

Master 2 COULEUR IMAGE DESIGN
Parcours Cinéma d'animation

MÉMOIRE

KINO -
SCÉNOGRAPHIE
UNE
PLASMATICITÉ
DÉBRIDÉE

Soutenu le 27 juin 2022 par Marina Konther

Sous la direction de Patrick Barrès

Année universitaire 2021-2022

Master 2 COULEUR IMAGE DESIGN
Parcours Cinéma d'animation

MÉMOIRE

K I N O -
SCÉNOGRAPHIE
UNE
PLASMATICITÉ
DÉBRIDÉE

Marina Konther

Sous la direction de
Patrick Barrès

Soutenu le 27 juin 2022

Université Toulouse-Jean Jaurès,
Institut Supérieur Couleur Image Design

Année universitaire 2021-2022

LE CORBEAU

QUI

CHERCHA

LE CORBEAU

QUI

CHERCHA

LE CORBEAU

SA PLUME

LE CORBEAU

QUI

CHERCHA

SA PLUME



Préface

Trait par trait. Image par image. Photo après photo. Un regard, un geste, une lumière qui s'en dégage, un dégradé de couleurs qui s'installe. Une émotion suscitée à travers l'image, d'une suite d'images.

Des événements se déroulent sous mes yeux, autour de moi, à l'extérieur, à l'intérieur. Ces phénomènes m'émerveillent, m'inspirent, m'époustouffent. Ils provoquent des émotions plus ou moins fortes, des émotions qui me font parfois du bien, parfois moins. Parmi celles qui interpellent mon attention, il y en a pour lesquels je ne trouve que difficilement un sens. Les émotions, cette « conduite réactive, ce réflexe involontaire vécu simultanément au niveau du corps d'une manière plus ou moins violente et affectivement sur le mode du plaisir ou de la douleur »¹. L'émotion bouleverse, embrouille, ravage et rompt la tranquillité². Elle saisit et s'empare de son hôte.

Il n'est pas évident de rationaliser des émotions, ce qui nous amène vers une liberté d'interprétation de celles-ci. L'extrait suivant parle de l'importance de l'interprétation du rêve. Le rêve étant en liens étroits avec nos ressentis, elle explique l'intervention de l'artiste à ce sujet :

« Mon ami, c'est là précisément l'œuvre du poète
Que d'interpréter son rêve et d'y prêter attention.
Crois-moi, l'illusion la plus véridique de l'homme
S'ouvre à lui dans le rêve :
L'art de versifier et la poésie tout entiers
Ne sont rien qu'interprétation de rêve véridique. »³

Le monde peut paraître tout à fait étrange et confus, mais il mérite une attention particulière, car ce sera ce dernier qui révélera une vérité pure et sans dissimulation. De plus, il sera important de souligner l'oxymore présent dans l'idée de *l'illusion véridique*. Une illusion sera nécessairement erronée, tandis que quelque chose de véridique est à l'image d'une vérité conforme à la réalité ou de la "nature profonde d'un être ou d'une chose"⁴. Ce que l'on crée ne pourra donc être que notre réalité intime qui partira d'une interprétation que nous nous fai-

1 <https://www.cnrtl.fr/lexicographie/%C3%A9motion>

2 *ibid*

3 La citation, se trouvant dans *la Naissance de la tragédie* de Friedrich Nietzsche, est tirée des Maitres chanteurs de Nuremberg de Wagner, acte III, scène 2

4 <https://www.cnrtl.fr/lexicographie/v%C3%A9ridique>

sons nous-même de ce qui nous entoure.

Prenant donc en compte la présence immanquable d'une interprétation personnelle, je cherche avec mon art à suggérer mon illusion véridique à moi. Comme Munch, je pars d'expériences personnelles qui viendront guider ma main.

« Mon art est une confession. J'étudie l'âme humaine en partant de l'observation de moi-même. Je me prends comme champ d'expérimentation vivant pour cette exploration de l'âme. »⁵

Cependant, j'essaie de ne pas pour autant imposer un regard quelconque. Ce qui m'amène à maintenir cette notion d'ambiguïté dans l'image. C'est-à-dire partager quelque chose au sens équivoque, avec un double sens⁶. Faire part d'une ouverture, d'une multitude d'interprétations. La vérité est un phénomène subjectif, donc il me semble intéressant de permettre à l'esprit d'autrui d'imaginer, de rêver, de voyager et de se construire sa propre idée. Selon ses besoins et ses envies.

Le chemin que j'ai emprunté s'est construit petit à petit, trait par trait, image par image. Mes premiers pas dans cette vaste étendue que représente le monde de l'art étaient (et le sont parfois encore aujourd'hui) maladroits, fragiles, indécis. À Prép'Art Toulouse, en 2016, j'ai eu l'occasion de toucher à tout, de découvrir différents métiers d'art et de comprendre surtout et avant tout qu'il y en avait où je n'allais pas trouver mon bonheur. Car, il faut l'admettre, c'était encore trop tôt pour moi de m'attarder sur un métier, mais c'était déjà un début de me rendre compte vers quoi je n'allais pas me diriger.

J'avais soif d'apprendre, de découvrir, de m'éparpiller pour mieux me retrouver. Mais malgré la curiosité que je pouvais avoir, le doute planait au-dessus de ma tête quant à ce que je voulais faire de mon avenir. Et pourtant, c'était durant cette année-là que j'ai amorcé l'idée de me tourner vers le cinéma d'animation.

Avant de me décider à entamer cette aventure que représente l'image animée, il me fallait encore tester d'autres pratiques. Expérimenter, découvrir et redécouvrir les possibles d'un outil, voir et revoir, tâter différents terrains. Durant mes trois

5 E. Munch, extrait du cours magistral de Danielle Delouche, 2016

6 Paul Augé, *Le petit dictionnaire français*, 1956

années passées à l'École Supérieure d'Art de Lorraine, à Épinal, je n'ai donc pas voulu (et pas su) me restreindre à un outil. J'ai sans cesse cherché à passer d'une technique à une autre, d'un médium à un autre. À commencer par le dessin, comme pour la plupart de mes camarades. Suivi du fusain, de l'aquarelle, de la peinture, du pastel, du dessin numérique. J'ai testé la gravure, la sérigraphie.

Mais il y avait également un autre outil qui, lui, m'accompagne déjà depuis ma tendre enfance: la photographie. C'était mon père qui m'y avait initiée. Lui-même n'y consacrait nullement un intérêt artistique. Pour lui, la photo représente jusqu'à aujourd'hui un témoignage d'une époque, un souvenir, une archive. Et c'était avec ce même regard que j'ai commencé à cadrer le monde qui m'entoure. Jusqu'à ce que, en me servant d'un appareil hybride, un Fujifilm X-T30, je me mette à redécouvrir une nouvelle manière d'aborder la photo. Car c'est avec cet appareil que j'ai obtenu des résultats inattendus, que l'accident et le hasard se sont installés dans mon cadre. Je capturais des portraits qui s'éloignaient fortement d'une représentation fidèle de ces derniers. Les traits des visages perdent en netteté et s'étirent hors du corps, hors du crâne. Les flous s'installent, masses vaporeuses ou consistantes que je trouvais tout à fait intéressantes et saisissantes et qui m'évoquaient parfois, avec moins d'habileté, les visages sur les toiles de Francis Bacon. En me servant de cette pratique de photographie plasticienne, j'ai travaillé sur différents projets mettant en scène un geste qui se convertit en forme abstraite dans un décor net. Il était question de transformer des éléments réalistes, des corps témoins en traces qui errent dans un décor fixe.

Si je cite la photo, c'est parce que celle-ci m'a grandement influencée sur ma manière de travailler, de traiter l'image. Notamment des photographes comme Henri Cartier-Bresson, Robert Frank, Francesca Woodman, Walker Evans et Olga Karlovac m'ont inspirée pour affiner mon regard.

Après avoir joué avec le mouvement figé dans une image, je me suis questionnée sur ces mouvements et j'en ressentais le besoin de leur redonner la possibilité de bouger, ou du moins, d'en offrir l'illusion. Et pour retrouver cette illusion, j'ai poursuivi en me tournant vers des projets tels que des flipbooks et GIF animés, pour ensuite basculer vers le cinéma d'animation, le vjing et le vidéo-mapping. Ces deux derniers travaux m'ont par ailleurs offert la possibilité d'envisager le cinéma d'animation d'une toute autre manière. Il s'agit de repenser le mouvement dans d'autres cadres qu'au cinéma, à la télévision, sur

l'ordinateur, la tablette, le téléphone... Le rapport entre l'homme et ces formes d'animation n'est plus seulement celui d'un spectateur passivement assis dans un fauteuil. Sa posture n'étant pas la même, son attention elle aussi sera différente.

C'est alors que je m'approche doucement, mais sûrement vers un milieu qui me permet de regrouper différentes pratiques. José-Manuel Xavier écrit :

« Quelle raison aurais-je alors de vouloir réunir à la fois textes, sons et images sur un seul et même support dépendant d'une technologie complexe ? La réponse ne peut être que provisoire, étant donné le faisceau d'hypothèses qui entoure la création et l'utilisation multimédia. Je répondrais donc provisoirement qu'il s'agirait de créer une unité de sens qu'aucun des différents médias pris séparément ne peut donner. »⁷

Durant toutes mes années d'études supérieures, j'ai longuement navigué en eaux troubles, si ce n'est pas encore le cas aujourd'hui. Mais ce trouble, cette indétermination, ne m'effraie pas plus que cela. Je m'y sens étonnamment en sécurité. Et j'écris cela tout en sachant que je n'ai cessé de remettre en question mon travail, changer d'approches scénaristiques, de techniques, douter du sens vers lequel je me dirigeais. Mais cette hésitation s'est toujours avérée fertile. Ce qui a fait que mon parcours a pris une direction, ou une autre, selon les rencontres que j'aurais faites et selon les choses que j'aurais vues et découvertes. Il y a eu de nombreux allers-retours. C'est comme si je posais une pierre, puis une autre, et avant de vouloir poser la troisième, je m'attardais à nouveau sur la première.

Mais même si je ne sais pas toujours vers où je vais, quelque chose en moi m'anime et me tient en haleine. C'est un besoin, une nécessité. Et ce besoin se manifeste avant tout à travers un geste spontané, désordonné, chaotique. À travers mon projet de fin d'études, j'ai eu besoin d'extérioriser quelque chose qui pesait sur mes épaules afin de retrouver un peu de légèreté et, peut-être, d'en offrir à ceux qui le découvrent.

⁷ José-Manuel Xavier, *La poétique du mouvement*, p.66, Centre national de la bande dessinée et de l'image, 2003

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier toutes les personnes qui m'ont accompagné durant ce travail de création-recherche.

Merci avant tout à Patrick Barrès pour son enthousiasme contagieux et pour sa bienveillance.

Je remercie l'équipe pédagogique, Frédérique Blanchin, Philippe Étienne, Morade Rahni et Clément Rebaud.

Un grand merci également à mon tuteur et maître de stage Maxime Thiébault pour toute l'aide et le soutien qu'il m'a donnés, de l'étape du concept du dispositif jusqu'à sa fabrication.

RÉSUMÉ

Durant mes deux années d'études à l'Institut Supérieur Couleur Image Design, parcours cinéma d'animation, le projet de création sur lequel je travaille s'intitule *Le corbeau qui chercha sa plume*. Essayant de sortir le cinéma d'animation de son cadre classique, je me penche sur une problématique qui est en deux parties. La première concerne la manière dont je vais pouvoir mettre en place une *Kino-scénographie*. La seconde partie se concentre sur une pratique de *plasmaticité* débridée. L'intitulé "Kino-scénographie" désigne la mise en œuvre d'une installation polyptyque sur laquelle est projeté une animation. Et la «plasmaticité» est un concept inventé par Eisenstein, qui se définit par la mobilité des formes plastiques. Formes que je vais alors adapter au dispositif. L'objectif de ce travail est de proposer au public une expérience nouvelle qui combine les notions du film et de l'œuvre d'art.

Ma recherche commence par une poétique du chaos. À travers une démarche qui met en exergue le geste spontané et instinctif, j'instaure un nouveau processus qui rompt avec les codes traditionnels du cinéma. C'est un sentiment de nécessité qui m'a amené vers la recherche d'une autre méthode d'expression, impliquant alors le geste, la texture et le hasard. Je travaille la peinture animée avec de la peinture acrylique et j'étudie tous les états du matériau. Par la suite, je tente de rationaliser ces actes plastiques en classant les différents motifs. Afin d'appliquer mes images animées à mon dispositif d'invention, j'exploite les notions du vidéo-mapping. Au fil de ces expériences, je mets alors en place une scénographie animée et expressive qui offre une expérience immersive.

Table des matières

INTRODUCTION	26
I. POÏÉTIQUE DU CHAOS	34
A. La part du geste, une expression du corps	36
<i>Quelques mots sur l'expression(-isme)</i>	
<i>Notions du corps</i>	
<i>Les gestes</i>	
B. La Plasmaticité des formes	52
<i>Plasmaticité nébuleuse</i>	
<i>Mobilité des formes</i>	
<i>Éléments graphiques</i>	
C. Déconstruire pour construire	58
<i>Un hasard instinctif</i>	
<i>Processus de montage</i>	
<i>Logique de seuil</i>	
II. RATIONALISER	66
A. Langage	68
<i>Motifs narratifs</i>	
<i>Identification des éléments</i>	
B. Typologies de motifs	78
C. Dialectique entre expérience et programme	82
<i>Environnement de travail</i>	
<i>Incubation d'une scénographie</i>	
<i>Palette colorimétrique</i>	
<i>Le storyboard et l'expérimental</i>	
<i>L'animatique sauvage</i>	
III. SCÉNOGRAPHIE ANIMÉE	98
A. Le dispositif d'invention, un poème spatialisé	100
<i>Spatialisation d'une intériorité</i>	
<i>Fabrication du dispositif</i>	
<i>Introduction au vidéo-mapping</i>	
B. Question de l'animation	117
<i>Déplacement spatial</i>	
<i>Sortir du cadre</i>	
<i>Le miroir</i>	
C. Expérience immersive	119
<i>L'immersion</i>	
<i>Posture du spectateur</i>	
CONCLUSION	126

INTRODUCTION

Figure : Négatif d'une branche à la bombe de peinture



"Je pense que les meilleures œuvres des artistes modernes donnent souvent l'impression d'avoir été créés lorsque l'artiste avançait dans l'inconnu [...] Quand on voit celles des cubistes les plus récents, on observe un lien avec la réalité complètement mystérieux que l'on ne peut analyser ; on sent que l'artiste ne savait pas ce qu'il faisait, qu'il y a là une certaine justesse de l'instinct qui agissait seul."¹

À travers cette affirmation donnée par Francis Bacon, peintre britannique exerçant à partir une période morne après la Seconde Guerre mondiale, nous pouvons observer l'importance que ce dernier prête à l'acte non anticipé, non calculé. Il pose l'accent sur la potentielle identité d'une intervention précaire et de ce qu'elle révèle sur le réflexe corporel. Les artistes dont il est question ne maîtrisent pas encore cette nouvelle approche et avancent en tâtant dans le noir. Il s'agit d'une expression débridée qui passe outre l'étape de rationalisation et qui fait preuve d'une "justesse d'instinct". L'instinct, c'est un "mouvement naturel, une impulsion intérieure"². En ce monde d'après-guerre où les préoccupations fondamentales tournent autour de nos peurs les plus primitives, nous retrouvons des œuvres telles que celles de Bacon, de Bernard Buffet, de l'écrivain Bertolt Brecht. Ou encore quelques décennies plus tôt, Egon Schiele, Franz Mark, Munch, Van Gogh, qui ont pu initier la démarche du mouvement né durant le début du XXème siècle: l'expressionnisme.

Ces temps de guerre qui s'estompent du quotidien, la pratique expressionniste ne disparaît pas pour autant. Ce seront notamment des cinéastes du milieu de l'animation et du film d'auteur qui s'empareront des caractéristiques de l'expression-

1 Martin Hammer, Francis Bacon, p.8, Phaidon France, 2014

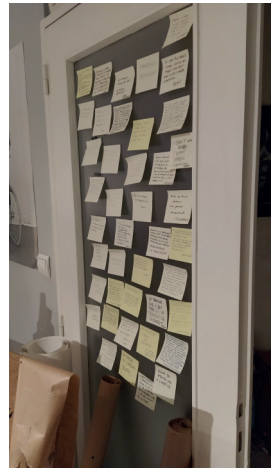
2 Paul Augé, Petit Larousse

nisme pour transmettre leur histoire. Parmi eux, nous pouvons citer Tim Burton, ainsi que Jan Svankmayer, George Ungar, les frères Quay, Claude Barras. Nous constaterons que la plupart d'entre eux se tourneront essentiellement vers l'animation en volume, voire un mélange de stopmotion et de prise de vues réelles comme dans le cas de Svankmeyer. Mais qu'en serait-il si l'on restait sur des outils premiers tels que la peinture et la toile et qu'on laissait libre cours au geste ? Je me suis alors interrogée sur la réalisation d'un film qui convoquerait à la fois la technique de la peinture animée alors "instinctive" et aussi la modélisation d'un support-écran singulier et adapté pour la diffusion de ce film.

Le sujet que je vais aborder le long de ce travail de création-recherche œuvre autour de cette question d'expression instinctive appliquée à l'image en mouvement. Je vais donc m'appuyer sur la réalisation de mon film afin de développer mon sujet de recherche.

Ce qui m'a amené vers cette étude, c'est que je m'identifie à cette pratique artistique qui provient d'un phénomène d'ordre instinctif. Il réside en moi un besoin d'extérioriser par le geste ce que les mots n'arrivent pas à exprimer. C'est également pour cette raison que le démarrage de ce projet a été entrepris par la voie de la pratique plastique. Comme une enfant dans un bac à sable, je monte et je démonte, j'assemble et je sépare. Poser des mots sur ce que je veux exprimer n'est pas aussi simple. Malgré de nombreuses tentatives d'écriture, aucun scénario ne m'a paru juste par rapport à ce que je voulais transmettre. Ce n'est qu'après plusieurs mois qu'en passant à côté de la porte de ma chambre sur laquelle sont collées de nombreux post-its que mon regard s'arrête sur une de mes prises de notes. C'est un extrait du livre *Le monde de Sophie*³, qui parlait d'un corbeau blanc. Cette image du corbeau m'interpelle. Ici encore, la trame narrative met du temps à être fixée. Mais quelque chose commence à se tracer. Jusqu'à ce que je note dans un coin de mon carnet la trame suivante : "Un corbeau bloqué dans un monde confus doit retrouver sa plume pour en sortir." Par la suite, ce pitch sera le fil conducteur de mon projet.

Philippe Étienne, l'un des membres de l'équipe pédagogique qui me suit sur le projet de création, suggère régulièrement de réfléchir à ce que je voulais faire vivre au spectateur. Aux émotions que ce dernier devait ressentir. Je me suis alors



3 Jostein Gaarder, *Le monde de Sophie*, Éditions du Seuil, 1995

interrogée sur ces questions. Et je me suis rendu compte que la posture même du spectateur de la salle de cinéma, assis dans un fauteuil, ne répondait pas à ce que je souhaitais transmettre au travers de mon film. J'ai donc été amenée à repenser son rapport au dispositif cinématographique. Il a donc été question de recourir aux techniques du vidéo-mapping pour ouvrir la réflexion vers un format de diffusion nouvelle pour une spatialisat-ion de mon film d'animation.

Nous arrivons alors aux questions suivantes : comment mettre en place une kino-scénographie et de quelle manière peut-on appliquer une plasmaticité débridée sur celle-ci ?

Afin d'étudier ces interpellations de l'expression plastique et de l'expérience que je tends à offrir au public, je vais d'abord redéfinir l'émergence d'une plasticité qui prend forme dans mon travail. Ensuite je vais parler de la poïétique du chaos et d'une théorie gravitant autour de la ductilité : le concept de plasmaticité, inventé par Eisenstein (et expliqué dans le chapitre I. partie 2). Comme Malcolm Gladwell l'énonce au sujet de Francis Bacon, "les prises de décisions fructueuses reposent sur un équilibre entre la pensée délibérée et instinctive". Ce qui m'amène à rationaliser mes gestes en les classant. Et pour finir nous regarderons comment ceux-ci se rattachent au dispositif d'invention. Dispositif que j'aurais élaboré avec l'ambition de rompre avec les codes traditionnels de projection d'un film.

L'objectif de cette création-recherche est de mettre en place un dispositif immersif proposant un temps d'évasion, ainsi que de repenser les notions du film d'auteur, de vidéo-mapping et d'œuvre d'art.

Objectifs :

Glaner comme Agnès Varda.

Chasser dans les rues comme Henri-Cartier Bresson.

Tracer un trait musical comme Edmond Baudoin.

Photographier la vérité comme Godard.

Filmer la vérité 24x par seconde. Toujours comme Godard.

Prendre plaisir à boire la première gorgée de bière comme Philippe Delerm.

Devenir un cafard comme Kafka.

Fuir le pigeon du chaos comme Süskind.



I.

POÏÉTIQUE
DU CHAOS



A. La part du geste, une expression du corps

À corps perdu, je me jette dans l'expérimentation, j'explore de nouveaux terrains, je tâte dans le noir. J'agis dans un premier temps avec une approche instinctive, de manière à faire part d'une réaction émotionnelle et sensorielle des sujets qui interpellent mon attention. Je me tourne vers une démarche qui s'apparente à celle de Francis Bacon, ou encore de Cy Twombly. Je m'inspire de l'ambition de Jackson Pollock : "au lieu de tenter à illustrer ses émotions, il cherche à les exprimer"¹.

Quelques mots sur l'expression(-nisme)

Ce que je vais valoriser dans mon approche sera l'expressivité en elle-même. Notons avant tout le terme expression. Celui-ci désigne une action qui peut, entre autres, passer par la parole : la phrase, le mot. Elle peut être une manifestation d'un sentiment tel que la douleur². Au sens premier, le fait d'exprimer, *exsero*³, revient à l'idée d'ôter quelque chose d'un corps, de faire ressortir un élément, d'en "extraire son jus"⁴. Il s'agit donc ici de mettre en évidence une émotion, un ressenti, une pensée qui se trouve au fond de nous.

Qu'il s'agisse de la peinture, de la sculpture, du cinéma, du théâtre, de la littérature ou de toute autre forme artistique, ce sont nos sens qui sont mis à l'épreuve. L'artiste reçoit une information qui va le marquer d'une manière ou d'une autre. Et en réponse à cela, il évacue une agitation interne. Dans certains cas, il est question d'une nécessité existentielle d'effectuer cette démarche de venir extraire ce qui tourmente l'artiste. La nécessité, au "caractère de ce dont on ne peut se passer", un besoin presque vital, un acte "inévitable".

