

La poétique de la fluidité : l'émergence d'un rêve à travers un paysage en transformation

Gustavo Roa Meza

Sous la direction de Patrick Barrès

Université Toulouse - Jean Jaurès
ISCID

Master 2 Couleur, Image, Design
MoDCA - Motion design, Cinéma d'animation

Année universitaire 2017 - 2018

La poétique de la fluidité : l'émergence d'un rêve à travers un paysage en transformation

Gustavo Roa Meza

Sous la direction de Patrick Barrès

Université Toulouse - Jean Jaurès
ISCID

Master 2 Couleur, Image, Design
MoDCA - Motion design, Cinéma d'animation

Année universitaire 2017 - 2018

Remerciements

À mes parents, à ma famille et à mes amies pour leur soutien. Un grand merci à l'équipe pédagogique de l'ISCID, en particulier à Patrick Barres, Frédérique Blanchin, Philippe Etienne et Thierry Roland. À Julie Amézian et à Emeline Ferron pour ses lectures et pour m'aider à bien écrire en français. À mes compagnons de classe pour la bonne ambiance et pour leur camaraderie. J'adresse également un grand merci à toutes les personnes qui ont fait de mon séjour en France une expérience de bonheur et d'apprentissage.

Sommaire

Introduction : de la découverte à la réalisation de films d'animation image par image	P. 8
À la recherche de mon film	P. 13
1 L'univers du film : une transformation mobile du paysage et du personnage	P. 19
A. Une transformation en continu	P. 21
B. Le rêve comme projection d'une réalité illusoire	P. 28
C. La plasticité de l'image brumeuse	P. 38
2 La météorologie du paysage mobile : l'esthétique de la fluidité dans la frontière	P. 44
A. Le paysage désertique comme théâtre du rêve	P. 45
B. La mobilité du paysage : à la recherche de motifs visuels et narratifs	P. 54

3	Un bricolage numérique : les outils numériques et les outils traditionnels	P. 58
	A. Des dessins sur le papier aux dessins sur le pixel	P. 59
	B. Le processus de réalisation dans un atelier numérique/traditionnel	P. 68
	C. Les éléments préparatoires comme processus de création	P. 73
	À la recherche des nouvelles expériences	P. 85
	Notions clefs	P. 88
	Ressources	P. 90

Ce travail de recherche est lié au
court métrage *Le rêve solaire* (2018)
réalisé par Gustavo Roa.

L'orbite? Elliptique, bien sûr, l'orbite était elliptique: elle s'aplatissait un peu sur nous, et puis elle prenait un peu de distance. Les marées, quand la Lune était au plus bas, étaient tellement hautes qu'il n'y avait plus personne pour les retenir. Et il y avait des nuits de pleine Lune, celle-ci extrêmement basse, et de marée, celle-là extrêmement haute, au point que si la Lune ne se baignait pas dans la mer, il s'en fallait d'un cheveu; disons de quelques mètres. Est-ce que nous n'avons jamais essayé d'y monter? Et comment donc! Il suffisait d'y aller, en barque, jusque dessous, d'y appuyer une échelle et d'y monter.

Fragment de *La distance de la Lune* d'Italo Calvino

**Introduction :
dès la découverte à la
réalisation de films d'animation
image par image**

Dans ce mémoire, je réfléchis sur l'acte de réaliser une animation en dessin animé, y compris sur l'acte créatif, la problématique technique et les relations avec d'autres artistes et leurs œuvres.

Je cherche un contexte pour placer ma proposition artistique, pour ce propos je me nourris de différents types d'animation, donc mes influences sont éclectiques. L'écriture de cette réflexion est aussi une recherche dans l'histoire de l'animation, c'est-à-dire la découverte de plusieurs films, des réalisateurs et des studios de production. Aussi, je me nourris de la peinture, de son histoire récente, et de sa relation avec le cinéma d'animation.

J'ai choisi le métier de l'image en mouvement parce que j'ai une forte sensibilité pour le dessin et la peinture. Certes, aujourd'hui il y a une riche variété des techniques pour faire des films animés, les plus connus sont le stop motion, le papier découpé, la 3D et le dessin animé. L'animation en deux dimensions a été une technique précurseuse qui s'est placée comme un vrai art au début du XXe siècle avec Émile Cohl en France et Winsor McCay aux États-Unis. Dans les années 1930 avec Walt Disney, le dessin animé a connu un grand succès, cela a permis la naissance d'un *âge d'or* du cartoon. La technique du dessin animé s'est diffusée le monde entier et dans les années 1950 plusieurs pays de l'Europe, la Russie et le Japon faisaient leurs propres productions. Dans les années 1970, l'industrie de l'animation japonaise s'est grandement développée et ses séries télévisées étaient exportées à tous les continents de la planète.

J'ai grandi dans les années 1990 et 2000, à cette époque-là la télévision diffusait les séries animées les plus célèbres, toutes ces séries étaient faites à la main en dessin animé. J'aimais dessiner et copier les personnages des émissions, ainsi j'ai découvert le plaisir de dessiner. Quand j'étais en peu plus grand j'ai découvert la BD et la peinture, et d'autres arts visuels. À partir de ces expériences, j'ai décidé de choisir un métier dans lequel le dessin était une activité fondamentale.



Ashita No Joe, 1980

Aujourd'hui l'univers de l'animation a beaucoup changé par rapport à ce qui m'a inspiré à être animateur. Actuellement la 3D est la technique dominante (surtout dans le cinéma) et les enfants regardent peu la télé car le contenu audiovisuel se consomme sur internet. Cependant, les occasions pour faire des films animés se sont élargies grâce à la technologie et au partage sur internet. Maintenant, l'image animée est ouverte à l'exploration de contenus et à nouveaux modèles d'expression.

Le dessin animé est un choix car c'est une des techniques qui est proche de la plasticité et de l'expression manuelle. Elle peut se nourrir de la peinture, du dessin et de ses matérialités. Elle permet un dialogue assez direct entre le cahier d'esquisses, le story board et le concept art du film. Dans les exemples du dessin animé ou de la peinture animée on trouve les réalisateurs qui ont osé faire des films différents qui ont marqué les spectateurs. Parmi ces réalisateurs, on trouve à Caroline Leaf, Julien Arnal, Frederick Back, Jonathan Hodgson ou Georges Schwizgebel.



The man with the beautiful eyes de Jonathan Hodgson, 2000



The man who planted trees de Frederic Back, 1987

Actuellement l'image animée s'est débarrassée du papier car sur l'ordinateur il est possible de dessiner directement. Cette méthode permet de gagner du temps. Pourtant, il reste des artistes qui travaillent avec les anciennes procédures, c'est-à-dire sur le papier, avec des crayons et des encres. En ce qui me concerne, je cherche un chemin intermédiaire. J'utilise les outils techniques de notre temps, mais je veux garder le langage visuel qui donne l'animation traditionnelle faite à la main.

**« Il fallait faire un cinéma poétique, personnel,
au même temps contemporain et hors mode. »**

Jean Giraud, Moebius, à propos le film *Les maîtres du temps* (1982) de René Laloux, dans lequel il a fait le storyboard et le concept art.¹

1. Rene Laloux, *Les maîtres du temps* - DVD bonnus, Teleclip et TF1 Films, 2004

À la recherche de mon film

Pourquoi je veux faire ce projet ?

Un monde ailleurs

**De l'Eco-fiction et de la
science-fiction à la science des rêves**

Pourquoi je veux faire ce projet ?

Faire le court-métrage est une façon d'apprendre. La réalisation du film pose plusieurs problématiques qui m'obligent à faire des recherches et à développer en profondeur mes idées. Le projet est un prétexte pour créer à tous les niveaux, au niveau scénaristique, au niveau visuel, au niveau sonore et au niveau technique.

Je le fais car il est un moyen de développer mes habilités comme réalisateur, il est l'occasion idéale de créer sans contraintes. Je veux faire ce projet, qui est unique, puisque dans d'autres contextes il serait impossible de le mettre en œuvre. Maintenant, je dispose de la liberté de proposer ce que je veux sans être obligé de suivre des idées formatées.

De plus, je suis motivé pour faire ce projet car il représente une clé pour ouvrir la porte à d'autres opportunités. Le projet est une plateforme pour montrer mes aptitudes et mes capacités.

Un monde ailleurs

« The cosmos is all there is, or ever was, or ever will be, the cosmos is also within us, we are made of stars. We are about to begin a journey through the cosmos, through the story of our own planet, and the plants and the animals that share with us, it's a story about us. We wish to pursue the truth no matter where it leads. But to find the truth we need imagination and skepticism both. We are going to explore the cosmos in the ship of the imagination. Perfect as a

snowflake, light as a feather, the ship will take us to world of dreams
and world of facts, come with me. » ²

Un des points de départ de mon film est le besoin humain de communiquer et de partager avec des pairs. En effet, l'idée de départ vient d'un fait réel : en 1977 la NASA a embarqué un disque d'or à bord de deux sondes spatiales, Voyager I et Voyager II. Les disques contiennent des sons et des images pour montrer la diversité de la vie et de la culture de l'espèce humaine. À partir de cette idée, je voulais créer un récit où quelqu'un trouve le disque. Faire une hypothèse sur cela est entrer dans la science-fiction, cependant je ne suis pas un adepte de la science-fiction pure et dure. Je ne veux pas développer une théorie sur les univers, ni sur les civilisations d'ailleurs, ni sur la technologie.



Cosmos de Carl Sagan, 1980

2. Dans le vidéoclip *Bombay* d'El Guincho, les paroles du premier épisode de *Cosmos* de Carl Sagan sont reprises pour introduire le spectateur dans un monde d'images délirantes.

El Guincho (Vidéoclip en ligne), *Bombay*, 2011, Canada
Consulté le 24/04/2018
<https://vimeo.com/15247292>

Ce qui m'intéresse vraiment dans cette histoire est le voyage, les mondes inconnus et la beauté à travers laquelle la création s'exprime dans les phénomènes galactiques et météorologiques.

Un autre sujet qui m'interpelle est le sujet des rêves, les rêves comme images magiques et symboliques, aussi les rêves en tant que projections de nous-mêmes. De la même manière, un film est aussi un rêve, surtout un film d'animation. C'est là, dans un voyage onirique, que j'envisage la connexion entre l'inconnu et les pulsations internes de l'être humain.

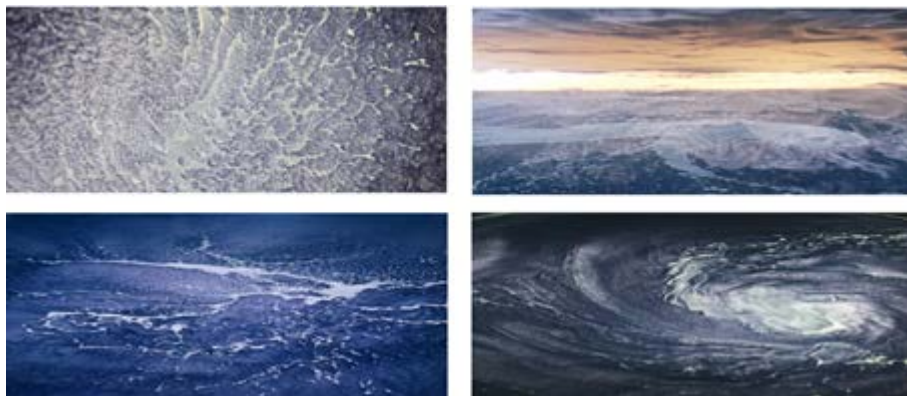
Au fur et à mesure que je développe les séquences animées, une esthétique particulière émerge. Cet univers artistique est en accord avec le monde des rêves, l'océan de la mémoire et du temps. Il s'agit d'un monde fluide et mobile en pleine transformation. Il est un monde dans la frontière, il se place entre les trois états de la matière, le liquide, le solide et le gazeux, tout comme les étoiles et les planètes changent d'état à travers le temps.

