Vite, Loin, Longtemps* est traversé du thème de la déambulation. La progression de l'intrigue est dépendante de la progression du personnage dans divers paysages et le film cherche également, dans des séquences plus abstraites, à retranscrire et célébrer l'évasion dans l'imagination. De plus, le projet est nourri d'errances fertiles et de souvenirs de voyage personnels.

A de nombreuses reprises, des idées sont nées lors de marches, de déambulations, d'errances volontaires. Il est parfois nécessaire de se lever et de partir faire un tour lorsque l'on est bloqué. Les réponses (et de nouvelles questions) arrivent souvent avec une étonnante clarté lors de voyages à pied, en bus ou en train. Le film lui-même a connu un développement chaotique et une traversée du désert avant d'adopter sa forme finale. En effet, dans sa première version le court-métrage était un film à sketches mélangeant plusieurs techniques et styles graphiques. La difficulté d'une telle entreprise ainsi que la qualité insuffisante des recherches graphiques et narratives m'ont fait progressivement me dire que le film devait changer de cap. C'est à l'été 2024, lors de mon stage en Belgique, qu'à été conceptualisée la version définitive du film dans la chaleur d'un *kot* (appartement étudiant) liégeois. Ce dernier étant situé très loin du studio dans lequel j'effectuais mon stage, j'ai pu profiter au maximum du bus 61 et c'est dans celui-ci que la nécessité de changer en profondeur le projet m'est apparue comme une évidence. Le film s'est construit progressivement dans mon esprit à bord de ce bus, processus aidé par le déroulement constant du paysage sous mes yeux. La sérendipité et l'improvisation ont construit ce projet en esquissant les réponses au fil des allers-retours.



Flux et brouilles du récit

La majeure partie du film est figurative et raconte une histoire plutôt simple de course-poursuite, mais s'inscrit tout de même dans la catégorie de la narration non linéaire, brisant régulièrement l'unité d'espace et de temps. Il se déroule néanmoins sur une journée, débutant la nuit, arrivant jusqu'à l'aube avec une ellipse et se terminant en fin d'après-midi. Une symétrie est mise en

place avec le premier « dialogue », qui se déroule le matin, et le dernier, qui se déroule le soir. L'histoire débute et se clôture dans des lieux et situations similaires: ce n'est pas la destination qui compte, mais le trajet qui change les personnages et les relations entre eux. L'unité de lieu est régulièrement brisée, en particulier lorsque les personnages se retrouvent placardés sur des fonds abstraits ou traversent des tableaux très différents les uns à la suite des autres.



L'exemple le plus flagrant de cette cassure est sans conteste l'interlude de Rita. Au terme de la course-poursuite, un carton annonce « Pendant ce temps... », laissant à croire que le spectateur va se retrouver devant une scène connectée au reste de l'histoire. Au lieu de ça, il se retrouve face à un plan sur fond abstrait se déroulant manifestement à l'intérieur, comme en témoignent les props et l'ambiance sonore. En plus de cette cassure géographique, les règles de représentation des personnages sont brisées puisque l'on découvre un animal à la forme anthropomorphe, une femme à tête de chien dont les aboiements sont traduits par des sous-

titres jaunes dignes d'un reportage Arte. C'est cette brisure soudaine avec le reste du métrage qui crée le comique de situation, doublé d'un comique de caractère puisque l'emphase est mise sur la misère émotionnelle de ce pauvre chien dont les larmes diluent le café. Un procédé similaire est utilisé dans des comédies à l'humour absurde des Monty Python: on pense à la scène de l'historien moderne au beau milieu de l'épopée du roi Arthur dans *Sacré Graal!* ou à celle des extra-terrestres dans *La Vie de Brian*. Cette idée de mise en scène n'est pas exclusive à la comédie. Dans *Mulholland Drive*, David Lynch interrompt la quête de ses deux héroïnes en insérant au milieu du récit une scène dans laquelle un personnage complètement inconnu du spectateur revit un cauchemar au milieu d'un diner. Mon approche n'est pas aussi radicale que celle de Lynch puisque les deux récits, comme dans un roman de Terry Pratchett, commencent indépendamment l'un de l'autre mais se rejoignent à la fin.

Une dualité entre frénésie et respiration s'instaure au cours du récit. La scène de l'accident possède un rythme rapide, tandis que celle du réveil qui survient juste après est plutôt lente. Le rythme s'accélère à partir de la première apparition de la voix désincarnée, et ne fait que prendre de la vitesse au cours de la course-poursuite, avec quelques instants de répit illusoires. En dehors de l'introduction, la scène qui maintient le plus longtemps l'unité d'espace et de temps est celle de la rencontre entre Meg et Rita sous sa forme canine. Les plans sont longs et contemplatifs, l'ambiance sonore est apaisante, en bref le film prend enfin son temps. Avec la multiplication des formats courts sur les réseaux sociaux, le besoin de ralentir, voire de s'ennuyer, se fait ressentir. Cette frénésie de l'image est annoncée dès 1967 par Bruce Conner qui avec *Report* et ses images se répétant sans cesse jusqu'à l'étourdissement, commente la manière dont les médias ont traité le meurtre du président Kennedy et traiteront dorénavant toutes les tragédies du même acabit. Concluons avec une phrase prémonitoire du critique Bosley Crowther à propos de *Blow-Up*

d'Antonioni:

C'est un film fascinant, qui a quelque chose de vrai à dire au sujet de l'implication personnelle et l'engagement émotionnel dans un monde si animé, si accro aux médias, si encombré de stimulations synthétiques que les véritables sentiments en sont submergés [Traduction libre].⁸⁴