Quant à cette question de la nécessité, Haruki Murakami y fait référence dans son roman *Kafka sur le rivage* :

« Ce que Tchekhov voulait dire, c'est que la nécessité

1 Kristina Lewis und Tamsin Pickeral, *50 Gemälde, die man kennen sollte*, p.144, Prestel Verlag, 2015

2 Paul Augé, *Petit dictionnaire français*, Librairie Larousse, p.250, 1956

3 G. Cayou & P. Houillon & Y. Mestivier, *Lexique Français-Latin*, Librairie Armand Colin, 1968

4 *ibid*

té est un concept indépendant. La nécessité a une structure différente de la logique, de la morale ou de la signification. Sa fonction repose entièrement sur le rôle. Ce qui n'est pas indispensable n'a pas besoin d'exister. Ce qui a un rôle à jouer doit exister. C'est cela, la dramaturgie. La logique, la morale ou la signification, quant à elles, n'ont pas d'existence en tant que telles, mais naissent d'interrogations. »⁵

Le pont que nous pouvons faire à partir de cette citation, c'est qu'il existe une nécessité intérieure, une mouvance intérieure qui a une légitimité d'être. Elle ne sera pas forcément de l'ordre de la raison. Elle est présente et sa présence a un rôle qui est non négligeable. Murakami parle avec justesse de dramaturgie : dans un texte, une narration, un film, tout élément joue un rôle quant au récit. Rien n'est donné au hasard. Et même quand hasard il y a, celui-ci sera soit réexploité, soit détourné, soit retiré. Donc si l'on observe un état intérieur troublé, en bien ou en mal et de quelconque nature soit-il, celui-ci mérite une attention particulière.

Quand vient alors la question (ou la nécessité) de révéler un état intérieur, il n'est pas toujours pertinent d'essayer d'enfermer cet état dans le cadre qu'imposent les mots. Parfois, l'expression verbale est vouée à l'échec. Arrive donc le besoin de partager ce qui ne peut être expliqué. Et pour ce faire, ce sera un premier corps qui, de par son geste, tracera l'image, sculptera une forme, et un autre corps, regardeur, visiteur, spectateur, observateur, rêveur qui captera une émotion grâce à ses sens et sensations. La communication se fait de manière non verbale. "Point de mots assez grands pour en tracer l'image. Le silence est le langage"⁶, écrit Molière dans son fameux *Malade imaginaire*. Par ces mots, nous pouvons témoigner de l'importance des non-dits et de toute autre forme de communication qui débordera le vocabulaire qui nous a été enseigné.

Ainsi, nous pouvons observer l'emploi de différentes formes d'art pour extérioriser quelque chose qui bouillonne dans le cœur de l'artiste. Cependant, l'art n'a pas toujours été (ou pu être) au service d'un ressenti personnel. Bien que Ensor, Van Gogh et Munch aient pu préparer cette démarche⁷, ce n'est

5 Haruki Murakami, *Kafka sur le rivage*, p.391

6 Molière, *Le Malade imaginaire*, librairie générale française, p.46, 1672-1673, 2012 pour la présente édition

7 *Panorama des grands courants artistiques*, p.144

qu'au courant du XX^e siècle, plus précisément entre 1900 et 1925,⁸ qu'est né le mouvement artistique au nom d'expressionnisme dans les pays germaniques. Chez les impressionnistes, l'artiste partage son impression du monde. Chez les expressionnistes, il est question d'aller puiser dans notre for intérieur afin d'en extraire non pas une sensation de l'extérieur, mais le résultat émotionnel qui a pris forme à l'intérieur de l'artiste. L'expressionnisme est ainsi considéré comme étant "un symptôme de la contestation interne"⁹. L'origine de cette nouvelle nécessité d'expression peut être qualifiée d'ordre politique : L'expression, et surtout la liberté de celle-ci, est l'un des éléments indispensables à ce que l'on appellera une démocratie. Mais lorsque la liberté d'expression ne réside pas dans le régime politique appliqué dans un pays, le fait de s'exprimer peut alors devenir, dans le cas d'une oppression, une action d'ordre de la nécessité.

Puisant dans le travail des artistes phares du mouvement expressionniste, tels que Munch, Emil Nolde, ou encore du côté du cinéma, Robert Wiene, je découvre en moi une attache particulière quant à cette époque. Notamment en me replongeant dans *Le cabinet du docteur Caligari*,¹⁰ film qui a incorporé non seulement une dimension nouvelle du septième art, le cinéma, mais également du troisième art, la peinture.

"Le cabinet du docteur Caligari fut considéré comme la plus grande contribution de l'Europe à l'art du cinéma."¹¹

La singularité de ce film réside dans son opération d'opposition quant à l'impressionnisme, le naturalisme¹² et, bien entendu, quant à ce que représente ce projet par rapport à la période historique que traverse l'Allemagne en 1914. Wiene réalise un film innovant grâce à une approche nouvelle autour du décor et une dramaturgie singulière qui met en scène à la fois le mythique et le moderne. Mythique, puisqu'il puise dans les

8 *Les mouvements dans la peintures*, p.97

9 Gérard Denizeau, *Panorama des grands courants artistiques*, p.144, Librairie Larousse, 2013

10 Robert Wiene, *Le Cabinet du docteur Caligari*, 1920

11 *Le cinéma*, Éditions Atlas, p.2452

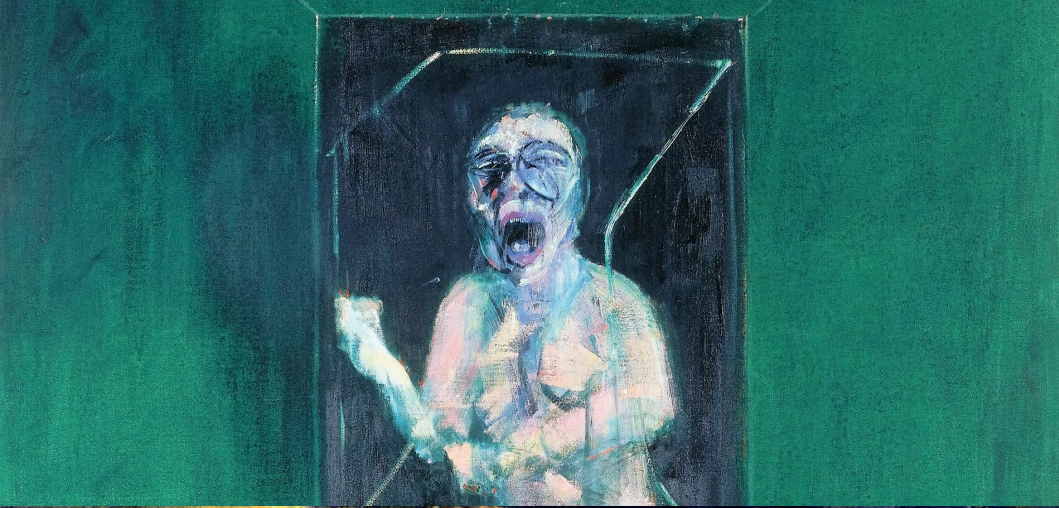
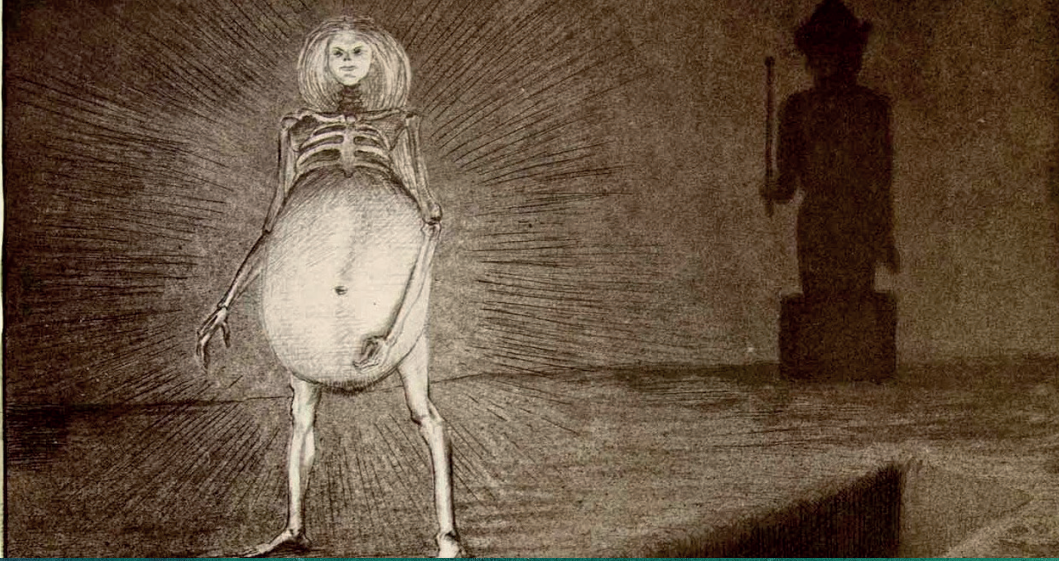
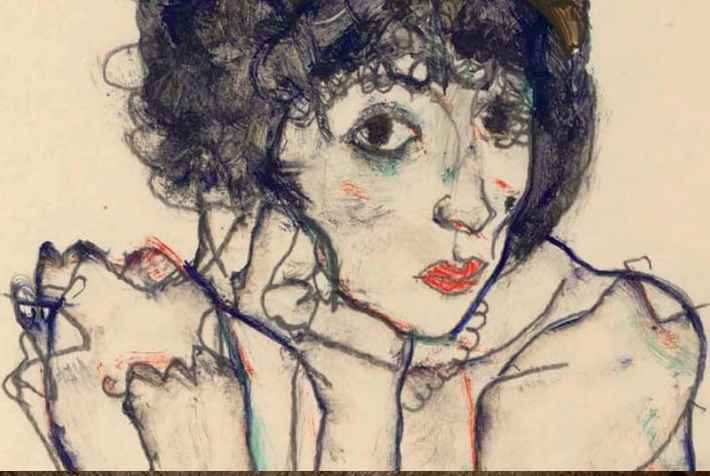
12 Georges Sadoul, *Histoire du Cinéma*, p.141-143, Librairie Flammarion, 1962

Figure 1 : Egon Schiele, *Femme assise et nue*, 1914

Figure 2 : Alfred Kubin, *L'oeuf*, 1901-1902

Figure 3 : Francis Bacon, *Étude pour l'infirmière dans le cuirassé Potemkine*, 1957

Figure 4 : Emil Nolde, *Lumière perçante*, environ 1890



origines de la tragédie, et moderne pour son approche nouvelle de la pensée.

"Le renouveau ne doit pas être seulement celui des formes, mais être une nouvelle naissance de la pensée."¹³

À travers cette citation nous pouvons entendre qu'il est important d'aller puiser au-delà de ce que l'on voit en surface quand il s'agit de créer et d'innover. La nouvelle naissance de la pensée dans l'art ne se présente pas uniquement sous le simple fait d'extérioriser quelque chose. Il s'agit de revoir tous les acquis et d'innover en combinant, retirant, ajoutant divers éléments. Pour être entendu, il faut agir différemment. L'artiste doit se développer d'une autre manière. Dans le cas de Wiene, c'est l'idée du "spectateur qui devient sujet du film"¹⁴ qui s'instaure. Il n'est pas question de n'être que passivement assis face à une œuvre que l'on contemple pour sa beauté, sa justesse colorimétrique, ses impressions. Ce film est comme un miroir qui renvoie le spectateur à sa propre condition.

Par ailleurs, Sadoul précise : "le jeu stylisé des acteurs du film se rapprocha de celui de la pantomime, amendé par les recherches scéniques de l'avant-garde". Nous nous trouvons donc face à une approche avant-gardiste, démarche qui souligne le désir de ne plus reproduire la nature, mais à déployer une subjectivité.

Ce qui se passe sur les tableaux expressionnistes ou sur les écrans de cinéma projetant des films de ce type amène le spectateur vers une nouvelle expérience de l'art. L'homme a son vécu. Son passé. Dans ce cas précis, il a dû subir de larges traumatismes, des images qui le hantent la nuit, des blessures qui ne cicatriseront pas d'aussitôt. Son âme est chamboulée, terme qui ne peut être qu'un euphémisme. Le fait de se rendre au cinéma pour observer ces images fait surgir un tout autre rapport à l'art. Volker Schlöndorff, réalisateur allemand, disait n'avoir entendu parler du cinéma muet allemand que lorsqu'il s'était rendu à Paris et qu'il ne se trouvait donc plus dans son pays. En Allemagne, des films de Lang, de Murnau, de Wiene ne sont pas médiatisés. Et le fait de découvrir soudainement ces travaux a été perçu par

13 Patricia Fride-Carrasset et Isabelle Marcadé, *Les mouvements dans la peinture*, p.97

14 Rüdiger Suchsland, *From Caligari to Hitler* (titre original : *Von Caligari zu Hitler : Das deutsche Kino im Zeitalter der Massen*), 119min, Production Martina Haubrich, 2014, réalisé à partir du texte écrit par Siegfried Kracauer

Schlöndorff comme étant un soulagement. D'un coup, il a pu s'identifier aux images qui défilaient à l'écran.¹⁵

"Les films doivent devenir des dessins rendus vivants¹⁶", énonce Sadoul en parlant de la figure importante que représentait Herman Warm, directeur artistique et chef décorateur au cinéma. Dans l'approche de la réalisation du *Cabinet du docteur Caligari*, on peut y percevoir certaines similitudes avec une démarche de cinéma d'animation. Il s'agit de retranscrire à l'écran l'état d'esprit présenté dans les dessins et peintures expressionnistes. Rendre vivantes ces images, qui tourmentent les esprits de la population. Les laisser sortir. Animer l'émotion. Lui donner l'opportunité de s'exprimer. Aller au-delà du réel car ici, ce n'est pas simplement une question de montrer le monde, mais plutôt de montrer des émotions et ressentis qui dépassent l'apparence extérieure. Comme George Sadoul le précise, le protagoniste en lui-même représente plus un « état d'âme »¹⁷, qu'un homme.

C'est alors avec cette démarche influencée par les expressionnistes que je travaille. Comme Wiene qui rend des peintures vivantes grâce à des décors atypiques, des jeux de lumière contrastés et des maquillages prononcés, je cherche à trouver une approche nouvelle pour donner vie à mes peintures.

Préoccupée par ce rapport à la douleur, je tends par ailleurs à proposer un projet qui mettra les notions de corps et de l'organique au premier plan. Le rapport au corps est un terrain pour lequel je porte une attention particulière dans mon travail. Que ce soit l'exploration des images du corps, de ses intériorités, le corps en tant qu'espace, la prise en compte de représentations du corps, qui font modèle, ou la part du geste dans l'acte de création.

Le corps que j'explore.

Ayant effectué un service civique dans le milieu hospitalier, précisément dans un service d'oncologie, je découvre en moi un penchant pour la sphère médicale. Toute interrogation que j'ai pu porter en moi quant au fonctionnement complexe du corps, sa manière d'agir, de réagir, de se défendre ou de s'attacher à ses propres cellules, toutes les subtilités se déroulant à l'intérieur de tout être vivant, à l'abri des regards, tous ces phé-

15 *ibid*

16 Georges Sadoul, Histoire du cinéma

17 *Ibid* p.141

nomènes m'intriguent. Cependant, je n'aspirais pas forcément à me projeter dans des études en médecine. Un sentiment proche de la nécessité m'a orienté vers le milieu des arts, un milieu dans lequel j'ai souhaité poursuivre mes recherches relatives à cette exploration du corps, de ce qui le constitue sous l'épiderme. Ma fascination pour l'imagerie médicale, radios, IRM et scanners, m'a accompagné dans la création de peintures, dans le choix de formes "viscérales" et de figures référencées à ce domaine.

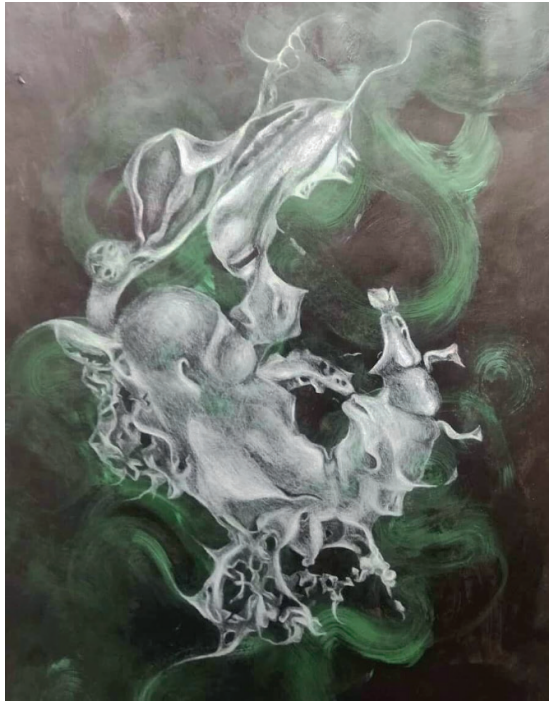
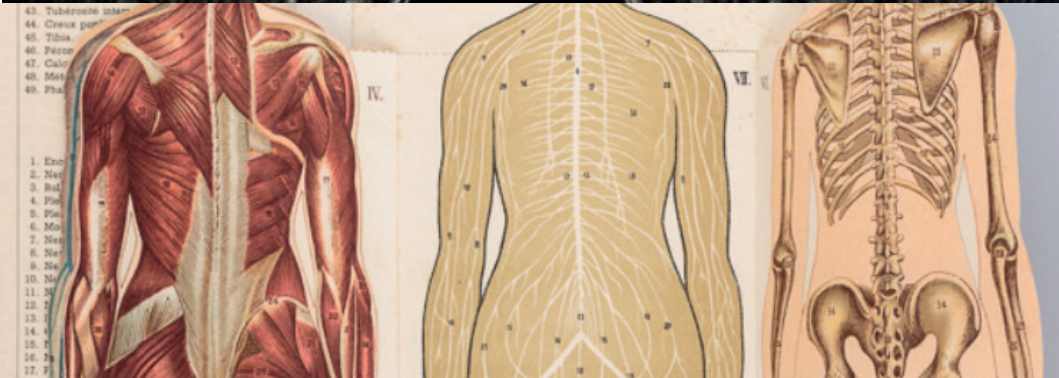
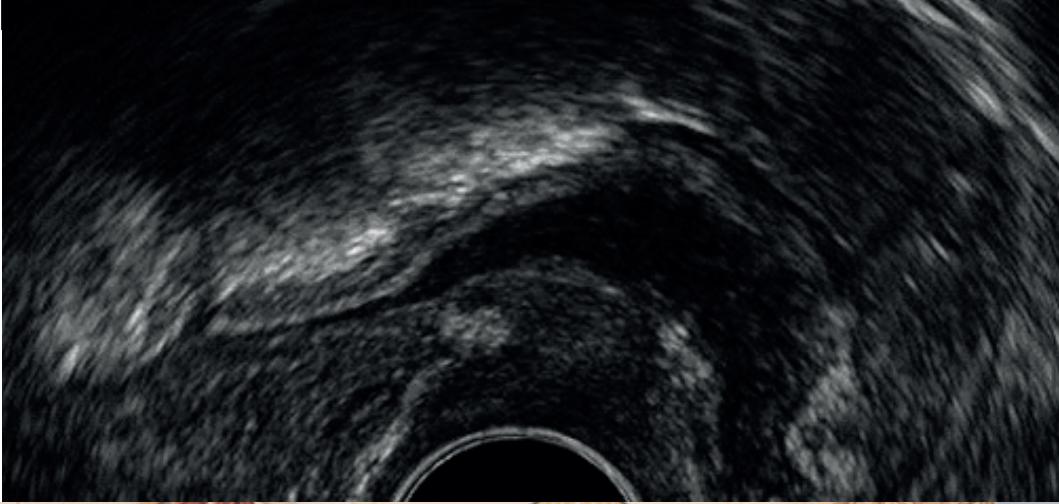


Figure : *Adénomégalie*, peinture et crayon blanc et craie, sur papier, 120x80cm, exposée en 2020 à la Galerie du Bailli, Épinal

L'espace-corps

En s'introduisant à l'intérieur d'un corps à travers des techniques d'imageries médicales, j'ai commencé à réfléchir à ces cavités. Ma pensée divague alors vers ces petits personnages qui se baladent dans le corps et luttent contre les microbes et bactéries dans l'émission pour enfants *Il était une fois... la Vie*. L'intérieur du corps devient un lieu de vie. Je songe par la suite à ce que pourrait être cet espace-corps et à la manière dont je pourrais me l'approprier. Je trouve alors la citation suivante qui capte fortement mon attention :

« Il est derrière les portes, dans l'armoire fermée, sous le lit, dans tous les coins obscurs, dans toutes les ombres. Si je tourne la porte, si j'ouvre l'armoire, si je baisse la lumière sous le lit, si j'éclaire les coins, les ombres, il n'y est plus; mais alors je le sens



Figures ci-dessus : 1. Montefiore Medical Center ; 2. échographie pelvienne endométriose ; 3. Collectif d'auteurs (non précisé), *Anatomie humaine démontrée au moyen de planches mobiles et superposables II : La femme*, Vigot Frères éditeurs, 1940
 Figure ci-dessous : Léonard de Vinci, Étude de fœtus, vers 1510-1511



derrière moi. Je me retourne, certain cependant que je ne le verrai pas, que je ne le verrai plus. Il n'en est pas moins derrière moi, encore.»¹⁸

À travers cet extrait écrit par Maupassant, nous rencontrons un narrateur parlant d'une présence inquiétante et étrange qui le hante. Une entité invisible semble être présente dans ces lieux décrits par le personnage. Celui-ci se trouve tiraillé entre sa raison et ses sens et il manifeste le besoin de rationaliser ses ressentis. Gaston Bachelard dira quant à ce rapport à l'espace, qu'il s'agit d'une dialectique où "l'être abrité sensibilise les limites de son abri"¹⁹. Ce qui veut dire que nous projetons nos pensées et rêves sur notre environnement.

Nous pouvons alors, par le biais de la citation de Maupassant, tisser un lien entre le corps et l'espace, l'émotion qui vient contaminer l'environnement. Mes interrogations s'orientent ici vers une manière de donner un espace physique à quelque chose d'invisible, "construire des "murs" avec des ombres impalpables"²⁰. D'émouvoir en mettant au premier plan ce qu'on ne peut voir. Je songe alors à ce corps comme habitat. Mes recherches autour de cette question d'habiter son corps m'ont amené vers des questionnements d'ordre philosophique et anthropologique.

Sur le plan anthropologique, regardons la conférence sur *Les Femmes dans l'art, muses ou artistes?*²¹. Mélanie Trugeon, auteure et réalisatrice de documentaires, présente son travail en cours (work in progress) : un film qui s'intitule *Mon corps, ce pays*. En collaboration avec 5 femmes artistes, elle exploite le corps en tant que territoire, le corps blessé, une identité sexuelle qui se croit figée, et le corps qui vit des violences. Concernant le titre, elle disait que le choix du "CE pays" est à souligner, car il s'agit d'un corps qu'il faut apprendre à comprendre, à apprivoiser, que l'on découvre au fur et à mesure et en même temps il faut trouver cet endroit où l'on se sent soi. Cela m'interpelle directement par rapport à mon sujet étant donné qu'il y a également cette quête de comprendre son corps, comprendre ce qui

18 Guy de Maupassant, *Lui ?*, revue Gil Blas, 1883 ;

Avant dernier paragraphe sur : <https://short-edition.com/fr/classique/guy-de-maupassant/lui-10-1>

19 Gaston Bachelard, *La poétique de l'espace*, Extrait Kindle à l'emplacement 1274 sur 1534

20 *Ibid*

21 Conférence organisée par Sexprimons-nous, Bureau des Arts, Science Po Paris et Université Populaire de Bordeaux, 20 novembre 2020



s'y passe. Un corps, dont on croit avoir le contrôle puisque notre cerveau peut envoyer des messages moteurs comme là actuellement pendant que je tape sur mon clavier pour écrire ceci. Et pourtant, ils s'y passent de nombreux phénomènes qui arrivent indépendamment de notre raison ou de notre conscience.

