



Mémoire de Master2 MoDCA

Élodie Van Gansbeke

ISCID - Toulouse Jeans Jaurès

Sous la direction de Patrick Barrès et Frédérique Blanchin

~ Mai 2017 ~



Lumière sur l'imaginaire coloré de l'entre deux mondes

Quand l'expressivité du trait et les sensations colorées
sont motrices d'émotions.

Mémoire de Master2 MoDCA
Élodie Van Gansbeke

ISCID - Toulouse Jeans Jaurès

Sous la direction de Patrick Barrès et Frédérique Blanchin

Mai 2017



Sommaire:

Introduction	6
I] Le dessin d'animation : l'expressivité du trait	
a) Éléments techniques	8
b) Dessin au traits	12
c) Relation entre dessin et figure : trait d'esquisse	14
d) Épreuves spatiales, tension entre stratification et dessin de surface	16
II] Couleur et mouvement : des régimes d'intensités plastiques	
a) Dialectique entre fluidité (couleur) et saccade (mouvement)	18
b) Couleurs luminescentes	20
III] La traversée des monde	
a) Le fonctionnement par tableau, l'intérêt dans le cinéma d'animation	26
b) L'entre deux monde : le thème du funéraire	28
Conclusion	34
Sources et Bibilographie	36





Lumière sur l'imaginaire coloré de l'entre deux mondes

Quand l'expressivité du trait et les sensations colorées
sont motrices d'émotions.

Introduction :

Ce mémoire est une analyse et une réflexion autour de la conception du film d'animation « *Nobody* ». L'objectif de ce film est de comprendre par quels moyens transmettre des émotions chez le spectateur. D'élaborer des éléments propices à la communication des sensations et d'émotions au travers de l'image animée.

En partant de ma pratique plastique et de ma sensibilité, je vais définir les régimes d'expressivité du trait, lié aux dessins d'animation. Pour ensuite montrer, comment j'expérimente la matérialité de la lumière avec différentes méthodes, qui vont servir à instaurer des états émotifs propres à chaque lieu de l'histoire. Ce qui va produire des régimes d'intensité plastique et permettre d'associer les identités chromatiques, gestuel et rythmique par rapport aux émotions de l'histoire. Pour enfin analyser la narration à travers l'imaginaire fantasmagorique qu'elle dégage.

Tout d'abord, il est important de notifier la provenance de cette narration afin de comprendre l'enjeu émotionnel qu'elle représente.

C'est un conte fantastique dont l'inspiration provient d'un souvenir d'enfance, lorsque j'ai lu le livre « *L'Étrange vie de Nobody Owens* » écrit par Neil Gaiman. C'était la première fois qu'une histoire me touchait à ce point, j'étais complètement fascinée et transportée dans le livre. Je me suis vraiment identifiée à ce petit garçon naïf, perdu dans son monde, ayant une incroyable capacité de pouvoir s'effacer à la vue des autres. Une capacité qu'il a développée grâce à ses parents adoptifs qui se trouvent être des fantômes, qui l'ont recueilli quand il est encore un bambin. Voilà tout ce dont je me souviens de cette histoire, en voulant relire le résumer, je me suis rendu compte que j'avais oublié et transformé beaucoup de choses.

Alors, j'ai rangé le livre pour l'oublier de nouveau et j'ai décidé d'expérimenter le souvenir de cette histoire pour en imaginer une nouvelle.

Mon objectif est de retranscrire toutes les émotions que j'avais ressenties étant petite. Avec une prédominance pour l'étrangeté de cette histoire car c'est ce qui m'a le plus marqué, pas à cause des fantômes, mais à cause du monde des vivants. Le sentiment d'être un étranger dans le monde d'où est originaire ce petit garçon. Et porter une attention particulière au thème de la mort, car c'est une dimension très importante dans ma narration. L'acte de mort est traité avec une certaine violence à l'image de l'émotion ressentie à l'annonce du décès d'un proche. Pour enfin dédramatiser cet événement inévitable.

« [...] si notre main abandonne un corps, nous conservons dans le creux de la paume son souvenir. Nous ne perdons pas complètement cette chose ; de matière, de substance, elle passe à l'état de fantôme, elle se fera mémoire ; cette trace du souvenir participe à cette construction mentale qui nous donne toujours les clefs du lieu et de l'histoire. »¹

1. Gregory Bled, « Du près au lointain, l'espace tangible du décor de cinéma », Entrelacs [En ligne], 2013, p.2



I] Le dessin d'animation : l'expressivité du trait

Je n'ai pas pour habitude de beaucoup dessiner, je réalise le plus souvent des petits bricolages, des pliages, des petits objets en volume.

Le dessin me sert d'échappatoire lorsque j'ai besoin d'extérioriser les émotions que je n'arrive pas à exprimer. Étant de nature timide et renfermée, le dessin est thérapeutique.

J'ai toujours eu une attirance pour les arts plastiques, j'ai véritablement ressenti le besoin de suivre des cours de dessin et d'art à l'âge de 9 ans, car c'était une période un peu bizarre, troublante pour moi. Certains ont besoin de faire du sport et bien moi c'était le dessin, le moment plaisant du défouloir créatif. Où l'imaginaire et les émotions avaient toutes la place pour s'exprimer!

a) Éléments techniques

Pour ce film, il y a plusieurs méthodologies propres à chaque éléments.

Concernant le dessin du personnage principal, *Nobody*, il est réalisé en animation traditionnelle sur papier avec des crayons 3B, 4B, et 6B. Pour chaque plan d'animation, je fais un croquis de la dynamique générale de la scène sur mon carnet. Ce qui sert à définir les postures avant de commencer. Ce carnet fait office de référent lorsque j'ai besoin de préciser les postures ou les expressions du visage. Mais également lorsque l'animation m'échappe et que je me perds dans les phases du mouvement.(fig1.)



fig1. Croquis tirés du carnet de recherche graphique pour *Nobody*.

L'atelier de dessin se compose d'une table lumineuse, d'un appareil photo, d'un carnet de croquis préparatoire et d'un ordinateur. Je commence par faire les 1ers croquis afin de mettre en place les lignes directrices du mouvement et sa temporalité. Ensuite pour vérifier si le mouvement est bien coordonné, je prends en photo les dessins, ce qui me permet de voir directement ce qui fonctionne ou pas et pouvoir retoucher. L'achèvement des dessins se fait avec les légers ombrages sur le corps et la tête, puis en repassant sur les bras et des jambes avec les crayons plus gras. Sans cela les traits sont trop fins et disparaissent lors du passage dans le scanner.



fig2. Atelier d'animation traditionnelle papier pour Nobody.

Pour certaines séquences d'animation où je n'arrive pas du tout à comprendre le mouvement, je me suis filmée avec le point de vue souhaité en jouant le mouvement recherché. Après quelques prises j'analyse la vidéo et les gestes pour pouvoir les transmettre à mon personnage.

Lorsque j'ai montré un de ces plans d'animation à un ami qui ne connaît pas le processus, il m'a dit qu'il avait l'impression de me voir gesticuler. Preuve que la réplification des mouvements était peut-être trop proche de (ma) la réalité.

Comme deuxième technique de dessin, je me suis employée à dessiner avec la lumière. Avec la technique du *light-painting*, qui, comme la traduction l'indique, consiste à peindre avec une source lumière.

C'est une technique relativement fastidieuse lorsque l'on cherche à être précis. Pour faire des faux-fixes par exemple, c'est compliqué puisqu'il n'y a aucun repère. Cela implique donc beaucoup de temps de travail sur logiciel pour



retoucher les images. L'autre point délicat est qu'il faut aller vite dans son tracé, sinon le trait n'est pas lisible, car l'appareil photo capture un éblouissement plutôt qu'un trait de lumière. D'où la contrainte d'être dans le noir complet puisque la moindre source de lumière parasite la photographie. (Ce qui peut être intéressant à utiliser dans d'autre cas).

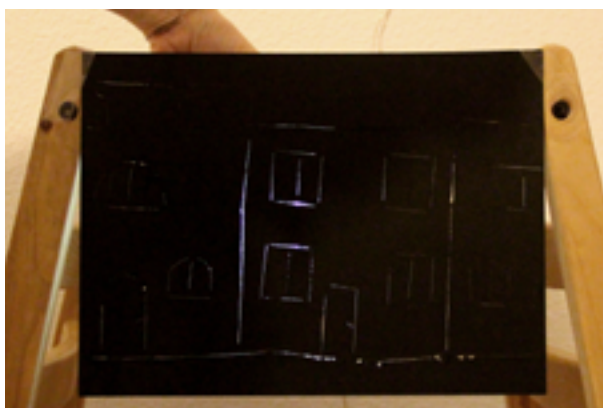
Donc pour réaliser ces *light-painting*, j'ai programmé la pose de l'appareil photo entre 15 et 30 secondes, ce qui représente le temps imparti pour réaliser le dessin. Vu qu'un dessin est trop long à réaliser dans ce laps de temps, j'ai essayé de simplement tracer des lignes afin de pouvoir les assembler ensuite via *Photoshop*. Même à force d'acharnement, le résultat n'est pas convaincant et la méthode assez éreintante. Alors, il a fallu réfléchir autrement pour améliorer de cette technique dans l'optique de dessiner grâce à la lumière, d'utiliser sa spatialité et son impalpabilité.