84 *This is a fascinating picture, which has something real to say about the matter of personal involvement and emotional commitment in a jazzed-up, media-hooked-in world so cluttered with synthetic stimulations that natural feelings are overwhelmed.* CROWTHER, Bosley. Blow - Up. The New York Times. [en ligne], 1966. Disponible sur <https://web.archive.org/web/20120530041159/https://movies.nytimes.com/movie/review?res=EE05E7DF1739E->





Regarder au loin

L'horizon

Robert Smithson, *land artist*, évoque dans son essai *A Cinematic Atopia* les contradictions qu'amène la représentation du site au cinéma:

Dans les films, on ne peut situer les sites, ni leur faire confiance. Tout est hors de proportion. L'échelle grandit ou rapetisse dans des proportions déconcertantes [...] On est perdu entre l'abîme intérieur et les horizons extérieurs illimités.⁸⁵

Cette dissonance est d'autant plus forte en cinéma d'animation, dans lequel les paysages sont intégralement construits par le réalisateur et régulièrement désignés par le terme anglais *background*, comme si le site n'était qu'un arrière-plan plat sur lequel l'action se déroule.

Certains réalisateurs envisagent pourtant cette question autrement. Dans le cas de Georges Schwizgebel, le décor évolue et se transforme à chaque nouveau pas du personnage, du fait de la technique de la peinture animée qui nécessite à chaque nouvelle *frame* de recréer l'intégralité de l'image. Il

361BC4152DFB467838D679EDE

85 SMITHSON, Robert. *A Cinematic Atopia*. Artforum, Septembre 1971, vol. 10, n.1.



se place même au cœur de l'action lors de séquences en vue subjective dans *L'homme sans ombre*, qui rapprochent le spectateur d'une traversée sensible du site, qui se déroule et fluctue sous nos yeux, placés à hauteur d'oiseau. Mon projet est habité par de telles séquences, qui témoignent de cette capacité du cinéma d'animation à dépasser les limites techniques et les lois de la physique. Je souhaite exploiter cette capacité à travers la représentation d'une déambulation absurde dans des paysages oniriques, irréalistes et au final plus intérieurs qu'extérieurs.

Les errances personnelles qui m'inspirent n'en sont pas vraiment: elles ont souvent comme point culminant l'arrivée au belvédère. Le but du voyage est habituellement d'atteindre ce lieu en hauteur d'où l'on peut regarder au loin. Regarder au loin, n'est-ce pas l'essence même de l'évasion, de l'envie d'ailleurs? Mon belvédère préféré, quand la météo le permet, a vue sur les Alpes. Je me fais souvent la réflexion que le lieu observé de loin n'a pas la même valeur que lorsque l'on s'y trouve vraiment. C'est particulièrement vrai pour la montagne, qui nous apparaît sous la forme d'un objet aux contours définis lorsqu'on l'observe de loin mais dont la forme se défait, se délie en pics et en crêtes au fur et à mesure que l'on s'en rapproche: j'en ai fait l'expérience avec le massif du Canigou, à la forme si reconnaissable. Regarder au loin, c'est projeter son regard et son intériorité sur une chose inaccessible. C'est une envie d'ailleurs. Gilles Clément, paysagiste mais surtout jardinier, parle de ce « vide » comme « le seul endroit commode

où caser les rêves »⁸⁶ et insiste sur la valeur mentale et symbolique de cette contemplation: « le paysage est ce que l'on voit après avoir cessé de l'observer... ».⁸⁷

L'éloignement de la route toute tracée, l'émancipation à travers le dessin d'une ligne nouvelle: la ligne de fuite. Pour reprendre à nouveau Alice Wiame, la ligne « molaire » correspond aux cadres sociaux traditionnels et établis, elle « assigne à résidence et à identité ». La ligne « moléculaire » correspond à un pas de côté, à une manière non conventionnelle de suivre la ligne molaire: elle « laisse entrevoir que ça pourrait fonctionner autrement ». Enfin, la « ligne de fuite » correspond à un sabotage de ces cadres établis. Elle ne désigne pas l'action de fuir le monde, mais de le « faire fuir »⁸⁸. La mention des lignes en rapport à la déambulation et à la contemplation appelle naturellement celle de la ligne d'horizon. Robert Smithson tente de définir cet objet contradictoire: « *One is always crossing the horizon, yet it always remains distant [...]* How could one advance on the horizon, if it was already present under the wheels? (On traverse toujours l'horizon, pourtant il reste toujours distant [...]) Comment peut-on



86 CLÉMENT, Gilles. Nuages. Bayard. Paris: 2005.

87 CLÉMENT, Gilles. Thomas et le Voyageur: Esquisse du jardin planétaire. Albin-Michel. Paris: 2011.

88 WIAME, Aline. (07/04/2022). Dans *l'entre-deux de la recherche-crétion: Processus, dispositifs, formes, captures* [Conférence], Université de Toulouse Jean Jaurès.

avancer sur l'horizon, puisque celui-ci est déjà présent sous les roues? [Traduction libre]) ». On cherche sans cesse à atteindre l'horizon, mais tout son intérêt réside dans le fait qu'il est inatteignable. N'est-ce pas l'essence même du désir, de l'envie d'évasion?