Jean Claude Ameisen a traité cette même interrogation quant à ce que représente le fait d'habiter dans son corps. Lors d'un podcast²², il cite Descartes par rapport à sa vision dualiste du corps et de l'esprit. Il mentionne également l'expérience de sortir de son corps, ce qui m'a évoqué une sculpture d'Emil Alzamora (*Afterlife Afterthought*, 2006). Alzamora travaille justement sur ce rapport entre le corps habité et des situations émotionnelles ou physiques ressenties. Ce dialogue-là, il va le mettre en évidence à travers des déformations et distorsions importantes du corps en sculpture.

Ameisen définit alors qu'habiter notre corps relève d'un juste-équilibre entre esprit et corps, en passant par ses sens. Je cogite donc sur une approche sensorielle pouvant faire part de cette cohabitation spirituelle. Ce qui m'amène vers des recherches matériologiques qui permettent d'amener le cinéma vers une imagerie comprenant des matières qui s'adressent à la sensibilité du public.

Représentations du corps

Ces matériologies sont d'ordre organiques. J'opère un rapprochement entre les motifs relevés dans un corpus d'images médicales et les traits de caractère buissonnant du monde végétal. Cette correspondance alimente tout un registre

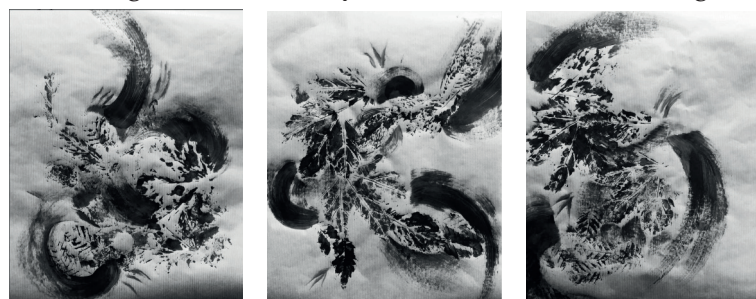


Figure 3
à 5 :
Expéri-
menta-
tions

22 Jean-Claude Ameisen, *Habiter notre corps*, émission sur France Inter, 2 mars 2013

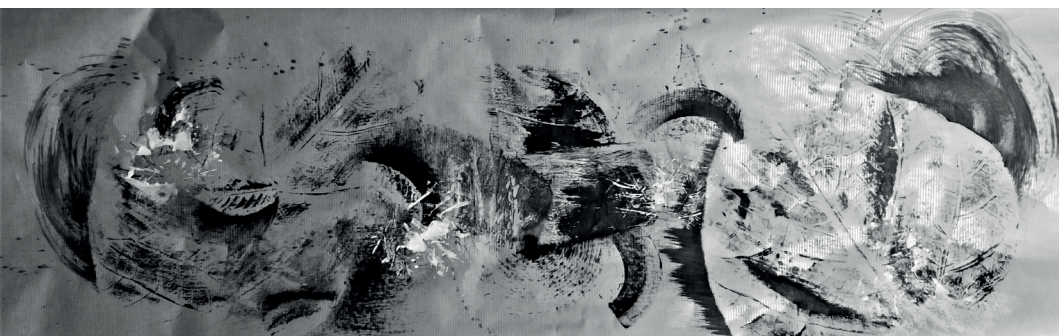


de signes plastiques, caractérisés par une diversité de textures, par des régimes de stratification et d'opacité. Ce milieu de culture est travaillé à partir de matériaux sources issus du végétal, tels que les feuilles d'arbres et des branches d'épineux, explorer à partir de techniques d'impression et de pochoir. Suivant une première technique, j'intègre les nervures des feuilles en les badigeonnant de peinture pour ensuite venir poser leur empreinte sur mon support. Suivant un autre procédé, je fixe des tiges et branches pleines d'épines sur une feuille, puis je vaporise le tout avec une peinture à la bombe. J'obtiens ici un rendu proche du cyanotype.

J'exploite également la technique de la prise de vues réelles de différents sites aquatiques. Je capte les jeux de lumière et reflets obtenus grâce au mouvement d'eaux plus ou moins importantes. Pour ce faire, je pars réaliser des études de terrain auprès des lacs, rivières, cascades, des déversoirs artificiels, des canaux et écluses, ainsi que de la mer. Ensuite, je les classe selon l'amplitude du mouvement. (Voir page suivante)

Viennent également en appui des films d'animation de références pour lesquels la part du geste est essentielle. Il s'agit notamment des expériences de Norman McLaren relatives à la gravure sur pellicule (*Blinkity Blank*), qui manifestent une relation forte entre le trait, la trace et le tracé, qui fait de la marque gestuelle tout à la fois une substance graphique et l'expression d'une dynamique corporelle. Le geste est opérateur de dessins. Et l'animation, dans ses mouvements de saccade, en redouble ou en prolonge l'énergie.

Un autre film d'animation qui a influencé mon choix technique sera *La traversée* de Florence Miailhe. À travers la peinture animée, elle opère des changements d'états en passant par des métamorphoses.



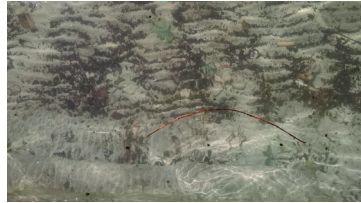


Figure 1 à 4 : eaux douces, calmes

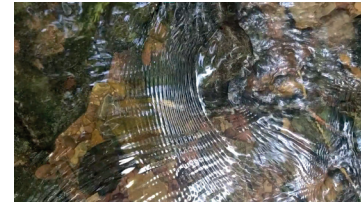


Figure 5 et 6 : courants d'eau moyens

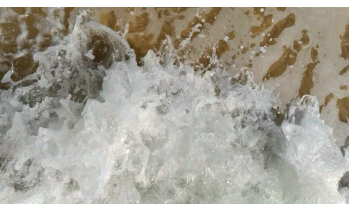


Figure 7 à 9 : courants/chutes d'eau violent(els)

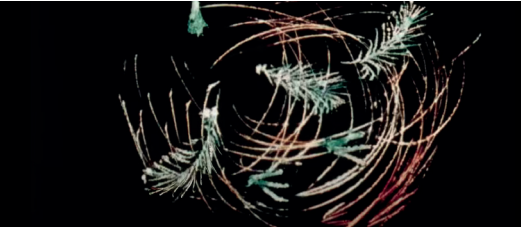
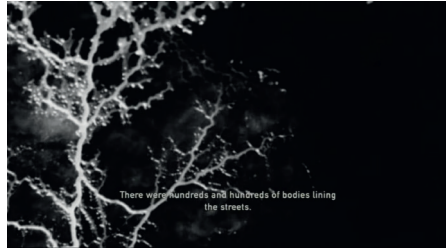


Figure 1 :
Norman McLaren,
*Blinkity
Blank*

Figure 2 :
Openig
credits of
Naughty
Dog,
*The last
of us*

La séquence d'ouverture du jeu vidéo *The Last of Us*²³ alimente également la manière d'appréhender le mouvement et l'esthétique de mon travail. Les formes organiques qui poussent et se répandent sur l'image correspondent à l'univers que je développe.

Ensuite, je m'inspire du milieu de la danse et plus particulièrement du travail de Loïe Fuller. Celui-ci ne met pas seulement en scène un corps, mais également des tissus qu'elle vient hisser dans les airs de manière à ce qu'ils dessinent des images qui rappelleront des fleurs. Cela m'évoque le *Spectacle S* d'Anne Marion, danseuse spinalienne, dont le corps nu danse autour et sur un grand tissu jusqu'à y pénétrer et en faire une robe de plusieurs mètres de diamètre. Ou encore le spectacle de danse pour jeune public *La vague*, qui a eu lieu cette année au Théâtre Olympes de Gougues de Montauban. Ce spectacle dévoile un rapport mère et fille chaleureux et amène vers une sphère onirique à travers l'emploi d'une bâche que la mère fait danser et serpenter autour de la petite fille. Se forme alors un lien explicite entre mère et mer. Quant à cette sphère onirique, je mêle également une approche symbolique à mon travail, inspirée d'Alfred Kubin.



Les geste

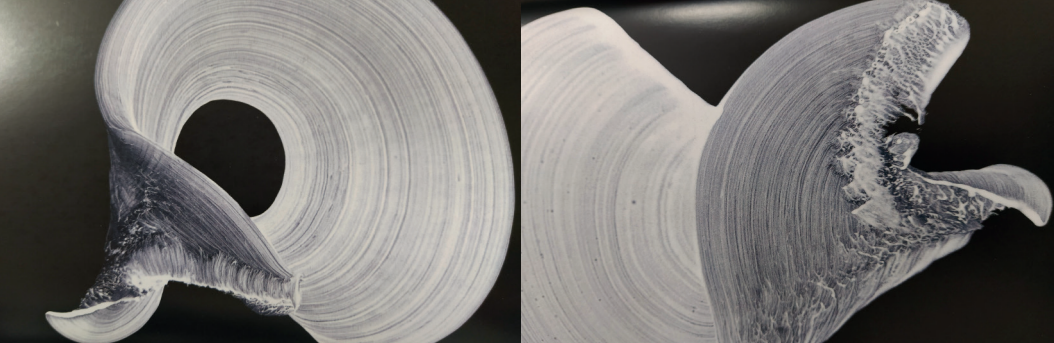
Roland Barthes aborde la problématique du geste à propos de l'œuvre graphique de Cy Twombly. Il déclare à ce sujet :

"Qu'est-ce qu'un geste ? Quelque chose comme le supplément d'un acte. L'acte est transitif, il veut seulement susciter un objet, un résultat ; le geste, c'est la somme indéterminée et inépuisable des raisons, des pulsions, des paresse qui entoure l'acte d'une atmosphère."²⁴

La notion d'atmosphère retient mon attention. Je me saisis dans mon travail des "effets" (Roland Barthes)

23 Neil Druckmann et Bruce Straley, *The Last of Us*, Naughty-Dog, Sony Computer Entertainment, 2009

24 Roland Barthes, *Cy Twombly*, p.41



que produit le geste, "effets retournés, renversés, échappés, qui reviennent sur lui et provoquent dès lors des modifications, des déviations, des allègements de la trace."²⁵ J'investis ainsi tout une poïétique du geste, qui ouvre à une expérimentation des relations entre matières et manières, et qui me permet, par le développement des espaces plastiques et avec le recours au dispositif du polyptyque, in fine, de créer des atmosphères. Par exemple, mes mains manipulent, elles viennent glisser sur la plaque en verre, utiliser la technique de Pollock du pouring pour verser de la peinture sur le support, étaler la peinture du bout des doigts, gratter avec les ongles ou avec des objets insolites tels que des brochettes en bois, frotter avec un torchon, tracer avec le bout d'un pinceau, griffer avec une clé en bois qui initialement servait pour l'un de mes châssis. Sur ma plaque en verre, la matière visqueuse et riche en empâtements finit par sécher, donnant un rendu mat à l'image. En y ajoutant de l'eau, il suffit de ne bouger qu'une partie de la matière et on obtient des craquelures.

Figures : Najia Mehadji, *Arabesque*, Épreuve numérique pigmentaire, 2010, tirée en 8 exemplaires, 130x130cm

Je m'inspire du travail de Najia Mehadji qu'elle recueille dans un livre appelé *La Trace et le souffle*. Elle écrit "Le corps est là, dans la voix, le geste, le souffle."²⁶ Elle ajoute :

"la peinture parle d'elle-même, elle est langage au-delà de toute représentation ou mimésis. L'indicible est son domaine, qui s'exprime si bien dans les volutes, plis, drapés, circonvolutions, enroulements."

C'est alors avec cette même état d'esprit que je réalise ma kino-scénographie sur laquelle la peinture s'exprime de part ses propres caractéristiques.



²⁵ *ibid*

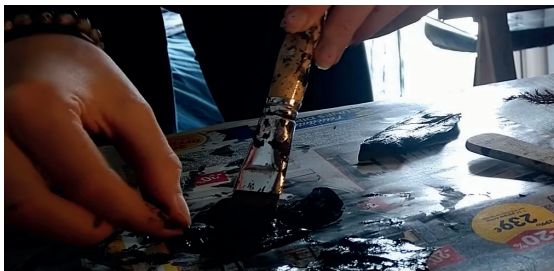
²⁶ Najia Mehadji, *La trace et le souffle*, p.8, Somogy éditions d'Art, 2018

GLOSSAIRE DU GESTE :

À la suite de mes expérimentation, je me suis inspirée du Répertoire Numérique du geste Artisanal¹ sur lequel travaille Maxime Thiébault pour mettre en place un glossaire personnel reprenant les actions effectuées pour la création de mes visuels. Certaines sont accompagnées d'un visuel qui illustre le geste (voir la page ci-contre). Nous y trouvons un mélange entre des gestes sensuels et brusques, des gestes par touche ou dans la continuité.

1 <https://rnga.fr/gestes>

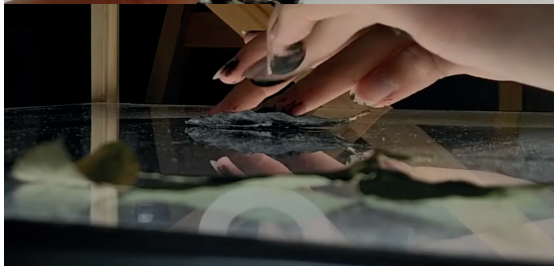
ACTION	OUTIL	MATIÈRE
affiner	brochette en bois	peinture d'acrylique (état: sec)
badigeonner	pinceau	peinture (état : brut) sur feuille organique
caresser	doigts	peinture (brut/liquide)
contracter	ongles	acrylique (sec)
déplacer	brochette	poussière d'acrylique
dripping	tube	acrylique (brut)
effacer	éponge	acrylique (sous toutes ses formes)
effleurer	doigts	poussière d'acrylique
étaler	doigts	peinture (brut)
frotter	chiffon	peinture (brut)
faire germer	pinceau	peinture (brut/liquide)
glisser	doigts	peinture (brut)
gratter	brochette en bois	peinture (sec)
griffer	ongles	peinture (sec)
imprimer	doigts	peinture (brut) et feuille organique
modeler	doigts	argile
opérer	brochette	peinture (sec)
patauger	mains	peinture (liquide)
peindre	mains	peinture (brut)
pouring	tube	peinture (brut)
racler	ongles	peinture (sec)
saupoudrer	doigts	poussière d'acrylique
souffler	souffle humain	peinture (brut/liquide)
tracer	pinceau	peinture (brut/liquide)



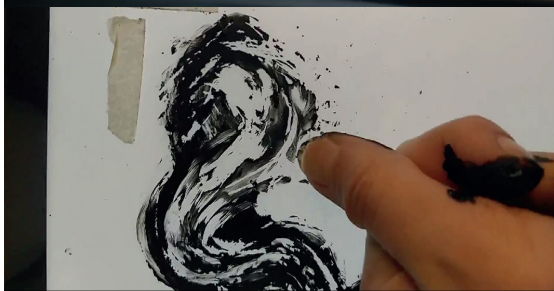
Badigeonner



Étaler



Imprimer



Contracter



Opérer



Affiner



Faire germer

B. La Plasmaticité nébuleuse

La *nébuleuse* est une masse céleste qui se présente avec une apparence nuageuse. Elle est constituée d'un «amas confus d'étoiles¹» et elle désigne «ce qui environne» ou qui «enveloppe quelque chose ou quelqu'un, ce qui constitue son atmosphère»². En allemand, la nébuleuse ("Nebel") fait directement référence au brouillard, à ce qui est flou, imprécis.

La *plasmaticité*, quant à elle, est un concept emprunté à Sergei Mikhailovich Eisenstein. Ce dernier le développe en 1941 dans ses écrits sur Walt Disney. La plasmaticité, ensemble avec le montage des attractions³, sont deux idées interconnectées qui occupent l'esprit du cinéaste russe⁴.

Si l'on décompose le mot plasmaticité, nous observons les termes «plasma» et «plasticité». L'homonyme plasma correspond à la fois à la «partie liquide de divers tissus organiques»⁵, mais aussi au 4ème état de la matière, après le solide, le liquide et le gaz. Lors d'une conférence expérimentale menée en 2013 à l'Université Pierre et Marie Curie, l'explication suivante a été donnée quant au plasma : «Les plasmas génèrent eux-mêmes des poussières à partir d'un milieu gazeux, plus précisément des nanoparticules. [...] Et ces particules vont grossir, [...] s'agglomérer, interagir de plus en plus et in fine on va obtenir des astéroïde.»⁶ Ce qu'il y a à noter entre ces deux définitions, c'est que d'un côté, le plasma s'accorde à un élément interne du corps, un site intime, indispensable au bon fonctionnement de celui-ci. Tandis

1 Paul Augé, Petit Larousse, Éditions du Club de France Loisirs, 1977

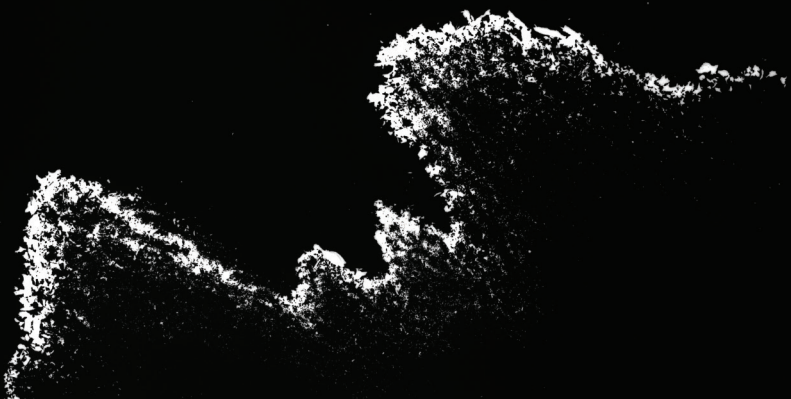
2 Cnrtl

3 Patrick Barrès, définition extraite de la *Plasmaticité, enjeux poétiques et poétiques*, texte non publié : «pratique de montage fondée sur une sélection d'événements, sur leur confrontation ou leur association (...)et inspiré par le milieu du théâtre»

4 Jean-Pierre Esquenazi, *Ivan le terrible est-il un dessin animé ? Eisenstein, Disney et la plasmaticité*, p.104

5 Paul Augé, Petit Larousse

6 <https://www.youtube.com/watch?v=m0CNpIxtMy0> Plasma : à la rencontre du 4e état de la matière, Conférence expérimentale 14/10/2013, Farzaneh Arefi-Khonsari, Dhia Ben Salem et Jérôme Pulpitel



que de l'autre côté, nous avons un élément qui est auto-générateur et qui, comme dans le cas de la nébuleuse, navigue dans l'espace astral. S'ajoute ici une troisième définition indiquant que le plasma signifie la « contrefaçon, l'imitation, la fiction » ainsi que la « figure modelée »⁷.

La plasticité, pour sa part, démontre une capacité à partager une représentation esthétique à partir de formes. Le plastique se définit par ce qui est modulable, ce qui est modelé⁸.

Suivant les intentions d'Eisenstein, le concept de la plasmaticité répond à la théorie des différents corps en mouvement qui seraient dotés d'une capacité « d'allongement », de « contraction » et de « mutations susceptibles de transformer l'apparence d'un même être ». Autrement dit, la plasmaticité est « associée à la mutation de forme »⁹.

Nous avons donc d'une part la plasmaticité qui met en lumière la notion de formes modelées et mutantes ainsi que, à travers la notion de plasma, le site du corps et de l'espace astral, et d'autre part la nébuleuse qui fait appel au concept du nuage. Nous allons aborder ces points et tenter de démontrer leur connexion en nous appuyant tout d'abord sur la plasticité, la mobilité des formes, puis sur les éléments graphiques présents dans mon projet de fin d'études.

Plasticité des formes

Sur le plan plastique, il sera important de préciser le choix des cinq formats manufacturés et verticaux. La verticalité se réfère au format portrait qui fait écho à l'étude du portrait et de sa psychologie. Le dispositif dévoile une intériorité qui se caractérise par des fragments donnant l'illusion de miroirs dans un milieu donné. Ces différents formats définissent le cadre et donc le site dans lequel se trouve le corbeau. Un seuil qui ne lui permet que d'aller de cadre en cadre, mais pas en-dehors. Seule la plume transgresse ces limites et vole au-delà des toiles.

Un régime plastique associé à la texture se manifeste dans mon approche. À l'intérieur des cadres se dresse un univers en noir et blanc dont le traitement est en négatif. Au cœur des toiles, le corbeau se définit par un travail au fusain (passé numériquement en négatif) de lignes articulées¹⁰. Les changements d'états opérés au niveau de la masse nébuleuses révèlent une expressivité du trait de peinture avec un tracé résultant

7 Patrick Barrès, *Plasmaticité, enjeux poétiques et poétiques*

8 Paul Augé, Petit Larousse

9 Jean-Pierre Esquenazi, *Ivan le terrible est-il un dessin animé* ?, p.105

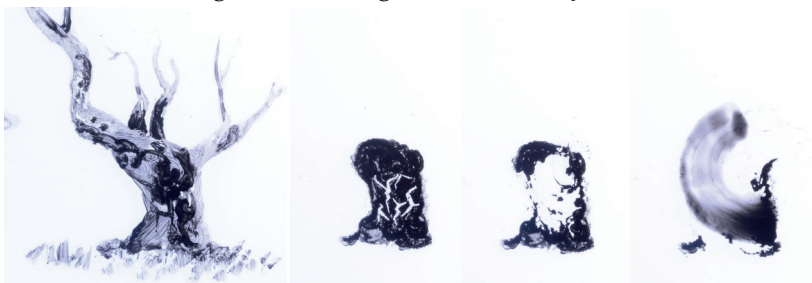
10 Paul Klee, *Théorie de l'art moderne*, p.35, Éditions Denoël, 1956

d'un geste circonscrivant¹¹. Travaillant les différents états de l'acrylique, le visqueux est amené à virer au sec : le trait se détériore, formant ce que j'ai pu appeler de la poussière d'acrylique.

Mobilité des formes

Les formes de mon film sont labiles. Nous distinguons des figures soumises à des changements d'état tels que la métamorphose, l'émergence et la résurgence et une dialectique entre la figure et le figural.