Les rêves se révèlent comme projections de la mémoire en transformation. Ils nous emmènent dans des endroits connus pour les redécouvrir.

De l'Eco-fiction et de la science-fiction à la science des rêves

Le film *Solaris* de Tarkovski est considéré comme un récit de science-fiction, il se développe dans une zone qui se situe dans l'espace. Les personnages sont des scientifiques qui habitent une station spatiale. Cependant, le film s'éloigne de la science-fiction nord-américaine, où le plus important sont les batailles et les séquences d'action. Vraiment le film est un voyage dans la psyché des personnages, il figure une promenade dans les méandres de la mémoire. De plus, le film est une expérience visuelle, notamment dans les séquences où le paysage devient le protagoniste.

À mon avis, mon film ne fait pas vraiment partie du monde de la science-fiction. Comme dans *Solaris*, je cherche un endroit métaphorique pour placer mon personnage, ce lieu est irréel, extraterrestre et inconnu. Pourtant, je ne suis pas intéressé à l'idée de faire une théorie scientifique ou futuriste. Je cherche un paysage mobile et en métamorphose permanente, là où la mémoire se modifie, comme dans l'océan de *Solaris*.



Solaris de Andrei Tarkovski, 1974

En ce qui concerne l'eco-fiction, je considère que mon court-métrage lui emprunte certaines idées, néanmoins il ne rentre pas dans cette catégorie. Je me sens attiré par l'idée du paysage imposant et sauvage, comme dans la peinture romantique du XIXème siècle. J'adopte également l'idée de la connexion entre le personnage et le paysage. Or, mon film n'a pas de discours écologiste explicite.

Ainsi, le film propose une imagerie particulière, proche des rêves et de l'altération, cela se manifeste à travers des motifs mobiles et de la mutation de la matière. Aussi, cette proposition se manifeste à travers la couleur qui se détache de la représentation du réel. En ce qui concerne le récit, les événements ne s'enchaînent pas d'une forme logique, ils ne se succèdent, pas comme dans les films de prise de vue réelle. Ils répondent à un ordre inconscient et surréel.

1. L'univers du film : une transformation mobile du paysage et du personnage

A. Une transformation en continu

**B. Le rêve comme projection
d'une réalité illusoire**

C. La plasticité de l'image brumeuse

A. Une transformation en continu

**Le mouvement : la fluidité dans
le paysage**

**Le personnage : un explorateur et
un rêveur**

**La relation entre le personnage
et son milieu**

Le mouvement : la fluidité dans le paysage

Pour révéler la relation qui existe entre les images et le mouvement, Norman McLaren indique que « L'animateur, plus que tout autre créateur de films, constate que ce qui existe sur chaque image n'est jamais aussi important que ce qui est survenu entre deux images. » ³

Dans mon court-métrage, le paysage est un élément présent dans tout le récit. Ce paysage connaît des transitions tout au long du film. Ainsi le personnage en mouvement se fusionne avec le paysage qui s'impose par sa grande taille. J'ai pris l'idée de McLaren car le mouvement que j'applique au paysage est un mouvement presque imperceptible, il peut être aperçu quand le spectateur fait une comparaison entre un premier état et le suivant. Par exemple, les montagnes sont composées par couches de couleur, ces couches bougent lentement comme des vagues, elles ondulent entre crêtes et vallées. Cependant, le mouvement des couches est doux et discret, il accompagne délicatement le personnage pendant qu'il se promène dans ce territoire. La façon dont les couches s'intègrent modère le mouvement, elles sont légères et vaporeuses. Aussi, elles reproduisent les mêmes caractéristiques du paysage dans sa totalité, c'est-à-dire elles sont indéfinies et ondulantes.

3. Jean Marcel, *Le langage des lignes et autres essais sur le cinéma d'animation*, Les 400 coups, 2006, p. 20

1. L'univers du film : une transformation mobile du paysage et du personnage



La fluidité du paysage

D'autre part, la lumière possède un comportement fluide et mobile. La lumière comme phénomène physique présente une dualité, elle se comporte comme une onde électromagnétique et comme un ensemble de photons, c'est-à-dire comme des particules. Je n'avais pas l'intention d'illustrer une vérité scientifique, mais sans y penser, la lumière comme phénomène matériologique m'a amené jusque-là.

Dans mon film la lumière bouge, se déforme et change de vitesse selon les circonstances et le medium. La lumière se déplace en forme d'ondes, elle bouge d'une manière très similaire à celle dont le sol bouge. Elle peut voyager comme une ligne droite ou comme une ligne courbée, elle se mélange également avec les couleurs de la surface.

La lumière est aussi le medium de la couleur laquelle est déterminée par la

température de la lumière. Cette température est définie comme la proximité de la nuance de la lumière aux couleurs chaudes ou froides. Donc la lumière comme phénomène physique modifie la couleur du personnage du récit.

Le personnage : un explorateur et un rêveur

Le protagoniste de mon film est le résultat d'un mélange de caractéristiques que j'ai trouvé dans d'autres personnages. Certes, il y a une légère influence de l'héros classique que présentent la littérature et le cinéma, mais influence que je dirais plutôt déformée. Selon la structure proposée par Joseph Campbell, en gros, le héros est un personnage qui reçoit un appel pour rétablir l'ordre dans un monde chaotique. Il doit suivre un chemin (un voyage) qui l'amène à faire face à ses ennemis pour atteindre son objectif. De ce schéma narratif, je suis notamment intéressé par un élément : l'appelle de l'aventure (de l'inconnu).

Dans mon court-métrage, le personnage est quelqu'un qui a été placé dans un endroit isolé et difficile, mais aussi fantastique et surprenant. Il a une mission, mais cette mission est une excuse pour être là où il se trouve. Bien que sa mission soit une imposition, le fait d'être là où il se trouve est une opportunité pour s'éloigner du monde et de la société.

Le personnage peut être considéré comme un explorateur, un ermite, un solitaire, quelqu'un qui trouve la liberté dans une situation contradictoire.

1. L'univers du film : une transformation mobile du paysage et du personnage

Il est un rêveur, dans le sens que le rêve est une reconstruction de la réalité et un voyage de la mémoire. En explorant le territoire, il attend, mais il ignore qu'il attend. En d'autres termes Il ignore qu'il est en train d'attendre et il ignore ce qu'il attend.



L'explorateur de mon film

1. L'univers du film : une transformation mobile du paysage et du personnage

J'ai emprunté notamment quelques caractéristiques de certains personnages de Mœbius, par exemple Arzach qui est le gardien d'un désert magique dont la mission est de maintenir l'équilibre de cet endroit. Les voyageurs dans *Les Réparateurs* (de la série *Le Monde d'Edena*), m'ont également influencé, ils sont deux personnages silencieux qui explorent un lieu fantastique. Il y a aussi une forte influence des personnages de Shigeru Tamura qui a proposé des personnages méditatifs avec un esprit d'explorateurs. Une autre influence évidente est le Petit Prince qui regarde la réalité de façon poétique et avec gentillesse.



Arzach de Mœbius



Personnages de Shigeru Tamura

Je pourrais dire également que le personnage symbolise certains traits de ma personnalité et différents moments de ma vie. Cela est vrai, mais c'est une source secondaire.

La relation entre le personnage et son milieu

Le design du personnage est défini par la simplicité, c'est-à-dire la forme de son corps est simple, il a peu d'accessoires et il a qu'un couleur sur ses vêtements. La simplicité du personnage est en accord avec son propos dans le paysage et dans le récit. Il a simplement ce dont il a besoin : ses vêtements, ses lunettes, ses jumelles et son journal. Il appartient au paysage, il fait partie du paysage.

En effet, il s'intègre au paysage en marchant dans le sable et en montant vers le promontoire. Ses vêtements portent des petites particules qui ont été amenées par le vent. La lumière tombe sur lui en colorant ses vêtements. La lumière qui tombe dans le sol se reflète aussi sur lui et lui apporte une deuxième coloration. C'est pourquoi ses vêtements ont des petits points jaunes, verts et marrons. Sur lui tombe également une lumière rouge qui nuance ses vêtements.

Pareillement, l'abri dans lequel il dort fait partie du paysage, il a été construit avec la même matière du lieu, il présente les mêmes couleurs et la même texture. A l'intérieur de l'abri, le personnage se protège des tempêtes qui se passent à l'extérieur. La lumière qui tombe à l'intérieur est douce. Les

1. L'univers du film : une transformation mobile du paysage et du personnage

ombres qui se produisent enveloppent le personnage en lui donnant une nuance marron et jaune.



L'explorateur dans son milieu

B. Le rêve comme projection d'une réalité illusoire

Le voyage onirique

Le paysage sonore : une texture auditive mystérieuse et mobile

Le paysage illusoire à partir de la modulation des éléments mobiles

Des plans normés aux plans subjectifs : des ressorts pour le film d'animation

Le voyage onirique

Le voyage est un sujet utilisé fréquemment au cinéma. Peut-être il s'agit de la thématique la plus abordée. D'ailleurs le premier film patrimoine du cinéma s'intitule *Le Voyage dans la lune* (1902) de Georges Méliès.

Le voyage est partout, bien évidemment dans les grands films historiques, dans les films d'exploration, dans les films de guerre et bien évidemment dans les films de science-fiction.⁴ D'autre part, *Le voyage du héros*, concept établi dans *Le Héros des mille visages* par Joseph Campbell, met en évidence la nécessité du voyage dans la narration cinématographique et littéraire.

Les rêves, également, sont un voyage. Une analyse possible est qu'un rêve pendant le sommeil peut constituer un voyage dans l'inconscient et à la mémoire. Non seulement un rêve est une projection de nous-même en tant qu'individus, mais il s'agit aussi de l'émergence de certaines images provenant de notre culture. Ces images se révèlent à travers le cinéma, la littérature, la télévision, les vidéos sur internet et d'autres types manifestations. À mon avis cette masse d'images remplit notre imaginaire d'une nouvelle mythologie qui est toujours en évolution.

Un sujet qui m'interpelle particulièrement est l'astrophysique et l'exploration de l'espace. Nous vivons, heureusement, dans une époque où les

4. Anne-Hélène Le Provost (Article en ligne), *Historique, Initiatique, Onirique : Le Voyage Au Cinéma*, Blog Manifesto XXI, 2015
Consulté le 02/13/2018
<https://manifesto-21.com/historique-initiatique-onirique-le-voyage-au-cinema/>

1. L'univers du film : une transformation mobile du paysage et du personnage

scientifiques sont en train de faire plusieurs recherches en dehors de la planète terre grâce au développement technologique. Il résulte un extraordinaire ensemble de documentaires scientifiques qui montrent de belles images de l'univers. Aussi, ces documentaires abordent d'une nouvelle façon les concepts du temps, de l'espace et de la vie.



Image prise par la NASA

Il m'apparaît que ces nouvelles interprétations de la réalité sont comme un rêve. En fait, je considère que les théories scientifiques sont en train de se rapprocher vers certaines histoires mythiques et du monde des rêves.

Pour mon film, mon intention est de jouer avec les idées précédemment citées. La création, à mon avis, vise plutôt à mettre en relation des éléments déjà existants de façon nouvelle et personnelle. Ainsi, le voyage qui m'intéresse est le voyage onirique qui se confond avec la réalité tout aussi étonnante.

Le paysage sonore : une texture auditive mystérieuse et mobile

Le point de départ pour l'ambiance sonore de mon film est la musique qui a un esprit d'expérimentation atmosphérique. Parmi les musiciens qui proposent ce type de composition musicale, on trouve Lee Ranaldo, Alan Courtis, Lucrecia Dalt ou Jim O'Rourke.