Devenir enfin observateur

J'aimerais revenir sur la dichotomie déambulation/contemplation présentée dans les paragraphes précédents. Elle sous-entend une opposition entre mouvement (condition à la déambulation) et immobilité (condition à la contemplation). Il me semble qu'il existe des lieux et des états dans lesquels nous sommes à la fois immobiles et en mouvement, à la fois en déambulation et en contemplation. Je pense aux voyages en train, qui nous donnent l'occasion de voir le paysage défiler sous nos yeux depuis un siège. Je rapproche cette expérience très inspirante du cinéma, qui fait défiler les images sous nos yeux. Cette fuite en avant des images est au cœur de l'art cinématographique et se complexifie lorsqu'appliquée à l'animation. Voilà pourquoi elle me paraît être une friche fertile, un site intéressant à visiter.

Nous avons précédemment évoqué un rapport de force entre Le Coach et Meg, entre regardant et regardée qui s'inverse au fur et à mesure que le film progresse. Bien que la protagoniste tente en vain de prendre la parole au début du récit, elle réalise vers la fin que tout ce dont elle a besoin



pour vaincre le Coach, c'est de soutenir son regard et celui du spectateur. Le regard caméra revêt plusieurs fonctions au cinéma. Toujours saisissant, il tire le spectateur du confort de la salle obscure ou du canapé et le défie, l'interroge, l'interpelle. C'est l'organisation d'une société qui produit des jeunes délinquants désœuvrés et les maltraite que remet en question le regard caméra d'Antoine Doinel dans *Les Quatre Cent Coups*, regard qui intervient d'ailleurs au terme d'une fuite jusqu'à la mer. Le rapport objet/sujet s'inverse dans *Fenêtre sur Cour*, film sur le voyeurisme s'il en est, lorsque l'homme que soupçonne le héros le regarde et nous regarde droit dans les yeux, à travers les jumelles. Il n'est pas étonnant que ce procédé filmique soit utilisé pour créer l'angoisse chez le spectateur et le désarçonner.

Ce regard qui fait soudain exister la caméra dans la diégèse et brise l'immersion peut également faire ressortir l'humanité de ce personnage qui défie le spectateur. Dans *Cléo de 5 à 7* d'Agnès Varda, réalisatrice ayant ouvert le bal de la Nouvelle Vague avec *La Pointe Courte* en 1955, une femme habituée à être regardée apprend à voir. Le regard caméra traverse tout le film, mettant en pause avec audace et joie la narration. L'utilisation de ce procédé filmique sert un propos féministe cher à la réalisatrice. Deux séquences illustrent particulièrement cette idée. Dans la première, le récit se stoppe pour laisser place à une succession de plans du point de vue

de Florence qui très vite s'entremêlent à un florilège de regards caméra de la part de différents personnages: hommes, femmes, vieux, jeunes, amis, inconnus... Le but est de mettre le spectateur à la place de la femme regardée, de lui faire ressentir son malaise et donc de le mettre en empathie avec elle. La deuxième séquence est celle de la rencontre avec Dorothee, amie de l'héroïne qui pose nue dans un atelier de sculpture. Ce personnage brise son statut de muse en regardant avec insistance l'objectif qui tourne autour d'elle et des différentes interprétations de son corps faites par les sculpteurs.

Quoi de plus contradictoire qu'un personnage nu, donc vulnérable, qui défie du regard le spectateur? Cette dissonance fait naître un certain malaise chez le spectateur, qui ne peut plus s'abandonner à ses pulsions scopophiliques sans une pointe de mauvaise conscience. Dans la bande-dessinée sans dialogue *Arzach* de Moebius, le personnage-titre est d'abord dessinée de manière assez virile, avec un corps musclé recouvert d'une lourde armure. Il occit et triomphe de nombreux monstres et ennemis puis s'adonne au voyeurisme lorsqu'il espionne une femme en train de se changer.

Ce règne de domination s'arrête soudainement le temps d'une case pleine page qui montre en plongée le personnage assis, nu et amaigri, qui malgré cette vulnérabilité regarde le lecteur avec une expression nébuleuse. S'agit-il d'un regard de défi ou bien de connivence? Dans tous les cas, une humanité commune s'établit avec le lecteur. C'est un procédé similaire qui est utilisé à la fin de *Vite, Loin, Longtemps*. Le dialogue peut enfin s'établir lorsque le Coach reconnaît ses propres faiblesses et que la protagoniste lui répond en révélant un trou dans son torse, une invitation vers l'intériorité et l'acceptation de l'absurdité de la vie. Elle dévoile sa poitrine par la même occasion. S'agit-il forcément d'érotisme si c'est un corps féminin qui est dévoilé? Celui-ci pourra-t-il un jour être regardé avec le même niveau de neutralité qu'un corps masculin? Encore une fois, l'autrice de ce texte ne

possède pas toutes les réponses à ces questions mais vise à les explorer à travers ce projet, ce qui est déjà quelque chose.

Une jam session visuelle

C'est ce plan d'ouverture du torse qui permet la transition vers la séquence finale en animation traditionnelle. A la fleur dessinée succède une fleur bien réelle sur multiplane et à partir de ce moment, les expérimentations plastiques s'enchaînent sur un morceau de rock psychédélique. Un désir de synchronie image/son transparaît dans cette séquence puisque l'objectif est avant tout de s'inspirer de ces moments d'envol et de folie dans les morceaux: le bouquet final, le moment où tout s'enchaîne, tout se rejoint, le solo de guitare, la *jam session*. Les références données à mon musicien sont plutôt évidentes: les Doors, les Beatles, Led Zeppelin, Jefferson Airplane, Fleetwood Mac, Pink Floyd, Frank Zappa...