La métamorphose se caractérise par "le passage d'un état à un autre". C'est une "transmutation"¹² d'un élément qui sera nécessairement mis en place à partir d'un mouvement. Les corps en question sont alors modulables et éphémères. Selon Marcel Jean, réalisateur, producteur et auteur, un corps qui se métamorphose est avant tout une masse sans "corps réel"¹³. Il ajoute à cette définition que ce corps ne serait alors pas doté d'une "matérialité"¹⁴. Les métamorphoses auxquelles sont soumises mes formes remettent en question cette seconde affirmation. Dans mon cas, ce sera la matière première qui subira les transformations de l'état brut jusqu'à la détérioration. Une matérialité est alors non seulement présente, mais elle sera également à l'origine des changements d'états possibles.



L'acte de métamorphose s'instaure après la première minute de mon animation. Le défilement de la forêt terminé, nous pénétrons dans l'écorce d'un arbre et par extension au cœur de la matière. Une couche de peinture sèche subit un phénomène de craquelures à partir desquelles s'échappe une vague de coups de pinceaux humides. L'ajout de l'eau permet à la fois de remettre en mouvement la peinture sèche, et de changer l'état de la forme. J'essaie de puiser aussi loin que la matière me le permet avant de venir rajouter de la peinture brut.

11 *ibid*

12 É. Genouvrier, C. Désirat, T. Hordé, *Nouveau dictionnaire des synonymes*

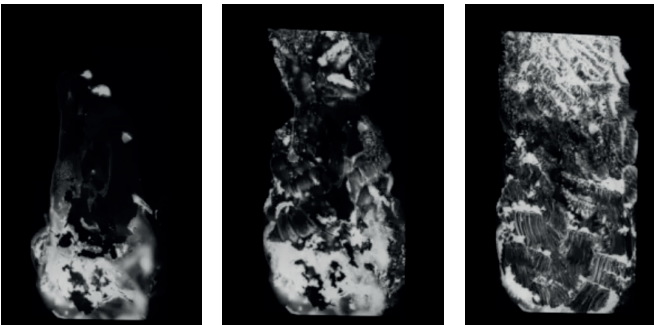
13 Marcel Jean, *Le Langage des lignes*, 400 Coups jeunesse, 2007

14 *Ibid*

Un autre phénomène de métamorphose se manifeste lorsque mes formes serpentent entre les châssis jusqu'à se décomposer, puis se recomposent sous forme de nuage. Ici, réapparaît la notion du nuage au sens figuré. Le nuage est instable. Il se forme et se déforme, s'assemble et se divise. La masse encore visqueuse s'étire, s'allonge, se rétracte, pour ensuite changer d'aspect et se décomposer en un amas de points blancs. Les coups de pinceaux se transforment en nuées.



Figures 1 et 2 : Bill Viola / Michelangelo, *Life, Death, Rebirth*, 2018



Figures 3 à 5 : Extrait de mon film de fin d'études

Le corbeau, relatif au monde figuré, ne subit pas de changement d'état, mais il est cerné d'un décor mouvant, décor aux propriétés d'anthropomorphisation : «il se conduit en sujet, (...) aussi spontané et indépendant»¹⁵. L'élément figuré se trouve emporté par la figure. Quant à la plume, celle-ci s'échappe de la figure.

Les mouvements émergents et résurgents font peuvent d'impulsion. Celle-ci est intimement liée à une retenue, un besoin de contrôle. La peinture a envie d'exploser, d'éclater les cadres dans lesquels elle est enfermée. Naissent alors des visuels qui m'évoquent Bill Viola avec ses mises en scènes photographiques d'un homme en position biblique dont émergent des flammes. Nous pouvons observer la nébuleuse qui émerge ou qui réapparaît. Comme un souffle, la figure croît et décroît.

¹⁵ Jean-Pierre Esquenazi, *Ivan le terrible est-il un dessin animé ?* p.104

Éléments graphiques

Les éléments graphiques que l'on distingue dans mon travail révèlent des textures granuleuses, organiques, planes et spatiales¹⁶, soumises à un traitement de seuil. Nous découvrirons notamment ce que j'appelle la poussière d'acrylique qui se forme à partir des volutes séchées sur la vitre en verre. En grattant la matière, l'acrylique se détériore, ne laissant alors que de la poussière granuleuse derrière elle.

Ce sera notamment lors du travail autour de la poussière d'acrylique, mais aussi lors de l'ajout d'eau à la peinture que l'on observe un aspect correspondant à la nébuleuse. La nébuleuse «enveloppe quelque chose ou quelqu'un» et le corbeau se trouve enfermé dans son étreinte. Le nuage, cet «amas de vapeurs suspendues», cette masse qui trouble, est une « matière à perturbation ». Celle-ci a pu fortement inspiré la peinture depuis le Moyen-Âge¹⁷, l'architecture (Massimiliano Fuksas effectuant un relevé de nuage), la sculpture (Fujiko Nakaya, *sculpture de brouillard*, Musée Guggenheim ; Giacometti «Pour la première fois, je ne venais pas à bout du modelage. Je m'égarais, tout fondait, la tête du modèle, devant moi, était comme un nuage, indéfinie et sans limite...»¹⁸) et puis le cinéma d'animation. Comme précisé plus haut, le plasma fait appel à un va-et-vient entre ce qui se passe à l'intérieur du corps et ce qui se manifeste dans l'espace extra-terrestre. C'est un saut d'un lieu à un autre, de l'intime à l'espace général et abstrait. Entre le corps et le céleste, la vision se trouble, car un nuage vient s'interposer. Pour Giacometti, le nuage en question représente une «réaction de sa sensibilité»¹⁹. Le nuage est une émotion, un état d'errance, une perte d'équilibre. Il représente l'insaisissable et offre à l'Homme une fabrique de l'imagination. Le nuage inspire, il guide la main de l'artiste.

Parmi les cinéastes qui exploitent cette notion, nous pouvons citer Norstein avec son film *Le petit hérisson dans le brouillard* (1975). Le hérisson accède à une autre manière de voir grâce et à cause du brouillard. À travers son film, Norstein donne naissance à une approche nou-



16 Paul Klee, *Théorie de l'art moderne*, p.34

17 Hubert Damisch, *Théorie du nuage*, 4ème de couverture, Éditions du Seuil, 1972

18 Charles Juliet, *Giacometti*, p.21, P.O.L éditeur, 1995

19 Charles Juliet, *Giacometti*, p.21, P.O.L éditeur, 1995

velle qui intègre la météorologie au récit. C'est une manière inédite d'offrir au spectateur la possibilité d'évasion.

Comme autre exemple, nous avons le travail de Georges Schwizgebel avec *La jeune fille et les nuages* (2001) qui est une réinterprétation de Cendrillon. Dans ce court-métrage fait à la gouache sur rodoïde, le nuage accompagne le récit sur toute sa durée et différents rôles et formes lui sont donnés. Il peut par exemple se trouver sur la vitre de la fenêtre et être essuyé par Cendrillon comme s'il ne s'agissait que d'une vulgaire tâche. Comme mentionné un peu plus haut, sur le plan météorologique, le nuage est considéré comme une perturbation. La jeune fille regarde à travers la fenêtre et s'empresse d'ôter cette source d'agitation, ce désir qu'elle tend à réprimer.

Le nuage est alors une source d'imaginaire et de rêverie²⁰. J'exploite ces qualités pour l'esthétique de ma plume : une fois que celle-ci s'est métamorphosée en traînée bleue, elle laisse derrière elle un liquide vaporeux, un brouillard bleuté qui amène vers une sphère céleste. Ma nébuleuse fait appel à une fantasmagorie en créant une matrice, un «milieu où quelque chose prend forme et se développe»²¹.

20 Hubert Damisch, *Théorie du nuage*, p.29-33

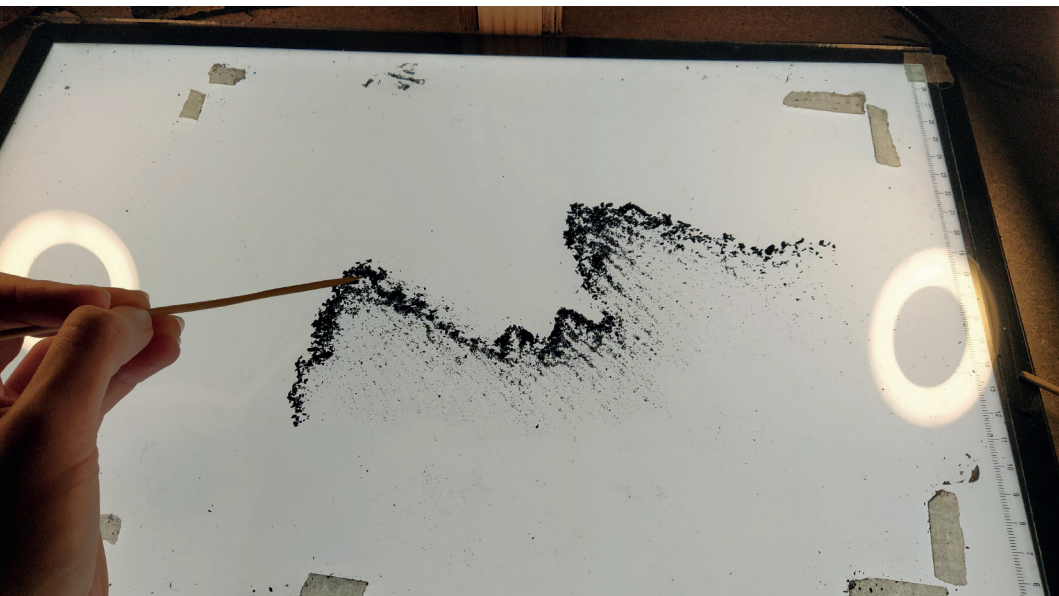
21 Cnrtl

C. Déconstruire pour construire

Errer. J'erre. Je me perds. Je reperds. Je me repère. J'observe. Je cherche. Je recherche. Je tâte. J'essaie. J'échoue. Je réessaie. Je découvre. Je fais. Je refais. Je déconstruis. Je construis.

Construire : Un hasard instinctif

Nous pouvons alors constater que ma pratique se définit avant tout par un lâcher prise où mon enveloppe corporelle donne le rythme. Cette liberté du geste et extériorisation d'une agitation interne s'apparente entre autres au mouvement expressionniste. Il s'agit d'un conducteur de plasticité qui valorise la part du hasard. L'obtention de ce que j'appelle la poussière d'acrylique relève des hasards exploités. Je ne travaille pas la peinture animée de manière traditionnelle, c'est-à-dire en utilisant de la peinture à l'huile ou un mélange de gouache et d'autres produits qui empêchent celle-ci de sécher. Je me sers de la peinture acrylique à l'état brut, avec de l'eau ou encore, en la laissant sécher sur la vitre de mon banc à titre, voire en me servant d'un sèche-cheveux. La poussière d'acrylique est née d'un moment d'inadvertance. Cherchant initialement à effacer les traces de la masse circulante avec mon éponge, de petits grumeaux sont restés visibles à l'image. Qui plus est, je me suis mise à les déplacer sans m'en rendre compte, de sorte à ce qu'ils s'animent malgré moi. Ayant fini par m'en rendre compte, j'ai décidé d'incorporer cet accident à mon travail et de poursuivre l'animation de cette poussière qui trouve toute sa raison d'être dans le projet.



Similaire à l'idée de l'action painting où le fondement même du procédé créatif se situe au niveau du déploiement physique de l'artiste, je ne peux que difficilement anticiper ce qui se passe sur la feuille/ la toile/ la plaque en verre ou tout autre support. Il me faut d'abord voir comment les différents outils interagissent entre eux, quels types de traces ces derniers vont pouvoir laisser, ainsi que découvrir la force et l'énergie qu'apportera mon corps en temps voulu. Se dévoile alors un glossaire du geste partiellement inspiré du vocabulaire médical.

À travers ce projet de création-recherche, je mets au premier plan une démarche avec une dynamique de l'essai. J'invente alors mon propre processus de travail qui met à l'honneur la part instinctive. Cette manière de procéder va remettre en question les protocoles de création qui existent déjà, comme par exemple le protocole mis en place à travers la pratique traditionnelle de la peinture animée. Je me trouve alors à rejeter les codes. Nous le découvrirons également dans le chapitre II partie 3 de quelle manière je peux me réapproprier l'exercice du storyboard et de l'animation.

Lorsque j'ai découvert cette extrait écrit par Paul Valéry, j'ai trouvé qu'il illustre à merveille ce que je ressens lorsque je travaille sur mes volutes de peinture.

«PHÈDRE

Il me semble que j'ai tracé une ligne de fumée. Elle va, se brise, revient, et se noue ou se boucle ; et se brouille avec elle-même, et me donne l'image d'un caprice sans but, sans commencement, ni fin, ni sans autre signification que la liberté de mon geste dans le rayon de mon bras.»¹

Autre point important qui démontre mon envie de changer les codes sera le fait de vouloir tendre à sortir de l'écran de cinéma classique. L'ambition de mon projet est de provoquer une rencontre entre l'œuvre d'art et le cinéma d'animation. Mon animation suit un processus expérimental qui combine le sensoriel et le narratif. Ce qui m'amène à l'invention d'un dispositif de cinq toiles sur lesquelles se déploie mon animation qui se trouve alors confrontée à différents seuils.

Glaner

Afin de nourrir ma pratique, je vais avoir pour habi-

1 Paul Valéry, *Eupalinos- L'âme et la danse, dialogue de l'arbre*, p.62, Librairie Gallimard, 1944

tude de glaner à la médiathèque, sur internet, en librairie, ou en plein air, sans forcément savoir ce que je vais faire de mes trouvailles. Je sors parfois avec un crayon et un carnet, parfois avec l'appareil photo, parfois avec l'enregistreur. Parfois avec les trois à la fois. Munie d'un ou de plusieurs de ces objets, je me balade. Si quelque chose capte mon attention, je vais m'empres- ser d'en garder une trace en écrivant, dessinant, photographiant, filmant ou en enregistrant. Ce seront avant tout des éléments naturels et organiques que je vais enregistrer ou photographier en macro. Et parfois je me permets de ramasser des feuilles, cailloux, petites branches, que je peux trouver en forêt, dans les parcs, à la mer.

En dehors des éléments de matière première de mon film, je pars également récolter quelques témoignages quant au fond de mon récit. Commenant mon projet avec comme première approche la question de la douleur, j'ai voulu prendre du recul en élargissant le propos. J'ai alors commencé un petit sondage auprès de personnes vivant dans de différents pays du monde ce qui représentait pour eux quelque chose de pesant, et ce qui leur offrait de la légèreté. (Extrait des réponses à la page suivante) Ce sondage était d'ordre non-officiel.

Celle qui m'a fortement intriguée concerne le rapport à l'eau et à la plongée. Ce qui m'amène à mettre l'accent sur cet élément paradoxal qui alors peut à la fois être associé à la pesanteur et à la légèreté.

Déconstruire

Chemin faisant, de nouvelles formes de rationalités émergent, attachées à la découverte de nouveaux schèmes d'organisations du travail et de structuration des termes plastiques, à la mise en place de nouveaux modèles et systèmes. Une première étape s'opère au niveau de la pratique d'animation de la peinture sous ses différents états. Ensuite arrivent l'étape d'assemblage à travers la post-production qui sera pensée en vue du dispositif polyptique. Et pour finir, nous verrons la mise en place d'une logique de seuil.

Peinture animée instinctive

En intégrant les éléments organiques que j'ai ramassé, je procède aux expérimentations de la peinture sous tous ses états. À la suite de ces expérimentations, je note les mots-clés

Pesanteur

Le temps.

Ce que je trouve lourd et pesant c'est l'obligation constante qu'on a à devoir se vendre, justifier sa place, convaincre les gens de ton "utilité", de ta place.

La théorie.

Le monde extérieur. Les dictas de la vie : université, femme, enfant,...

On attend souvent beaucoup de moi au niveau des études. Que ce soient mes parents ou mes potes, parce que j'ai pas trop mal réussi quelques projets. J'ai par contre de forts doutes sur mes capacités et sur le fait que je puisse répondre à ces attentes. Je me mets moi-même beaucoup de pression et je n'ai jamais vraiment été satisfait de ce que je produis.

Stress from work without pause, loss of life, crumbling relationships

Disfunktionelle Galleblase.

Plonger: La plongée sous-marine. On coule, on est oppressé, on a une bouteille de 15kg sur le dos

Porter toutes les misères du monde

Only something emotionally heavy might tear me down - inside, like if I lost someone I care for, but if I am aware in the present moment, then there would be an inner stillness and no external situation would tear me down.

Légèreté

Le rire, juste sourire aux gens.

Les projets perso/pro, les envies, les objectifs atteints... Je sais pas trop.

La pratique. Quand tu fais quelque chose, que tu recules d'un pas pour regarder ce que t'as créé et là tu te dis, c'est moi qui a fait ça ?

Un ami qui te tend la main.

Ce qui m'apporte de la légèreté, c'est l'oubli et la lecture. Quand je pose mon cerveau je n'ai plus de pression.

Family : my children, my wife ; music and the few good people I've managed to meet over the course of the pandemic.

Nichts essen über 24 Stunden.

La plongée. C'est sous l'eau que je retrouve de la légèreté. Le temps semble être arrêté. Je me retourne et je regarde les bulles d'air qui montent.

Une remise à zéro. Savoir faire la part des choses. Savoir dire stop, je fais ce que je veux. Les échanges qui permettent de débloquer.

Les choses les plus simples donnent un esprit plus léger.

Stillness. Being aware and still in the NOW will give me a lightness of being.

suisant : volutes, granuleux, organe, organique, viscosité, cosmique, empreinte, vaisseaux, corps, corps étranger, inquiétude, incertitude

Se dessine alors une structure plastique se fondant sur quatre milieux distincts : le liquide, le visqueux, le sec et le liquide vapoureux.

Le liquide correspond à l'entrée dans la matrice. C'est une eau trouble, une eau mouvementée qui, esthétiquement, évoque la sphère cosmique.

Le visqueux fait écho à la chair, aux entrailles. Il adhère à la surface et fait preuve d'un degré moyen de résistance face au mouvement.

L'emploi du sec sur le plan narratif met en évidence une sensation d'épuisement du corbeau, enfermé entre ses toiles. C'est également à partir de la décomposition de la volute dans laquelle navigue le corbeau que naît la plume.

La plume tombe alors sur la partie inférieure d'un des cadres, puis s'élançait aussitôt pour non seulement devenir liquide, mais en plus elle laisse une traînée d'liquide vapoureux derrière elle. Ce liquide vapoureux s'étend comme un brouillard sur la surface. La présence de ce brouillard nous renvoie à l'oeuvre phare de Norstein, *Le petit hérisson dans le brouillard*.

Processus de montage

Après avoir glané mes matières et expérimenté la peinture intervient une partie importante du processus : le montage. Olivier Cotte l'indique dans l'un de ses ouvrages :

"Le travail de postproduction qui, par essence, autorise l'assemblage et le collage des matériaux filmiques disparates constitue un excellent moyen de transporter le spectateur au-delà de son monde familier."²

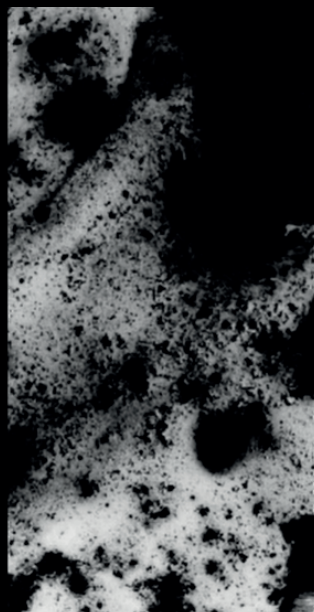
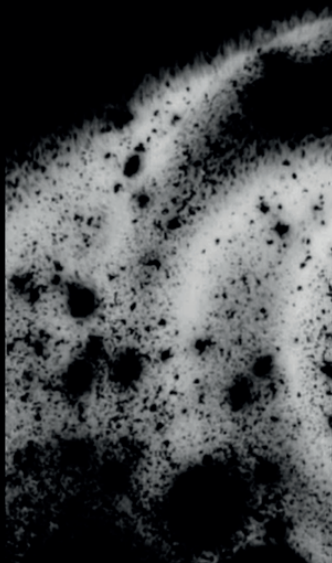
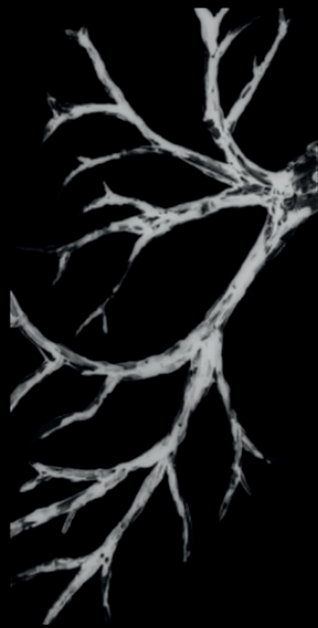
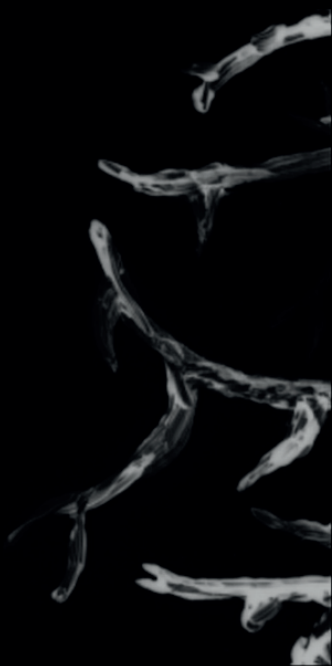
C'est alors durant cette étape que je vais intervenir sur mes visuels. J'effectue tout d'abord de nouvelles expérimentations d'assemblage, de superposition, de découpage de l'image. Après avoir déterminé une esthétique convaincante quant au sujet, je procède à l'organisation de mes compositions. Mes stages

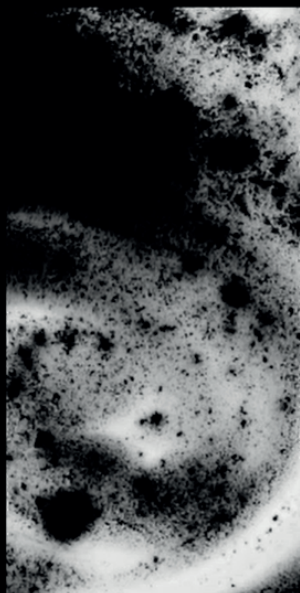
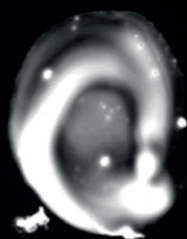
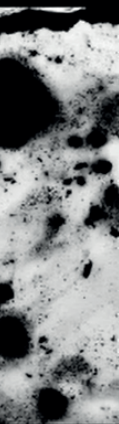
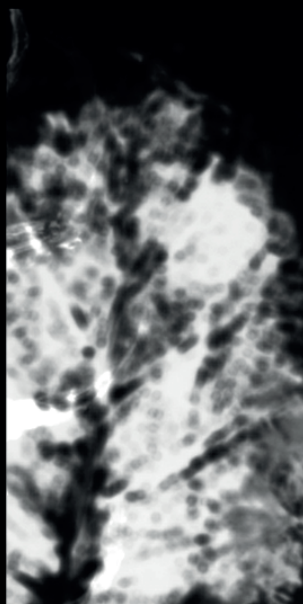
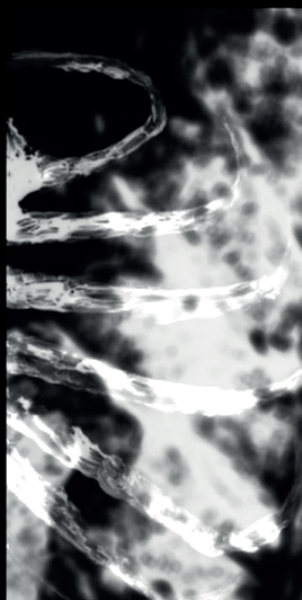
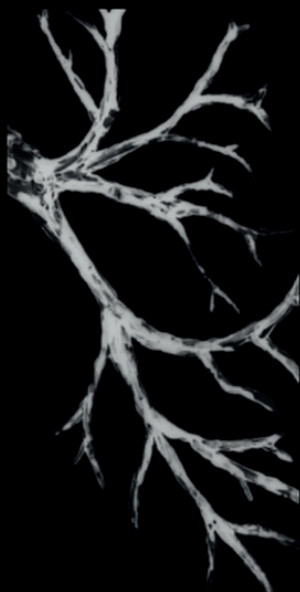
2 Olivier Cotte, *Le grand livre des techniques du cinéma d'animation*, p.50, *ibid*

que j'ai effectué en 2020 auprès de Francis Fourcou au sein de la boîte de production *Écransud*, ainsi que celui mené en 2021 avec Maxime Thiébault à la *Chambre de Métiers et de l'Artisanat Numérique* m'ont permis d'acquérir plus de compétences dans le domaine du montage. Cet apprentissage, je l'applique avec beaucoup de soin et de vigilance quand il est question de venir mettre de l'ordre dans mon travail. Je trie alors les différentes parties animées et j'applique un code couleur afin de les repérer dans ma composition principale. Chaque panneau reflète une composition à part entière. Ce qui fait qu'au final, je travaille sur six parties de films indépendantes que je viens alors remettre ensemble dans la composition Mère. À l'intérieur de ma composition se dressent alors cinq rectangles mis en perspective. Nous arrivons alors à la mise en place d'une nouvelle forme de rationalité qui se caractérise par la présence de plusieurs seuils.