Certes, ces types de compositions ne peuvent pas être considérés comme musique au sens strict du terme, étant donné qu'elles ne sont pas conçues à partir de l'harmonie ou de la mélodie. Ces compositions sont pensées plutôt comme une ambiance sonore qui parcourt différentes sensations et émotions à travers une gamme infinie de sons et de bruits. Par exemple Lucrecia Dalt est une musicienne colombienne qui a fait cinq albums de musique expérimentale. Elle a fait le disque *Ou*, Il s'agit d'un parcours entre différents paysages sonores composés de petits bruits et de réverbérations, Aussi, on entend des mélodies et des sons de percussion. On perçoit des sons modulés, parfois répétitifs, qui transforment en autres sons à travers des transitions enchaînées subtilement.

Le paysage sonore est un complément de l'image. Parfois, il peut coïncider avec le récit visuel, mais parfois, il peut apporter des images sonores qui n'apparaissent pas de manière évidente dans l'image visuelle.

À travers le paysage sonore, je cherche à mener le spectateur à travers un endroit mystérieux et hostile. Mais au fur et à mesure que le récit avance, le son se transforme en un paysage sonore mystique, vivant et magique.

Les sons se placent dans l'espace auditif comme des couches qui ondulent et qui se modulent selon l'intensité dramatique du récit. Entre les sons du paysage, se trouve une longue note de basse fréquence : le vent qui souffle et les pas sur le sable.

Comme je ne suis pas musicien, je m'appuie sur un étudiant en musique qui collabore avec moi dans la composition sonore. Il a eu la liberté de proposer ce qu'il voulait en fonction des besoins du film. Le son est donc déterminé par le créateur, ses influences (le post-rock et le métal) et les moyens de création (l'ordinateur et le synthétiseur).

Le paysage illusoire à partir de la modulation des éléments mobiles

Alexandre Alexeïeff parle du cinéma d'animation comme une illusion : « En Russie, où je suis né, on appelait le cinéma « Illusion ». On disait : « Ce soir, nous allons à une illusion » Ce qui m'intéresse dans le cinéma d'animation, c'est que le mouvement qu'on s' imagine est illusoire : Il n'a pas lieu. Alors que dans le cinéma il existe bel et bien. »⁵

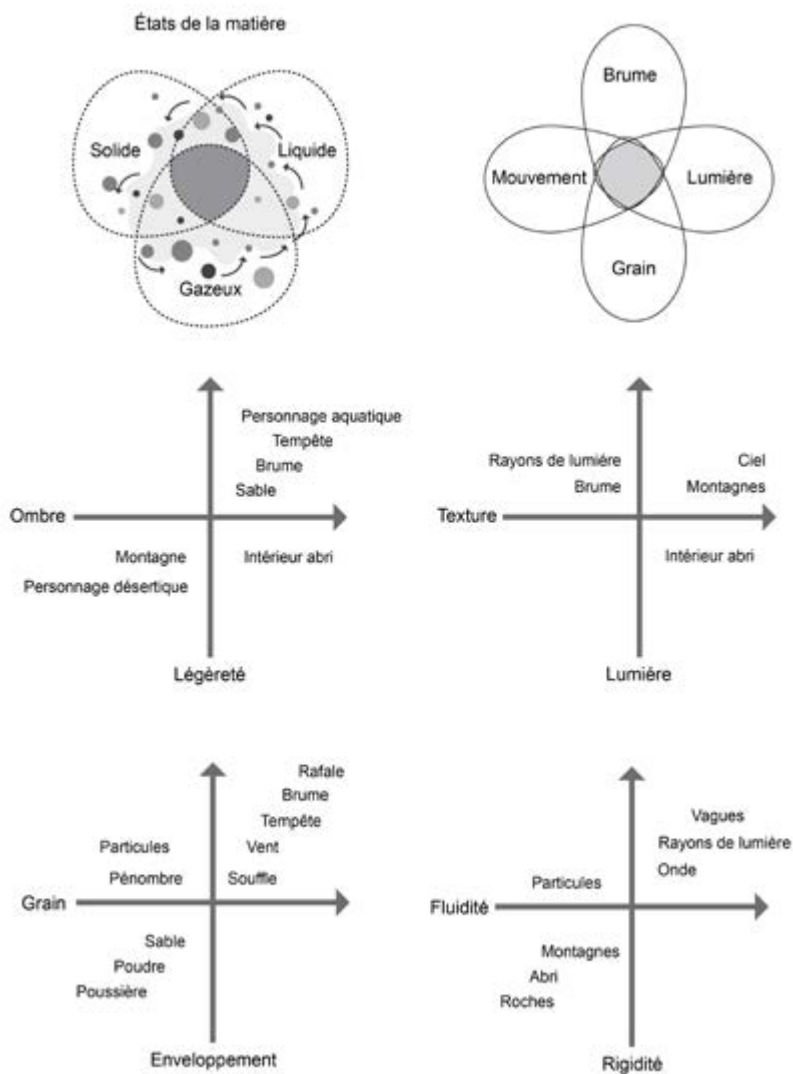
L'univers de mon film est une invention mobile et fluide, cet univers est une illusion qui amène des sensations et des perceptions. Il s'agit de la transformation de la réalité via les moyens que je maîtrise, comme la peinture, la couleur et le mouvement. L'illusion est aussi une expérience hallucinatoire car le monde se présente de façon fantasmagorique, c'est-à-dire surnaturelle, extraordinaire et irréelle.

5. Sébastien Denis, *Le cinéma d'animation*, Armand Colin, 2017, p. 71

De ce point de vue je me demande quelles sont les méthodes pour altérer la réalité dans mon film. Au niveau du récit je propose une histoire impossible et fantastique qui ne suit aucun schème fixé. Au niveau esthétique et visuel je propose la représentation d'un monde inexistant. Mais, comment arriver à ce monde inconnu et jamais visité ? Ce monde est un mélange des idées existantes qui se transforment. Au fur et à mesure qu'elles se manifestent dans la toile elles prennent forme de manière autonome. Le point de départ des images peut être des représentations des planètes extraterrestres ou des images des endroits les plus insolites de la planète. Un autre point de départ est la forme en elle-même, un paysage peut apparaître d'une tache, d'une forme abstraite ou d'un accident de la couleur.

Non seulement l'illusion émerge à travers ces éléments, mais aussi avec la présence d'autres principes que j'incorpore dans les images de façon consciente. Par exemple, le paysage est enveloppé par certaines particules qui modélisent le paysage, comme la poussière, le sable, la brume, le vent et entre autres. Ces éléments gardent une relation entre eux et ces relations altèrent le paysage dans le temps, c'est-à-dire qu'il existe un changement du fait de la proximité qu'ils peuvent avoir avec certains paramètres :

1. L'univers du film : une transformation mobile du paysage et du personnage



Relations entre les matériaux du modelé : Pour Paul Klee, le plan est un système de relations d'inflexion. Il mobilise des variables d'intensité que modèlent la composition visuelle.

Ainsi, le paysage en tant que territoire est composé par une modulation de transitions temporaires qui apparaissent comme des visions chez le spectateur. Elles sont des images fantasmagoriques car elles trompent la réalité. Aussi, elles sont de caractère métamorphique, en d'autres termes elles sont des fictions magiques.

En guise de transition, je cite à Pascal Vimenet qui suggère l'idée suivante en ce qui concerne la fantasmagorie « ...je dirais que la fantasmagorie est la perception puis la représentation intérieure singulière que nous avons chacun du réel et qui se transforme, pour certains d'entre nous, via la peinture, le dessin, le cinéma, ou le cinéma d'animation (mais aussi la musique, la littérature, etc.), en un processus et une création qui donne à voir ces « visions ». »⁶

Des plans normés aux plans subjectifs : des ressorts pour le film d'animation

Dans le cinéma d'animation le réalisateur part de zéro. Il doit tout créer, les personnages, les décors, l'atmosphère, l'emplacement de la camera et ses déplacements. Chaque élément du film est un choix. En ce qui concerne le cadrage et la place de la camera le réalisateur a une grande liberté étant donné qu'il n'y a rien, donc tout est permis.

6. Pascal Vimenet, *Un abécédaire de la fantasmagorie - Suite*, L'Harmattan, 2016, p. 129

1. L'univers du film : une transformation mobile du paysage et du personnage

Cette liberté permet de parcourir l'espace avec des mouvements impossibles, le réalisateur peut proposer des transitions qui n'existent pas sur le cinéma PVR.

Sébastien Denis dans son livre « Le cinéma d'animation », propose le terme anglais « Stream of consciousness » pour parler du plan séquence en animation qui reproduit l'enchaînement des images mentales en un seul flux et dans une forme de monologue intérieur. Par exemple : Les transformations ininterrompues de Cohl ou dans les travellings impossibles de Ryan Larkin et Georges Schwizgebel.⁷



La fugue, Georges Schwizgebel. 1998

7. Sébastien Denis, *Ibid*, p. 31

1. L'univers du film : une transformation mobile du paysage et du personnage

Dans le film de Schwizgebel on aperçoit très bien la mise en scène d'une caméra animée, cette caméra montre au spectateur dans une seule séquence une vraie représentation tridimensionnelle de l'espace qui parcourt un paysage composé par un mélange des situations et des personnages. Il s'agit d'une intégration des formes en continu. Les masses de couleurs construisent de nouvelles surfaces qui changent l'angle de la caméra.

Dans mon film, la camera se transforme, elle va d'un traitement traditionnel (proche d'une caméra de prise de vue réelle) à une caméra animée, c'est-à-dire que la caméra expérimente une transformation. Elle devient le moyen visuel (la toile) dans lequel les formes se manifestent et se altèrent.



La caméra animée: fusion et transformation

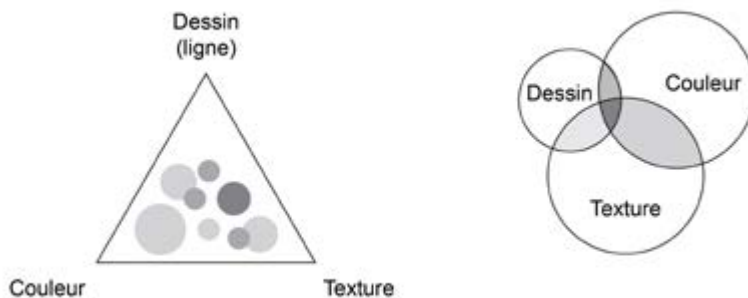
C. La plasticité de l'image brumeuse

**Le modelé : Interaction entre les axes
plastiques dans la surface**

**La couleur territorialisée : couleur de
surface et milieu de couleur**

Le modelé : Interaction entre les axes plastiques dans la surface

Comment les éléments paysagers prennent-ils forme à travers les composants de la représentation visuelle ? Cette question est apparue au moment de faire les premiers essais visuels de mon film. Premièrement, il faut identifier les composants de représentation de l'image. Au début, j'ai considéré que les trois axes de l'image étaient la couleur, la texture et la ligne. Après d'avoir fait des tests dans mon film, je me suis rendu compte que la ligne pouvait disparaître étant donné que mon film est proche de l'image picturale et que la présence des lignes limite l'interaction entre les couleurs. La ligne est un élément propre au dessin et elle peut modeler l'image vers une construction linéaire. Dans mon cas, je cherchais une approche par la peinture donc j'ai fait quasiment disparaître la ligne de mon film.

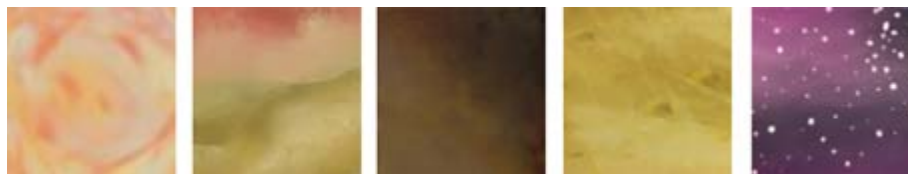


Zones d'interaction entre les éléments plastiques dans le plan-surface

1. L'univers du film : une transformation mobile du paysage et du personnage

Dès lors que la ligne n'est plus essentielle, la couleur et la texture émergent comme les éléments de construction de l'image. Ces deux éléments permettent une riche variété de possibilités en fonction de la modulation des phénomènes paysagers. D'une part, la texture peut être interprétée comme le tissu mobile des formes qui s'entrelacent pour former les motifs visuels du court-métrage. D'autre part, la couleur peut être considérée comme le vecteur de la lumière qui fait le lien entre les masses mobiles du paysage.