Mais c'est un morceau contemporain de la chanteuse Lana Del Rey qui a le plus influencé la création de cette séquence. Aux alentours de six minutes, le morceau *Venice Bitch* qui en dure neuf prend son envol dans un feu d'artifice mêlant guitare, voix, percussions et même hurlement du vent. La chanteuse, qui a toujours baigné dans une esthétique inspirée des années 1960 et 1970, explore cette fascination pour le passé, cette nostalgie d'une ère qu'elle n'a pas vécu et l'émouvant voyage dans le temps qu'elle entreprend à la fois dans ses souvenirs mais aussi dans un époque et un pays qui n'ont jamais vraiment existé. Le morceau, selon ses propres mots, est fait pour être écouté en mouvement: « [...] *well, end of summer, some people just wanna drive around for 10 minutes and get lost in some electric guitar* (à la fin de l'été, certaines personnes veulent simplement conduire pendant 10 minutes et se perdre dans un peu de guitare électrique [Traduction libre]) »⁸⁹. Bien que n'ayant pas le permis, j'ai toujours appliqué à la lettre cette recommandation, n'écoulant le morceau qu'à bord de véhicules divers. Les images que le mouvement et la musique

89 DEL REY, Lana. *Beats 1 Radio with Zane Lowe* [Interview]. 2018.

invoquent sont nostalgiques, défilent comme sur une pellicule, se fondent les unes dans les autres, baignent dans une atmosphère chaleureuse aux couleurs passées.

Au cinéma, il existe de nombreux exemples de scènes dans lesquelles une folie visuelle similaire à cette folie musicale se met en place, justement pour accompagner un morceau de musique. On pense notamment à une scène de *Belladonna of Sadness* d'Eiichi Yamamoto qui survient après l'union de l'héroïne avec le Diable. Tout déraile et des images toutes plus absurdes les unes que les autres s'enchaînent dans un joyeux n'importe quoi assumé tandis que résonne un solo de guitare dissonant. Icônes modernes, objets de consommation, créatures mythologiques, silhouette dansantes... C'est presque une interprétation animée de la dernière scène de *Zabriskie Point*, mentionnée plus haut. A quoi servent ces séquences? Sans doute à rendre hommage à la splendeur visuelle du cinéma, à lui faire prendre le relais quand il n'y a plus rien à dire, quand les mots ne suffisent pas pour le dire. Dans le cas de *Vite, Loin, Longtemps*, c'est à ce moment-là qu'après avoir pris toutes les précautions du monde pour ne pas faire l'éloge de la fuite, j'abandonne et je cède pour enfin la célébrer dans tout ce qu'elle a de salvateur.



CONCLUSION

Et c'est déjà la fin. Dans l'introduction de ce texte, nous nous demandions prudemment « dans quelle mesure » la fuite était présente au cinéma, d'animation et en général. Bonne surprise: cette timide recherche du « à quel point » s'est vite transformée en une exploration exaltée du « comment » tant la fuite et ses variations sont un élément important de l'image animée. Quant à savoir si elle a été menée jusqu'à son aboutissement par *Vite, Loin, Longtemps*, je vous propose de faire un tour d'horizon de toutes les réponses et nouvelles questions apportées par l'exploration de ce sujet ainsi que par la création du film, et je vous laisse vous faire votre propre avis.

En premier lieu, il fallait organiser notre évasion avant de nous mettre à courir. Nous avons donc tenté de revoir les bases et de définir l'animation, qui s'est avérée insaisissable. Cet art bizarre, malade et méprisé échappe en effet aux définitions et aux catégories, plus encore que son cousin en prises de vues réelles. Et pourtant, il permet paradoxalement une plus grande maîtrise de cet animal sauvage qu'est le mouvement, notamment à travers la manipulation de l'interstice. La fuite inhérente de la prise de vues réelles doit être atteinte à l'aide d'un effort conscient par l'animateur. Pour ce faire, il doit se rapprocher du « terrain vague » entre les deux cinémas en laissant le mouvement lui échapper. La fluidité de l'animation s'illustre aussi dans son rapport aux genres et catégorisations. Elle fuit entre les sous-genres cinématographiques et se paie même le luxe, par sa nature même, de les redéfinir. Cette qualité « trans-genres » de l'animation se retrouve dans son rapport au corps et aux formes, en perpétuelle transformation. Cela vaut aussi pour les couleurs vives et surnaturelles, honnies par le bon goût mais célébrées par ce cinéma bigarré. Cette célébration de la vie se retrouve dans le foisonnement des techniques, dans la mise en valeur de la plasticité organique des matériaux, dans le fait de laisser fuir l'imagination dans tous les sens à l'étape de la conception.

Dans un deuxième temps, une fois les bases posées, nous pouvons

enfin nous élaner. Comment représente-t-on la fuite, comment celle-ci s'infuse-t-elle dans les arts? Impossible de traiter cette question sans parler de Romantisme, cette révolution du Moi dans laquelle nous baignons toujours. D'une manière générale, l'envie de fuir est souvent le principal motivateur de la création de l'art mais aussi de son appréciation. En passant de l'autre côté de la caméra, on se rend compte que la fuite est un sujet représenté au cinéma depuis presque aussi longtemps que le cinéma existe, sous sa forme la plus divertissante: la course-poursuite, qui tour à tour exprime l'instinct de survie, l'exaltation, le désir, la joie de se substituer au regard de l'autre... Cette énergie de fuite s'est emparée de l'industrie du cinéma avec Le Nouvel Hollywood en même temps qu'elle s'est exprimée à travers divers mouvements de contestation qui prônaient l'évasion loin d'une société consumériste et violente à grand renforts de psychotropes et de couleurs bariolées: « *turn on, tune in, drop out* »⁹⁰. De nos jours, la montée d'idées dangereuses diffusées massivement sur la Toile (réseau qui à l'origine enthousiasmait d'ailleurs beaucoup les grands pontes du psychédéisme) me donne plutôt envie de *turn off* mon ordinateur et d'aller prendre l'air pour sentir les fleurs. Une manière comme une autre de raviver des idéaux perdus. La dualité de la fuite -car on fuit toujours quelque chose- s'exprime visuellement dans le cinéma d'animation par des contrastes entre personnage et décor, mais aussi dans la relation regardant/regardé. Tout écrit sur le cinéma qui se respecte est obligé d'aborder la question du regard, même si cela l'éloigne de son sujet. Mais c'est une fuite nécessaire.