Logique de seuil

Dans cette configuration, nous rencontrons un nouveau système graphique. Au lieu d'avoir une animation qui circule dans un même rectangle, le regard est amené à déambuler sur cinq écrans. Parfois confiné, parfois contaminant les autres panneaux, la peinture et l'oiseau sont confrontés aux seuils qu'imposent les toiles et qu'ils ne peuvent pas franchir. Après réflexion, un souvenir quelque peu lointain me revient quant aux toiles mouvantes de la saga d'Harry Potter, peintures dans lesquelles les personnages peuvent circuler de tableau en tableau. Mais eux non plus ne peuvent quitter la forme géométrique qui les enferme. Un seuil correspond à un élément intermédiaire entre deux espaces. C'est également une indication de limite.





II.

RATIONALISER



A. Langage

Avant de nous projeter dans la rationalisation de mon dispositif, je tiens à mettre en lumière quelques questionnements qui occupent mon esprit quant au au sujet du langage.

Définition du langage

Le langage correspond au départ de toute forme de communication. Qui dit langage, dit rencontre. Qui dit rencontre, dit échange. Il existe différentes formes de langages, toutes associées à nos sens. L'un des moyens de communication auquel se rattache l'être humain, c'est celui qui passe par la parole, les mots, ainsi que l'écrit.

Parler. Communiquer, partager, annoncer, conférer, plaider, haranguer. L'action-même de parler révèle une manière d'échanger avec le monde, d'interagir avec celui-ci de façon à recevoir et à transmettre des idées, du savoir, des informations. On parle, pour mettre en lumière ce qui nous dépassent, des événements que l'on ne comprend pas et pour lesquels on ressent la nécessité d'obtenir des explications. Identifier pour mieux distinguer. Classifier, organiser, nommer. On cherche à donner du sens à l'inconnu pour se familiariser avec celui-ci et réussir à en tracer le décor.

La précision des termes

Pour tracer un décor juste, il nous faut trouver également des mots justes. Mettons de côté le jugement de valeur qui est relié à l'idée du juste, de la justice et penchons nous sur la justesse. Un langage, ce sont des codes, des coordonnées, des lettres et des chiffres qu'il faut apprendre à décrypter si nous voulons communiquer avec des spécialistes ou non du domaine. La justesse se définit par l'attente d'un résultat, d'un calcul mathématique. Et les mots justes peuvent être comparés à un strike au bowling ou un bull aux fléchettes. Ou, mieux encore, réussir à rentrer une bille de billard en bande. Pour y parvenir, il faut être apte à prendre le recul nécessaire, à observer avec attention, à calculer avec l'œil les angles qui séparent la bille blanche de celle que l'on désire empocher. Trouver les mots justes relèvent de cette même qualité d'observation, suivi d'une précision et d'une force douce où tout doit être aligné dans un même geste afin de faire glisser le mot dans sa poche.

Poser les mots justes n'est pas une action simple à

mettre en place. Il est vite arrivé de donner un coup un peu trop fort, de formuler un geste un peu trop imprécis. Le résultat est simple, l'interlocuteur ne comprend pas ce qu'il a entendu et libre à lui d'interpréter à sa guise ces mots mal employés. Alain Milon énonce l'idée suivante :

« Parler des choses en pensant qu'il suffit d'énoncer les choses pour les dire, c'est-à-dire de dedans – dire – tout en étant dehors – traduire. »¹

Ce qui est à noter à travers cette citation, c'est qu'il met en évidence le fait que des phénomènes se déroulent à l'intérieur de nous, des émotions, des sensations, des ressentis, que nous allons chercher à interpréter afin de les traduire vis-à-vis de notre interlocuteur. Entre une langue et sa traduction, il existe toujours un certain décalage. D'une langue à une autre, de nombreuses subtilités s'installent dans chaque mot employé. Les traducteurs viseront avant tout à retransmettre l'idée générale. Mais lorsqu'il est question d'émotions, cela devient plus complexe. Une traduction de Rilke ne vaut pas sa version originale en allemand. De même pour Paul Valéry, Boris Vian, Léo Ferré - la liste est interminable. Viendrait vite le débat de la pertinence de traduire de la poésie. Est-ce réellement possible ? Jusqu'à quel point ? Puis après, nous avons de grands écrivains qui naviguent par eux-mêmes entre différentes langues : Samuel Beckett (anglais et français), Milan Kundera (tchèque et français), Eugène Ionesco (roumain, français), Anna Moï (vietnamien, français). Qui choisissent une langue qui leur permettra d'exprimer ce qu'ils ont à dire avec plus de justesse.

Un glossaire pour une intériorité ?

Cependant, il n'est pas aussi évident de trouver un glossaire nous permettant de poser des mots justes sur des ressentis et sur ce qui nous tiraille. C'est alors qu'interviennent d'autres formes d'art. Dans la *Théorie de l'art moderne*, se trouve un extrait expliquant l'importance de l'art pour mieux comprendre le monde :

« Mais notre cœur battant nous pousse plus bas, nous enfonce toujours davantage vers le fond originel. Mais ce que ramène cette plongée dans les profondeurs – qu'on l'appelle comme on voudra rêve, idée,

1 Alain Milon, *L'écriture de soi*, p.24, Encre marine, 2005

imagination – ne saurait être pris vraiment au sérieux avant de s'être associé étroitement aux moyens plastiques appropriés pour devenir Œuvre. Alors seulement des Curiosités deviennent des Réalités. Des réalités de l'art qui élargissent les limites de la vie telle qu'elle apparaît d'ordinaire. Parce qu'elles ne reproduisent pas le visible avec plus ou moins de tempérament, mais rendent visible une vision secrète. »²

À travers mon projet de création-recherche, je tends à mieux comprendre le monde. Mon dispositif polyptyque relève de cette motivation première de raconter une narration en peinture en laissant celle-ci, ainsi que son support, être somme de la narration. En m'appuyant sur les écrits de Roland Barthes, j'initie donc de nouveaux motifs de langage qui offriront une corporalité à l'image. Il s'agira dans un premier temps de reprendre le glossaire du geste élaboré dans le chapitre I partie A. et de mettre en évidence les motifs narratifs mis en place.

Motifs narratifs

Des régimes de sensations permettent de faire récit par la voie narrative. Nous pouvons alors citer quatre états de la matière : le liquide, le sec, le visqueux et le liquide vaporeux. Chaque milieu nécessite des gestes et outils différents, bien que certains peuvent être associés à plus d'un milieu. À noter également que le milieu sec est divisé en deux puisqu'il existe deux variantes du sec qui se distinguent par leur mouvement : le sec qui adhère à la vitre et ne peut presque plus être manipulé et le sec qui se traduit par un mouvement fluide et brumeux obtenu avec la poussière d'acrylique.

Au milieu liquide et au liquide vaporeux, nous pouvons associer l'acte de caresser, d'étaler, de patauger, de tracer. Derrière ces verbes se cache une innocence du geste qui se forme notamment à partir de l'usage des doigts.

Le sec adhérent se doit d'être affiner, contracter, effacer, gratter, griffer et racler. Les gestes se font avec des piques en bois, des brochettes par exemple, ou encore avec les ongles ou la partie râpante de l'éponge. Ils sont plus violents, plus crispants

² Paul Klee, *Théorie de l'art moderne*, p.31, éditions Denoël, 1964, 1985 pour la traduction française

et émettent par ailleurs des sons grinçants et désagréables lors de la fabrication de l'image.

Le sec de la poussière sera déplacé, effleuré, opéré, saupoudré et soufflé. Les gestes demandent beaucoup de précision et de justesse.

Le visqueux sera badigeonné, fera germer, je le frotte et je glisse sur la vitre avec mes doigts, je m'en sers pour imprimer les empreintes des nervures de mes feuilles.

À partir de ces motifs, nous pouvons à présent nous pencher sur les éléments plastiques sur lesquels je travaille. D'une part, nous y trouvons des éléments plastiques significatifs, d'autre part, des éléments de résurgences figuratives.

Éléments plastiques significatifs

L'animation et les matériaux employés sont eux-même porteurs de sens. Ceux-ci se manifestent à travers deux dimensions, la dimension visuelle et la dimension sonore.

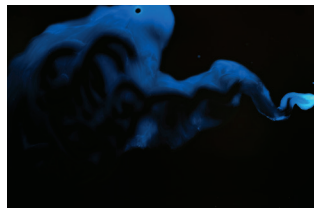
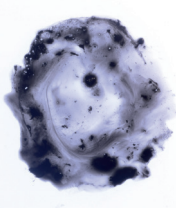
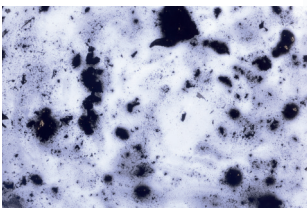
Dimension visuelle :

Ma pratique d'animation de peinture instinctive m'amène vers la création de formes subissant des changements d'états comme nous avons pu le constater dans le chapitre I partie 2. À partir des différents états se déploient des éléments plastiques propres à chacun d'entre eux.

Le milieu liquide décèle une forme de tourbillon qui amène vers ce que l'astronomie nommerait un *amas ouvert*. Il s'agit de la formation d'étoiles à partir d'une même nébuleuse qui se dissipent avec le temps. Un autre élément plastique que propose le milieu liquide est un brouillard mystique bleu.

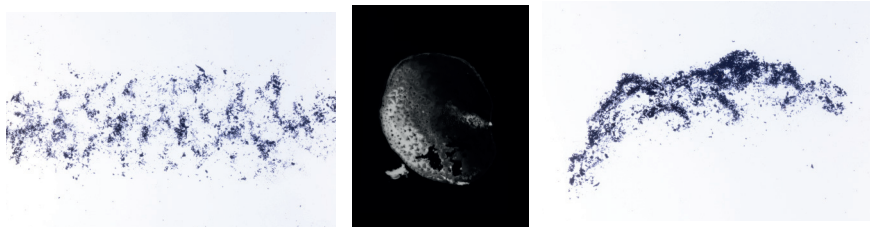
Ensuite nous rencontrons des zones altérées, une brume granuleuse qui crépite, une nuée rocailleuse qui se composent au sein du milieu sec.

Des volutes envahissantes se propagent et serpentent entre les panneaux lorsque le milieu traversé est celui de la viscosité. Nous y découvrons également une masse enjouée qui grouille d'un panneau à un autre, des arabesques grinçantes, une tornade grésillante.



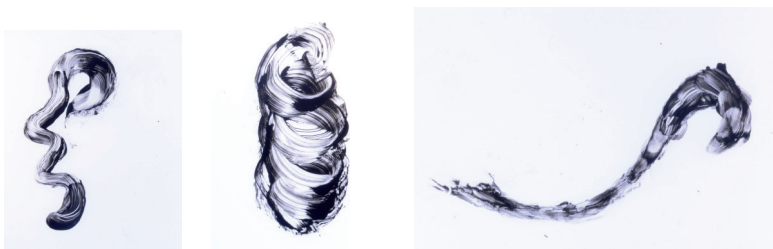
Dimension sonore:

L'environnement des sons a un rôle majeur pour la compréhension des images de mon film. Elle a pour but de mar-



quer le rythme, de souligner l'univers visuel, ainsi que d'amener le spectateur vers une intemporalité.

Mes premières recherches sonores se forment grâce à l'initiative de sortir me balader avec mon enregistreur. C'est alors que je vais capter différents bruits et sons qui pour la plu-



part relèvent de l'environnement naturel. Certains se produisent malgré moi, tandis que d'autres sont provoqués en manipulant des éléments. Le site dans lequel j'effectue la plupart de mes enregistrements se trouve au Jardin des Plantes de Montauban. J'y capte entre autres les pas des passants dans les cailloux, sur l'escalier en métal, le bruit d'une chaîne qui claque contre un poteau, des cailloux que je laisse tomber, ma main qui glisse sur le sol, les mains qui tapote doucement sur le dessus de la clôture en forme de tubes, le courant d'eau, les insectes qui grouillent autour des fleurs.

La seconde étape est alors de faire le tri parmi mes trouvailles et de les assembler afin de mettre en place un premier jet du paysage sonore. Lors de mes expérimentations sur le logiciel Adobe Audition, je retravaille les enregistrements en prolongeant ou raccourcissant leur durée, en ajoutant des effet

de Reverb ou d'Echo, comme par exemple pour la chute des cailloux. Ces effets permettent d'ajouter une sonorité plus électrique, tout en gardant la matérialité du son d'origine.

Les expérimentations sonores faites, je peux alors définir les éléments plastiques de la dimension sonore. Afin de les caractériser, je m'appuie sur la méthodologie de R. Murray Schafer³.

Tout d'abord, nous avons des sonorités maîtresses dans lesquelles se mélangent les grouillements des insectes, des bruissements saccadés, un souffle voilé, un grésillement rauque et des cri de corbeaux. Cela produit une ambiance étrange dès l'entrée dans le film. Ensuite nous avons des marqueurs sonores réalisés à partir de mes chutes de cailloux qui dévoilent des crépitements statiques. La matière se fissurant, le son émet des craquements susurrants. Plus nous avançons dans le récit et plus nous découvrons des froissements tonitruants, des claquements enflant, des tapements brefs, des tintements et une vibration grinçante qui accentuent l'étrangeté chaotique que traverse le corbeau. La plume, pour sa part, a des fréquences hautes et mélodieuses qui se manifestent par l'usage du piano.

L'idée est alors, à part pour la plume, de rester sur des sons naturels qui pourront par la suite être retravaillés numériquement. Je m'inspire du travail du groupe The Caretaker qui a réalisé une suite d'album abordant le sujet de l'amnésie. À travers ces différents albums, une même musique commence au fur et à mesure à se détériorer jusqu'à ce qu'il n'y ait plus rien qui ne rappelle la musique d'origine. Ce processus de détérioration me paraît alors intéressant quant à mon dispositif polyptyque et à mon récit du corbeau qui erre dans un monde confus.

En faisant mes recherches quant à la manière de fabriquer un paysage sonore, je découvre la citation suivante :

«Il n'y a pas si longtemps, tout était simple et matière de son: produit naturellement, celui-ci se promenait librement tant qu'il y avait des oreilles pour l'entendre, et il mourait sans faire d'histoires après avoir été émis. C'était une époque plurimillénaire d'innocence où, éphémère, l'événement sonore devait être perçu en personne à sa source.»⁴

3 R. Murray Schafer, *Le paysage sonore : le monde comme musique*, Wildproject, 2010

4 Terry Burrows, *Préface de Laurent de Wilde, La Fa-*

Celle-ci m'inspire et m'encourage à travailler le son en gardant à l'esprit sa matière première. J'envisage alors de lui offrir un terrain de jeu qui se définit par le polyptyque. Terrain dans lequel il peut émaner à un endroit pour s'estomper du côté opposé. Et c'est avec ces indications que travaille à présent l'architecte sonore Martin Étienne afin de réaliser une création sur mesure qui prend en compte la spatialité de l'installation.

Je pense par ailleurs à des références musicales telles que Steve Reich, François Bayle ou encore Iannis Xenakis.

Éléments de résurgences figuratives

Par ailleurs, nous constatons également la présence d'éléments de résurgences figuratives. Parmi eux, nous pouvons compter le corbeau, la nuée d'oiseaux, la plume, la forêt, ainsi qu'une ambiguïté de l'image concernant les poumons et la cage thoracique.

Le corbeau:

Afin d'analyser de près cet oiseau noir, je me suis rendue au Muséum d'Histoire Naturelle de Montauban.



Cela m'a permis d'avoir un bon aperçu des proportions de l'oiseau. Le corbeau de mon film est le seul élément travaillé au fusain, puis passé en négatif pour des raisons techniques lors de l'incrustation. Le fusain est un outil salissant, gricant, repérable par ses contours, je m'inspire de la technique de la cryptokino-graphie proposée par Sébastien Laudenbach. Ainsi, le corbeau est difficilement repérable lorsqu'il est fixe. Son mouvement est saccadé et tremblant. La vibration des traits lui donne un aspect nerveux. Contrairement aux corbeaux d'Hitchcock ou à celui d'Edgar Allen Poe, le mien ne sème pas la terreur et ne témoigne pas de quelque chose de démoniaque. Il n'est pas non plus celui qui se fait dupé par un renard comme dans les Fables de La

brique du Son, p. 7, édition textuelle, 2017

Fontaine. Mon corbeau tend à s'extraire de l'imaginaire collectif. Dotée d'une capacité élevée en tant qu'observateur, le corbeau représente la transformation personnelle. C'est un oiseau malin, courageux, mais également une âme solitaire et égarée, errant dans un décor qui grince. Le corbeau est spatialisé, ce qui permet de rendre compte d'une contamination plastique. Murakami prétend dans son livre *Kafka sur le rivage* qu'en tchèque, le corbeau signifie Kafka et c'est un garçon nommé Corbeau qui accompagne le protagoniste.

"Quand je me sens perdu, je regarde toujours les oiseaux, dit-il. Quand je regarde les oiseaux, je suis convaincu que je ne me trompe pas. (...) Toi aussi tu devrais regarder les oiseaux quand tu doutes."⁵

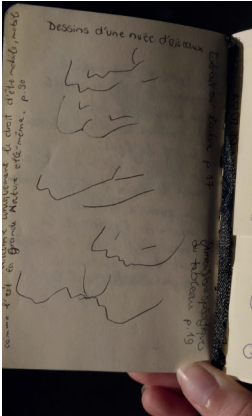
Cet extrait issu d'un des romans de Murakami a été l'une de mes inspirations pour travailler sur l'image de l'oiseau. Les oiseaux donnent espoir aux personnages du roman, espoir qu'un monde autre existe, un ailleurs, une autre vie est possible alors imaginable. Nous retrouvons la même idée dans *La traversée* de Florence Mialhe. Les oiseaux font leur apparition à plusieurs moments de la narration, notamment lors des instants de doute et de réflexion de la protagoniste. Ces oiseaux lui évoquent la quête de la liberté et d'une échappée prochaine, phénomène illustré lors de la scène où Kyona ouvre leur cage, qui se trouve dans le jardin du château des riches bourgeois, au moment de sa fuite.

La nuée d'oiseaux :

Réalisée à partir de la poussière d'acrylique, la nuée d'oiseaux amène l'idée d'un envahissement. Pour la réaliser, je

5 Haruki Murakami, *La fin des temps*, p.423





me suis inspirée du passage d'oiseaux migrateurs que j'ai eu l'opportunité d'observer de loin. J'ai rapidement croqué les formes que prenait la vague d'oiseaux afin de les reprendre pour mon film.

La plume :

La plume, quant à elle, se forme à partir des résidus de poussières émises par la masse dans laquelle circule le corbeau. Ensuite, elle se métamorphose et devient une traînée bleue. La plume se dépeint par ses gestes doux et fluides, par une sensualité envoûtante et mystérieuse.

Elle est belle, légère, fragile, elle offre à son propriétaire la capacité de camouflage, elle protège l'oiseau. On parle notamment de plumes de contour ainsi que de plume de couverture, c'est le manteau qui rend possible à l'oiseau de survivre face aux contraintes extérieures. La plume va doter le propriétaire du pouvoir de voler et permettre au corbeau de sortir de ses cadres. L'état de la plume détermine également la santé de son détenteur. Elle a une vocation sensitive importante.



La forêt :

La forêt est "une organisation complexe de bactéries, de champignons, de mousses, de plantes, de buissons, de protozoaires, de reptiles, d'oiseaux et de mammifères."⁶ La forêt génère de la vie, elle foisonne de tous les côtés. Elle offre un habitat et une protection à de nombreux être vivants. C'est un "lieu de refuge ou de métamorphose"⁷ L'air est meilleur, les sons apaisants, les odeurs rassurantes. Cependant, la forêt ne provoque pas



Figure 4 : Pierre Sulmon, Sans titre (Tronc Noueux), Fusain, 56,2x38cm, 2008, Musée Dom Robert, Sorèze

6 Jan Jenik, *Encyclopédie illustrée de la forêt*, page de couverture, GRÜND, 1980

7 Michel Pastoureau, *Noir- histoire d'une couleur*, p.27

uniquement un sentiment de bien-être et de sécurité. C'est également un lieu qui peut être dangereux et dans lequel nous pouvons nous perdre. C'est vers un entre-deux que je tends pour la fabrication de ma forêt. Un entre-deux qui présente une forêt relativement neutre par sa lumière, calme et sans danger,



Figure 5 :
Encyclopédie illustrée de la forêt, p.121

et qui pourtant annonce l'arrivée de quelque chose. C'est le calme avant la tempête, le chaos avant la naissance d'une nouvelle forme de vie. Inspirée de l'esthétique de Pierre Sulmon (voir figure 4), et des photographies disponibles dans l'*Encyclopédie illustrée de la forêt*, je peins mes arbres sur une plaque en verre, puis je les assemble de manière à mettre en place trois niveaux de plans.