En ce qui concerne le rapport entre la couleur et la texture, je constate que ces deux éléments s'accompagnent mutuellement et en continu. Cependant les deux mutent constamment et dans certaines séquences la texture devient plus poussiéreuse, brumeuse, sableuse ou rocheuse. En conséquence, la couleur expérimente une variation liée au phénomène textural qui s'exprime à travers la couleur même et son opacité. Cela produit un effet de crépitement visuel qui accentue la condition fantasmagorique du paysage.



Texture rocheuse, sableuse, ondulante et pointilliste, fougueuse,
ondulante et brumeuse

La couleur territorialisée : couleur de surface et milieu de couleur

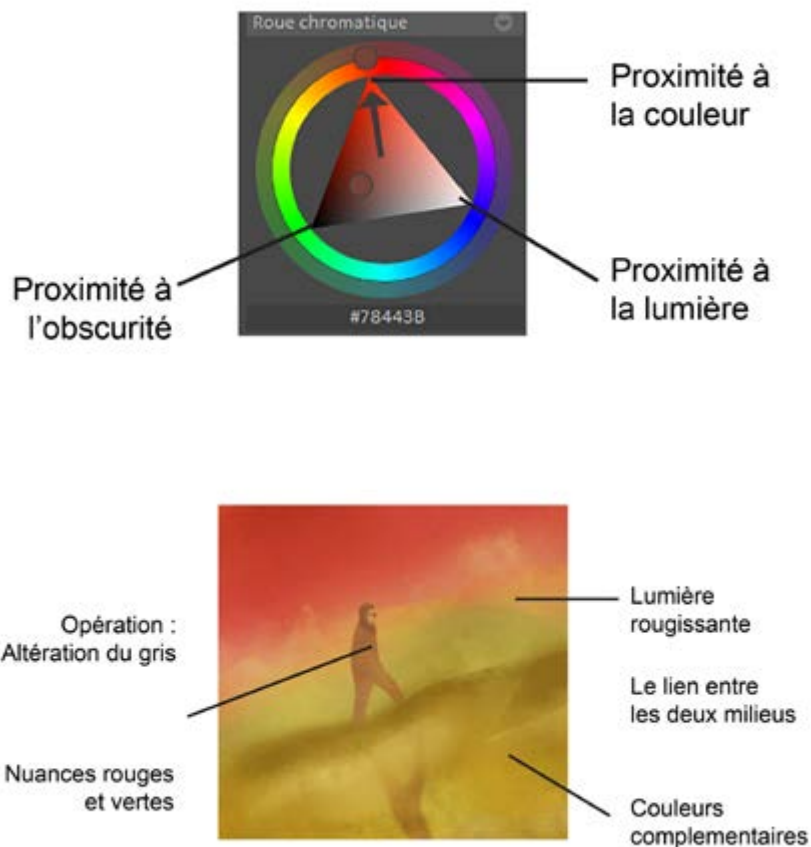
« Les films d'animation d'expériences plastiques, à la différence des dessins animés réalisés sur celluloïds inscrits dans une tradition classique du dessin (qui maintient souvent un niveau de hiérarchisation entre le fond et la forme, entre le dessin et la couleur : l'organisation même du travail dans les studios de production le prouve, en cloisonnant les activités du dessinateur du coloriste), traduisent cet effet d'esquisse au moyen du procédé qui consiste à « masser » les couleurs et les plages graphiques. Nous retrouvons ici l'opposition entre le dessin et le coloris (...). L'œuvre de dessin, de peinture ou de gravure animée en reste à l'état d'ébauche et se suffit aussi à elle-même »⁸

Cette observation de Sébastien Denis déclenche en moi plusieurs questions à propos du traitement de la couleur dans mon film. Comment traiter la couleur par rapport à son interaction avec la surface et la texture ? Comment intégrer les décors, le personnage et le phénomène textural de l'image ?

Il faut se débarrasser du dessin animé traditionnel qui utilise une ligne de contour noir. Ainsi, je peux libérer la couleur et la rapprocher à une action picturale. Également, la couleur peut devenir un objet symbolique dans soi-même à travers cette libération. L'intégration des éléments se trouve dans le partage des mêmes nuances de lumière colorée. Par exemple, si une lumière

8. Sébastien Denis, *Ibid*, p. 32.

1. L'univers du film : une transformation mobile du paysage et du personnage



Relations entre les couleurs et la lumière colorée

D'autre part, Paul Cézanne dans une lettre à Émile Bernard méditait sur la couleur de la façon suivante : « Les sensations colorantes qui donnent la lumière sont causes d'abstractions qui ne me permettent pas de couvrir ma toile, ni de poursuivre la délimitation des objets quand les points de contact sont ténus, délicats, d'où il ressort que mon image ou tableau est

incomplète. D'un autre côté les plans tombent les uns sur les autres, d'où est sorti le néo-impressionnisme qui circonscrit les contours d'un trait noir, défaut qu'il faut combattre à toute force.»⁹

Ce commentaire de Cézanne sur la couleur est très juste. Est-ce qu'il y a des bords entre les objets dans un tableau, un tableau animé ? La juxtaposition de surfaces colorées permet une vraie interaction entre les tensions internes des couleurs qui transmutent entre les formes temporelles.

9. Paul Cézanne, Lettre à Émile Bernard, Aix-en-Provence, 23 octobre 1905, Sous la direction de Michael Doran, *Conversations avec Cézanne*, Macula, 1978, p. 46.

2. La météorologie du paysage mobile : L'esthétique de la fluidité dans la frontière

**A. Le paysage désertique
comme théâtre du rêve**

**B. La mobilité du paysage :
à la recherche de motifs
visuels et narratifs**

A. Le paysage désertique comme théâtre du rêve

Le désert

**Motifs météorologiques et
narratifs du désert**

**Motifs météorologiques et
narratifs du moyen aquatique**

**Motifs météorologiques et
narratifs du moyen gazeux**

Le désert

« Ce qui embellit le désert, dit le petit prince,
c'est qu'il cache un puits quelque part. »

Antoine de Saint-Exupéry

Le désert est suivant utilisé dans le cinéma pour représenter un environnement dangereux et difficile. Il est aride, sec et stérile. C'est le **no man's land** où l'inattendu et l'imprévisible peuvent y survenir. Il s'agit de la frontière sauvage, elle est vide, abandonnée et isolée mais aussi libre, simple et infinie.¹⁰

Le désert est un lieu pour les fugitifs, pour ceux qui sont hors-la-loi mais pas forcément pour les délinquants. Selon la Bible, Jésus méditait dans le désert et c'est là qu'il a parlé avec Le Diable. De plus, dans *Stalker* de Tarkovsky les protagonistes se trouvent dans un désert intérieur dans un bâtiment en ruines. Le désert est alors un endroit pour la rencontre, pour la réflexion, pour le **voyage intérieur**. C'est aussi le lieu pour le duel, mais avec qui ? Avec une projection, avec l'incarnation symbolique du mystère.

Ce lieu magique est aussi un endroit pour entrer dans les images illusoires, dans les mirages. La perception s'altère grâce aux conditions météorologiques ou à la fatigue. Le temps s'écoule de façon plus lente selon une autre logique.

10. Keyvan Sheikhalishahi (Article en ligne), *Le désert au cinéma*, Fenêtre sur écran, 2016
Consulté le 02/13/2018
<https://fenetresurecran.wordpress.com/2016/09/21/dossier-le-desert-au-cinema/>

2. La météorologie du paysage mobile : L'esthétique de la fluidité dans la frontière



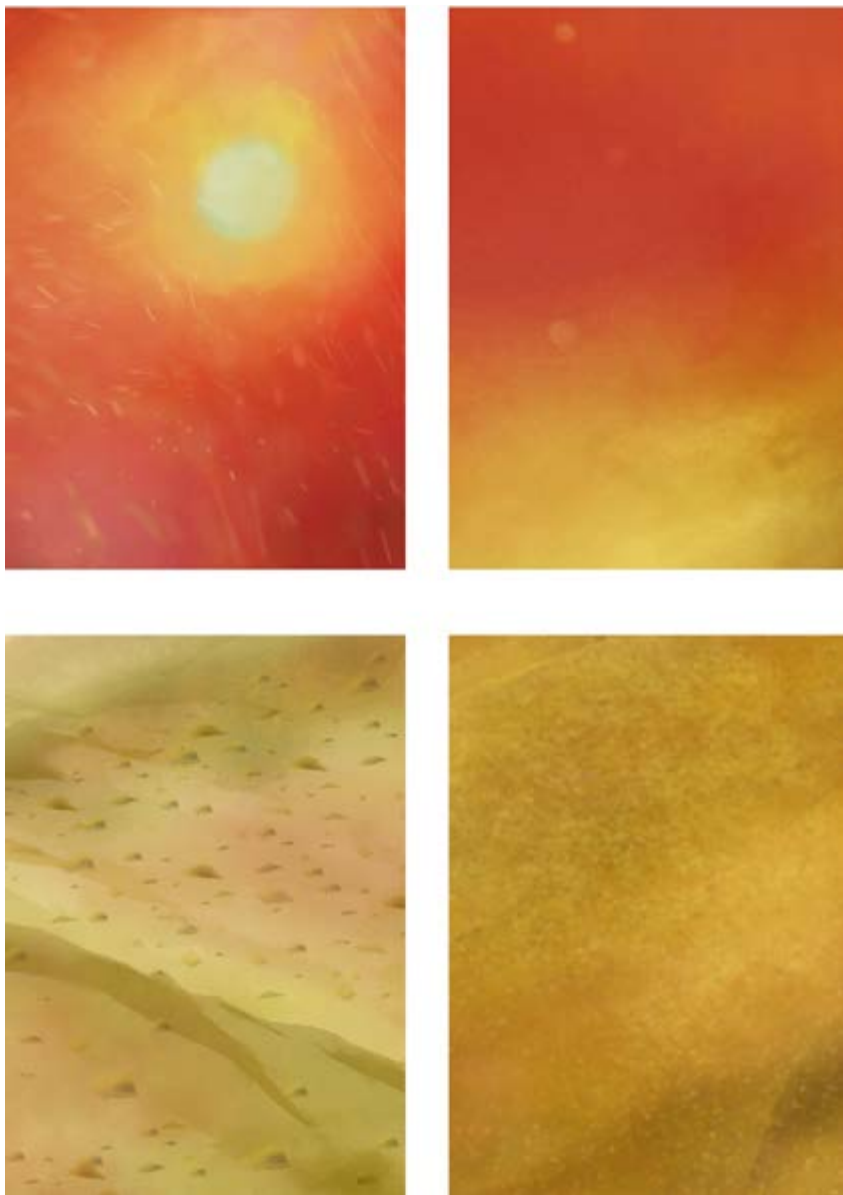
Stalker d'Andrei Tarkovski, 1979

Motifs météorologiques et narratifs du désert

Actions mobilisés dans le désert	
Se protéger du Se couvrir du Dominer le Déambuler dans, sur Naviguer dans Explorer le S'enfoncer dans Être ensevelir par	S'écouler dans Examiner le Parcourir le Plonger dans Ausculter le Observer le Chercher dans

La matière du désert	Adjectifs du désert	Sensations / émotions
Petits cailloux Petites particules Fines particules de sable et de poussière Tempêtes de sable La vente qui souffle Le sable Le vent Le soleil – La lumière La pénombre – La nuit Les roches Les cailloux Les pierres	Sècheresse Aride Terre stérile Faible précipitations Environnement extrême Nudité de la terre Ardeur extrême Brûlant Envahissant	Chaleur Solitude Libération Altération Alerte Sensible

2. La météorologie du paysage mobile : L'esthétique de la fluidité dans la frontière



Les motifs du désert

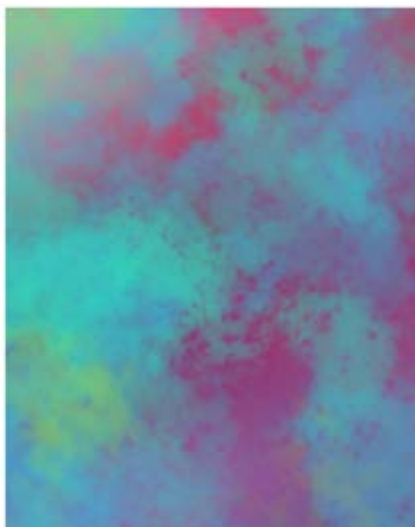
Motifs météorologiques et narratifs du moyen aquatique

L'eau en tant que masse est l'océan. L'océan se comporte comme un corps plastique, il s'agit d'un volume mobile et puissant capable de remodeler la matière plus solide.