Ce qui m'amène à élaborer la 3e technique qui est simplement l'évolution de la deuxième. Plutôt que de tracer avec la lumière, c'est la lumière qui va se dessiner à travers les traits d'un dessin. C'est-à-dire que je réalise des dessins-pochoirs, dans l'idée d'un théâtre d'ombres inversé. L'outil crayon est remplacé par une lame, le dessin est alors creusé à même la feuille noire. C'est comme faire un dessin en négatif, il faut réfléchir à l'envers.

En plaçant une source de lumière derrière le pochoir, les lignes creuses vont être révélées et faire apparaître le dessin sculpté. C'est un peu comme les livres magiques que j'adorais enfant, où une image est imprimée sur du *rhodoïd* et superposée avec un fond noir. La « baguette magique » ou « la lampe magique », qui est un bout de papier blanc, se place entre le fond et l'image. C'est alors que l'illustration imprimée apparaît au passage de la lampe magique.

Cette technique est dans le même ordre d'idée, la lumière fait naître l'image. J'ai nommé ce procédé le *light-engraving*, en référence immédiate au *light-painting* et à la gravure dans la feuille.

Sur cette image le dispositif est relativement bricolé, par la suite je me suis servie d'une plaque en verre horizontal avec l'appareil photo au sol et la lumière par-dessus pour avoir plus d'amplitude dans le geste.



Premier test du dispositif de *light-engraving*.



Second dispositif de *light-engraving*.

Car le pochoir n'est pas fixe, il est déplacé de quelques millimètres durant chaque prise de vues. Et en même temps j'agite la lumière dans tous les sens, l'alliance de ces deux gestes créer une instabilité dans l'image capturée. Le trait de lumière passe à certains endroits et pas à d'autres ce qui donne un effet de clignotement. Le résultat donne une séquence d'images très rythmées, la ville bout littéralement de l'intérieur.

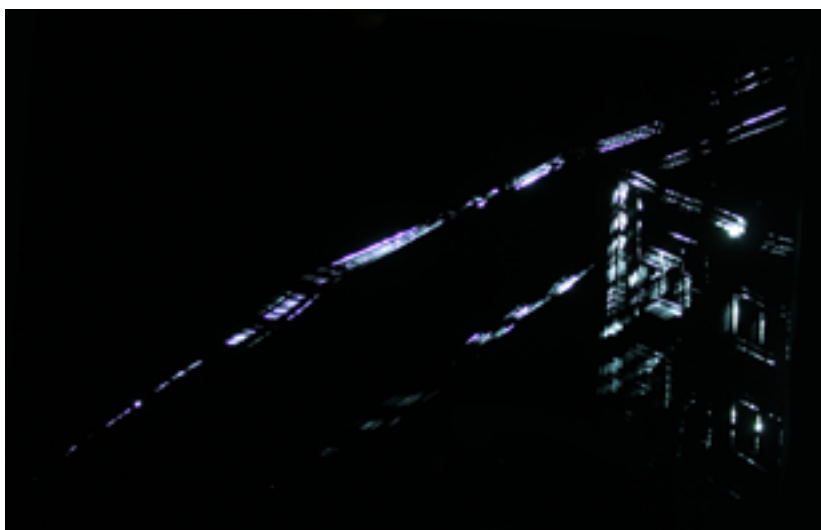


Image n°8 tirée de la séquence d'image en *light-engraving* présente dans le film.

Toujours en lien avec la matière lumière, j'ai utilisé un gel phosphorescent pour animer le fantôme et la luciole en image par image.



La dernière animation en light-painting est celle des voitures dans la ville. Pour la réaliser, je suis allée prendre des photos de nuit sur un pont qui passe au-dessus du périphérique. J'ai cadré mon appareil photo de manière à avoir le même angle que sur mon dessin.

J'utilise donc la lumière comme matière première de toutes les images de mon film, sa particularité impalpable m'attire beaucoup et s'harmonise tout à fait avec l'univers, l'atmosphère du film.



Lieu du tournage en pixilation pour l'animation des voitures.

b) Dessin au trait

Mes dessins sont quasiment toujours composés de trait de contour, voire uniquement de trait de contour mais c'est le plus souvent des traits ouverts. L'interstice vide entre deux traits fait intégralement partie du dessin, l'œil devine et imagine la continuité. J'ai tendance à dire que mes dessins sont très enfantins, car la ligne est simplifiée, arrondie et douce, ce que je n'aime pas du tout. C'est une des raisons qui font que je m'attelle à dessiner de la main gauche (l'autre raison est une tendinite chronique du poignet droit). Les dessins de la main gauche sont plus sensibles, tremblotants, maladroits, c'est graphiquement plus intéressant.

Lorsque Tim Burton réalise « *L'Étrange Noël de Monsieur Jack* », il demande aux dessinateurs de faire tous les dessins du monde d'*Halloween* avec la main gauche, d'où l'aspect biscornu de ce monde.

Dans *Nobody*, le décor du cimetière est dessiné avec les deux mains, ce qui m'est arrivé de faire pour le personnage aussi parfois. Il faut que le dessin soit expressif, pour pouvoir lire dans les traits du petit garçon une innocence, et une heureuse énergie. Tandis que le cimetière rend un sentiment d'une étrange sérénité.

Un exemple de mes recherches graphiques est assez éloquent vis-à-vis des émotions qui transparaissent dans mes dessins. C'est une image que j'ai réalisée dans un moment de forte colère mélancolique. Ce dessin exprime la hargne, l'explosion de sentiments refoulés, ce qui donne un aspect sinistre à cette forêt. En définitive ce dessin me plaît, car il dégage de fortes émotions à l'égare des gens qui le regardent, surtout lorsque l'on y est confronté en vrai.



Première recherche graphique pour la forêt, craie grasse, A3.

Concernant la typologie du trait pour les *light-engraving*, où j'ai déjà évoqué plus haut l'aspect instable qui s'en dégage par le mouvement de l'animation.

Dans la narration du film, la ville est un lieu de panique. Un endroit inconnu, effrayant où tout est mêlé pas une force mystérieuse et dangereuse. Tout l'environnement tremble, flamboie. Pour contribuer à l'identité du lieu les dessins sont tracés avec un scalpel qui coupe mal et un couteau pour éviter d'avoir des lignes propres et régulières. L'objectif est d'avoir des accros dans la feuille, des dérapages, des trous. Il n'y a pas de dessin préparatoire, c'est directement sculpté dans le papier (à part pour le lampadaire à cause des petits détails). Il fallait quelque chose qui tranche, si je puis me permettre un jeu de mots,



avec l'environnement de la forêt et du cimetière. Le geste de taillader est quand même fort, car ici ce ne sont pas des découpages propres et précis (mis à part le lampadaire encore une fois) mais des lacérations qui créent le paysage.

c) Relation entre dessin et figure : trait d'esquisse

Nobody dégage une certaine fragilité avec son corps frêle que l'animation traditionnelle papier fait trembler. Son innocence et sa détermination d'enfant nous font avoir de la sympathie pour lui.

Son corps et son visage sont très simplifiés, l'essentiel y est. C'est pratiquement un « bonhomme bâton », mais avec une certaine personnalité qui en ressort grâce aux expressions du visage. Il n'a pourtant que deux yeux semblables à des trous et une bouche, mais cela suffit pour faire passer ses émotions en se servant également des postures de son corps. J'ai eu tendance à exagérer les mimiques de ce petit garçon, certainement dû à mon attrait pour le cinéma burlesque.

Graphiquement c'est semblable à un dessin d'esquisse, en légèrement plus travaillé. Dans mes premiers *character designs*, je voulais qu'il ressemble à un vrai petit garçon avec des cheveux, des vêtements. Mais c'était aller à contre-courant, plus je le faisais réaliste et moins j'étais satisfaite. En voulant sophistication mon dessin, je me suis éloignée de ma pratique, ce qui, d'ailleurs, m'a permis de me rendre compte de celle-ci. Et c'est pour cela que j'ai mis beaucoup de temps à réaliser que Nobody n'avait pas besoin de ressembler à un garçon réel. Déjà parce que je déteste ma manière de dessiner les êtres humains, et que ce qui m'intéresse, ce sont les postures, les expressions du visage et le regard. J'avais besoin d'aller à l'essentiel, sans fioritures, comme pour une esquisse. Il y a d'ailleurs la plupart des traits de recherches qui sont restés dans les dessins finaux mais le scanner les a malheureusement souvent effacés.

J'ai réalisé des séquences d'animation où mon trait était trop « propre » et précis ce qui fait que Nobody n'a plus sa présence dans ces dessins, il n'est plus là, je ne retrouve pas mon personnage et ses traits de caractère, dans tous les sens du terme.



Nobody, traverse le portail, n°0019/0025.



Nobody, retrouvailles, ville, n°0001/0017.

Bien qu'il ait un corps d'insecte, son identité et sa corporalité ressortent complètement avec le « jeu d'acteur ». Ses gestes, et ses expressions lui donnent un côté sympathique, ce qui fait oublier l'image du squelette.

Lorsque je dessine, il faut que je sois moi-même dans la peau du personnage, je reproduis avec mon propre corps les gestes et surtout les expressions du visage. L'âme de Nobody et ses émotions sont celles qui se transmettent par mon crayon, dans la vivacité du trait d'esquisse.

Cet aspect prend tout son sens, car c'est moi qui interprète la voix de ce petit garçon.