Enfin, après avoir semé le problème du fond et de la forme, nous pouvons maintenant errer à loisir vers des concepts plus abstraits. La question du site, par exemple. Fuir, c'est traverser l'espace, c'est la transition entre un lieu et un autre, qu'il soit réel ou imaginaire. La traversée du désert est parfois nécessaire avant de remonter la pente et l'on tombe parfois sur des oasis de créativité. Déambuler, c'est provoquer sa chance et

90 LEARY, Timothy. *Human Be-In* [Discours] 14/01/1967.

aller chercher les idées plutôt que d'attendre qu'elles viennent à nous. La sérendipité, l'errance, l'improvisation qu'induisent les fugues sont le terreau fertile de la naissance des idées. Si l'on prend le temps de vraiment regarder un paysage réel, c'est tout un univers imaginaire qui naît dans la tête. Déambuler, c'est aussi suivre des lignes de fuite hors des sentiers battus et même oser le non-linéaire, laisser la narration nous échapper, en sortir puis y rentrer. Au terme de la déambulation, au bout de la fuite se trouve le belvédère et donc l'horizon que l'on parcourt des yeux et sur lequel on projette toute notre intériorité. Lorsque l'on arrête de fuir, que l'on se retourne pour regarder l'autre en face, on peut enfin dérouler sous ses yeux cette intériorité, qui explose en une myriade de couleurs célébrant les joies de la fuite heureuse.

Le moment est venu: il faut bien que la fuite prenne fin. Ne clôturons pas la réflexion mais ouvrons-la plutôt à de nouvelles perspectives en prenant le contre-pied de l'argument développé dans les pages précédentes. Fuir a ses travers et ses limites. Si l'évasion ouvre le monde au héros de l'histoire, lui ne peut pas s'ouvrir aux autres s'il est perpétuellement en fuite. La subtilité et l'humour peuvent être de formidables outils pour aborder des sujets difficiles mais quelquefois il vaut mieux mettre les pieds dans le plat plutôt que tourner autour du pot. Dans les arts comme dans la vie, il faut parfois savoir faire face avec courage et sensibilité et ne pas laisser l'évasion devenir une nouvelle prison. Cependant, après le voyage à travers les fuites que nous venons d'effectuer, nous affirmons qu'il est nécessaire pour l'artiste de garder en vie cette impulsion de départ, cet enivrement de vitesse, ce désir de s'envoler... Bref, cette énergie de fuite.



MÉDIAGRAPHIE

Articles - Sites Internet

Éditions Le Robert (s. d.). *Fuir*. Dans Dico en Ligne Le Robert. Consulté le 10 juillet 2025 sur <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/fuir>

The Associated Press. Monkey Punch, Cartoonist Who Created Larcenous Lupin III, Dies at 81. *The New York Times* [en ligne], 2019, [Consulté le 21/08/2025]. Disponible sur : <https://www.nytimes.com/2019/04/18/obituaries/monkey-punch-dies.html>

Le désert dans la Bible : épreuves, souffrances et révélation. *PRIXM* [en ligne], 2025, [Consulté le 18/05/2025]. Disponible sur : <https://www.prixm.org/articles/bible-desert-epreuve-osee>

CROWTHER, Bosley. Blow - Up. *The New York Times* [en ligne], 1966. <https://web.archive.org/web/20120530041159/https://movies.nytimes.com/movie/review?res=EE05E7DF1739E361BC4152DFB467838D679EDE>

CELEUX-LANVAL, Mailys. Jenny Holzer dans l'intimité de Louise Bourgeois. *Beaux Arts* [en ligne], 2016 [Consulté le 22/11/2024]. Disponible sur : <https://www.beauxarts.com/expos/jenny-holzer-dans-lintimite-de-louise-bourgeois/>

DUCOURTIEUX, Cécile, FAURE, Guillemette. L'« épidémie de solitude » reconnue comme un problème de santé publique. *Le Monde* [en ligne], 2023 [Consulté le 24/08/2025]. Disponible sur : https://www.lemonde.fr/intimites/article/2023/10/07/l-epidemie-de-solitude-reconnue-comme-un-probleme-de-sante-publique_6192910_6190330.html

FLOOD, Alison. Terry Pratchett's final novel makes longlist for Carnegie medal. *The Guardian* [en ligne], 2016, [Consulté le 10/07/2025]. Disponible sur : <https://www.theguardian.com/books/2016/feb/16/terry-pratchetts-final-novel-longlist-carnegie-medal-the-shepherds-crown>

GINSBURG, Allen. Demonstration or Spectacle as Example, As Communication, or How to Make a March / Spectacle. *Berkeley Barb*, 1965), vol.1, n.15.