Verbes mobilisés dans le moyen aquatique	
Déambuler dans, sur Naviguer dans Explorer le S'écouler dans Examiner le Parcourir le Plonger dans Sonder le Voguer dans	Chercher dans Se transforme dans Circuler dans Flotter sur Être porté par Se déployer Faire naufrage dans Être ballotté par

La matière aquatique	Adjectifs	Sensations / émotions
Les gouttes La pluie Les vagues La brume La chute Le déluge La marée	Transparent Coulant Fluide Mobile Mouvant Débordement	Chaleur Solitude Libération Altération Alerte Sensible Apaisement

2. La météorologie du paysage mobile : L'esthétique de la fluidité dans la frontière



Les motifs aquatiques

Motifs météorologiques et narratifs du moyen gazeux

Verbes mobilisés dans le moyen aquatique	
Examiner le Parcourir le Plonger dans Sonder le Voguer dans Chercher dans Se transforme dans Circuler dans	Se camoufler dans Se cacher Se dissiper S'évaporer

La matière aquatique	Adjectifs du gaz	Sensations / émotions
Les vagues Le souffle Vent Air Brise Vapeur Brume Brouillard	Fluide Flottant Liquide Mouvant Aqueux Fluctuant Léger Immatériel Irréel Éthéré Aérien Diffus	Liberté Abandon Autonomie Elargissement Laisser-Aller Flotter Émergence Agitation Transmutation

2. La météorologie du paysage mobile : L'esthétique de la fluidité dans la frontière



Les motifs gazeux

B. La mobilité du paysage : à la recherche de motifs visuels et narratifs

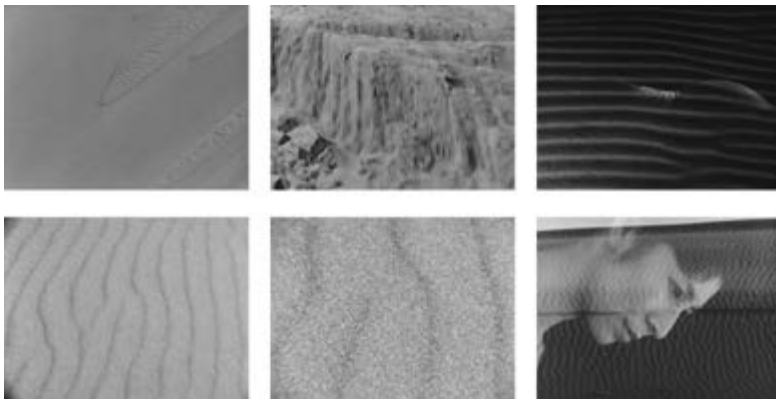
La femme des sables ou le sable
en mouvement

Les évidences d'un paysage mobile
dans le quotidien

La femme des sables ou le sable en mouvement

À mon avis, l'animation doit se servir des formes non traditionnelles de narration pour enchaîner les plans. Le cinéma d'animation est comme un rêve où les images s'entrelacent à travers de fusions, de superpositions et d'autres méthodes qui évoquent l'inconscient.

Je cherche dans le cinéma des références pour m'inspirer. Ainsi, j'ai parlé avec un ami colombien de mon projet. Il a vu l'animatique de mon film, par la suite il m'a parlé de *Les femmes de sables*, un film japonais réalisé en 1964 par Hiroshi Teshigahara. Ce film a par motif visuel les dunes du désert. Le sable en mouvement modifie le paysage et le reforme en continue. Le désert se manifeste comme un lieu oppressant et rude. Également, ce film propose un jeu de superposition des images assez intéressant, cela permet de faire un passage entre le rêve et l'éveil.

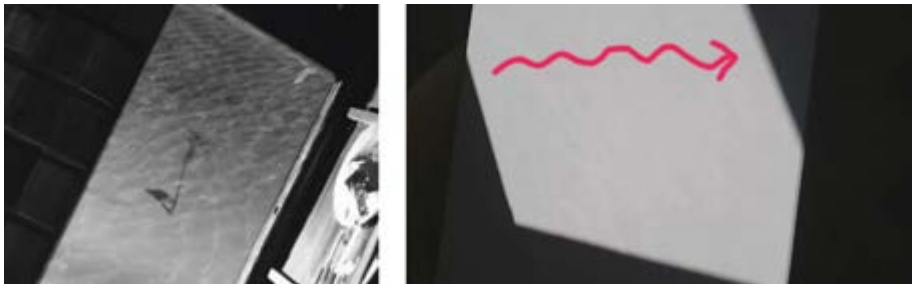


Images de *La femme des sables*

Ce film m'a aidé à évoluer le motif visuel de la première partie de mon film. Maintenant, mon paysage est mobile, c'est-à-dire mutant, le vent modèle le sable avec sa force. Non seulement j'ai pris conscience du vent mais il faut prendre en compte les grains de sable, ils sont des particules fins et légères, chacune possède une nuance chromatique-formelle unique et différente aux autres.

Les évidences d'un paysage mobile dans le quotidien

Aujourd'hui, par hasard j'étais à côté d'une fenêtre dans une salle de la faculté. Il faisait bon et le soleil brillait dans le ciel. Les ombres du mur se projetaient sur une table, de façon inattendue j'ai aperçu qu'un effet optique apparaissait grâce au radiateur qui était juste sous la fenêtre. Il s'agissait des vagues qui ondulaient sur la table, j'ai pris mon téléphone portable et j'ai fait une vidéo. Maintenant, pour moi il est plus facile de reconnaître le motif chaleur-mouvement, le même que Hiroshi Teshigahara a mis dans une petite séquence de son film. Dans cette séquence il montre une superposition d'un plan d'un courant d'eau au-dessous du désert.



Effet optique de vagues et image prise de *La femme de sables*

2. La météorologie du paysage mobile : L'esthétique de la fluidité dans la frontière

Après ces expériences, je me suis lancé dans la création de mon motif visuel des vagues du désert. Dans ce motif j'ai mis en place tous les images mobiles que j'ai trouvées dans ma recherche.



Motif chaleur – lumière - mouvement – vagues

3. Un bricolage numérique : les outils numériques et les outils traditionnels

**A. Des dessins sur le papier aux
dessins sur le pixel**

**B. Le processus de réalisation dans un
atelier numérique/traditionnel**

**C. Les éléments préparatoires comme
processus de création**

A. Des dessins sur le papier aux dessins sur le pixel

Problématique de l'imitation

**La question du dessin : retour
nécessaire sur le chevalet de peinture**

**D'autres expériences positives sur
le chevalet de peinture**

Expériences avec une tablette – écran

Problématique de l'imitation

Dans ma recherche technique et visuelle je suis tombé il y a quelques années sur TV Paint. Il s'agit d'un logiciel français créé pour faire animation image par image. Ce logiciel a été un des premiers à lier le dessin traditionnel avec l'ordinateur. Ce qui m'intéresse de TV Paint est la simulation des outils traditionnels. Le logiciel possède des crayons, des pinceaux, des brosses, même de doigts qui imitent le travail fait à la main. Le résultat qu'il donne est une image picturale et plastique.



Linde Faas, According to birds 2008

Le logiciel est utilisé par plusieurs studios et animateurs qui veulent rester dans une esthétique « faite à la main »¹¹, par exemple Ariel Belinco & Michael Faust (Beton 2009), ou Linde Faas (According to birds 2008).

Les textures visuelles qu'on peut générer sont vraiment plastiques et malléables, l'impression visuelle est très proche de celle qu'on fait avec les outils manuels. De plus, le logiciel est facile à manipuler, on peut voir les résultats instantanément. Les possibilités sur TV Paint sont multiples, l'option que j'envisage face à mon projet est d'utiliser une quantité limitée d'outils, par exemple la craie (chalk) ou un pinceau semi-humide.

Au fur et à mesure que j'utilise le logiciel je commence à le maîtriser, cependant je me pose les questions suivantes après d'avoir tenté longtemps sur l'ordinateur :

Est-ce qu'il faut m'arrêter de travailler sur le logiciel pour faire des essais à la main pour me rappeler de mon style personnel ? Ou, au contraire, faut-il continuer dans mes essais numériques pour avancer aveuglément et arriver à un univers esthétique qui se construit empiriquement ?

Maintenant je crois que le dessin à la main est complémentaire au travail numérique, je peux combiner les deux. Mon univers esthétique peut

11. Une évidence sur ce fait, un article sur la réalisation du film animé Ethel and Ernest (2016). Film « fait à la main ».

Roger Mainwood (Article en ligne), *A big thank to you TV Paint!*, Ethel and Ernest movie's Blog, 2016

Consulté le 08/09/2017

<https://ethelandernestmovie.wordpress.com/2016/08/24/a-big-thank-you-to-tpaint/>

3. Un bricolage numérique : les outils numériques et les outils traditionnels

s'exprimer sur plusieurs techniques, la vraie recherche il s'agit alors de rechercher dans les éléments plastiques et narratifs.

La question du dessin : retour nécessaire sur le chevalet de peinture

Après avoir travaillé quelques semaines sur le logiciel, j'avais la sensation qu'il fallait avoir un support différent. Il me manquait des matériaux plus adaptés au corps, c'est-à-dire une toile plus grande sur laquelle je pouvais imprimer les gestes du dessin d'une façon plus libre. J'avais besoin de dessiner debout car les gestes du dessin sont le résultat du mouvement de la main, du cou, du bras, du tronc, aussi des jambes et des pieds.



Expériences sur le chevalet de peinture

En cherchant ses conditions de confort pour libérer les traits sans contrainte je me suis muni d'un chevalet de peintre, de feuilles et des cartons pour continuer mes expérimentations. Le résultat de cette décision n'a pas pu être mieux, la plasticité du dessin s'enrichit. L'univers visuel du personnage et des paysages s'est développé vers un monde plus large et élastique.

En effet, le geste lié à l'action et au mouvement nous amène vers la temporalité de l'animation. Olivier Subra dans son texte « Cinéma d'animation : le dessin animé ? » écrit sur la transformation du geste au mouvement, il suggère que l'acte de dessin se rejoue dans la trace qu'il a laissé. « Si nous sommes capables de percevoir, de suivre le geste qui a créé l'image, nous percevons aussi son inévitable corrélat qui est la temporalité de cette action. »¹²

D'autres expériences positives sur le chevalet de peinture

Les expériences de travail sur le chevalet sont très positives. Je me rends compte que l'exploration technique m'amène vers une définition de mon univers graphique. Par exemple la superposition de traces qui bougent évoque un territoire isolé et inconnu. De la même façon, la stratification et l'assemblage de la couleur provoquent des sensations proches de celles que produisent les tableaux impressionnistes. Les couleurs se mélangent par juxtaposition.