Ce qui me fait penser au film « *Le Tableau* » (2011) de Jean François Laguionie, avec les personnages *Reufs* que je trouve vraiment très attachant et intéressant du point de vue caractère et visuel. Ils sont fragiles, faibles, très émotifs (le plus souvent tristes, énervés et désagréables). Ils ont conscience d'être les plus faibles car la plupart des *Toupins* s'acharnent sur eux et leur triste condition. Les *Reufs* sont les esquisses, les premiers traits du peintre.

Lorsque j'ai regardé ce film, j'étais si triste et déçus que ces personnages finissent par se peindre pour être comme les *Toupins* du tableau. Ils ont tellement de vie et de charme lorsqu'ils sont esquissés et bruts, je trouve dommage qu'ils aient besoin de changer leur apparence pour pouvoir vivre en communauté. L'autre message que cette histoire montre, est que c'est l'artiste qui décide à quel moment il considère son travail terminé.²

2. Pascal Vimenet et Gaël Teicher, *Jean-François Laguionie*, collection Les Animés, les Édition de l'œil, 2016, p.156



d) Épreuves spatiales tension entre stratification et dessin de surface

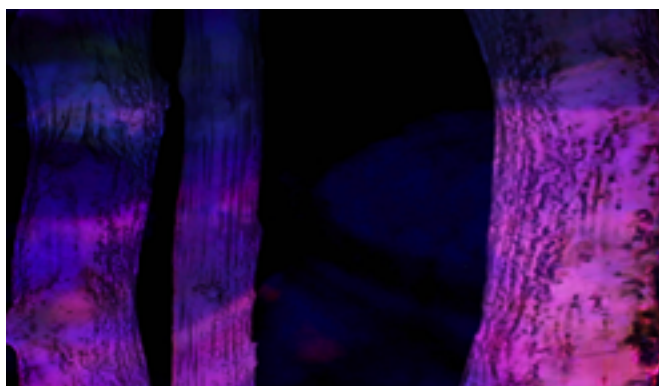
La dimension spatiale est un élément décisif du film, l'environnement joue un rôle. Il est acteur des sensations et des émotions de Nobody. Chaque espace est pensé en fonction de la narration et chacun à sa propre identité de mouvement et de couleur tout en restant dans une esthétique commune.

Tout comme Alberti a besoin de réaliser des mises en scène réelle afin de les reproduire, je me suis inspirée, imprégnée de lieux existants (voûte souterraine pour la crypte, forêts), ou plutôt de textures existantes (pierres, arbres). Mais aussi j'ai effectué des mises en scène pour m'aider à la composition de l'image. Notamment pour le décor de la crypte. Une fois tous les éléments nécessaires collectés, je déconstruis les images pour garder que ce qui m'interpelle et pouvoir ainsi les réagencer comme bon me semble.

Les arbres sont des photos de troncs que j'ai vues sur une immense plage à Saint Malo. Ce sont des chênes morts plantés dans le sable qui servent de brise-lames face à la marée. Ce qui m'a particulièrement attiré, c'est la texture de ces troncs, car ils sont creusés, sculptés, accentués, et noircis par la marée qui les engloutit quotidiennement. Ils sont courbés, sinueux et intemporels ce qui leur donne un aspect maléfique qui m'a tout de suite séduite. Au départ, mon but était simplement de me forger une banque de données photographiques qui recense les différents types d'arbres que je souhaitais pour le film.

Et puis par hasard en essayant d'assembler les encres animées et les photos des arbres, par pure curiosité visuelle, je suis arrivée à ce résultat troublant illustré ci-contre.

J'ai donc entrepris de créer le décor de la forêt avec ces troncs. En décomposant



Stratification des encres animées et des photos de troncs.

toutes les photos pour récupérer uniquement les arbres et les réagencer pour composer une nouvelle image.

Ce qui me plaît également, c'est de pouvoir établir un lien avec leur milieu aquatique d'origine. C'est certainement grâce à cela que ces troncs s'intègrent si bien dans les animations d'encre colorées.

De cette expérience hasardeuse en ressort le principe de stratification matériologique des éléments du décor qui s'étend sur tout le film. Et définit ma méthode de création avec tout d'abord les pré-recherches

photographiques, puis l'improvisation de l'assemblage avec les encres animées ou la lumière.

Par cette matériologie, le spectateur peut ressentir la texture du paysage. Mon intention est qu'il passe par ses souvenirs du toucher de l'écorce, des sons, ou de l'odeur de l'air, afin que mon image vienne perturber ses sens et défaire ses sensations connues par l'intégration des encres. Leurs couleurs rendent visible la texture des troncs et leurs formes, le mouvement lent de l'eau les fait vivre et se mouvoir de l'intérieur, ce qui crée cette atmosphère bizarre. Une forme de bioluminescence qui donne l'impression que la forêt a la capacité à interagir avec Nobody. Et le paysage devient personnage.

Par cette stratification des matières se créent une tension entre l'image de surface et les strates qui la composent. C'est plat mais en perspective, une fausse perspective (également appelée perspective du spectacle). Elle se forme en jouant avec les échelles et le vide entre les plans. Pour créer cette profondeur symbolique, il y a 3 degrés de plans dans le décor : Le 3ème, l'arrière-plan, est traité comme une ombre chinoise car c'est l'image qui me vient lorsque je suis dans une épaisse forêt et que je me dirige vers la lisière. Dans la disposition des troncs du 1er plan, j'ai simulé une profondeur en jouant avec les hauteurs et les épaisseurs des arbres. Pour éviter que ces deux plans se confondent, il fallait un intermédiaire : le noir, le vide. Ce vide marque la profondeur de la scène, ce ne sont plus les carreaux au sol qui expriment la perspective³ mais bien le néant qui est propice à l'imaginaire du spectateur. Le vide est « chargé de temps, de distance, d'air et de son. Mais il est surtout chargé d'imagination. »⁴ comme l'écrit Gregory Bled dans un de ses récents textes. Il exprime également très bien la dimension du vide dans une composition en citant une phrase de Maurice Merleau-Ponty :

« C'est précisément parce que l'Être et le Néant, le oui et le non, ne peuvent être mélangés comme deux ingrédients que, quand nous voyons l'être, le néant est aussitôt là, et non pas en marge, comme la zone de non-vision autour de notre champ de vision, mais sur toute l'étendue de ce que nous voyons, comme ce qui l'installe et le dispose devant nous en spectacle »⁵

Cette phrase est très intéressante, du point de vue de la construction du décor. Mais elle fait également écho à la traversée des mondes entre les morts et les vivants, entre le néant et l'être vivant propre à ce film.

3. Grégory Bled, « De l'image à l'espace, le regard du décorateur de cinéma. », Entrelacs [En ligne], 2017, p.5 à propos du tableau « la Vierge du chancelier Rolin » de 1435 par Jan Van Eyck.

4. Grégory Bled, « De l'image à l'espace, le regard du décorateur de cinéma. », Entrelacs [En ligne], 2017, p.6.

5. Merleau-Ponty Maurice, *Le visible et l'invisible*, Paris : Éditions Gallimard, 1964, p. 93.

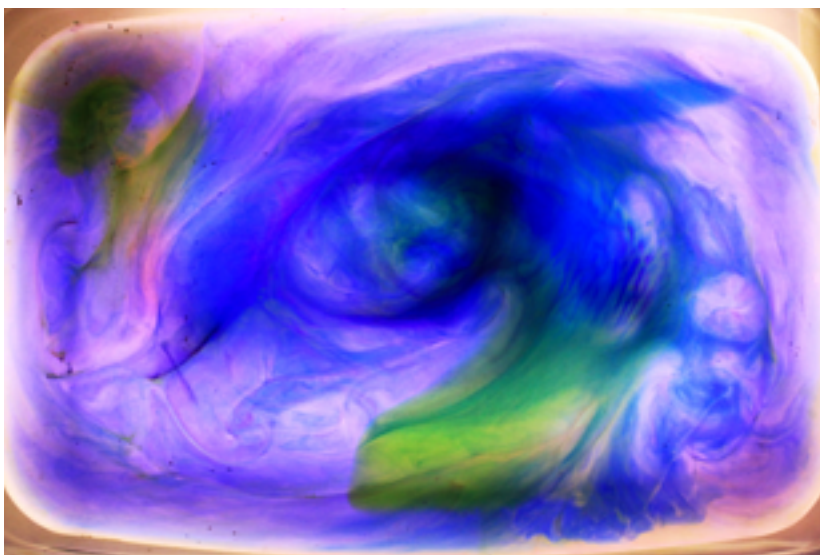


II] Couleur et mouvement : des régimes d'intensité plastique

a) Dialectique entre fluidité (couleur) et saccade (mouvement)

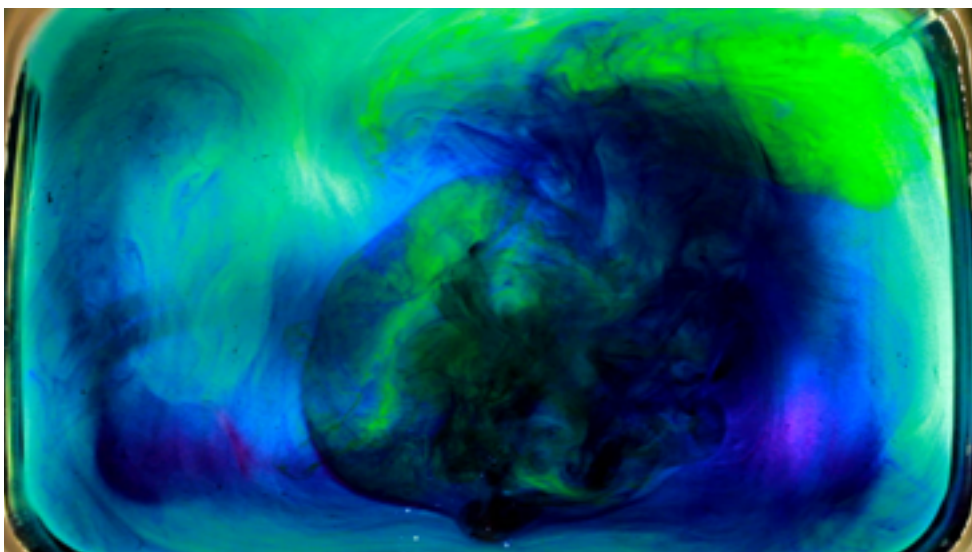
L'expressivité du dessin, et donc de l'image, est accentuée par les intensités de la couleur et du mouvement. Dans le décor un trait tracé maladroitement retire cette couche d'espace noir et laisse apparaître des couleurs lumineuses et saturées. Ce trait représente un mur, une pierre, une plante, des arbres. Ces traits sont fixes mais mouvants de l'intérieur, quelque chose de fluide où l'on peut plonger son regard et se laisser happer par la luminosité des couleurs. Ce sont les encres plongées dans l'eau qui créent cette impression de profondeur, grâce aux contrastes de lumière qui émane des couleurs.