HUMPHREY, Alastair. *Living adventurously*. [en ligne], 2025, <https://alastairhumphreys.com/blog/microadventures-3/>

LARMAGNAC-MATHERON, Octave. L'impressionnisme, une révolution philosophique. *Philosophie Magazine* [en ligne], 2024, [Consulté le 14/08/2025]. Disponible sur : https://www.philomag.com/articles/limpressionnisme-une-revolution-philosophique?check_logged_in=1

MAGNAVAL, Alexis. Pourquoi la couleur a disparu de notre quotidien. *France Culture* [en ligne], 2022 [Consulté le 14/08/2025]. Disponible sur : <https://www.radiofrance.fr/franceculture/pourquoi-la-couleur-a-disparu-de-notre-quotidien-6306229>

MATHIS, Alexandre. Les Grimault doux. *Revus et Corrigés: Un autre cinéma d'animation*, 2022, n.15, numéro, p. 47

MIHAMI, Alicia. Masculinisme : derrière les influenceurs, une idéologie inquiétante. *TV5 Monde* [en ligne], 2023, [Consulté le 18/08/2025]. Disponible sur : <https://information.tv5monde.com/international/masculinisme-derriere-les-influenceurs-une-ideologie-inquietante-1577293>

MULVEY, Laura. Visual pleasure and narrative cinema. *Screen*, (traduit par Gabrielle Hardy) 1975, n.16

SIMONNET, Marthe et Jean-Marie. (2010). La démarche modulaire des Simonnet. *Les Simonnet*. <https://lessimonnet.fr/la-demarche/la-demarche-modulaire/>

SMITHSON, Robert. A Cinematic Atopia. *Artforum*, Septembre 1971, vol. 10, n.1.

SMITHSON, Robert. Incidents of Mirror-Travel in the Yucatan. *Artforum*, Septembre 1969. Vol. 8, no. 1.

STASKIEWICZ, Céline. Mary Ellen Bute, animer le son . *Revus et Corrigés: Un autre cinéma d'animation*, 2022, n. 15, numéro.

Livres

BATCHELOR, David. *Chromophobia*. London : Reaktion, 2000

BAUDELAIRE, Charles. *Salon de 1846*. Paris, Michel Lévy Frères, 1846.

BAUDRILLARD, Jean. *Amérique*. Paris: Éditions Grasset et Fasquelle, 1986.

CARSON, Anne. *Eros the Bittersweet*. Princeton : Princeton University Press, 1986.

CHAGALL, Marc. *Ma vie*. Paris: Stock, 1923

CLÉMENT, Gilles. *Nuages*. Bayard. Paris: 2005.

CLÉMENT, Gilles. *Thomas et le Voyageur: Esquisse du jardin planétaire*. Albin-Michel. Paris: 2011.

DEMPSEY, Amy. *Surréalisme*. Paris: Flammarion, 2019.

DISTER, Alain. *Couleurs Sixties*. Paris: Éditions du Collectionneur, 2006

FOUCAULT, Michel. *Surveiller et punir : Naissance de la prison*. Paris : Gallimard, 1975, p.203-204

HATHAWAY, Norman, NADEL, Dan. *Electrical Banana: Masters of psychedelic art*. Bologne: Damiani, 2011

HELLER, Steven, ILIC, Mirko, KLEBER, Beth. *Milton Glaser: Pop*. New York: Monacelli, 2023.

HUGO, Victor, « Fonction du Poète ». *Les Rayons et les Ombres*. Paris: Delloye, 1840.

JEAN, Marcel. *Le Langage des lignes et autres essais sur le cinéma d'animation*. Montréal: Les 400 coups, 2006

JOUBERT-LAURENCIN, Hervé. *La Lettre volante; Quatre essais sur le cinéma d'animation*. Paris : Presses de la Sorbonne Nouvelle, 1997.

LABORIT, Henri. *Éloge de la fuite*. Paris: Robert Laffont, 1976.

LAMARTINE, Alphonse de. « Le Lac ». *Méditations Poétiques*. Paris: Au dépôt de la Librairie Grecque-Latine-Allemande, 1820.

MÖBIUS. *Arzach*. Paris: Les Humanoïdes Associés, 1976.

MOINE, Raphaëlle. *Les femmes d'action au cinéma*. Malakoff: Armand Colin, 2010.

MURAKAMI, Haruki. *1Q84*. Tokyo: Shinchosha. 2009.

NÉRET, Gilles. Dalí. Cologne: Taschen, 2015.

ODGHIRI , Rémy. *Petit Éloge de la Fuite hors du Monde*. Paris: Arléa. 2017.

PINEL, Vincent. *Genres et mouvements au cinéma*. Paris: Éditions

Larousse, 2017.

PROUST, Marcel. « Sur la lecture » dans RUSKIN, John. *Sésame et les Lys*. Paris: Mercure de France, 1906.

SEDDON, Tony. *Retro design: 100 ans de création graphique*. Malakoff: Dunod, 2015.

SERRES, Michel. *C'était mieux avant!*. Paris: Éditions Le Pommier, 2017.

THORET, Jean-Baptiste. *Le cinéma américain des années 70*. Paris : Cahiers du cinéma, 2006.

THORET, Jean-Baptiste. *Road movie, USA*. Paris : Hoëbeke 2011.

WOLF, Norbert. *Symbolisme*. Cologne: Taschen, 2016. p. 42

Films - Vidéos

ANTONIONI, Michelangelo. (Réalisateur). (1966). *Blow-Up* [Film]. Carlo Ponti cinematografica, Bridge Films

ANTONIONI, Michelangelo. (Réalisateur). (1970). *Zabriskie Point* [Film]. Metro Goldwin Mayer

BAKSHI, Ralph. (Réalisateur). (1978). *Le Seigneur des Anneaux* [Film]. United Artists, Warner Bros.