12. Sous la direction de Patrick Barrès et Serge Verny, *Les expériences du dessin dans le cinéma d'animation*, L'Harmattan, 2016, p. 47.

3. Un bricolage numérique : les outils numériques et les outils traditionnels

Une autre influence qui commence à sortir sur le chevalet est celle de William Turner. Je voudrais m'approcher des paysages en mouvement, fantastiques, énormes et étranges. Cette idée de dessin en mouvement (ou peinture en mouvement) c'est l'ouverture de un art plastique kinesthésique, celui de la *kinesthesia*¹³, c'est-à-dire mouvement qui sont dessinés.

Evidemment, mes qualités comme peintre sont assez limitées, cependant je garde ces références comme sources d'inspiration plastique.



William Turner , A disaster at sea, 1835

13. Terme forgé par Len Lye. Le terme apparaît dans l'écrit « Dessiner- Animer. Pourquoi dessiner » de Dominique Willoughby. *Ibid*, p. 34.



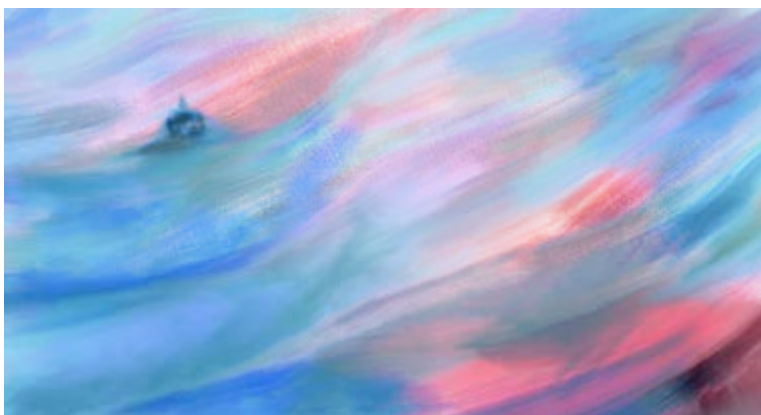
William Turner, Snow Storm Hannibal and his Army Crossing the Alps, 1812

Expériences avec une tablette – écran

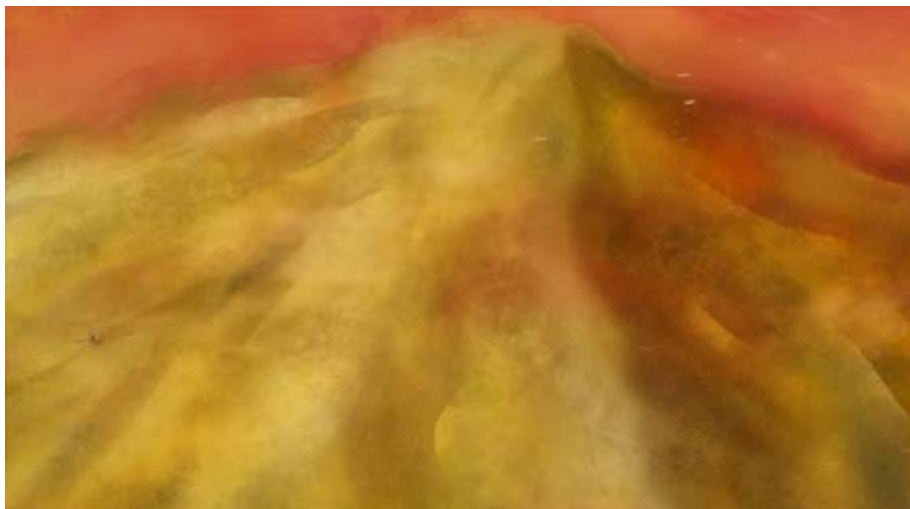
J'ai eu la chance d'acquérir un écran qui marche comme une tablette. Les résultats sont formidables. La taille de l'écran est assez grande pour pouvoir dessiner ou peindre avec liberté. Le plus important est que l'image est déjà numérisée, au lieu de faire des dessins à la main et les scanner ensuite. Cela me permet de gagner du temps. Avec le logiciel TV Paint j'ai trouvé les outils de travail pour faire l'animation. C'est vrai que la pensée visuelle se développe encore sur le papier avec les crayons, c'est-à-dire de façon traditionnelle. Et chaque fois que j'ai besoin de clarifier mes idées je prends mon cahier et mes crayons pour dessiner et ainsi chercher une solution.

3. Un bricolage numérique : les outils numériques et les outils traditionnels

Le papier reste tout de même mon support préféré pour penser. Je considère que dessiner est une action comparable à l'écriture, dans la mesure où il s'agit d'une manifestation de la pensée. À mon avis il est nécessaire d'éteindre l'ordinateur et dessiner de manière traditionnelle. Par conséquent, la recherche s'éclaircit et on garde un témoin de l'évolution du projet dans le cahier de dessins.



3. Un bricolage numérique : les outils numériques et les outils traditionnels



Expériences numériques

B. Le processus de réalisation dans un atelier numérique/traditionnel

Un travail d'ampleur

La solitude de l'animateur indépendant

Un travail d'ampleur

Un travail d'ampleur

« L'attitude du peintre de chevalet, qui serre avidement dans ses cartons ses moindres croquis dans l'espoir de les vendre un jour, est étrangère à l'animateur. Un film de douze minutes comporte environ seize mille images. Les plus grands maîtres ont-ils fait autant de dessins au cours de leur vie entière ? L'animateur n'a donc pas de temps pour la vie de bohème. » Alexandre Alexeïeff en 1973 ¹⁴.

Un film image par image demande un grand effort car il faut tout faire. Dans le cas de l'animation dessinée, le réalisateur doit partir de zéro pour créer chaque séquence. Par contre dans le cinéma de prise de vue réelle, la caméra enregistre une réalité matérielle déjà existante. L'animation a pour point de départ le vide, la feuille blanche. Dans ces conditions, ce défi créatif est comme un long marathon duquel on ignore comment il va finir, on se demande parfois si on va à aller jusqu'au bout. Le processus de réalisation figure une bataille interne entre la motivation et la fatigue.

Dans les films d'animation commerciale, les studios recrutent des dizaines ou des centaines d'artistes pour la production d'un film. Dans ce type de processus, s'implémente un mode de production industrialisé qui divise les tâches à accomplir pour qu'il soit plus rapide à réaliser et moins coûteux. Mais quand il s'agit d'un film d'auteur, l'équation de production change. Un seul artiste ou peu d'artistes travaillent pour un film pendant une longue période. Le processus de création est, normalement, artisanal et le résultat obéit à une narration et à une esthétique personnelle.

14. Sébastien Denis, *Le cinéma d'animation*, Armand Colin, 2011, p. 21

Ce travail d'ampleur demande une forte capacité de concentration et une grande résistance à la passivité. Tous les jours le réalisateur doit essayer d'avancer un peu, même si avancer signifie aller en arrière dans une image déjà faite. Or un projet d'animation est jamais fini, il y aura toujours des détails à retoucher et le film final aura des séquences que le réalisateur aurait retravaillé s'il avait eu plus du temps et de ressources.

La solitude de l'animateur indépendant

Contrairement au cinéma de prise de vue réelle où le réalisateur est entouré des comédiens, des techniciens et de collaborateurs, l'animateur vit des longues journées d'isolement. Si le projet se développe dans un studio il aura probablement la chance d'interagir avec d'autres artistes. Cependant, l'animation demande une âme de moine pour travailler de façon autonome pendant des jours, des semaines et des mois. La solitude est le contexte idéal pour perfectionner l'œuvre, qui requiert concentration et introversion. C'est une activité proche de celle du peintre ou de l'artisan.

Pendant le Moyen Âge les moines chrétiens qui habitaient dans les abbayes ont élaboré minutieusement des beaux livres. On appelle ces livres les manuscrits enluminés. Ils ont été faits entièrement à la main, ils sont riches en détails décoratifs et ils contiennent des images illustratives. Ces manuscrits me font penser au travail de l'animateur qui se met dans une période de repli sur soi pour faire méticuleusement des dessins enchaînés.¹⁵

15. Ryan Larkin parle sur sujet dans un entretien enregistré dans le DVD *Ryan, Génie de l'animation, un film de Chris Landreth*.

Chris Landreth, *Ryan, Génie de l'animation*, 2005, Office national du film du Canada

3. Un bricolage numérique : les outils numériques et les outils traditionnels



Le travail détaillé et patient d'un animateur est proche au travail fait par les moines qu'on fait les manuscrites enluminés. ¹⁶

Quel sont les problèmes que pose un travail si solitaire ? Selon mon expérience, je peux dire qu'un des inconvénients est qu'il manque un regard extérieur. Il manque l'interaction humaine pour échanger des idées et des opinions. Aussi, je pourrais dire qu'on a des jours où il fait savoir s'arrêter et faire autre chose car on peut être excessivement immergé dans son travail.

Parfois, il n'est pas facile de se concentrer. Dans une journée de travail de 8 heures, une personne peut être vraiment concentrée environ deux heures. Ainsi, le moment de fluidité et connexion avec l'œuvre n'est pas très long. Les autres heures de travail ne sont pas perdues, elles sont utilisées dans la préparation du travail et dans le réchauffement cerveau-corps.

16. Image téléchargée de microsites2.segfl.org.uk
<http://www.animationschooldaily.com/>

3. Un bricolage numérique : les outils numériques et les outils traditionnels

La discipline et la concentration sont des facteurs importants dans le processus de création. Je trouve qu'aujourd'hui avec la connectivité que nous offre internet, il est parfois difficile d'arriver à se focaliser sur une seule tâche. Tous les jours on résiste aux distractions pour réussir notre projet.

C. Les éléments préparatoires comme processus de création

**À propos de l'animation et
du scénario**

**La vidéo comme modèle de
mouvement animé et émancipé**

Les décors en peinture numérique

À propos de l'animatique et du scénario

L'animatique est-elle utile pour le développement de l'animation ? L'animatique correspond au processus d'élaboration d'une animation dans une chaîne de production industrialisée. On peut dire que l'animatique est l'évolution du storyboard, c'est-à-dire c'est une succession d'images qui permet d'évaluer la narration du récit. Il s'agit de un premontage du film, dans lequel on pense au timing, au raccord, au cadrage, aux ellipses et à la présentation des personnages et des paysages. De la même façon, l'animatique aide à envisager le travail à faire, comme les différents décors et les personnages à animer.