Le mouvement est lent, sinueux, enroulé, une dimension cosmique s'en dégage sans pesanteur réelle, mais qui nous donne envie de tomber et d'être absorbé à l'intérieur. Ce qui crée une structure dissipative⁶, c'est-à-dire un système évoluant dans un environnement avec lequel il échange de l'énergie. Dissipative car irréversible qui va amener de nouvelles couleurs, de nouveaux motifs. Les masses colorées des encres sont la base de tout mon film, ce sont elles qui révèlent les dessins des personnages et les décors, qui leur donnent une matière énergétique.



Premiers essais
d'encre animées,
Août 2016.

6. Définition d'après l'*Encyclopédie Universalis*, [En ligne].



Encres animées pour Nobody, et le décor du cimetière, Août 2016.

Pour rendre l'intensité surnaturelle des deux premiers tableaux, le cimetière et la forêt. Il fallait quelque chose de mouvant presque vivant, de profond, d'hypnotique. L'environnement aquatique s'y prête complètement, l'eau est calme en apparence, mais elle cache une force destructrice, cette dualité m'intéresse. Ainsi que l'autre monde, celui des profondeurs, des abysses si méconnus, où vivent des êtres incroyables s'apparentant à des monstres. Translucides aux formes démesurément effrayantes, nombreux sont ceux qui ont développé des capacités de bioluminescence. Les abysses sont comme un monde parallèle, j'assimile cet univers avec celui du cosmos. Dans la continuité de cette idée de monde parallèle rempli d'êtres translucides, j'ai imaginé le monde des morts et donc le cimetière.

Je me suis beaucoup inspirée d'images de nébuleuses et d'aurores boréales pour définir les couleurs. Mais également pour l'aspect physique de ces manifestations. C'est luminescent, flottant, ondoyant, impalpable et instable.

Bien que toutes les couleurs du film soient réalisées à partir d'animation d'encre une dualité se produit avec les mouvements en saccades des personnages et de la ville. Lorsque Nobody se déplace ses mouvements sont saccadés, ses gestes spasmodiques tout en restant lisibles. Il n'est jamais fixe, son corps tremblote sans arrêt comme s'il possédait un trop-plein d'énergie, tout comme Luciole.

Nobody a son identité chromatique propre, il est composé d'encre verte acidulée traversée par des bleus lorsqu'il éprouve des émotions nouvelles et désagréables. Cette intensité du vert colle à son caractère naïf d'enfant, amusé, gentil et quelque peu obstiné.

Sa mère est aussi mue par des mouvements hachés mais moins prononcés. Le



fantôme est pile entre la fluidité de l'atmosphère et la saccade du vivant. Cette dernière est véritablement manifeste dans le décor de la ville, tout sursaute indéfiniment. La tension est particulièrement visible lorsque l'on voit la ville complètement agitée faire face à l'impassible forêt.

Il y a donc 3 niveaux de saccades : Nobody et Luciole afin de montrer leur vivacité par rapport à ce qui les entoure. La ville qui est l'excès de la saccade pour montrer un environnement perturbé, nerveux, toujours en activité, et inconnu pour Nobody. Et enfin la douce saccade de la mère bienveillante qui est le lien entre les deux mondes.

b) Couleurs lumineuses

Dans le processus des encres animées mon intervention est assez aventureuse. Au départ, il n'y a que de l'eau, je la fais tranquillement tourbillonner dans un grand plat en verre. Puis je choisis une encre que je mets au niveau des coins pour qu'elle parte dans le mouvement de l'eau. Ensuite, j'attends et j'observe la réaction, l'eau ralentit assez vite donc souvent il faut souffler ou rajouter délicatement de l'eau avec une pipette. Afin de réactiver le déplacement sinon tout reste figé. Et l'encre étant très concentrée, elle coule au fond pour s'accrocher à la paroi, ce qui produit une sorte de tache sombre difficile à animer et qui ne m'intéresse pas nécessairement.

Puis je continue de mettre des gouttes d'encre éparpillées dans le temps et l'espace du plat, tout en gardant constamment un très léger tourbillonnement.

Le choix des couleurs est complètement instinctif et sensible, je prévois seulement le thème coloré et à quel moment du film il se rapporte, et j'avise en fonction de ce que les encres font. Le résultat est quasiment imprévisible, donc finalement la décision du moment d'apparition dans le film reste aléatoire aussi.

Il ne faut pas être trop pressé d'obtenir un résultat satisfaisant, tel que sur les images précédentes. Car la précipitation est gage d'une expérience ratée! Si l'on mélange pour accélérer la transformation, l'eau et l'encre se lient et cela ne donne que de l'eau colorée uniformément, cette technique est vraiment très lente, elle demande de la patience et de l'apaisement. Le résultat est à l'image de nos émotions lors du processus. Les premières prises sont rarement bien, je crois qu'il faut un temps d'adaptation pour se mettre en condition et obtenir le résultat escompté.

En fonction du moment de la narration que je colorise, je mets de la musique via un site internet qui permet de choisir sur un repère orthonormé quelle émotion je veux écouter. L'ambiance musicale m'accompagne dans l'animation des encres. Même si cette dernière composante du processus ne se voit pas dans le résultat, elle m'a aidé à garder une continuité émotionnelle durant l'animation.

Au niveau du dispositif, c'est un atelier nomade, quelque chose de bricolé, d'un peu branlant. Les ajustements de lumière sont un peu délicats et faits avec les moyens du bord. (fig.3 et 4).

Comme ma table lumineuse n'est pas assez éclairante, je rajoute une lampe, et afin de diffuser la lumière pour éviter les halos, j'éloigne la plaque de verre sur laquelle est scotchée une feuille de calque. Le tout est stabilisé avec le plat en verre rempli au quart d'eau qui trône sur cette pyramide de verres en plastique (les livres ne convenaient pas en épaisseur).

Sur le côté, je dispose toutes les encres en suivant le nuancier que j'ai réalisé avec , car une fois plongé dans le noir, c'est légèrement plus compliqué de lire les étiquettes.

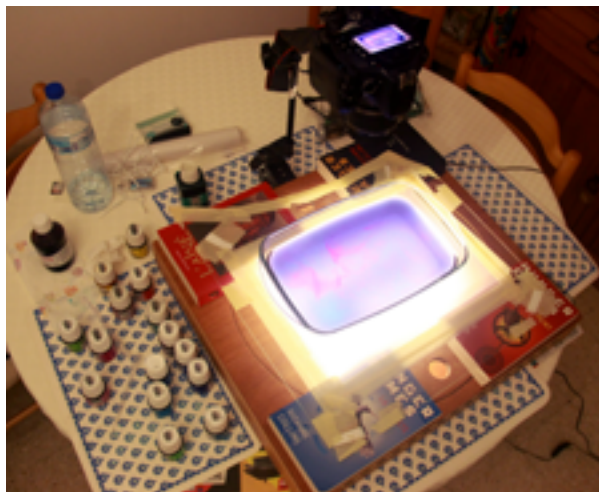


fig.3 Premier atelier d'encre animée.

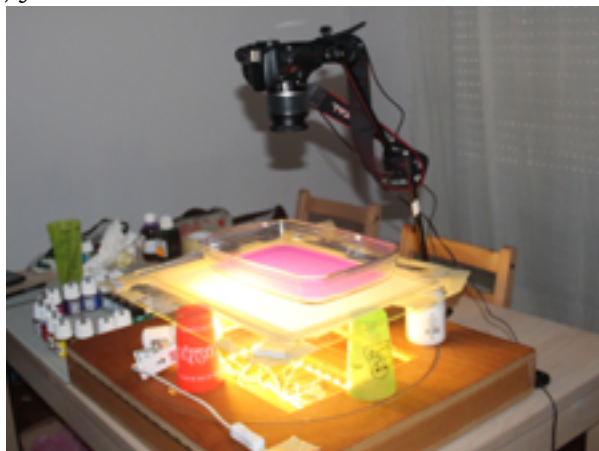


fig.4 Deuxième ou troisième atelier d'encre animée.