BAKSHI, Ralph. (Réalisateur). (1973). *Heavy Traffic* [Film]. Steve Krantz Productions

BUTE, Mary Ellen. (Réalisatrice). (1935) *Synchromy No. 2* [Film]. Ted Nemeth Studios.

BUTE, Mary Ellen. (Réalisatrice). (1937) *Synchromy No. 4: Escape* [Film]. Ted Nemeth Studios.

BUTE, Mary Ellen. (Réalisatrice). (1939) *Spook Sport* [Film]. Ted Nemeth Studios.

COHL, Émile. (Réalisateur). (1908). *Fantasmagorie* [Film]. Société des établissements L. Gaumont.

CONNER, Bruce. (Réalisateur). (1967). *Report* [Film].

COURNOYER, Michèle. (Réalisatrice). (2014). *Soif* [Film]. Office national du film du Canada.

DEODATO, Ruggero. (Réalisateur). (1980). *Cannibal Holocaust* [Film]. F.D. Cinematografica

DUFFER, Matt, DUFFER, Ross. (Créateurs et réalisateurs). (2016). *Stranger Things* [Série télévisée]. 21 Laps Entertainment.

DUNNING, George. (Réalisateur). (1968). *Yellow Submarine* [Film]. Apple Corps, King Features Production, TVC London.

FARR, Chloé, SELNET, Gabrielle, SILLARD, Adam. (Réalisateurs). (2021) *Au revoir Jérôme!* [Film]. Gobelins - L'École de l'Image

FOLDES, Peter. (Réalisateur). (1965). *Appétit d'oiseau* [Film]. FILMS EUROPART, SERVICE DE LA RECHERCHE DE L'ORTF.

GILLIAM, Terry, JONES, Terry. (Réalisateurs). (1975). *Monty Python : Sacré Graal !* [Film] Python (Monty) Pictures, Michael White Productions, National Film Trustee Company

GODARD, Jean-Luc. (Réalisateur). (1965). *Pierrot le Fou* [Film]. SNC, Rome-Paris Films, Dino De Laurentiis Cinematografica

GRIMAULT, Paul. (Réalisateur). (1953). *La Bergère et le Ramoneur* [Film] Les Gémeaux, Clarges Films.

GRIMAULT, Paul. (Réalisateur). (1980). *Le Roi et l'Oiseau* [Film] Les Films Paul Grimault, Les Films Gibé, Antenne 2.

GRIVELET, Lucile. (Réalisatrice). (2022). *Autostrade* [Film]. Lycée René Descartes.

GRIVELET, Lucile. (Réalisatrice). (2022). *Autostradamus* [Film]. Lycée René Descartes.

GRIVELET, Lucile. (Réalisatrice). (2021). *Péplum Spaghetti* [Film]. Lycée René Descartes.

GRIVELET, Lucile. (Réalisatrice). (2025). *Vite, Loin, Longtemps* [Film]. Institut Supérieur Couleur Image Design.

HELLMAN, Monte. (Réalisateur). (1971). *Macadam à deux voies* [Film]. Universal Pictures

HERNÁNDEZ LÓPEZ, Gala. (Réalisatrice). (2022). *La Mécanique des fluides* [Film]. L'Heure d'été, Après les réseaux sociaux, université Paris 8,

EUR ArTeC, CNC (DICREAM)

HEWLETT, Jamie. (Réalisateur). (2000). *Tomorrow Comes Today* [Clip]. Passion Pictures

HITCHCOCK, Alfred. (Réalisateur). (1954). *Fenêtre sur cour* [Film]. Alfred J. Hitchcock Productions

HOBBS, Elisabeth. (Réalisatrice). (2022). *The Debutante* [Film]. Animate Projects.

HOPPER, Dennis. (Réalisateur). (1969). *Easy Rider* [Film]. Pando Company Inc., Raybert Productions.

HOPPIN, Hector, GROSS, Anthony. (Réalisateurs). (1934). *La Joie de Vivre* [Film]. Lobster Films.

JANCOVICS, Marcell. (Réalisateur). (1973). *János vitéz* [Film]. Pannonia Film Studio

JEAN-MARIE, Olivier. (Réalisateur). (1999). *Oggy et les Cafards* [Série d'animation]. Gaumont Multimédia, Xilam, Tooncan.

JONES, Chuck. (Réalisateur). (1949). *Bip Bip et Coyote* [Série d'animation]. Warner Bros.

JONES, Terry. (Réalisateur). (1979). *Monty Python : La Vie de Brian* [Film]. HandMade Films, Python (Monty) Pictures.

KEATON, Buster. (Réalisateur). (1925). *Les Fiancées en Folie* [Film]. Buster Keaton Comedies.

KNOWLES, Bernard. (Réalisateur). (1967). *Magical Mystery Tour* [Film]. Apple Films

KOVÁSZNAI, György (Réalisateur). (1980). *Bubble Bath* [Film]. Pannonia Film Studio.

LALOUX, René. (Réalisateur). (1973). *La Planète Sauvage* [Film]. Les films Armorial, Service de la recherche ORTF, Československý Filmexport

LYE, Len. (Réalisateur). (1936) *Rainbow Dance* [Film]. GPO Film Unit.

LYNCH, David. Cité dans *The Late Show* [Emission de télévision] (Avril 1990). BBC.

LYNCH, David. (Réalisateur). (2001). *Mulholland Drive* [Film], Les Films

Alain Sarde, Studiocanal, Asymmetrical Productions, Babbo Inc., The Picture Factory.