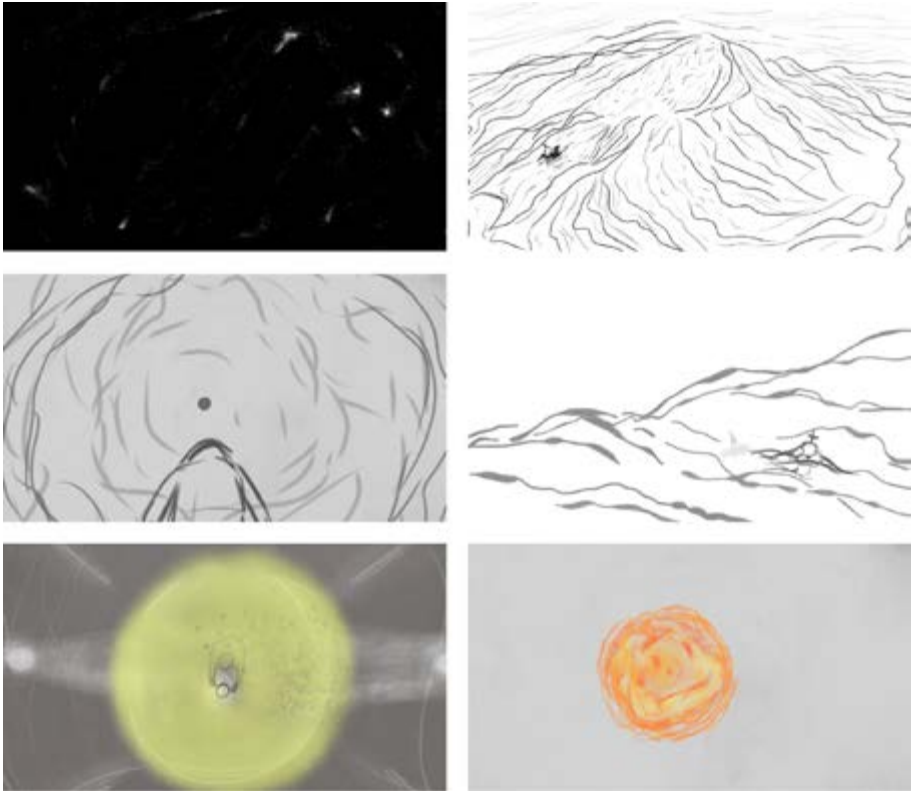
C'est vrai que cette procédure est un héritage des films faits par des studios. Certains réalisateurs de court métrages ne pensent pas aux règles classiques de la création d'un film, certains ne font pas de storyboard, d'autres ne font pas d'animatique. Il y a des réalisateurs qui se lancent à animer sans une planification pointilleuse. Même Hayao Miyazaki, au départ du projet, ne fait pas de scénario pour ses films. Il fait le storyboard et le design du film, et il découvre l'histoire à raconter.¹⁷

À mon avis, chaque projet a ses propres conditions et chaque réalisateur trouve sa méthode de création. Je trouve que l'animatique peut être essentiel car il permet de tester le film. Je définis l'animatique comme une esquisse très proche de l'animation qu'on veut faire. Avec l'animatique je

17. Tom Mes (Article en ligne), Hayao Miyazaki, Midnighteye - Visions of Japanese cinema, 2002. Consulté le 07/09/2017
<http://www.midnighteye.com/interviews/hayao-miyazaki/>

3. Un bricolage numérique : les outils numériques et les outils traditionnels

me rends compte des erreurs et des bonnes idées que je peux avoir. Aussi, je sais qu'après avoir fini l'animation, il faut beaucoup travailler pour la réalisation concrète des scènes. Finalement, je vois l'animation comme un autre essai artistique, c'est un moyen d'expérimentation qui reste ouvert aux changements et modifications.



Images de l'animation

3. Un bricolage numérique : les outils numériques et les outils traditionnels

«L'usage du scénario est courant à cause des commodités évidents qu'il offre, surtout en direct. Mais le scénario d'animation cache des dangers très graves qui échappent à plusieurs : Premièrement il donne à l'animation (art visuel avant tout) un caractère littéraire. Deuxièmement, le scénario ne peut être conçu et compris que par la description d'effets connus d'avance. Une fois le scénario accepté, l'animateur ne peut plus improviser ni explorer des effets nouveaux et inconnus dont les idées lui viennent au cours du travail. Ainsi l'animateur passe souvent à côté des découvertes de ce que son art a de spécifique.»¹⁸

Cette réflexion d'Alexeïeff parle des limites imposées à la liberté créative par les procédures fixées. Dans les paragraphes précédents j'ai parlé de contraintes données par l'animatique et par le storyboard.

Ainsi, on peut dire que le scénario amène aussi des restrictions. Ces procédures correspondent aux guides de production, ils peuvent être outils pour envisager le développement du projet, mais c'est vrai qu'il faut trouver des espaces pour la liberté. Ma position est qu'il est bien de faire un scénario, un storyboard et un animatique. Cependant il faut les faire comme partie du processus de création, c'est-à-dire ils doivent être flexibles, mutants, changeants, adaptables et malléables, ils sont juste des exercices de création.

De plus, les réalisateurs ont le droit d'ignorer ces étapes, ils peuvent se mettre à la réalisation sans faire un scénario ou un storyboard. J'ai déjà

18. Alexandre Alexeïeff, *Écrits et entretiens sur l'art de l'animation (1926-1981)*, Presses Universitaires de Vincennes, 2016, p. 69

travaillé comme cela pour d'autres exercices de réalisation et cela fonctionne bien. Pour ce projet en particulier je cherche un point intermédiaire, j'ai fait la pré-production de mon film pour chercher des idées et pour pouvoir communiquer à mon entourage ce que je veux faire, bien que dans un grand morceau de mon court métrage je vais agir librement et ouvrir une place pour l'improvisation.

La vidéo comme modèle de mouvement animé et émancipé

La rotoscopie est une approche du mouvement (normalement d'un personnage) qui se fait à partir d'une séquence filmée en prise de vue réelle. L'animateur copie les contours pour avoir un mouvement réaliste. Cette technique est utilisée dans plusieurs films, surtout dans l'industrie japonaise d'animation.

Est une ressource qui me permet de trouver des solutions à certaines problématiques, en particulier en ce qui concerne le mouvement du corps humaine. Étant donné que je n'ai pas les ressources pour faire un tournage avec des comédiens, je cherche des vidéos sur internet dans lesquelles les personnages font les mouvements que j'envisage d'animer. À la fin, les vidéos me servent plutôt de références parce que je ne fais pas exactement la rotoscopie. Au départ, je transcris dans l'animation certaines formes qui deviennent de guides pour le mouvement, mais l'animation que je cherche est beaucoup plus libre et éloignée de la réalité. Généralement, les vidéos que j'utilise n'ont pas le timing, ni la vitesse, ni l'échelle que je recherche,

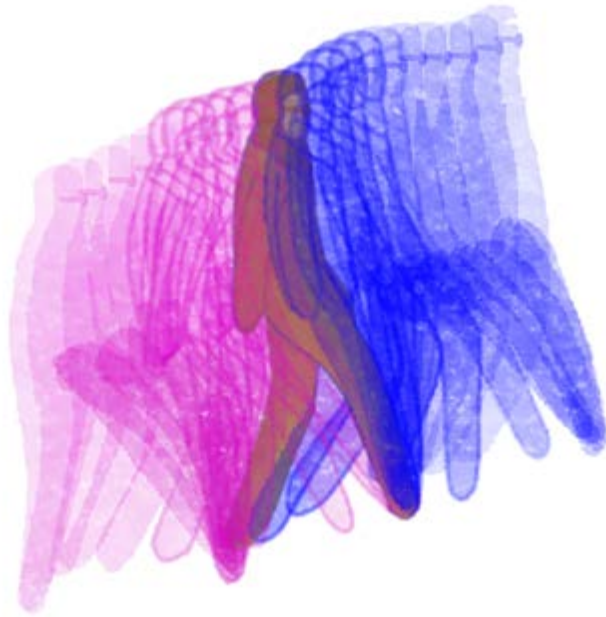
3. Un bricolage numérique : les outils numériques et les outils traditionnels

donc l'animation que je réalise est une création totalement différente de la vidéo.

Il me semble que l'animation doit être très proche de la peinture et du dessin, et qu'elle doit se détacher de la photographie et de la de prise de vue réelle qui sont de moyen de représentation de l'image hyperréalistes et impersonnels. En revanche, la peinture est une représentation altérée et subjective du monde.



Vidéo de reference



Animation à partir la vidéo

Les décors en peinture numérique

Après être retourné à la peinture traditionnelle, je me suis rendu compte de la richesse de l'image picturale. Le décor n'est pas une image qui se pose derrière le personnage puisque la forme et la couleur interagissent dans la surface. Les couleurs qui apparaissent dans les traits des pinceaux créent un fond matériologique, un champ fertile en textures, mouvements et contrastes lumineux.

Quels sont les solutions possibles pour l'élaboration des décors ?

Faire les décors à la main, en peinture ou aquarelle, et l'animation du personnage sur l'ordinateur constitue une solution possible pour la réalisation de mon film. En effet, quelques court-métrages avec une recherche plastique dans leur esthétique ont utilisé cette méthode. Par exemple le film *Pépé le morse* (2017) de Lucrèce Andreae utilise des aquarelles sur papier pour les décors de nuages et de sable. Elle a intégré les personnages aux décors à partir de la couleur qui garde la même gamme chromatique des paysages.¹⁹



Pépé le morse (2017) de Lucrèce Andreae

19. Visionnage de court-métrage *Pépé le morse* et entretien avec la réalisatrice.
Arte TV, consulté le 18/06/2017
<http://www.arte.tv/fr/videos/071965-013-A/court-circuit>

Visionnage de court-métrage *Lupus* et entretien avec le réalisateur.
Arte TV, consulté le 02/04/2018
<https://www.arte.tv/fr/videos/052771-000-A/pepe-le-morse/>

3. Un bricolage numérique : les outils numériques et les outils traditionnels

Cependant, on trouve un autre exemple contemporain avec un emploi différent du décor fait à la main. Dans le court-métrage *Lupus* (2016) de Carlos Gomez Salamanca, on trouve des séquences animées faites entièrement à l'huile. Dans ce cas il n'y a pas de distinction entre les décors et les personnages car les deux ont été faits par la même technique et ils sont totalement intégrés. Salamanca y est parvenu par la réalisation du mouvement et le déplacement de la caméra.



Lupus (2016) de Carlos Gomez Salamanca

Mon choix au niveau de la réalisation des décors est le suivant : je fais les décors de façon numérique en utilisant les brosses du logiciel, de cette façon j'obtiens une image picturale avec certaines qualités, comme le flux, la fluidité, la spontanéité du trait, le mélange des couleurs, et autres. Aussi, j'ajoute des effets numériques, comme la poussière, le vent et d'autres

3. Un bricolage numérique : les outils numériques et les outils traditionnels

effets météorologiques. Certainement, ces effets puissent être trop numériques, ce qui m'amène à de nouvelles problématiques. Par exemple, comment les intégrer ? Ou comment les traiter pour qu'ils fassent partie de la matière du paysage ?

Une option est de diminuer l'opacité des effets. Une autre option serait de modifier le mode de fusion des couches, du fait que certains modes permettent une combinaison contrastée des pixels. En particulier le mode « Produit » ou « Multiply » (en anglais) permet de multiplier les couleurs de base par les couleurs de fusion. Le produit d'une couleur quelconque par le noir rend du noir, le produit d'une couleur quelconque par le blanc n'a aucune incidence sur la couleur.²⁰

Ou bien, il existe l'option « Incrustation » ou « Overlay » (en anglais). Ce mode de fusion mélange les effets d'une manière plus douce. Les couleurs se superposent selon la couleur de base en conservant les tons foncés et clairs de la couleur de base.²¹

20. Produit : Analyse les informations chromatiques de chaque couche et multiplie la couleur de base par la couleur de fusion. La couleur finale est toujours plus foncée. Le produit d'une couleur quelconque par le noir rend du noir. Le produit d'une couleur quelconque par le blanc n'a aucune incidence sur la couleur. Lorsque vous peignez avec une couleur autre que le noir ou le blanc, les traits successifs appliqués à l'aide d'un outil de peinture produisent des couleurs progressivement plus foncées. Cet effet équivaut à dessiner sur une image à l'aide de plusieurs marqueurs.

21. Incrustation: Multiplie ou superpose les couleurs, selon la couleur de base. Les motifs ou les couleurs recouvrent les pixels existants, tout en préservant les tons clairs et les tons foncés de la couleur de base. La couleur de base n'est pas remplacée, mais mélangée à la couleur de fusion pour reproduire les tons clairs ou foncés de la couleur d'origine.

Adobe.com (Article en ligne), *Principes de base sur les images et les couleurs*, Photoshop, Guide d'utilisation, 2017

Consulté le 02/04/2018

<https://helpx.adobe.com/fr/photoshop/using/blending-modes.html>

3. Un bricolage numérique : les outils numériques et les outils traditionnels



Intégration de couleurs numériquement

Bien évidemment, la nature des effets doit être en accord avec l'atmosphère du film. Les particules que j'ai choisies sont poussiéreuses, floues et malléables.