Mon intention est de provoquer des émotions, des sensations grâce à l'alliance entre couleur et mouvement. Par le choix et le traitement des couleurs qui leur donne cet aspect luminescent. La lumière qui traverse les encres colorées crée des *sensations colorées*. Une expression que Paul Cézanne emploie lorsqu'il évoque son travail de la peinture :

« *Peindre d'après nature ce n'est pas copier l'objectif, c'est réaliser ses sensations.* »⁷.

7. Bernard Émile, « Paul Cézanne », L'Occident, n° 32, juillet 1904, p. 17-30



L'esthétique du film est portée sur la luminescence des couleurs, j'avais envie de travailler avec la lumière d'une manière différente de d'habitude. J'adore faire du stop motion et justement la lumière à une importance capitale dans le modelé des marionnettes et des décors. Ici j'ai gardé cette ligne de conduite pour que la lumière soit la créatrice des modelés de l'image, de sa profondeur, et colorise les éléments.

Voici donc une cartographie chronologique des couleurs luminescentes de l'histoire. Cela met en exergue les sensations colorées propres à chaque lieux, à chaque *tableau*. Et permet de se rendre compte de la gradation intensive depuis le bleu vert pâle du cimetière, en passant par un bleu nuit contrasté avec le fuchsia dans la forêt, vers un pourpre rougissant dans la ville, pour finir par retourner dans la forêt imprégnée des couleurs de son aventure.

PAISIBLE SAUVAGE

SPECTRAL

ATMOSPHERIQUE

PIQUANT INTENSIF

DÉCHAÎNÉ

SUREXCITATION

PROFOND

PESANT

IRRÉVERSIBLE

ENSORCELANT

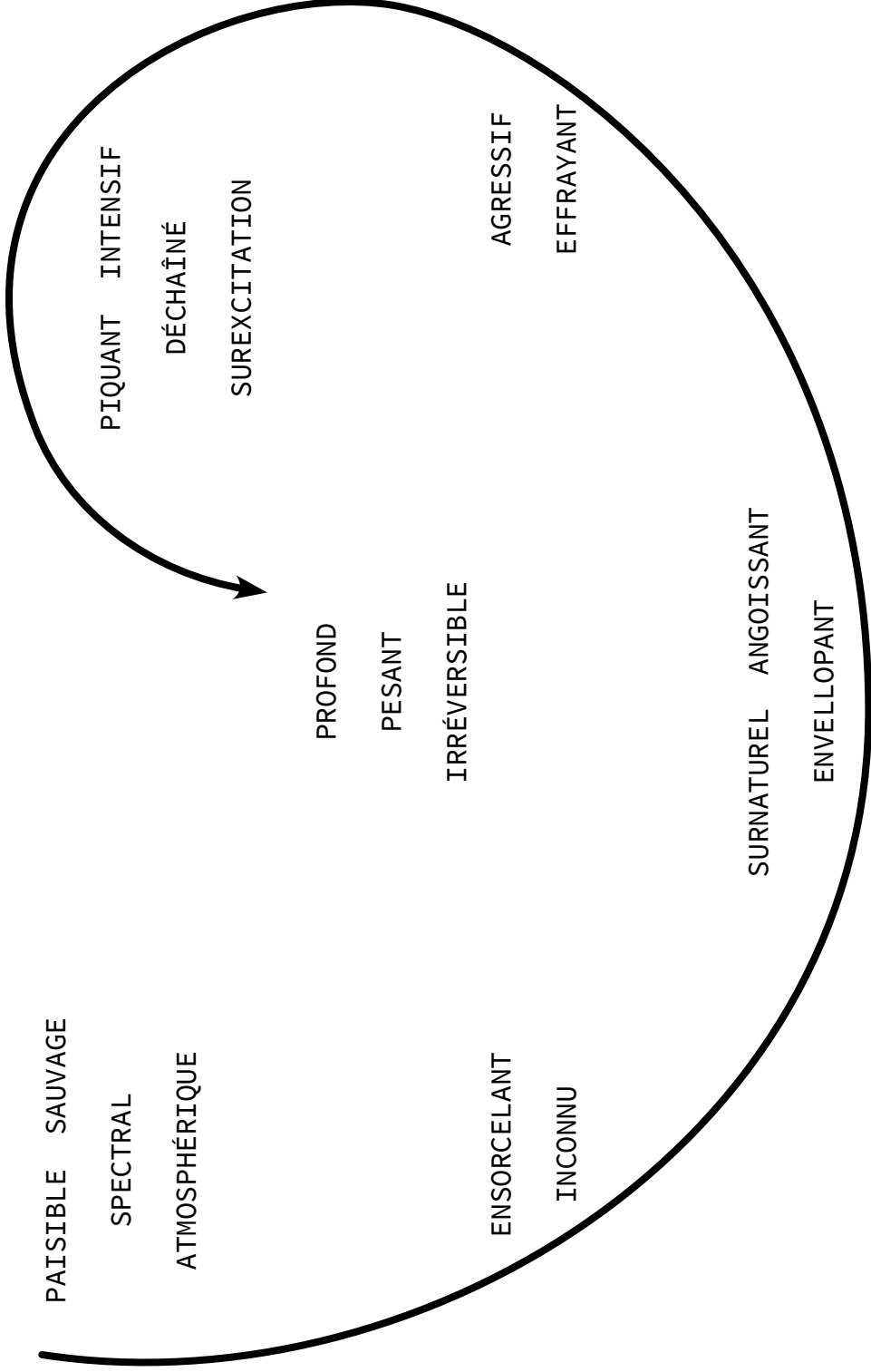
INCONNU

AGRESSIF

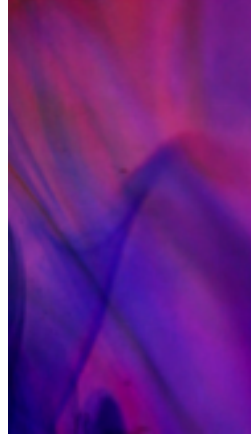
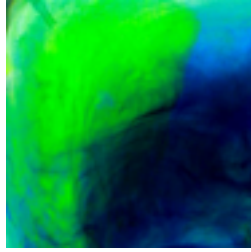
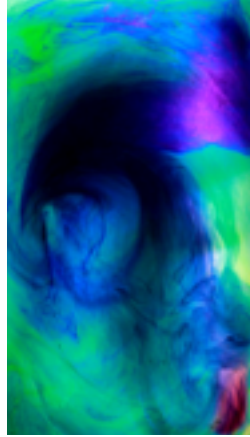
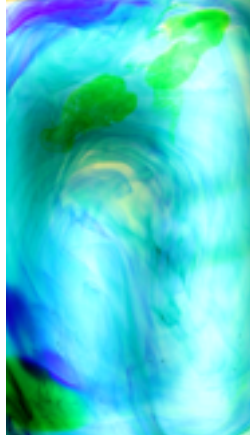
EFFRAYANT

SURNATUREL ANGOISSANT

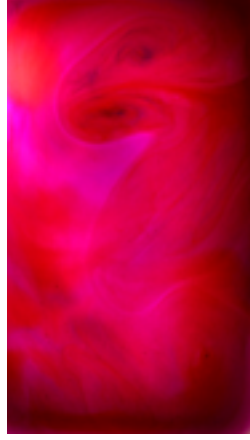
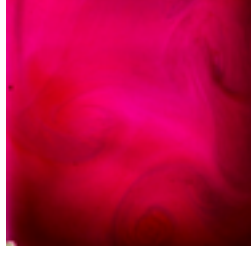
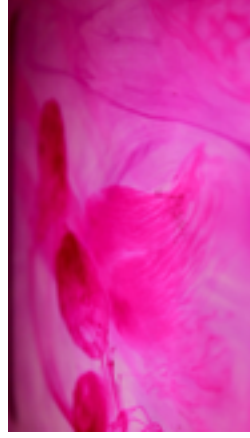
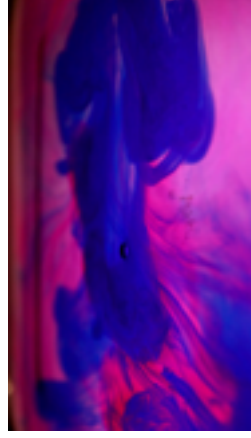
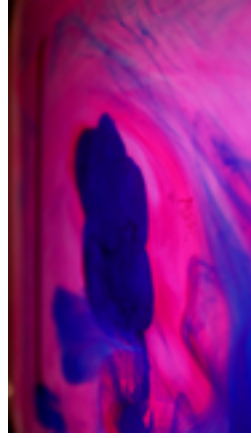
ENVELLOPANT



Cimetière



Forêt



Ville



III] La traversée des mondes

a) Le fonctionnement par tableau, l'intérêt dans le cinéma d'animation

La narration, dans « *Nobody* », est une traversée depuis le monde des morts vers celui des vivants pour enfin revenir à la mort. Mais c'est également une traversée visuelle et esthétique des mondes, par le biais des décors présentés sous forme de tableaux. Dans l'idée de la scénographie par tableaux que fit le célèbre prestidigitateur Georges Méliès dans la réalisation de ses films. Chaque environnement est un décor peint et sculpté, il est disposé en fond de scène comme au théâtre. La caméra est précisément cadrée pour voir l'ensemble du décor sans voir le moindre hors champ. Les décors sont très stylisés et malgré la représentation de la perspective, l'image créée reste une imitation caricaturale. Beaucoup de ses décors sont des tableaux de paysages fantastiques et fantasmagoriques, que l'on pourrait qualifier d'écofiction. Sans parler de la portée écologique du terme, mais vraiment dans l'idée de la transfiguration du réel par l'imaginaire. Le cinéma d'animation est dans cette veine, le spectateur sait qu'il est confronté à une représentation. Qu'on lui donne à voir des rêves à travers un écran, un cadre, ce qui créer cette distanciation. Même si certains films se veulent hyperréalistes, il y a toujours des éléments qui ramènent à la dimension du spectacle, de l'utopie. Car l'animation, c'est le lieu de tous les possibles, il n'y a pas de limites à la création. C'est pour moi la vraie définition du cinéma d'animation, Max Fleischer la formule parfaitement en disant : « *Si ça peut être fait dans la vraie vie, alors ce n'est pas de l'animation.* »⁸

Mon film affirme la dimension de scène avec les 3 tableaux des 3 lieux de l'histoire, construit avec de fausses perspectives. Mais ce qui le ramène encore plus aux racines du cinéma d'animation c'est l'aspect fantasmagorique de l'histoire, des personnages et du décor.