Les poumons & la cage thoracique :

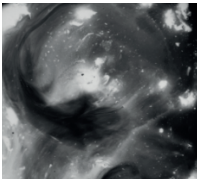
La séquence des poumons fait preuve d'une ambiguïté de l'image. D'abord, nous voyons des branches pousser. Des branches qui en réalité font références à la trachée et aux bronches. Celles-ci reprennent la forme des poumons qui viennent se dilater et de contracter. Par la suite, elles se métamorphosent en cage thoracique d'oiseau. Cette partie relève de l'idée de venir puiser dans l'imagerie médicale pour faire part d'un des symptômes lié au stress : une respiration accélérée.

B. Typologies de motifs et variable d'intensité

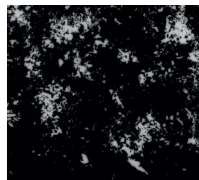
Les motifs qui prennent forme dans mon projet se caractérisent donc par différents états de la matière : liquide, visqueux, sec et vaporeux. Nous allons essayer de proposer une typologie de motifs de manière classée. Après avoir procédé au classement, nous indiquerons les tensions mises en place entre les motifs et les éléments de contexte liés au dispositif polyptyque. Nous nous pencherons pour finir sur la variable d'intensité du temps.

Classement de motifs

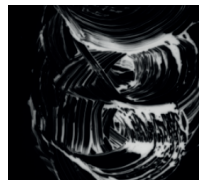
Les typologies que nous pouvons mettre en place se présentent de la manière suivante:



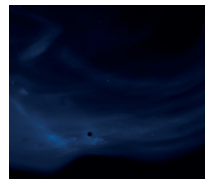
Milieu liquide



Milieu sec

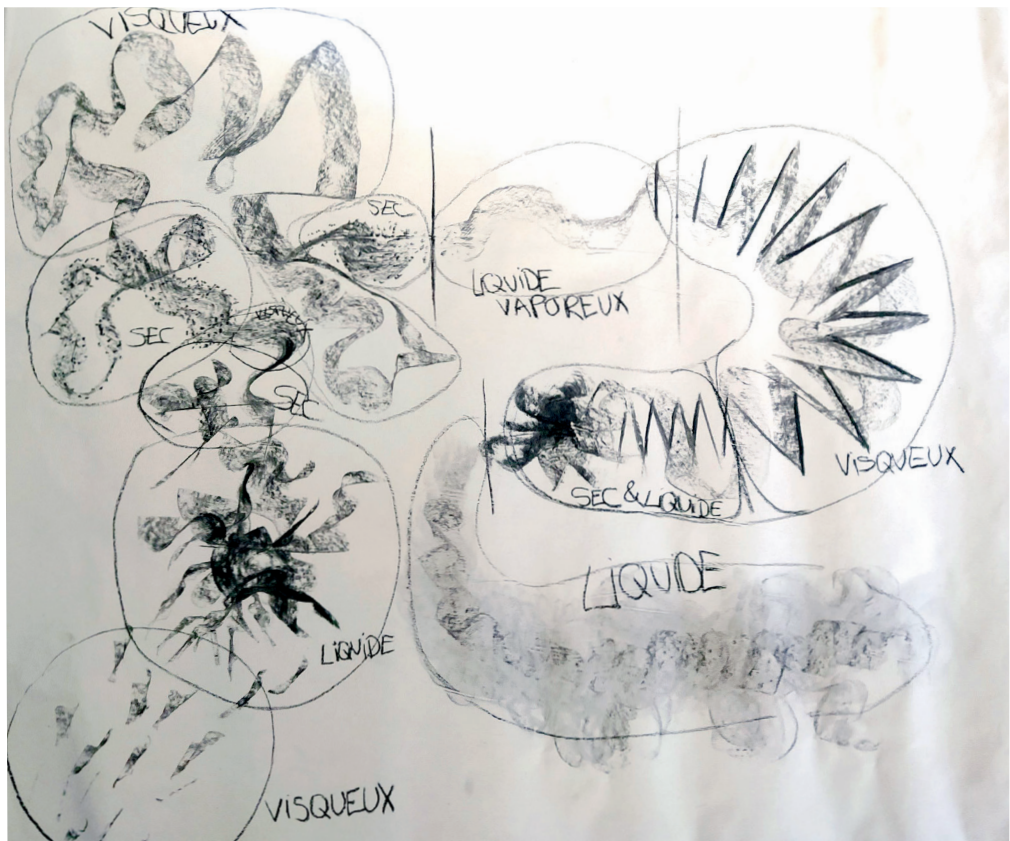


Milieu visqueux

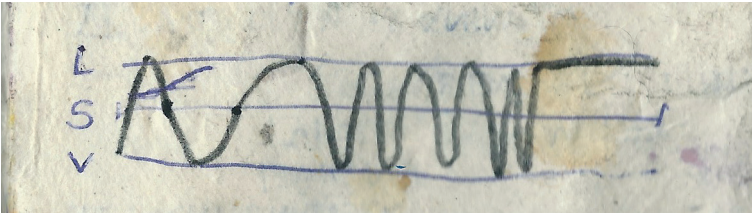
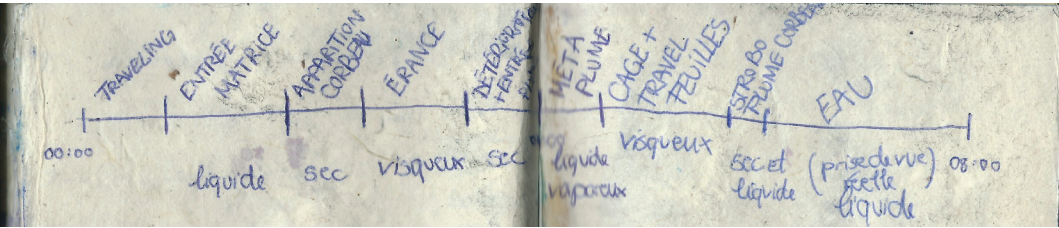


Milieu liquide
vaporeux

Afin de démontrer leur évolution le long du récit, j'ai réalisé une cartographie :



Nous passons alors du visqueux au liquide, au sec, au visqueux, retour au sec, visqueux, sec, liquide vaporeux, visqueux, sec et liquide, liquide. Je mets alors en place des schémas indiquant l'intervention de chaque état et le motif narratif que celui-ci révèle.



Tensions entre les motifs et les éléments de contexte, liés au polyptique :

Quatre niveaux de tensions se déploient à travers le dispositif : la notion de série, de suite, de continuité, de discontinuité et de ruptures.

Notion de série :

À travers la série, nous observons, par définition, un "ensemble composé d'éléments de même nature ou ayant entre eux une unité". Ceux-ci se manifestent par le début d'un mouvement sur un panneau qui se poursuit sur le panneau suivant, éteignant le premier. Lors de la série, ce n'est qu'un panneau à la fois qui sera éclairé.

Suite :

La suite, similaire à la série, révèle un mouvement qui se suit d'un cadre à l'autre, mais dans ce cas, tous les écrans concernés par ce même mouvement restent actifs.

1 CNRTL

Continuité :

La continuité présente un mouvement qui se poursuit sur le panneau voisin.

Discontinuité :

La discontinuité rompt avec cette logique et peut faire apparaître les éléments aléatoirement sur les différents panneaux.

Ruptures :

Lorsque le mouvement de se suit sur aucun autre cadre, je parle alors de rupture. Le geste disparaît au passage du seuil du cadre. Il est également question de rupture lorsque j'opère un changement d'état sans étape transitoire.

Variable d'intensité : Le temps.

"Qu'est-ce que le temps ? Si personne ne m'interroge, je le sais ; si je veux répondre à cette demande, je l'ignore"²

La question du temps est riche et fastidieuse et cette notion de temporalité se manifeste de différentes manières dans mon travail. D'une part, nous trouvons un lien à la temporalité dès la fabrication de mon animation, à travers les gestes. Certains sont brusques et rapides, des traits rudes et nerveux, tandis que a plume, pour sa part, s'assemble lors d'une approche bien plus minutieuse et chronophage.

Les mouvements rapides sont associés au corbeau et à la masse dans laquelle il circule lorsqu'elle se trouve encore à l'état visqueux ou liquide. Dès que la peinture vire au sec, l'action demande plus de temps. Tout d'abord il s'agit de gratter la peinture séchée sur la plaque en verre afin d'obtenir des résidus qui en extension deviennent de la poussière d'acrylique. Ensuite, à l'aide d'un objet insolite telle qu'une brochette en bois, initialement confectionnée pour la cuisine, je viens déplacer poussière par poussière, grain par grain, la matière sur mon banc-titre. Le tout est enregistré en 24 images par secondes afin d'assurer un mouvement fluide, une douceur caressante, une tendresse satisfaisante.

Cette méthode implique, comme je l'ai indiqué au préalable, d'être minutieux, précis et calme. Travailler avec la poussière d'acrylique me permet (et m'oblige) à respirer paisiblement, voire même à retenir mon souffle. Ainsi, j'évite à la fois de souf-

2 Cours magistral de Céline Caumon à l'ISCID, 2022

fler par accident sur mon banctitre, mais aussi pour ralentir les battements de mon cœur. Il est important d'être conscient des légers allers et vas des mains, du bout des doigts. C'est identique lorsque je pratique la photographie. L'œil droit plissé, l'œil gauche serré contre le viseur, le doigt posé sur le déclencheur, je retiens ma respiration et j'analyse mes battements de cœur qui me font légèrement bouger de part et d'autre. Une fois que j'ai intégré le rythme, je m'assure de prendre la photo pile entre deux battements. Quant à ma poussière d'acrylique, je prends soin d'appliquer cette règle avant de déplacer les grains.

La seconde étape liée au temps concerne justement le temps de séchage. Afin de pouvoir garder une maîtrise sur la matière, je dois travailler rapidement avant qu'elle ne sèche.

Le temps se manifeste également à partir du travail sonore. Kundera, romancier tchèque, précise quant à ce sujet :

« Lorsqu'une musique retentit, nous l'écoutons, oubliant que ce n'est là qu'un des aspects du temps ; l'orchestre se tait-il, nous entendons le temps ; le temps en lui-même. »³

L'architecte sonore, Martin Étienne, met en exergue la dimension spatiale de mon installation. La création sonore accompagne mes formes animées et prend en compte les seuils et les passages d'un écran à un autre. Dès qu'il n'y a ni visuel ni bruitage, un silence s'installe. Silence que je compare à ce que Kundera a pu écrire par rapport à l'orchestre et au ressenti temporel.

3 Milan Kundera, *La plaisanterie*, p.89, Gallimard, 1967

C. Dialectique entre expérience et programme

Céline Caumon nous a parlé du lien entre l'incertain et la création lors de l'un de ses cours à l'ISCID. Elle a proposé la définition suivante :

"L'incertain est un constat, une atmosphère, une condition de la créativité/ - tion."¹

Elle ajoute que l'incertain nous porte et nous permet de "créer, de concevoir ou d'envisager"². Et de la même manière, ma pratique du lâcher prise me permet de rebondir sur de nouvelles opérations artistiques auxquelles je n'aurais pas pensé sans ce premier palier du tâter dans le noir. Cependant, le passage de l'expérience au programme peut à certaines étapes être fastidieux voire même quelque peu alambiqué. Il s'agit alors de trouver le recul nécessaire pour réussir à fabriquer l'image. Mes expérimentations gravitent autour de différentes approches de la peinture, ce qui me fait réfléchir sur la manière dont je pourrais repenser la peinture animée en revenant sur son support premier : la toile. J'introduis alors la mise en place d'une installation à partir de cette matière première. Nous regarderons dans ce chapitre de quelle manière et dans quel cadre je travaille. Nous verrons également quels choix esthétiques je vais prendre. Ensuite, je définirai les étapes de rendement en passant par le storyboard et l'animatique.

Mon environnement de travail

Fidèle à cette idée de poïétique du chaos, mon environnement de travail fait preuve d'un désordre ordonné. Pour pouvoir procéder à la mise en mouvement de mon film, j'ai besoin d'un banc-titre. Bricolé avec des chutes de bois et un chevalet, j'installe cet espace juste à côté de mon bureau, de manière à avoir un "coin atelier" dans mon appartement. Sur mon bureau se trouvent deux écrans d'ordinateurs. L'un des deux émet une image de qualité moyenne et me permet de faire un comparatif colorimétrique. De l'autre côté du bureau se trouve une première bibliothèque. Je mets l'accent sur mes livres, car je ressens souvent le besoin de venir en piocher un pour retrouver quelque chose. Cette bibliothèque est organisée de manière à ce que les dictionnaires soient accessibles depuis ma chaise. Le reste de la bibliothèque est trié de façon à ce que j'ai mes livres de poches traitant divers thématiques de l'Art d'un côté, philosophiques de l'autre, puis la littérature française séparée

1 Cours magistral de Céline Caumon à l'ISCID, 2022

2 *Ibid*



de la littérature allemande et étrangère. Mes livres d'art qui ont un format plus important se trouvent soit par terre (le manque d'espace l'impose), soit dans une des deux autres petites bibliothèques.

Pour accompagner mes heures de travail, j'écoute de la musique. Selon le niveau de concentration requis, je vais soit mettre des musiques sans parole, soit avec. Pour me concentrer, j'aime écouter les morceaux de piano de Sofiane Pamart, Alexander Joseph, Philipp Glass, Joe Hisaishi ou Yann Tiersen. Lorsqu'il s'agit de peindre mes volutes, je vais mettre une musique avec un rythme plus soutenu. Il y aura alors du Balthazar, Reignwolf, Franz Ferdinand, ou Carl et les Hommes boîte. Influencée par le rythme de la musique, je peins, je dessine et j'anime.



Figure : Extraits d'un carnet de recherche

Ma palette colorimétrique



Lorsque j'étais encore à l'École Supérieure d'Art de Lorraine, une question m'a régulièrement été posée : pourquoi travailler en noir et blanc ? Il est vrai que, peu importe les techniques employées, ma main piochera systématiquement un monochrome, du noir et/ou du blanc. C'était d'autant plus significatif quand il s'agissait de ma pratique photographique. Même lorsque je prenais dans un premier temps des images en couleurs, cette image ne devenait à mes yeux une photographie que lorsque je la retravaillais, notamment en la passant en noir et blanc. Ainsi, j'étais tout aspect anecdotique et toute possibilité de perturber le regard avec des couleurs parasites. Une image parmi tant d'autres obtient un tout autre cachet, car dorénavant l'œil n'est pas face à ce qu'il a l'habitude de voir et ne peut que se concentrer sur les lignes et les formes que révèlent la lumière.

Par ailleurs, je nourris une sensibilité pour les contrastes. En photographie, je modifie les niveaux de l'image de manière à obtenir un rendu effaçant les éléments anecdotiques et laissant émaner la lumière entre ces noirs très sombres. Cette démarche et cette sensibilité s'installent également dans mon projet de fin d'étude.

Mais au-delà du noir et du blanc et de ses nuances de gris, vient se glisser sur l'image un peu de bleu. Le bleu est aujourd'hui, selon Pastoureau, une couleur pouvant être considérée comme neutre¹.

Je caractérise mes choix de couleurs de manière suivante :

1 Michel Pastoureau, *Bleu*, p.167

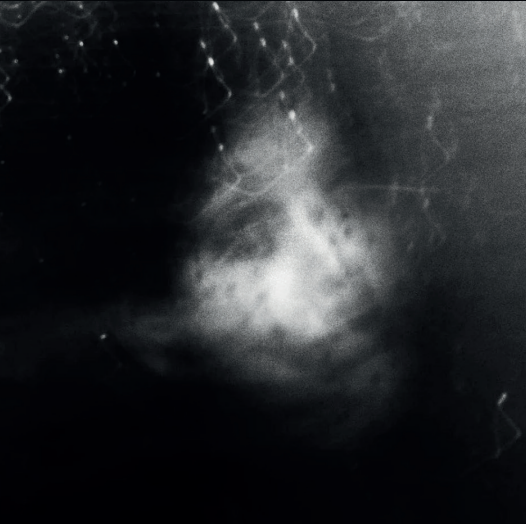


Figure 1 : Michael Ackerman, Sans titre
Figures 2 et 3 : Olga Karlovac, *Escape*,
2020

Figure 4 : Meg Hewitt, *Tokyo is Ours*, 2017

Gris d'automne

L'univers qui se dessine sur mes toiles commence tout d'abord avec un travail en nuances de gris et une présence un peu plus marquée de noir que de blanc. Le gris correspond à l'entre-deux, à toutes les valeurs se situant entre le noir et le blanc. Le noir offre ici déjà un indice pour la suite. J'ai nommé ma teinte gris d'automne, car celle-ci surgit lors du travelling du commencement du film et met en exergue l'arrivée d'un changement, d'une métamorphose.

Le noir : l'absence de lumière

Travaillant sur un dispositif sur lequel l'image apparaît grâce à un projecteur, le noir se distingue comme ce qui ne sera pas éclairé. Cette absence de lumière prédomine dans une grande partie de mon récit. Elle permet de mettre en place un rapport plus intimiste avec les apparitions progressives du blanc et du gris. Le fait que le noir s'impose dans l'espace instaure un rapport au vide et au silence. L'absence de lumière provoque une atmosphère plus dense et plus compacte, relative à la nuit. Sébastien Cassin, doctorant de l'Unité de recherche Lara-Seppia, précise quant à l'atmosphère nocturne : "elle affiche une épaisseur chromatique presque impénétrable."² Cette prédominance du noir révèle alors la peur du noir, la peur de l'inconnu. Les peurs qui hantent l'Homme. Comme l'écrit Pastoureau, «Il [l'homme] n'est pas un animal nocturne, ne l'a jamais été, et même si au fil des siècles il a plus ou moins apprivoisé la nuit et l'obscurité, il est resté un être diurne, rassuré par la lumière, la clarté et les couleurs vives.»³ L'homme cherche donc désespérément à s'éclairer, à éclairer le milieu dans lequel il se trouve, à éclairer les potentielles sources de dangers. Il poursuit une quête, qui est celle du savoir, afin de se sentir plus apaisé. Mon corbeau se trouve alors dans des cadres non éclairés, mis à part par lui-même.

Le choix du noir et blanc est un choix relatif à ma sensibilité esthétique. Fortement influencée par la photographie en noir et blanc, je dirige instinctivement ma palette chromatique dans ce sens. À partir du moment où l'on pénètre dans l'écorce de l'arbre, nous sommes dans un univers parallèle qui se carac-

2 Sébastien Cassin, *La prévalence de la nuit*, cours magistral

3 Michel Pastoureau, *Noir, histoire d'une couleur*, Éditions du Seuil, 2008



Figure 1 : Johan Van Mullem, Sans titre, 2014

térisé par un travail proche du seuillage. Il me semblait pertinent de mettre en avant la notion de seuil qu'impose mon dispositif en employant des techniques qui y font références. Cela implique que, durant l'entièreté du travail effectué sur banc-titre, il m'est indispensable de songer au fait d'avoir à inverser les couleurs en post-production. À noter ici qu'une nouvelle fois la notion de travail à l'aveugle s'impose. Ne pouvant pas voir en temps réel le rendu de mon travail, j'avance sans savoir vers où je vais. Travaillant uniquement avec de la peinture acrylique noire, le passage en négatif met en place la formation d'un seuil.

Blanc coton :

Toujours dans cette même idée de penser la couleur selon la projection, le blanc sera alors une lumière blanche qui mettra en avant le support éclairé. Dans ce cas, il s'agit de tissu en coton, ce qui m'amène à nommer ma couleur le blanc coton. Les blancs ainsi que les gris apparaissent par touche. Ils émanent et disparaissent. Les coups de pinceaux semblent tâter dans le noir et chercher quelque chose.

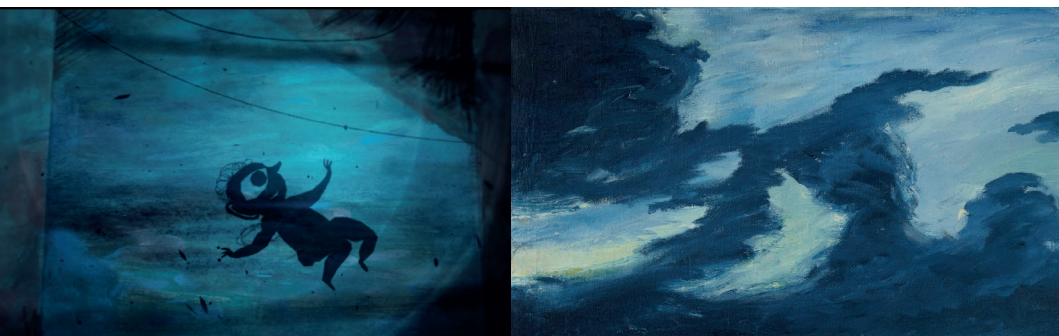
Bleu céleste.

La plume va, pour sa part, amener une couleur autre que du noir, du gris ou du blanc : elle laisse derrière elle une traînée bleue. Le bleu en question, je le qualifie comme étant du bleu céleste. Le parti-pris du bleu se manifeste notamment de par le fait que cette couleur amène la notion de calme et de tranquillité, ainsi que l'idée d'une échappée, d'un envol. L'envol que mon oiseau s'apprête à faire.

Par ailleurs, j'ai pris pour référence et inspiration une séquence d'un des films d'Anca Damian. Dans *l'Extraordinaire*

Figure 1 : Anca Damian, *L'extraordinaire voyage de Marona*, 1h32, 2019

Figure 3 : Emil Nolde, *Herbstmeer XVI*, 1910



voyage de Marona, on découvre une scène où le personnage Manole raconte une histoire à la protagoniste, petite chienne errante, aux noms multiple et qui, en l'occurrence, a été nommé «Mon garçon» ou «Anna» par Manole. Dans la scène de l'anecdote, les deux personnages se trouvent dans l'appartement de Manole. La caméra, d'abord orientée vers nos deux amis, se tourne vers le mur bleu. Un mur, sur lequel se dessine un jeu d'ombre qui illustre l'histoire de Manole. Ce qui nous amène vers un état de rêverie. Pour arriver à cet état de rêverie, quelques coups de pinceau de bleu afin de faire un fond, une superposition avec les silhouettes de l'histoire racontée et un mouvement tel une pendule.

Ensuite je me suis également tourné vers le milieu de la peinture pour trouver mon bleu. J'ai bien entendu regardé le travail d'Yves Klein, mais également la période bleue de Picasso, ou encore les peintures contemporaines de Johan Van Mullem.

Les choix esthétiques déterminés, nous pouvons à présent examiner la première étape d'incubation de mon dispositif.



La Vallée des ombres, Collaboration avec Lyvan Mopin
Travail sur les couches, la transparence, la lumière, les silhouettes

Incubation d'une scénographie

L'idée de mon dispositif commence à germer à partir de mon stage auprès de l'association Eidos au cinéma la Muse à Bressols en 2021. Les missions au sein du cinéma étaient nombreuses et variées et la première que l'équipe nous confie, à Lyvan Mopin, camarade de la promotion 2022 et collègue de stage, et à moi-même, consiste en une création visuelle pour la vitrine du bar.