Conclusion

À la recherche des nouvelles expériences

Hay quienes recaen al llegar a la cima de una montaña, al terminar su obra maestra, al afeitarse sin un solo tajito; no toda recaída va de arriba a abajo, porque arriba y abajo no quieren decir gran cosa cuando ya no se sabe dónde se está. Probablemente Ícaro creía tocar el cielo cuando se hundió en el mar epónico...

Il y a ceux qui retombent au moment d'arriver au sommet de la montagne, de finir son chef-d'œuvre, de se raser sans une coupure. Pas toutes les rechutes vont de haut en bas parce que haut et bas ne veulent rien dire quand on ne sait pas où on est. Icare, possiblement croyait qu'il touchait le ciel quand il a coulé dans la mer...

Fragment du texte *Je me tombe et je me lève*
(Me caigo y me levanto) du Julio Cortázar

Conclusion

La réalisation d'un court métrage d'animation est une opportunité pour revisiter certains sujets qui m'intéressent depuis longtemps : les rêves et la découverte d'autres mondes. En ce qui concerne l'image en mouvement, j'ai fait une exploration dans la peinture numérique qui se nourrit des techniques traditionnelles. Tout cela m'a permis proposer un univers personnel : l'esthétique de la fluidité à travers un paysage en transformation. Ainsi, la métamorphose de cet univers est une exploration dans la couleur, la matière et la forme.

Chercher une esthétique originale, éloignée des formules standardisées est fondamental si un réalisateur veut ressortir et se démarquer des productions communes. Cette recherche esthétique est une réponse à une nouvelle formulation narrative qui ne suive pas la structure traditionnelle de l'écriture scénaristique.

Le processus de réalisation, est également une façon de connaître la réalité de la production d'un film d'animation. Il s'agit d'un processus long et difficile qui met à l'épreuve non seulement les facultés artistiques du réalisateur, mais aussi ses capacités à développer une méthode efficace de production.

Après la diffusion du film, il est bienvenu d'évaluer mon travail et d'être autocritique. Il est à présent trop tôt pour le faire, pour manque de distance. Cependant je suis ouverte aux commentaires des autres et je suis curieuse de savoir quelles sont les émotions que mon court métrage peut réveiller chez le spectateur.

Maintenant je peux dire que j'ai une expérience importante dans le métier de la communication audiovisuelle et de l'animation. J'ai de l'expérience en tant que stagiaire et comme professionnel. J'estime être capable de participer à l'élaboration de films animés image par image. J'envisage mon futur dans des postes comme character designer, animateur, coloriste, dessinateur de décors, designer des effets, entre autres. De la même façon, je sais que je peux créer mes propres projets, c'est-à-dire je peux réaliser mes propres films, soit en équipe, soit individuellement. Pour ce faire il faut continuer dans la recherche plastique et narrative.

Néanmoins, je sais qu'il faut être prêt à oublier et à remettre en question ce que je tiens pour immuable. La réalisation du film est seulement une expérience créative dont sa plus grande importance réside dans le processus. Le film est un prétexte pour faire intervenir des idées qui ne sont pas à moi. Finalement, je poursuivrai dans la recherche de nouvelles expériences artistiques, possiblement liées au métier de l'animation.

Notions clefs

Fluidité

C'est la capacité d'un élément à glisser à travers les différentes couches du temps et de l'espace. La fluidité implique mobilité, déplacement, et transformation. Elle permet l'évolution harmonique des éléments et de l'ensemble.

Illusion

C'est le résultat d'un acte créatif pour reconstruire ou modifier la réalité qui requiert l'immersion et la complicité des spectateurs.

Mobilité

Il s'agit de la capacité des éléments à fluctuer et à se déplacer dans l'espace. Cette caractéristique provoque la fusion des strates de matériaux du paysage. La mobilité fait également partie du processus de transformation de la matière.

Paysage

C'est l'endroit où la fantasmagorie émerge à travers une météorologie changeante qui modèle ses éléments internes. Les états de la matière du paysage

se transforment en continu. Le paysage est le théâtre où l'illusion a lieu.

Rêve

C'est un voyage dans l'océan de la mémoire en transformation. C'est la rencontre des symboles qui sont la projection d'un imaginaire personnelle et collectif en évolution. Les rêves nous emmènent dans des endroits connus pour les redécouvrir.

Transformation

C'est le passage d'un état à un autre. Il implique l'altération des composants (la forme, la couleur et la texture). La transformation est aussi la métamorphose de l'ensemble, c'est-à-dire qu'il s'agit d'un processus global et particulier.

Voyage

C'est la découverte ou l'exploration d'un espace. Le voyage est aussi transformation parce qu'après sa réalisation, on constate une métamorphose chez le voyageur.

Ressources

Bibliographie

ALEXEÏEFF, ALEXANDRE, *Écrits et entretiens su l'art de l'animation (1926-1981)*, Presses Universitaires de Vincennes, 2016.

BARRES, PATRICK et VERNY, SERGE, *Les expériences du dessin dans le cinéma d'animation*, L'Harmattan, 2016.

CALVINO, ITALO, *Cosmocomics*, Gallimard, 2013

DENIS, SÉBASTIEN, *Le cinéma d'animation*, Armand Colin, 2017.

DORAN, MICHEL, *Conversations avec Cézanne*, Macula, 1978.

JOUBERT-LAURENCIN, HERVÉ, *La lettre volante*, Presse de la Sorbonne Nouvelle, 1997

KACZOROWSKI, SAMUEL, *Capter le moment fuyant, Osamu Tezuka et l'invention de l'animation télévisée*, L'Harmattan, 2017.

MARCEL JEAN, *Le langage des lignes et autres essais sur le cinéma d'animation*, Les 400 coups, 2006.

VIMENET, PASCAL, *Un abécédaire de la fantasmagorie - Suite*, L'Harmattan, 2016.

Sitographie

Arte TV

Visionnage de court-métrage *Pépé le morse* et entretien avec la réalisatrice.

Consulté le 18/06/2017

<http://www.arte.tv/fr/videos/071965-013-A/court-circuit>

Visionnage de court-métrage *Lupus* et entretien avec le réalisateur.

Consulté le 02/04/2018

<https://www.arte.tv/fr/videos/052771-000-A/pepe-le-morse/>

LE PROVOST, ANNE-HÉLÈNE, *Historique, Initiatique, Onirique : Le Voyage Au Cinéma*, Blog Manifesto XXI, 2015

Consulté le 02/13/2018

<https://manifesto-21.com/historique-initiatique-onirique-le-voyage-au-cinema/>

MAINWOOD, ROGER, A big thank to you TV Paint!, Ethel and Ernest movie's Blog, 2016

Consulté le 08/09/2017

<https://ethelandernestmovie.wordpress.com/2016/08/24/a-big-thank-you-to-tvpaint/>

MES, TOM, Visions of japanese cinema, *Entretien avec Hayao Miyazaki*, Midnighteye. 2002

Consulté le 07/09/2017

<http://www.midnighteye.com/interviews/hayao-miyazaki/>

Photoshop, Guide d'utilisation, Principes de base sur les images et les couleurs, Adobe, 2017

Consulté le 02/04/2018

<https://helpx.adobe.com/fr/photoshop/using/blending-modes.html>

SHEIKHALISHAHI, KEYVAN, *Le désert au cinéma*, Fenêtre sur écran, 2016

Consulté le 02/13/2018

<https://fenetresurecran.wordpress.com/2016/09/21/dossier-le-desert-au-cinema/>

Filmographie

ANDREAE, LUCRÈCE, *Pépé le morse*, 2017, 15 min.

BAH, GIULIANI, LEDAIN, DA SILVA, *Oben*, 2012, 5min 5 sec.

COSTNER, KEVIN, *Danse avec les loups*, 1990, 3h 56 min.

FAAS, LINDE, *According to birds*, 2008, 5 min 26 sec.

JANKOVICS, MARCELL, *Fehérlófia*, 1981, 1h 30 min.

KUBRICK, STANLEY, 2001, *Odyssée de l'espace*, 1968, 2h 41 min.

LALOUX RENÉ, *La planète sauvage*, 1973, 1h 12 min.

LALOUX RENÉ, *Les Maitres du temps*, 1982, 1h 19 min.

LUANG-VIJA, FABRICE, *Celui qui a deux âmes*, 2016, 16 min.

RUSSELL, ERICA, *Feet of the song*, 1988, 6 min.

SAGAN, CARL, *Cosmos : A personal voyage*, 1980, 13 episodes.

SALAMANCA, CARLOS, *Lupus*, 2016, 8 min 48 sec.

SCHWIZGEBEL, GEORGES, *L'homme sans ombre*, 2004, 10 min .

SCHWIZGEBEL, GEORGES, *La fugue*, 1998, 7 min .

TAMURA, SHIGERU, *A piece of phantasmagoria*, 1995, 15 episodes.

TAMURA, SHIGERU, *Glassy ocean*, 1998, 23 min.

TARKOVSKY, ANDREI, *Solaris*, 1972, 2h 49 min.

TESHIGAHARA, HIROSHI, *Les femmes des sables*, 1964, 2h 3 min.

CV

Date de naissance 10/04/85
(33) 07 51 22 45 06
otrogustavo@gmail.com
www.gustavoroa.com

GUSTAVO ROA

Graphiste spécialiste en Animation. Forte capacités créatives. Prêt à apprendre et ouvert d'esprit.

FORMATION

2016 – 2018	Master 2 Motion Design et Cinéma d'Animation
Montauban, France	ISCID - Université Jean Jaurès
2010 - 2011	Animation
Bogota, Colombie	Université Nationale de Colombie
2006 – 2010	Graphisme
Bogota, Colombie	Université Jorge Tadeo Lozano
2003 – 2008	Design Industriel / Arts
Bogota, Colombie	Université des Andes
2002	Baccalauréat Académique en Humanités
Bogota, Colombie	Lycée de la Salle

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Les yeux carrés	Stage - Motion designer - Animateur
11/17 - 12/17 - Toulouse, France	
Les Cinés de Cocagne	Stage - Monteur - Motion designer
07/17 - 08/17 - Montauban, France	
Mary Kita - Infographiste 3D	Stage - Motion designer - Graphiste
05/17 - 06/17 - Toulouse, France	
Jardin Botanique de Bogota	Graphiste
11/15 - 06/16 - Bogota, Colombie	
Imaginamos S.A.S.	UX Designer
11/13 – 02/15 - Bogota, Colombie	
Irradia Design	Leader de Communication
08/10 - 09/12 - Bogota, Colombie	

COMPÉTENCES

Informatique	Adobe Suite / TV Paint / Microsoft Office
Langues	Français – Diplôme C1 (Affirmé)
	Anglais – IELTS General Training 7.0
	Espagnol – Langue maternelle

La poétique de la fluidité est une réflexion sur un projet professionnel et artistique. Son objective est de proposer une esthétique particulière (celle de la mobilité, de la fluidité et de la fantasmagorie) pour un paysage en transformation. Elle est également un ensemble des pensées autour les rêves et le voyage. Ces sujets s'enchaînent avec les problématiques liées à la production d'un court métrage d'animation, comme l'écriture du scénario, le design du film, l'animation et le son. Face à ses questionnements cette mémoire est une réponse personnelle, et à la fois, elle est le témoignage d'un processus créatif.

The poetics of the fluidity is a reflection on a professional and artistic project. Its objective is to propose a particular aesthetic (of the mobility, the fluidity and the phantasmagoria) for a landscape in transformation. It is also a set of thoughts around the dreams and the voyage. These topics are linked with the issues related to the production of an animated short film, such as script writing, film design, animation and sound. This memory is a personal response to this interrogations, and at the same time, it is the testimony of a creative process.