L'histoire commence dans une crypte, qui est le foyer de Nobody où il vit avec ses parents décédés, des fantômes. Nobody lui est bien vivant, même si son corps peut évoquer celui d'un squelette.

Cette scène nous plonge directement dans le contexte funèbre du film, un petit

8. Dick Tomasovic, *Le Corps en Abîme, Sur la figurine et le cinéma d'animation*, édition Rouge Profond, 2006, p.26.

garçon humain prend son repas avec sa mère à ses côtés faisant une boutade sur sa condition de spectre. Le repas terminé Nobody peut aller jouer dans le jardin comme sa mère le lui a promis. Il se trouve que le jardin n'est autre qu'un vieux cimetière oublié, le petit garçon joue avec son amie une luciole en courant et en se cachant entre les tombes. Le milieu mortuaire est donc tout ce qu'il y a de plus normal dans cet univers, cet enfant vit auprès de ses parents morts. Ce premier tableau met en place le contexte du film et fait appel à la suite de l'histoire.

Nobody et Luciole vont sortir du cimetière par inadvertance et se perdre dans la forêt. Cette forêt est d'ailleurs très menaçante et envoûtante à la fois, l'aspect du liquide sur ses troncs imposants et tortueux donne une tonalité inquiétante. Le tableau de la forêt est aussi le lieu où le petit garçon va perdre son amie et s'enfoncer encore plus loin dans ce bois à sa recherche.

Ce cheminement nous emmène au troisième tableau, celui de la ville complètement agitée, électrifiée, grouillante, à l'opposé des deux tableaux précédents. La tension funeste du film tient dans le crescendo de la narration et des décors. Nobody va littéralement se jeter dans cette ville, il va manquer de se faire écraser par les voitures à plusieurs reprises. Mais c'est finalement lors d'un instant d'apaisement, lorsqu'il retrouve son amie que le drame va se produire. Un coup de vent projette violemment Luciole contre un lampadaire, ce qui l'assomme et la brûle, elle tombe à terre à demi morte. Ici le vent est destructeur, il est présent dès l'arrivée dans la ville, lorsque la mort rôde, le vent en est très souvent l'annonceur⁹ comme le fait remarquer Dick Tomasovic à propos du court-métrage en stop motion « *Aria* » (Pjotr Sapegin, 2001) et « *Les Trois Petits Cochons* » (Burton Gillett, Disney, 1933) où le vent est signe de mort. La mort de Luciole intervient dans le deuxième tableau qui est le retour dans la forêt, la lumière qui anime Luciole va s'éteindre dans le creux des mains du petit garçon. Complètement démuni il va alors souffler doucement et l'insecte va se désagréger et disparaître telles des cendres qui s'éteignent dans les airs. Nobody va rester là les mains serrées contre lui, seul dans cette mystérieuse forêt. Et alors survient la résurrection fulgurante de Luciole qui va éblouir toute l'image et sonner la fin du film. Il faut alors constater que la couleur de l'insecte n'est plus la même, elle revêt la même teinte que celle des parents de l'enfant. Luciole est devenue un spectre.

9. Dick Tomasovic, *Le Corps en Abîme, Sur la figurine et le cinéma d'animation*, édition Rouge Profond, 2006, p.81.



b) L'entre deux monde : le thème du funéraire

Dans « *Nobody* », l'histoire est une sorte de voyage initiatique qui pourrait s'apparenter à la boucle infinie de la naissance à la mort. Sauf que je traite cela dans le sens inverse : de la mort à la renaissance.

Bien que le thème de la mort soit important dans ce film, mon objectif est de la dédramatiser, je dirais même de la magnifier. Les représentations macabres ne sont pas terrifiantes mais au contraire bienveillantes. Mon intention est de créer une atmosphère d'étrangeté, qui montre une inversion entre la vision tragique de la mort et la vision heureuse de la vie. Sans être dans l'extrémisme de cette idée car tous les personnages qu'ils soient morts ou vivants sont heureux d'être là, en tout cas ils sont satisfaits de leur état.

Le travail de Tim Burton m'inspire et me fascine dans son traitement du morbide, il personnifie la mort avec des personnages hauts en couleur, complètement loufoques, drôles et avec des certaines pointes de fourberies parfois. Alors qu'il représente la vie par des personnages tristes, malintentionnés ou faux. (Ici je fais surtout allusion au film « *Les Noces Funèbre* », 2005, mais aussi à « *Beetlejuice* » 1988, ou « *L'Étrange Noël de Monsieur Jack* », Henry Selick, 1993). Dans ce long-métrage réalisé en stop motion Tim Burton s'inspire du traditionnel « *Jour des morts* » à Mexico. Où les gens célèbrent joyeusement les morts avec de la nourriture, des offrandes, de la musique, et des couleurs à foison. Il retranscrit cette énergie pour représenter le monde des défunts qui s'oppose au monde des vivants, « *Le monde d'en haut!* » comme le disent les personnages.



Salisbury, Mark. *Tim Burton's Corpse Bride: An Invitation to the Wedding*. Newmarket Press, 2005, p.10.



Salisbury, Mark. *Tim Burton's Corpse Bride: An Invitation to the Wedding*. Newmarket Press, 2005, p.52.

La mort me fascine autant qu'elle m'angoisse. Je suis émerveillée à la vue de squelettes d'êtres vivants mais assez mal à l'aise lorsque la chair et la forme du corps sont visibles. Les squelettes sont toujours heureux, ils restent là pendant des siècles à sourire. Certes, un sourire quelque peu machiavélique parfois, mais je leur trouve un air relativement illuminé dans tous les sens du terme. Ils sourient à la mort, ils nous narguent, ils en sont amusés alors que nous autres vivants, nous avons, pour la plupart, peur de cette fin inéluctable. Ce qui est frappant, c'est que les dents sont la seule partie visible du squelette durant notre vie. Le reste des os est invisible, et, pourtant, ils donnent la structure, le volume et la tenue à la masse de chair que nous sommes. Et même si la chair disparaît, le squelette reste et restera toujours là à sourire aux su(v)ivants.

L'an dernier la rencontre avec une taxidermiste, Marie-Claude Brispot-Lespinasse m'a vraiment touchée. Elle nous a vraiment expliquées et montrées avec un total détachement toutes les étapes de son travail. Très contente d'avoir des personnes qui s'y intéressent sans être dégoûté à la vue des animaux morts. C'est une personne captivante, car elle a adopté un recul fascinant sur ce qu'elle fait. Elle nous a dit que c'était un métier de passion et de transmission, mais que pour elle cela lui est un peu tombée comme ça *sur le coin du nez* et vu que ce n'était pas si mal, elle a continué.

Durant cette journée Marie-Claude nous a fait la démonstration d'une naturalisation d'oiseau, elle nous a fait visiter son atelier qui est un incroyable cabinet de curiosités. Il y a des peaux d'animaux en tous genres qui débordent des tiroirs, des sangliers en réparation, un cerf majestueux planté d'aiguilles pour faire sécher la colle, des squelettes, des cartons de crânes de petits animaux, tout est un fouillis organisé.

C'était vraiment intéressant d'échanger sur sa vision de la mort puisque c'est celle qui lui donne du travail. Sa tâche est de redonner une vitalité aux animaux morts. Bien entendu cela passe par la qualité du travail, mais aussi par les postures des animaux une fois naturalisés. La tradition veut que les animaux soient toujours dans des positions dynamiques et réalistes, quand la destination d'une naturalisation n'est pas pour un artiste.

Il m'a semblé important de parler de cette rencontre, car elle eut un certain impacte sur ma réflexion. Tout comme la pièce de théâtre d'objet nommée « *Le poids d'un fantôme* » créé et interprétée par Damien Bouvet. Ces deux occasions m'ont permis de comprendre certaines choses vis-à-vis de la posture de mon film sur la mort et par rapport à l'impact de celui-ci envers le spectateur.

Cette pièce à destination des enfants est tout aussi intéressante pour les grands.



Au début quand j'ai vu le public arriver et que j'étais la plus jeune des adultes et la plus vieille des enfants, j'ai pris un peu peur en me disant que cela risquait d'être un peu niais. Ma peur s'est légèrement confirmée lorsque le comédien, Damien Bouvet, c'est mis à parler d'une voix bête et aiguë. Le tout agrémenté de lunettes rondes en plastique aux verres déformant de déguisement type « face et attrape ». Mais très vite après quelques jeux de mots qui ont fait rire les enfants dans la salle et sourire les grands, le texte s'est avéré très justement écrit pour que chacun puisse comprendre le chemin qu'allait prendre l'histoire. Le jeu avec les marionnettes objets s'est fait de manière poétique et légère dans le sens physique du terme. Les marionnettes sont les fantômes de l'histoire, fait avec de grands cônes de papiers froissés.