Nous y découvrons une approche minutieuse autour de silhouettes d'oiseaux et de feuillages découpées au scalpel, accompagnées d'un travail sur la profondeur et sur la transparence. Afin d'obtenir l'ambiance désirée, nous avons installé deux sources lumineuses avec des filtres colorés à l'arrière, ainsi qu'une guirlande camouflée par un tapis de coton à l'avant.

À la suite de la proposition visuelle pour la vitrine, je médite autour des questionnements quant au découpage des plans, au rapport à la profondeur et à la décomposition de l'image.

Cet espace d'exposition, fabriqué par l'artiste Mourad Maaloui, me permet rapidement d'expérimenter les notions d'ombre, et plus précisément du théâtre d'ombre. Je repense alors au dispositif cinématographique proposé par Richard Serra dans *Hand Catching Lead*⁴. La décomposition du mouvement ainsi que le processus analogique quant à l'intégration du plomb qui tombe et tirerait la bobine avec lui remet à l'honneur les origines du cinéma. M'inspirant de sa démarche, je cherche à redéfinir la peinture animée en prenant en compte tous ses états et en intégrant le support à la narration. Pour mettre en place une trame narrative, il faudra définir un storyboard.

4 Richard Serra, *Hand catching lead*, Film 16mm, noir et blanc, muet, 3min30, 1968

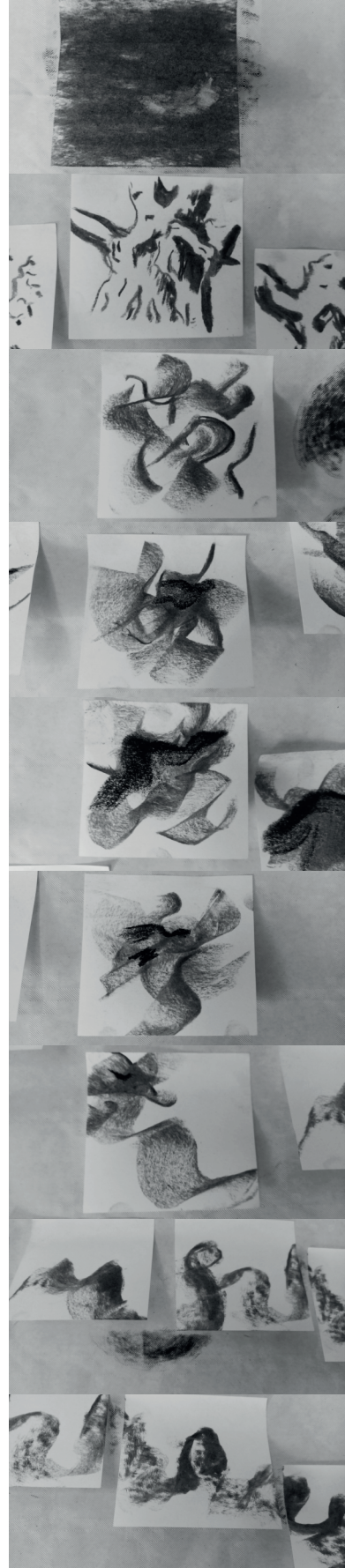
Le storyboard et l'expérimental

Dans les attendus d'un film d'animation, il est souvent question de s'adonner à la réalisation d'un storyboard et d'une animatique. Le storyboard, qui veut littéralement dire *planche à histoire*, correspond au scénario illustré d'un film. Tandis que l'animatique, qui sera au format vidéo et accompagné du son, aura pour but de donner une valeur de temps et de rythme, ainsi que de rendre compte de l'enchaînement des différents plans, mouvements et actions.

Dans mon cas, l'exercice n'a pas été simple. La démarche expérimentale que j'emploie ne me permet pas d'anticiper avec aisance le déroulé de mon animation. Je m'identifie ici à la manière de travailler de Caroline Leaf, animatrice de peinture et de sable, qui ne se rend pas à la tâche de la mise en place d'un storyboard. Cependant, il me faudra en dessiner un, car le storyboard sert à "fixer les premières idées" afin de "donner une direction au film"⁵.

Avant les échanges avec Philippe Étienne et Morade Rahni, deux des membres de l'équipe pédagogique qui me suivent sur le projet, de nombreuses feuilles chiffonnées se sont retrouvées dans ma corbeille. Étant donné que mon projet n'est pas un film à proprement parler, mais une scénographie expérimentale, il m'est dur de lui trouver un cadre. Pourtant, il va bien falloir m'imposer un peu d'ordre et de rigueur pour accompagner le geste spontané. Mais un blocage se déploie face à moi. La question qui se pose est la suivante : Comment mettre dans des cases un projet qui tend à en sortir ? Sans trop savoir comment m'y prendre, je commence tout simplement à tracer les petites vignettes. Mais je ne sais quoi en faire. Ce qui fait qu'elles sont, pour la plupart, restées vierges. Mon scénario dépend de mon installation, et mon installation dépend de mon scénario. La question du dispositif n'est pas encore

5 Olivier Cotte, *Le grand livre des techniques du cinéma d'animation*, p.48, *ibid*





résolue, donc comment fixer une répartition des éléments, savoir où, de quelle manière et à quel moment se déroulerait l'action ? Selon la disposition de mon installation, j'allais de toute manière devoir repenser toute la circulation du mouvement. Je suis donc bloquée pendant un temps, ne sachant plus par où commencer, quel angle aborder en premier pour pouvoir avancer.

Par conséquent, je décide de reprendre un peu de recul. De me questionner à la fois sur ce que j'avais envie de raconter. Ne pouvant pas aborder l'exercice du storyboard de manière conventionnelle, j'ai compris qu'il m'était indispensable de trouver une approche qui correspondrait plus à ma manière de faire. Inventer mon propre modèle. Rompre avec les codes traditionnels et envisager une animatique dite « sauvage »⁶. Et c'est à la suite de ces questionnements que je commence à travailler sur cet objet posé sur le bord de mon bureau : le post-it.

L'animatique sauvage

Le post-it, format carré. Collant mais amovible. À partir de ces carrés, j'enjambe le storyboard et j'entame directement le travail d'*animatique sauvage*. Le post-it me permet de mettre en place une focale donnant une idée de ce sur quoi l'attention sera portée, sans pour autant isoler mon animation dans un cadre défini. L'idée est de disposer mes post-its avec impulsion sur une surface blanche et de pouvoir tracer au fur et à mesure les idées de matières et de formes qui pourraient s'enchaîner durant ma projection. La surface blanche ne me sert pas uniquement de support, mais elle offre la possibilité de sortir du cadre des post-its, notamment lorsqu'il s'agit de marquer une différence entre l'oiseau, enfermé dans son carré, et la plume, libre, qui voltige autour de lui. Le résultat de ce travail sur post-its s'avère

6 Jean-François Laguionie, Interview donné au quotidien régional de Brest : Le Télégramme, 2019



1 plan figuratif d'un arbre au fusain

2 zoom sur une entaille d'écorce

3 début de métamorphose

4 apparition carbone dans la masse de fumain

5 mouvements abstraits inspirés des yeux qui coulent

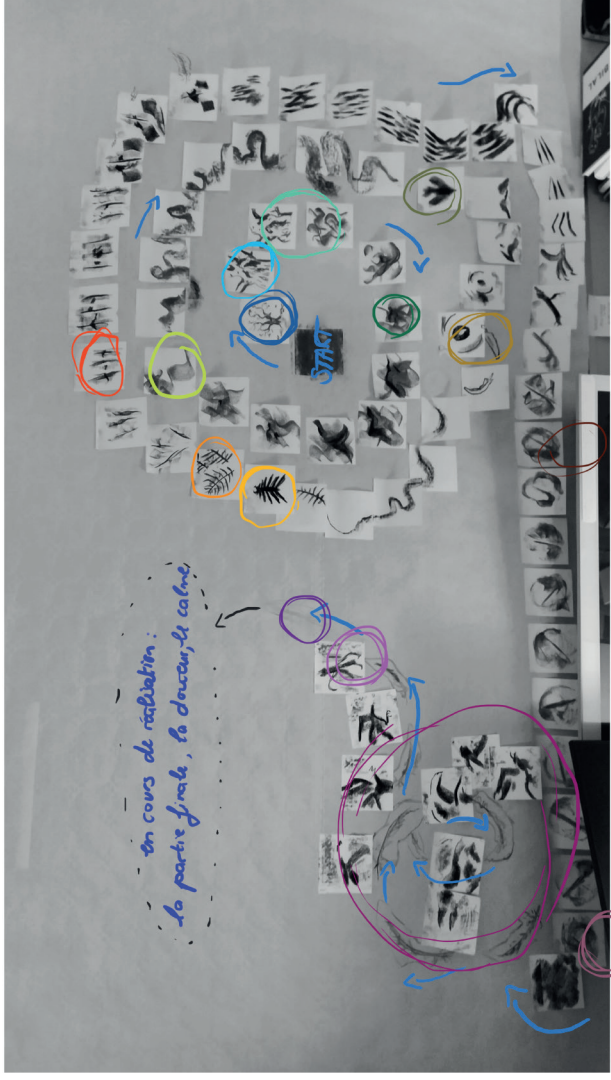
6 réapparition du carbone suivi de sa chute

7 apparition de la plume

8 cage ethnique

9 feuillage

10 carbone enfermé dans feuillage



14 il réussit à la chopper

15 transition au noir

11 masse rocheuse / pierre

12 pierre qui se brise, fumée qui s'échappe

13 climax : carbone essaie d'attraper la plume, qui lui échappe et plume s'opie

être confus pour autrui, mais en ce qui me concerne, il m'est d'une grande aide. Grâce à mes petits carrés, ma vision quant à ce vers quoi je me dirige gagne en netteté. J'arrive aussitôt à prendre une décision quant au nombre de panneaux de mon installation.

Le nombre de panneaux

Devant définir un nombre de panneaux, je me décide de travailler sur cinq surfaces. Le fait d'en avoir cinq permet de mettre en place un dispositif englobant avec de nombreuses possibilités de passages de l'animation. Par ailleurs, le fait qu'il y en ait un qui se trouve forcément au centre ajoute de la profondeur sur mon propos autour de l'intériorité.

Sur le plan symbolique, le cinq fait référence au pentagramme : l'étoile à cinq branches. On y rencontre un lien entre la matière et le céleste que je trouve intéressant quant à mon projet.

À présent, je me penche à nouveau sur un storyboard qui prend en compte le choix des cinq cadres.

Un storyboard en splitscreen

À la suite des rendez-vous avec Philippe Étienne et Morade Rahni, ceux-ci m'ont conseillé d'établir un storyboard sous forme de splitscreen. Par ailleurs, ils m'ont proposé d'indiquer les valeurs de plans en traçant des cases plus petites pour les panneaux à l'arrière.

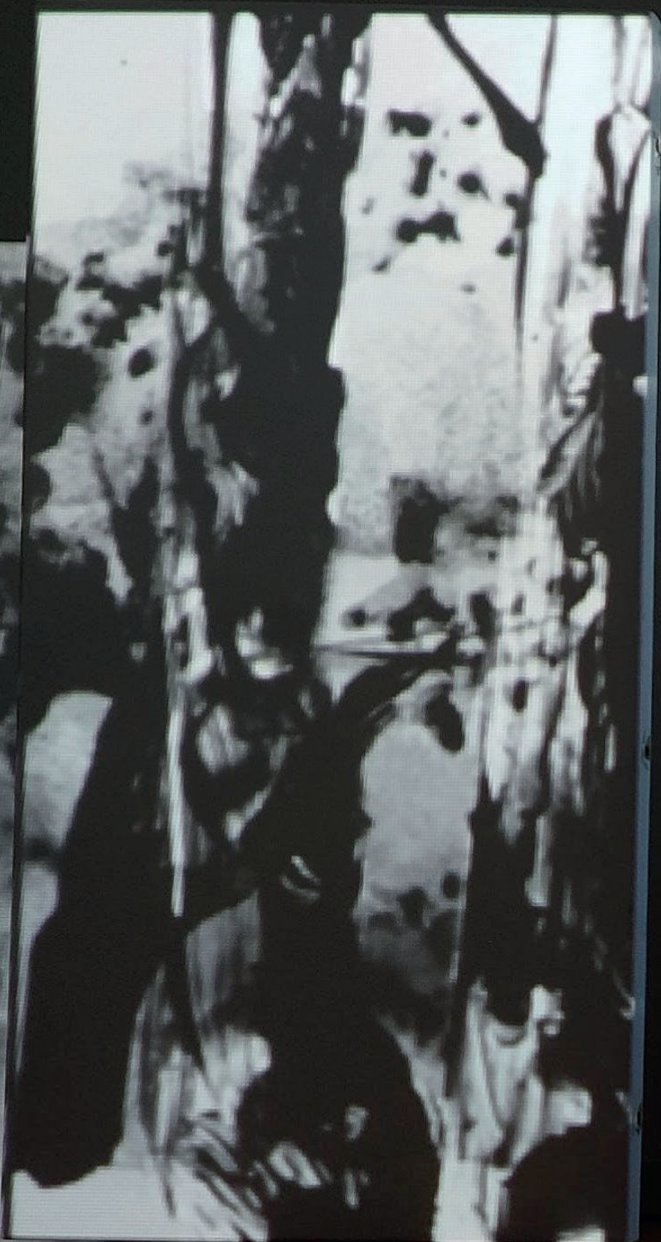
Je recommence alors à tracer mes petites vignettes et cette fois-ci j'arrive à tracer quelques images. Bien que très timidement au départ, le trait s'amplifie quelque peu au fur et à mesure que l'on avance. Il reste toujours quelque chose de maladroit, notamment à cause de l'étroitesse de mes cases. Mais j'arrive enfin à dessiner un semblant de storyboard et à faire mon animatique par la même occasion. Ceux-ci me serviront de ligne directrice pour la réalisation de l'animation. Toutefois, je ne tends pas à me restreindre à ce que j'ai pu y mettre afin de pouvoir intégrer les hasards et imprévus lors de la création de mes visuels.



Quelques planches d'un storyboard timide

III.

SCÉNOGRAPHIE
ANIMÉE



A. Le dispositif d'invention, un poème spatialisé

Dans un de mes carnets de recherche, je relis cette première citation de Maupassant qui m'avait fortement intriguée au lancement de mon projet :

« Il est derrière les portes, dans l'armoire fermée, sous le lit, dans tous les coins obscurs, dans toutes les ombres. Si je tourne la porte, si j'ouvre l'armoire, si je baisse la lumière sous le lit, si j'éclaire les coins, les ombres, il n'y est plus; mais alors je le sens derrière moi. Je me retourne, certain cependant que je ne le verrai pas, que je ne le verrai plus. Il n'en est pas moins derrière moi, encore.»¹

Ce qui m'interpelle dans cet extrait, sera la projection d'une émotion sur son environnement. Le rapport à l'espace et la spatialisation d'un ressenti me paraît très intéressant.

Je songe alors à projeter dans un espace une intériorité mouvementée en mettant à l'honneur les caractéristiques de la peinture et de son support. .

Spatialisation d'une intériorité

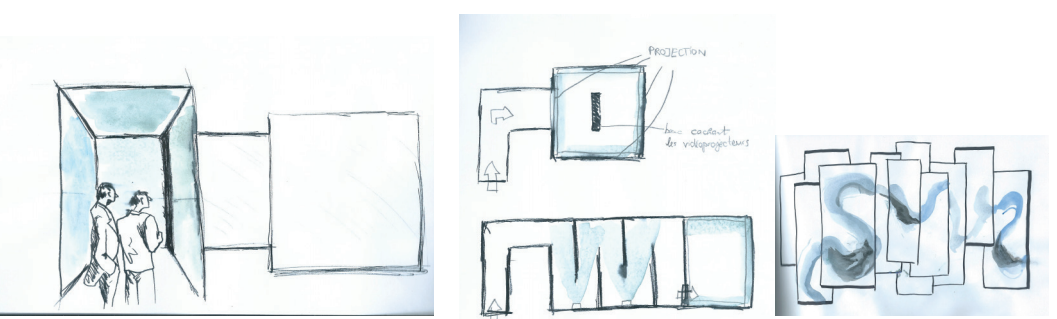
En partant de cette idée première de recréer un milieu à partir de tissus (qui, pour des raisons budgétaires remplaceront la toile), il me reste à déterminer la manière dont ils seront disposés et le nombre de surface sur lesquelles se promènerait la projection. Je réfléchis dès lors à cet espace intérieur que j'ai envie de partager et je sors mon dictionnaire pour revoir la définition-même du terme *intérieur*. Un intérieur, c'est ce qu'il y a "au dedans", c'est la "partie centrale", la "vie de famille", le "domicile privée". L'intérieur est dit "relatif à l'âme"². Quand je pense à intérieur, je pense à un endroit clos, à peu de lumière, à un endroit fermé et inaccessible, ou du moins difficile d'accès. C'est sur cette notion de lumière que je souhaite travailler. Puisque mon projet a pour but d'être projeté, il est important pour moi de prendre en compte les fonctionnalités d'un vidéoprojecteur et de noter la présence et l'absence de lumière.

La première installation qui me vient à l'esprit est un

1 Guy de Maupassant, *Lui ?*, revue Gil Blas, 1883 ;

Avant dernier paragraphe sur : <https://short-edition.com/fr/classique/guy-de-maupassant/lui-10-1>

2 Paul Augé, *Petit dictionnaire français*



espace clos, inspiré de la citation de Maupassant, mais avec des couloirs dans lesquels le visiteur déambulerait. Il s'agit d'inviter le visiteur à vivre une expérience immersive et de le faire entrer dans les entrailles de mon film. Mais pour des raisons pratiques et financières, cette idée devra pour le moment rester enfouie dans mon carnet de recherche. Je songe alors à une autre forme d'installation en tissus pouvant amener vers l'immersion.

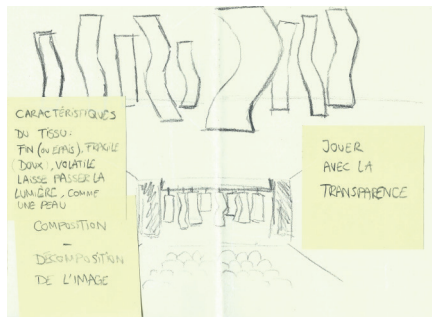
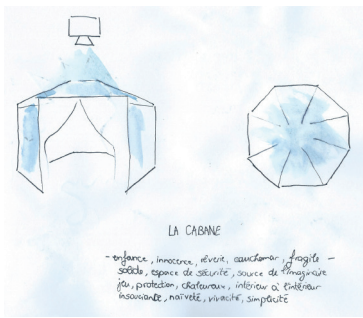
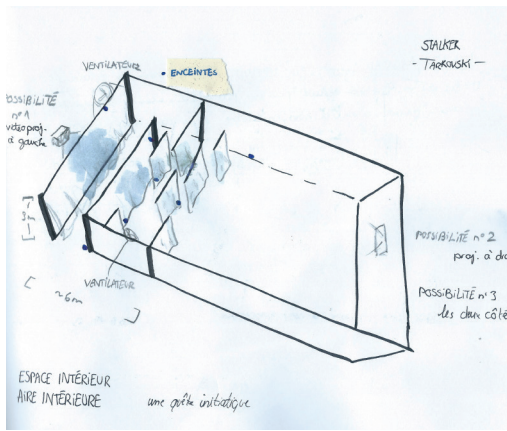


Figure 1 à 6 : croquis et prises de notes des premières idées

Je gribouille différentes propositions et je me fabrique avec un peu de carton, des baguettes en bois et des chutes de tissus deux maquettes sur lesquelles je teste quelques propositions de micro-mapping. Je vais cependant me diriger vers un polyptique inspiré de la Figure 7

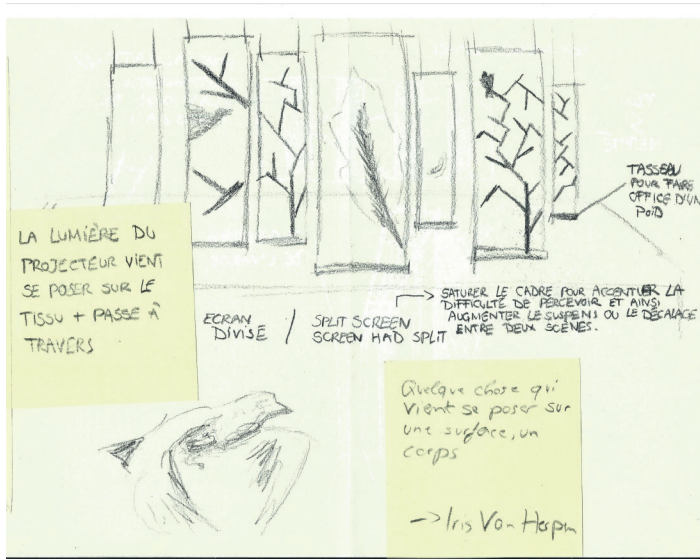


Figure 7 : proposition sur laquelle je vais me pencher

Figure 1 à 4 : expérimentations sur maquette "La tente"

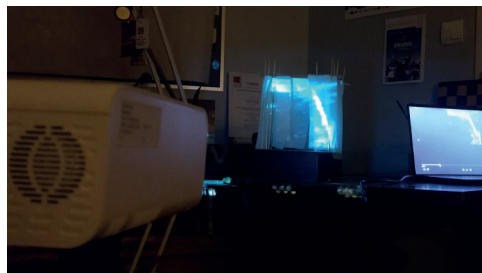
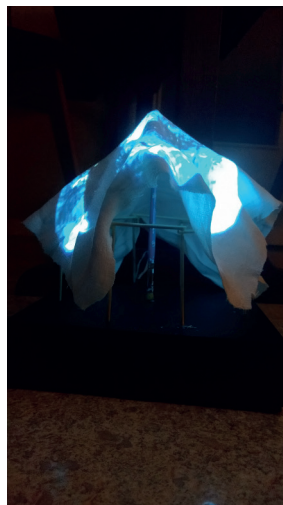
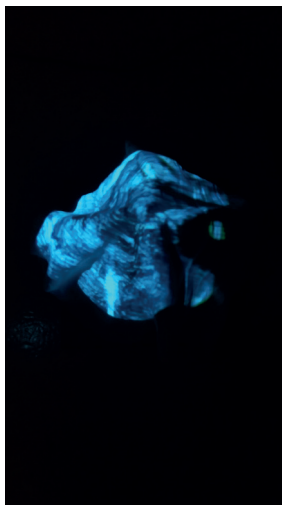


Figure 5 à 8 : expérimentations sur maquette "Les couloirs"

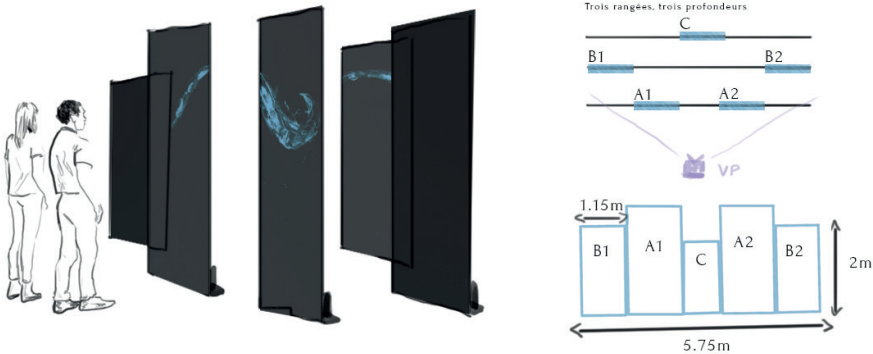
Le format vertical me paraît intéressant parce que celui-ci fait référence au portrait. Les cinq panneaux dispersés, pour leur part, révéleront de par l'animation une impression de miroirs, ce qui par extension projette le spectateur vers un monde rêvé et inconscient.