MARKGRAF, Tim. (Réalisateur). (2021). *Makulatour* [Film]. Filmakademie's Animationsinstitut.

MCLAREN, Norman. (Réalisateur). (1955). *Blinkity Blank* [Film]. Office national du film du Canada.

MIYAZAKI, Hayao. (Réalisateur). (1979). *Le Château de Cagliostro* [Film]. TMS Entertainment.

MYRICK, Daniel, SÁNCHEZ, Eduardo. (Réalisateur). (1999). *The Blair Witch Project* [Film]. Haxan Films

PENN, Arthur. (Réalisateur). (1967). *Bonnie and Clyde* [Film] Tatira-Hiller Productions, Warner Bros.-Seven Arts.

POPAKUL, Tomek. (Réalisateur). (2019). *Acid Rain* [Film]. Animoon, Fina, Polish Film Institute.

SCOTT, Ridley. (Réalisateur). (1991). *Thelma et Louise* [Film] Metro-Goldwyn-Mayer, Percy Main Productions, Star Partners III Ltd.

SCHWIZGEBEL, George. (Réalisateur). (2004). *L'homme sans ombre* [Film]. GDS, Office national du film du Canada

SPIELBERG, Steven. (Réalisateur). (1971). *Duel* [Film]. Universal Television

TROUSDALE, Gary. WISE, Kirk. (Réalisateurs). (1991). *La Belle et la Bête* [Film]. Walt Disney Pictures.

TRUFFAUT, François. (Réalisateur). (1959). *Les Quatre Cents Coups* [Film]. Les Films du Carrosse, Société d'exploitation et de distribution de films (SEDIF Productions).

SCHLIECKAU, Frauke, GRAEF, Nicola. (Réalisateurs). *Caspar David Friedrich : Le voyageur des pays intérieurs* [Film]. Lona Media Ltd.

VARDA, Agnès. (Réalisatrice). (1955). *La Pointe courte* [Film]. Ciné-Tamaris.

VARDA, Agnès. (Réalisatrice). (1958). *Du côté de la côte* [Film]. Argos Films, Ciné-Tamaris.

VARDA, Agnès. (Réalisatrice). (1962). *Cléo de 5 à 7* [Film]. Rome-Paris

Films

VARDA, Agnès. (Réalisatrice). (1967). *Oncle Yanco* [Film]. Ciné-Tamaris.

VARDA, Agnès. (Réalisatrice). (1985). *Sans toit ni loi* [Film]. Ciné Tamaris, Films A2, Ministère de la Culture

VINCENS, Thierry. (1968). *Giraglia* [Projection vidéo]. Centre Pompidou, Paris, France.

VINCENT, Victoria. Vewn. (2018). *Floatland* [Film]. Youtube.

WYNN, Nathalie. Contrapoints. (Réalisatrice). (2024). *Twilight* [Vidéo]. YouTube.

YAMAMOTO, Eiichi. (Réalisateur). (1973). *Belladonna of Sadness* [Film] Mushi Production

ZHAO, Chloé. (Réalisatrice). (2020). *Nomadland* [Film]. Searchlight Pictures

Enregistrements sonores

COLOMBIER, Michel. HENRY, Pierre (1968). *Messe pour le temps présent - 2. Psyché rock* [Enregistré par Pierre HENRY]. Sur Les Jerks Électroniques De La Messe Pour Le Temps Présent Et Musiques Concrètes Pour Maurice Béjart [Album]. Philips.

DEL REY, Lana. ANTONOFF, Jack. (2018). *Venice Bitch* [Enregistré par Lana DEL REY]. Sur Norman Fucking Rockwell! [Album]. Polydor, Interscope.

DEL REY, Lana. *Beats 1 Radio with Zane Lowe* [Interview]. 2018.

WIAME, Aline. (07/04/2022). *Dans l'entre-deux de la recherche-crédation: Processus, dispositifs, formes, captures* [Conférence], Université de Toulouse Jean Jaurès.

Tableaux - Sculptures

DALÍ, Salvador. *La Persistance de la Mémoire*, 1931, huile sur toile, 24 x 33, Museum of Modern Art.

DALÍ, Salvador. *Le Devenir Géologique*, 1933, huile sur toile, 21 x 16,

Collection Particulière.

DALÍ, Salvador. *Poésie d'Amérique*, 1943, huile sur toile, 116 x 79 cm,
Théâtre-musée Dalí.

DALÍ, Salvador. *La Tentation de Saint-Antoine*, 1946, huile sur toile, 90 x
119,5 cm, Musées royaux des beaux-arts de Belgique.

FRIEDRICH, Caspar David. *Le Voyageur contemplant une mer de nuages*,
1818, huile sur toile, 94,4 x 74,8 cm,

Kunsthalle de Hambourg

MAGRITTE, René. *La Clef des songes*, 1930, huile sur toile, 81 x 60 cm,
Fondation Beyele.

SIMONNET, Marthe et Jean-Marie. *Les Polymorphes*, 1970, Polyester,
fibres de verre, Allée des Arts, Port-Barcarès.





Achevé d'imprimer en août 2025

Fuir est-il toujours lâche? Existe-t-il des fuites bénéfiques? Que fuit-on? Peut-on vraiment choisir de fuir? La fuite permet-elle réellement d'accéder à la liberté? Quel rapport avec un film sur un chien dépressif?

Le présent ouvrage se propose de répondre à (presque) toutes ces questions en explorant les liens profonds entre *Oggy et les Cafards*, le désir, Alphonse de Lamartine, la Bible, Michel Foucault, les Beatles, Elon Musk, le Canigou, Sigmund Freud et Lana Del Rey.