Le comédien qui est seul joue 2 personnes voire presque 3 car il incarne son Pépé et un enfant qui est le petit-fils de celui-ci. Et il joue aussi le lui-même d'aujourd'hui, qui n'est rien d'autre que l'enfant devenu adulte. Il jongle entre ces 3 stades de personnages tout au long de la représentation, et chaque rôle sert le déroulement de l'histoire et l'explique. Mais il est également le marionnettiste des fantômes et de deux autres créatures.

Au début de l'histoire l'enfant explique au public, comment s'occuper des fantômes, il faut littéralement les défroisser. Il utilise donc une planche à repasser avec un fer et met de la vapeur sur la boule de papier, il la déplie avec précaution, car « *les fantômes sont sensibles* ». Puis il explique qu'il faut parfois enlever l'idée qui est *cristallisé* dans un fantôme. À ce moment-là, il essaie d'expliquer ce que veut dire idée et cristallisée en vain. Alors, il retire ses lunettes et prend sa vraie voix avec un ton paternel, et sa posture normale pour expliquer, avec des comparaisons de sucre cristallisé dans les bonbons, ce que signifient ces deux mots. Puis il remet ses lunettes et retourne dans le rôle de l'enfant et montre comment récupérer une idée dans un fantôme. Celle-ci est matérialisée par un petit boa de plumes noires et violettes qu'il retire délicatement du fantôme, tout en lui donnant vie avec son autre bras caché à l'intérieur.

Sur la scène, il y a très peu de chose, au fond s'étend un long bout de bois flotté où sont suspendus de grands papiers froissés au grammage fin, qui sont aussi des fantômes. Le comédien disparaît à plusieurs reprises à travers. Il se sert de cette disparition pour donner vie aux deux autres créatures, des marionnettes à gaines (manipulation avec le bras et la main), en cachant son corps derrière le rideau de papier. Ce rideau est très mobile, car il lui fait faire de grands mouvements très aériens, à la manière de la *Danse du Dragon* en Chine.

Une des marionnettes est un crâne de vache démesuré avec une couronne de fleurs, ce qui m'a fait penser à la figure de la *Catrina* dans la culture mexicaine. Cette apparition prend son sens avec le mouvement et le son qui est un grondement très terrestre, j'ai eu l'impression d'être dans une grotte

où se cache un dragon un peu mécontent. La mise en scène agrmente cette impression avec la diffusion de fumée. Ainsi que des jeux de lumière en faisceaux blancs et fuchsias dirigés sur le crâne, ce qui donne un côté impressionnant à la marionnette.

Les enfants dans la salle ont eu un peu peur à ce passage-là, surtout à l'apparition du crâne beaucoup ont sursauté. Ce que j'ai trouvé amusant car cela montre bien que les enfants associent la mort avec le squelette, que le squelette est donc l'illustration de la mort. C'est une manière répandue de voir la mort, je trouve cela assez fascinant, car pour moi le squelette est ce qui permet de donner vie au corps. C'est ce qui donne la forme, l'épaisseur, le mouvement et ce qui rassemble toutes les espèces. Comme l'évoque la dernière publicité d'AD Council « *Love Has No Labels* »¹¹ pour dénoncer les préjugés de genre humain. C'est intéressant pour le propos mais là il est question de la dimension plastique. Tous les corps humains ont un squelette, nous sommes tous les mêmes sans notre enveloppe corporelle. Je comprends très bien que la figure du squelette évoque la mort puisque le squelette, c'est ce reste de notre vie, c'est la trace qui subsiste de notre passage sur terre et qui n'est visible qu'après la mort (ou pour des besoins médicaux, mais c'est encore autre chose).



Capture d'écran de la publicité *Love Has No Label*, AD Council, 2015.

L'évocation de la mort dans cette pièce de théâtre est une manière de montrer qu'il ne faut pas en avoir peur, qu'il faut s'en détacher. L'attitude de l'acteur lorsqu'il est enfant est très naïve et vraie, dans le sens où la plupart des enfants n'ont pas encore reçu et compris ce que représente la mort. Ils n'ont pas encore conscience du drame qu'elle représente pour les grands, bien entendu tout dépend du degré de sensibilité de chacun. Dans l'histoire le pépé dit à son petit-fils de l'attendre, car il doit aller à l'hôpital se faire « *changer les tuyaux* » et il part. Damien Bouvet continue son histoire avec le petit garçon puis dit finalement « *Pépé n'est jamais revenu, il n'a pas dû trouver les tuyaux.* » sur un ton de constat de manière assez neutre sans aucune gravité, ce qui a créé une situation humoristique et produit une petite vague de rire dans le public. Cette dédramatisation de la mort m'a beaucoup plu, car même si la pièce est du genre fantastique, les personnages qu'interprète l'acteur sont emprunts à la réalité. D'autant plus qu'il emploie le *je* tout au long de la pièce, on peut donc croire que

11. <https://youtu.be/PnDgZuGIhHs>



cette histoire est la sienne, j'ai envie d'y croire et mes recherches ne m'ont pas permis de démontrer le contraire.

Le titre de la pièce « *Le poids d'un fantôme* » est tiré d'une phrase que l'acteur dit lorsqu'il explique, comment s'occuper d'un fantôme, que l'on peut leur retirer une idée cristallisée et il en sera que plus léger. J'aime beaucoup cette idée d'allègement d'un fantôme, cela fait référence aux esprits qui restent hanter les gens ou les lieux, car ils n'ont pas pu finir quelque chose. Ils deviennent donc souvent un poids pour les personnes qui subissent les tourments de ces esprits. Et puis une fois que l'idée est retirée, il n'y a plus d'esprits tourmentés, et tout le monde est soulagé.

Cette pièce de théâtre m'a vraiment plu par l'approche détachée que prend l'acteur pour parler de chose tel que les fantômes et la mort à destination des enfants. Malgré mon appréhension vis-à-vis du public, j'ai pu constater ce qui marchait ou non avec les



Le poids d'un fantôme, Cie voix off, Damien Bouvet, 2016.

enfants, dans les gags et explications de l'histoire. Entendre les questions qu'ils posent à leurs parents parce qu'ils ne comprennent pas ce qui se passe sur scène, voir ce qui leur fait peur et ce qui les fait rire. C'est important pour mon film qui traite des mêmes sujets et qui à l'origine vise un jeune public. La destination de « *Nobody* » est donc remise en question, car je ne suis pas sûre qu'il va captiver les enfants, même si je visais la tranche des 9-11 ans à l'origine. Je pense que, finalement, il s'adresse à tous.

Du point de vue sonore c'est très intéressant, car il y avait peu de son et pratiquement pas de musique, juste quelques bruitages enregistrés ou des petits sons pour accentuer des gestes de l'acteur ou le bruit des objets qu'il utilise sur scène, le papier par exemple. J'ai trouvé cela justement dosé et bien placé.

Le seul point négatif qui n'en ait même pas un, c'est la deuxième créature qui ressemble à un tatou, vraiment massif et d'une belle réalisation, mais je n'ai pas vraiment compris pourquoi il était là. Je crois être passée à côté d'un élément important puisque c'est la photo de présentation qui a été choisie pour illustrer la séance. Peut-être a-t-il voulu faire référence à la symbolique amérindienne de cet animal qui est de « [...] *fixer les frontières. Il aide à délimiter ce que nous*

acceptons de vivre, à définir notre espace. Il pose les barrières nécessaires à l'équilibre personnel, tout en sachant accepter les éléments extérieurs propices à notre évolution. »¹². Cette marionnette apparaît vers la fin de la pièce, pépé est mort et le petit garçon grandi. C'est une possibilité que le tatou serve à exprimer que les épreuves de la vie sont utiles à notre propre développement, qu'elles soient heureuses ou non. Et d'apprendre à prendre du recul sur les choses.

12. Chamanisme Amérindien, animal totem, [En ligne].



Conclusion :

Ce qu'il faut retenir et comprendre dans la réalisation et la conception de ce film, c'est que chaque strate a son importance. Depuis le souvenir de cette histoire, à sa réappropriation qui va nourrir l'imaginaire afin de créer de nouvelles images. À mon désir matériologique d'utiliser la lumière dans tous ses états, et ainsi élaborer différents schèmes plastiques propres aux trois lieux de l'histoire. À la nécessité d'exploiter et d'exprimer les émotions à travers la réalisation de chaque élément constituant de l'image. À la matière sonore qui englobe l'univers narratif. Ainsi que par toutes ces nouvelles rencontres et aux aurevoirs imprévus. Ces nouveaux souvenirs qu'ils vont engendrer et donner lieu à d'autres histoires, d'autres aventures, d'autres découvertes, d'autres émotions.

Voilà tout ce que raconte ce film, il est beaucoup plus important dans son ensemble, depuis la toute première idée, il y a deux ans. Je dirais même, inconsciemment, depuis la lecture de cette histoire, il y a après de 9 ans. Toutes les expériences plastiques de ce film sont le résultat des recherches et des réflexions que je porte depuis plusieurs années, qui se sont particulièrement manifestées à mon entrée au Beaux-Arts. Les réalisations de cette période étaient toutes pensées et conceptualisées avec mes émotions, ma sensibilité, bien que je ne m'en rendais pas encore compte. Les thèmes principaux étaient sur la mise en scène de fictions imaginaires adaptées du réel, la fragmentation du corps et sa dématérialisation, la démonstration de narrations loufoques organisées sous forme de *tableaux* et leurs désirs de sortir du cadre.

En écrivant ces lignes, je comprends à quel point ce film est beaucoup plus que ce qu'il n'y paraît. La relation entre création et émotion est indissociable, c'est ce que je veux communiquer avec ce court métrage. L'expressivité du dessin au trait, l'intensité plastique des couleurs luminescentes et la narration, sont complémentaires. C'est l'alliance de ces notions qui permettent d'exposer au spectateur l'émotion de l'histoire, les émotions que ressent le personnage. Afin qu'il éprouve de l'empathie pour l'aventure initiatique de ce petit bonhomme où chacun peut se retrouver.

Ma volonté de travailler dans le domaine du cinéma d'animation est de procurer des émotions chez le spectateur, de participer à leurs rêveries. Par la magie de la création d'images en mouvement où règnent l'imaginaire et la fiction de la réalité.

Je ne me destine pas à devenir réalisatrice, en tout cas pas dans l'immédiat. Je ne veux pas m'enfermer dans une spécialité, au contraire je veux être capable

de toucher à plusieurs types de réalisation. Mon objectif est de travailler en tant que plasticienne d'atelier pour des réalisations en stop motion de préférence, même si je sais que le marché du film en volume est assez privilégié. L'animation 2D via ordinateur ou même en postproduction m'intéresse également. Aussi, j'ai eu l'occasion d'accompagner des accessoiristes-décorateurs pour des pièces de théâtre de marionnette et pour des humains, ce travail m'avait beaucoup plu et correspond à mes attentes dans mon désir de procurer du rêve au spectateur ainsi que pour le travail d'atelier. Faire la voix du petit garçon était plaisant également, et d'autres occasions m'ont permis de découvrir cette profession, que je trouve relativement intéressante. C'est une autre possibilité si jamais une occasion se présente.



Sources, références bibliographiques et filmiques

Livres et articles :

- Lewis Carroll, *Alice au pays des merveilles & De l'autre côté du miroir*, Édition de Jean Gattégno, folio classique, 2010 (histoires écrites en 1885 et 1872).
- Olivier Cotte, *100 ans de cinéma d'animation*, édition Dunod, 2012.
- Olivier Cotte, *La grande vague du cinéma d'animation*, Téléràma Hors Série, novembre 2016.
- Patrick Barrès et Serge Verny, *Les expériences du dessin dans le cinéma d'animation*, Paris, édition L'Harmattan, coll. « Cinéma d'animation », 2016.
- Gregory Bled, *Du près au lointain, l'espace tangible du décor de cinéma*, Entrelacs [En ligne], 2013.
- Grégory Bled, *De l'image à l'espace, le regard du décorateur de cinéma*, Entrelacs [En ligne], 2017.
- Grégory Bled, *Espace, Perspective et Fragmentation. Se jouer de l'oeil ou pas. Entre modèle et imaginaire*, Entrelacs [En ligne], 13 | 2017, mis en ligne le 05 mars 2017, consulté le 05 mars 2017.
- Adolfo Bioy CASARES, *L'invention de Morel*, et Jorge Luis BORGES, Édito-service, 1974.
- Neil Gaiman, *L'étrange vie de Nobody Owens*, traduit de l'anglais par Valérie Le Plouhinec, éd. Albin Michel Jeunesse, coll. Wiz, 4 mars 2009, 310 pages.
- Benjamin Lacombe, *Madame Butterfly*, édition Albin Michel, 2013.
- Alexandre Leloup, Dossier pédagogique sur le film *Le garçon et le monde*, Ciné jeune, Pdf par Les films du préau, 2014.
- Edgar Allan Poe, *Histoire extraordinaire*, traduction de Charles Baudelaire, éd. Les classiques de poche, 2013, (recueil publié à l'origine en 1856).
- Lauri Nummenmaa, Enrico Glereana, Riitta Harib, Jari K. Hietanend, *Bodily maps of emotions*, 2013.
- Nuria Margarita Menchaca Brandan, *No budget animation la référence à l'objet dans l'animation stop-motion*, Mémoire d'école des arts visuels faculté d'aménagement, d'architecture et des arts visuels université Laval, Québec, 2009.

- Dick Tomasovic, *Le Corps en Abîme, Sur la figurine et le cinéma d'animation*, édition Rouge Profond, 2006.
- Evelyne Toussaint, *Portrait Gilbert Lascault*, Critique d'art [En ligne], 23 | Printemps 2004, mis en ligne le 23 février 2012, consulté le 30 septembre 2016.
- Mark Salisbury, *Tim Burton's Corpse Bride: An Invitation to the Wedding*, Newmarket Press, 2005.
- Marck Salisbury, *Tim Burton entretient avec Mark Salisbury*, Sonatine Édition, 2009.
- Emanuelle sauvage, *Les fantasmagories de Robertson entre « spectacle instructif » et mystification*, Conférences en ligne du Centre canadien d'études allemandes et européennes, vol.1.num.2, 2004.
- Marie Shelley, *Frankenstein ou le Prométhée moderne*, 1817.
- Pascal Vimenet et Gaël Teicher, *Jean-François Laguionie*, collection Les Animés, les Édition de l'œil, 2016, p.156.

Sources :

- Ad Councils, <https://youtu.be/PnDgZuGIhHs>
- <http://www.idixa.net/Pixa/pagixa-0703081819.html>, Hubert Damisch, «Le paradigme perspectif est l'équivalent visuel d'un dispositif d'énonciation ».
- <http://www.universalis.fr/encyclopedie/structure-dissipative/>
- <http://www.societe-cezanne.fr/2016/08/04/1904/>, Bernard Émile, « Paul Cézanne », L'Occident, n° 32, juillet 1904, p. 17-30.
- <http://www.ledevoir.com/culture/cinema/462839/des-artistes-quebecois-au-service-du-petit-prince> lu le 13/03/2016
- https://www.rtb.be/culture/cinema/animation/detail_le-cinema-d-animation-ou-le-corps-en-abime?id=9205951, Émission sur le livre « *Le corps en abîme* » avec Dick Tomasovic, consulté le 11-04-2017.
- http://culture.ulg.ac.be/jcms/prod_207077/bill-viola, Dick Tomasovic réflexion sur le travail de Bill Viola de août 2010, consulté le 12/10/2016.
- http://culture.ulg.ac.be/jcms/prod_319690/les-reves-dansants-sur-les-pas-de-pina-bausch, Dick Tomasovic sur le travail de la chorégraphe Pina Bausch (2010) consulté le 12/10/2016.



Filmographie :

- *Le Garçon et le monde*, Alê Abreu, 2013, brésil, genre : animation, aventure, drame, 1h22.
- *Requiem for a dream*, Darren Aronofsky, américain, genre : drame, 1h50.
- *Suicide Squad*, David Ayer, 2016, américain, genre : action, fantastique, 2h03.
- *Ma vie de courgette*, Claude Barras, 2016, franco-suisse, genre : animation, drame, 1h06.
- *L'idée*, Berthold Bartosch, 1930-1932, français, genre : animation, 25min.
- *A Wild Roomer*, Charley Bowers, 1925 [Extrait], américain, genre : animation, fiction, 24min.
- *Le voyage extraordinaire*, Serge Bromberg et Éric Lange, 2010, français, genre : documentaire, 1h20.
- *Les Noces Funèbres*, Tim Burton, 2005, américain, genre : animation, 1h15.
- *La Danse Macabre*, Silly Symphonies, Walt Disney, 1929, américain, genre : animation, 5min.
- *Les Amours Imaginaires*, Xavier Dolan, 2010, québécois, genre : comédie dramatique, 1h35.
- *Juste la fin du monde*, Xavier Dolan, 2016, canadiens-français, genre : drame, 1h39.
- *Mr Nobody*, Jaco Van Dormael, 2010, français-britannique-belge-canadien genre : drame, fantastique, science-fiction uchronique, romance, 2h21.
- *Le Tableau*, Jean-François Laguionie, 2011, franco-belge, genre : animation, aventure, 1h16.
- *L'Homme à la tête en caoutchouc*, Georges Méliès, 1902, français, genre : fiction, fantastique, 2min30.
- *Le voyage dans la lune*, Georges Méliès, 1902, français, genre : fiction, fantastique, 16min.
- *Le Petit Prince*, Mark Osborne, 2015, franco-québécois, genre : animation, aventure, 1h47.
- *Aria*, Pjotr Sapegin, 2001, russe, genre : animation, 10min.
- *Coraline*, Henry Selick, 2009, américain, genre : animation, 1h40.
- *Le Bon Gros Géant*, Steven Spielberg, 2016, américain-britannique-canadien, genre : famille, aventure, fantastique, 1h57.

- *Le Cabinet du docteur Caligari*, Robert Wiene, 1920, allemand, genre : expressionniste et muet, drame, thriller, fantastique, 1h17.
- *Plan 9 from Outer Space*, Ed Wood, 1959, américain, genre : science-fiction, épouvante, fantastique, 1h19.
- *La bataille de Kerjenets*, Youri Norstein, 1971, russe, genre : animation, légende, 9min42.
- *Le Hérisson dans le brouillard*, Youri Norstein, 1975, russe, genre : animation, conte, 10min23.
- *En sortant de l'école*, série de 13 courts-métrages, français, genre : animation, 40min.