L'idée est alors d'établir un dispositif constitué de plusieurs lamelles verticales de tissus à la même taille. Ces différents tissus ne seraient pas alignés, mais se trouveraient à différentes profondeurs.

Afin d'obtenir un rendu immersif, mais pas monumental pour autant, je me suis fixée sur une scénographie comprenant cinq panneaux. Cela me laisse suffisamment de jeu pour échafauder un projet qui répondrait à la fois à la contrainte du temps, de l'argent, de l'ambition de créer quelque chose à l'échelle humaine et qui primerait malgré tout un rapport intimiste et englobant entre spectateur/visiteur et mon univers.

Voici un premier schéma réalisé :

Scénographie animée



Le but étant d'installer les tissus à même le sol. La manière de les fixer reste à déterminer.

Je me suis vite rendue compte que la taille proposée allait me porter préjudice. Premièrement, je n'avais à ce stade pas encore décidé de projeter hors panneaux. Et si les panneaux dépassaient la tête des visiteurs, ceux-ci ne verraient pas l'animation passer outre les tissus. Deuxièmement, un dispositif de deux mètres de haut impose d'avoir un plafond suffisamment haut. Et pour finir, je dois prendre en compte les capacités dont serait armé mon vidéo-projecteur.

J'ai alors eu pour contrainte de réduire la taille de mes panneaux.



Figure 2

Durant le mois de décembre (2021), j'ai effectué un stage au sein de la Chambre de Métiers et de l'artisanat à Montauban. Durant cette période, j'ai eu la possibilité d'avancer sur le plan technique de mon installation. Maxime Thiébault, mon tuteur et maître de stage, m'a prêtée cinq de ses toiles afin de pouvoir effectuer des premiers tests de projection. (Voir figure 4 à 7) Pour parvenir à "mapper" et donc à cartographier, il m'a donné son astuce en passant par le logiciel Photoshop pour tracer les contours de mon dispositif. (figure 3)



Figure 3



Figure 4 et 5 : visuels du film

Arrive ensuite une autre problématique. La frontalité des tissus ne permet pas au spectateur d'être enveloppé par l'animation et de comprendre ce qui se déroule. Les panneaux se gênent les uns les autres et seule la personne positionnée pile en face de l'installation pourrait voir les cinq panneaux à la fois.



Figure 1 et 2 : Maquette réalisée à partir de chutes de bois

Avec l'aide de Maxime Thiébault, nous avons fabriqué une maquette que j'ai par la suite disposé sur du papier craft afin de tracer un schéma qui permettrait une meilleure lecture du dispositif. (voir page suivante)

Ainsi nous passons de ceci :



Figure 3 : premiers tests de mapping ajusté au cadre



Figure 4 : Image montrant que le panneau à l'arrière est caché et devient alors anecdotique

à cela :



Figure 5: Forme plus arc-cée, plus aérée

Après avoir défini le nombre de panneaux ainsi que leur emplacement, j'ai procédé à traçage des schémas suivants :

envisager une cartographie de type :



Ae



PROBLÈME :

PROPOSITION FAISANT PART D'UN DISPOSITIF TROP CIRCULAIRE

- ne correspond pas à l'idée de départ de quelques choses qui se rapprochent d'une offre de chaos, de milieu "chaotique".
- cycle = invitation, challenge

CIRCULATION

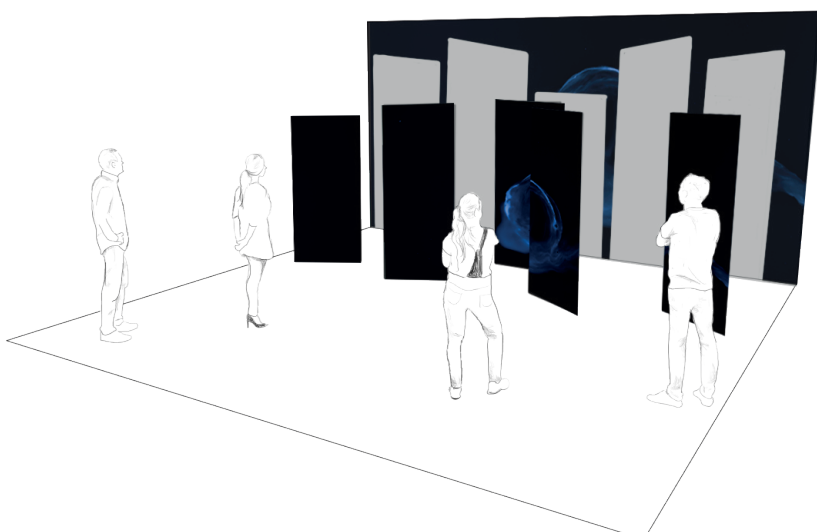
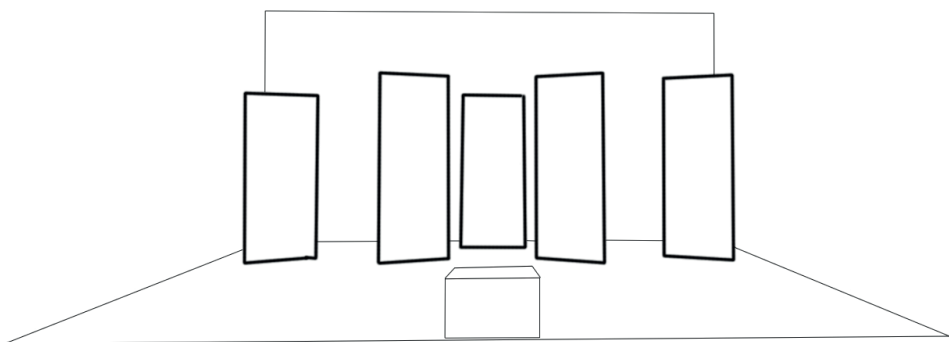
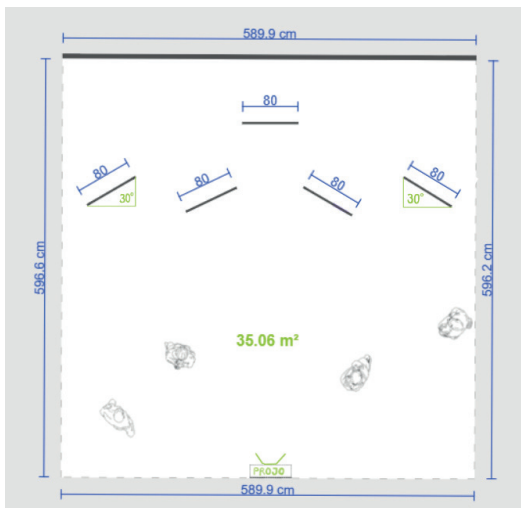
CASSER LE CERCLE
(pour casser le)

MAIS : trouver une mise en scène qui permet de composer l'ensemble
→ visibilité

A1

A2

A3



Résumé des choix

Notons que l'image sera donc projetée sur les cinq panneaux, mais également sur le mur à l'arrière. Ce qui implique la présence de six surfaces en tout pour montrer mes images animées.

Le public sera invité à circuler autour des panneaux, ce qui, par ailleurs, modifie sa posture. Du statut de spectateur passif, il devient visiteur actif.

Ces panneaux seront, comme précédemment mentionné, à base de tissus puisque la toile de cinéma ainsi que l'achat d'un rouleau de toile en lin ou en coton allait être bien au-delà de mes moyens. La solution qui prend en compte l'usage de tissu me paraît adaptée. Fortement influencée par l'installation de Boltanski au Museum of Fine Arts³, une sensibilité particulière semble se dégager de ces images sur des tissus suspendus.

Le tissu. Doux ou irritant, léger ou lourd, épais ou fin, opaque ou transparent, lisse ou rugueux. Le tissu peut être composé de différentes matières premières, avec différentes caractéristiques. Mais sa fonction fondamentale se résume à protéger quelque chose. Protéger le corps du froid ; protéger l'intimité d'un appartement, d'une maison des regards curieux provenant de l'extérieur ; protéger un objet de la poussière, des bactéries ; protéger le corps afin d'en camoufler certaines parties. Je dévoile à travers mon projet une partie de mon intimité et bien que cela puisse ne pas forcément être perçu par le spectateur/visiteur, l'utilisation de tissus, et plus précisément de literie, me semble juste.

Ayant expérimenté la projection sur différents tissus (exemples sur tuile ci-contre), je me suis résolue d'en choisir un qui se rapproche de par son opacité de la toile de cinéma. La différence que nous pouvons noter sera sa douceur au toucher et son imperméabilité. Le tissu en question, notons le, est une alèse protégeant les lits.

Voulant alors bercer mon public vers un ailleurs, vous trouverez sur les pages suivantes les étapes de fabrication des châssis qui ressemble presque à un lit une place.

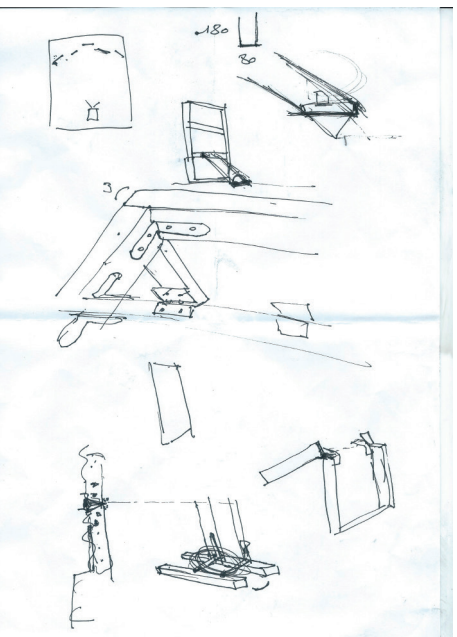
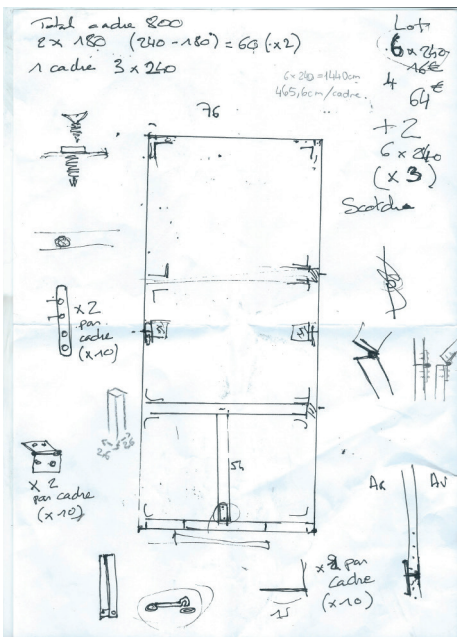
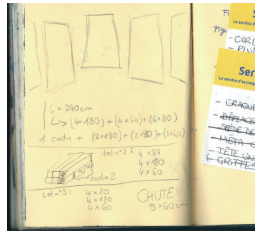
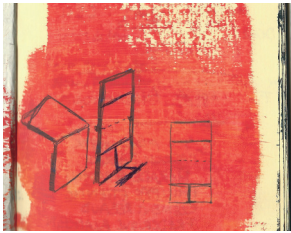
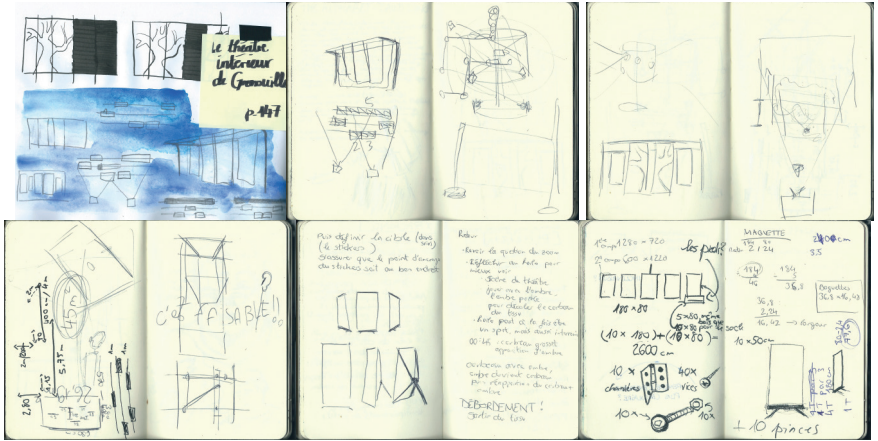


3 Christian Boltanski, *Reflexion*, p.106-107, Installation au Museum of Fine Arts, Boston, 2000

La fabrication du dispositif

Une dernière question primordiale est encore à résoudre : Comment fabriquer mes structures de manière à ce que les tissus tiennent debout ?

Avec l'aide de mon tuteur, nous nous mettons à griffonner-



ner des plans d'attaque.

Le résultat de nos recherches nous a amené vers le schéma et la listes de courses suivante :

FABRICATION DES

$$\begin{array}{r} 180,0 \\ 75,2 \\ 75,2 \\ + 60,0 \\ \hline 465,6 \text{ cm} \end{array}$$

CADRES

LISTE DES COURSES :

- Acheter 3 fots de tasseaux bruts
SAPIN DU NORD 6x, 2,4 cm x 2,4 cm
2,4 m | 15,50€
TOTAL: 46,50€
- 10 charnières
- 25 équerres plates
- 30 équerres d'angle (petites)
- 5 équerres d'angle (grands)
- 10 plaquettes d'assemblage
- Beaucoup de vis
- 5 tissus 90 x 200 cm

Ce que nous avons pris en compte, c'est l'importance de la mobilité du dispositif. C'est alors qu'il va falloir couper les grands tasseaux en deux, puis fixer à l'aide de charnières et de plaquettes d'assemblage. De cette manière, il est possible de dévisser les vis côté plaquettes d'assemblage et de plier le châssis en deux. Ainsi, les cinq châssis prendront moins de place et pourront plus facilement être transportés d'un point A à un point B. Cela me permettra de pouvoir proposer mon dispositif à divers galeries et sites d'exposition, sans être handicapée par leur taille.

Il est temps d'aller faire les courses à présent.



Étapes de fabrication :

- › Découpe des tasseaux à la scie sauteuse
- › Ponçage des arêtes côté tissu (pour empêcher qu'il y ait des marques) avec ponceuse électrique et papier de verre pour finition
- › Placer les équerres & pré-percer puis visser avec visseuse électrique
- › Placer les charnières sur le point de contact entre les tasseaux de 180cm /2 ; visser
- › Placer plaquette d'assemblage de l'autre côté de la charnière et mettre trois vis
- › Placer la grande équerre qui servira de pied
- › Tendre le tissu et agraffer avec agrafeuse (attention, laisser du jeu au niveau des charnières)
- › Visser une chute de tasseau à l'extrémité du pied et poser un poids sur l'équerre
- › Dévisser deux vis au niveau de la plaquette d'assemblage pour plier le cadre

L'emplacement du paysage sonore

Afin de parvenir à créer un espace enveloppant, le paysage sonore aura un rôle majeur. Le temps de création étant limité, nous nous sommes mis d'accord, avec l'architecte sonore Martin Étienne, qu'un travail en stéréo suffira amplement pour englober l'espace. Les enceintes seront placées de part et d'autre de l'installation et diffuseront sa création sonore. Celle-ci a été pensée de manière spatialisée, c'est-à-dire qu'elle prend en compte les changements de panneaux, les passages de l'un à l'autre et elle prend de l'envergure lorsque plus d'un panneau est éclairé.

Antoine Bonfanti, ingénieur et chef-opérateur du son, disait :

"Le son donne de la profondeur à l'image" ⁴

Une première intervention sur la profondeur de l'image s'instaure à partir du dispositif, mais ce sera avant tout le paysage sonore qui lui permettra d'éclorre et d'ouvrir les portes vers un ailleurs lointain.

De l'écran de cinéma à une scénographie

En franchissant les limites de l'écran de cinéma pour aller vers une scénographie, c'est-à-dire une "représentation en perspective",⁵ mon travail prend une nouvelle tournure qui se rapproche des caractéristiques de l'installation artistique. Pour me rendre un peu plus compte de ce qu'est une installation en art, je ressors mes anciens cours magistraux et livres d'art. Je constate alors que la pratique de l'installation a commencé à prendre forme durant les années 90 et est considérée comme étant une "pratique emblématique de l'art contemporain"⁶. Inspiré de l'art minimal, les artistes tels que Damien Hirst, Jeff Koons ou Thomas Hirschhorn s'emparent de la sphère public pour y exposer une reconstitution de leur espace privé, leur in-

4 France Culture rediffuse en 2016 : *Mémoires du siècle - Antoine Bonfanti, ingénieur du son au cinéma* (1ère diffusion : 20/08/1997), citation reprise par Mediapart, « Antoine Bonfanti, traces sonores d'une écoute engagée », 2021

5 CNRTL

6 Issu du cours magistral de Danielle Delouche, 2016

timité, et ces derniers incitent le visiteur à y pénétrer.⁷ Se forme alors un rapport privilégié entre artiste et visiteur que Nicolas Bourriaud, historien de l'art et critique d'art, qualifie de "dimension relationnelle"⁸. Le visiteur ne vient pas seulement regarder de loin une œuvre, mais il circule à l'intérieur de celle-ci et peut par extension intégrer la narration. Nous avons par exemple le travail saillant d'Olafur Eliasson au nom de *Weather Project*, à propos duquel Eliasson dit :

"Mon travail [...] concerne dans une large mesure le processus de la vision et il cherche à amener le public à faire l'expérience de soi plutôt que de l'œuvre."⁹

À partir de son *Projet météorologique*, Eliasson met en place une œuvre qui vient englober toute personne circulant dans la Tate Modern Gallery. Touchés directement par la lumière du coucher du soleil artificiel et du brouillard, les visiteurs vivent une expérience d'ordre sensorielle. Une expérience perceptive et éprouvante qui offre autre chose qu'un simple temps de contemplation. Le visiteur devient acteur qui habite dans cet espace dépassant dont la forme est enveloppante.

Il sera intéressant de constater que l'installation offre souvent une forme de narration fragmentaire¹⁰ qui sera pensée selon un lieu donné. S'instaure alors la pratique de l'*in situ*, le sur place, qui se définit par la mise en relation entre œuvre et espace et se caractérise par l'acte d'intervention dans l'espace public qui n'est pas forcément dédié à l'art en temps normal. L'une des contraintes de l'*in situ* sera l'aspect éphémère de l'œuvre. Par ailleurs, cette dernière propose, selon la malléabilité de l'installation, une entité hybride qui permet de l'adapter aux différents sites d'exposition.

Afin de me servir de la pratique de l'installation pour proposer une animation qui rompt avec les codes traditionnels, il me faudra aller piocher dans les techniques numériques permettant de diffuser un film. J'aurais pu m'inspirer de Christian Boltanski et mettre en place un écran vidéo géant décomposant l'image comme il a pu le faire pour divers projets, dont celui

7 *Ibid*

8 Giordina Bertolino, *Comment identifier les mouvements artistiques*, p.347, Éditions Hazan, 2009

9 Giordina Bertolino, *Comment identifier les mouvements artistiques*, p.347, *ibid*

10 Issu du cours magistral de Danielle Delouche, 2016

avec les portraits de nourrissons et de personnes âgées¹¹. Or, je n'ai pas voulu que la lumière provienne de l'écran et soit contrainte à ne jamais dépasser le seuil du cadre. Ce que je souhaite établir, c'est un dispositif dont la lumière vient se poser en douceur sur le support et peut à la fois rester concentré sur un panneau, mais également s'en échapper. Pour parvenir à l'effet désiré, je vais me tourner vers une pratique que j'ai pu expérimenter durant mes études à l'École supérieure d'Art de Lorraine: le vidéo-mapping.

Introduction au vidéo-mapping

Dans le mot mapping nous retrouvons dans un premier temps le terme "map", carte. "To map" correspondra alors à l'acte de cartographier quelque chose. La vidéo, pour sa part, concerne l'enregistrement et la transmission d'images et de sons. Ce qui se cache derrière cette idée de vidéo-mapping, c'est un travail audiovisuel qui sera pensé et conceptualisé à partir d'un milieu donné, une façade, un objet. Maxime Thiébault, doctorant ayant écrit une thèse sur le sujet, donne la définition suivante:

«Le vidéomapping est une technique de projection vidéo dans laquelle le support de cette projection est pris à partie. Il ne s'agit pas d'un écran blanc, mais d'un mur ou d'un objet singulier dont les spécificités sont étudiées et mesurées pour être considérées au moment de la projection.»¹²

À ce stade, nous pouvons directement tisser un lien entre le vidéo-mapping et l'installation en art : dans les deux cas, la notion d'in situ est mise à l'honneur. Par ailleurs, les deux auront pour but de sortir l'œuvre ou l'image en mouvement de leurs sphères respectives et habituelles, qui sont donc la galerie d'art ou l'écran de cinéma, de télévision, de téléphone ou autre appareil présentant un cadre prédéfini.

De plus, le vidéo-mapping prend également en compte

11 Christian Boltanski, *Être à nouveau*, 2011, 25e biennale de Venise, extrait du livre *Christan Boltanski*, Sous la direction éditoriale de Julie vRouart, p.166-167, Flammarion, 2011

12 Maxime Thiébault, *Thèse en vue de l'obtention du Doctorat de l'Université de Toulouse- Mapping Vidéo. Expérimentations vidéographiques, cartographie numérique du geste*, p.24, Unité de recherche Lara-Seppia, 2017

la dimension relationnelle. Le spectateur déambule entre les projections qui seront par ailleurs diffusées dans le milieu public : dans les rues, sur les cathédrales, les mairies, les places.

Il y a aussi un rapport direct avec les paramètres donnés par l'éphémère d'un dispositif. La projection d'un mapping sera faite pour un temps donné, pour un événement (Fête des Lumières de Lyon), une exposition (*Gallery Invasion*, de Filip Sterckx, 2016) un salon (Remy Soulier, ébéniste, au salon "Made in France 2021"), pour la scénographie d'un spectacle, un concert. Cependant, la contrainte avec laquelle doivent jouer les vidéo-mappeurs sera la disparition du travail aussitôt le projecteur éteint. La seule possibilité d'en garder une trace, sera la captation.

Le milieu du vidéo-mapping est aujourd'hui encore peu exploité. Des événements comme la Fête des Lumières de Lyon mettent l'accent sur cette pratique, mais sur le plan narratif, il existe une redondance entre les projets. Soit, il n'y a pas de trame narrative, mais uniquement un enchaînement d'effets spéciaux provoquant un effet feu d'artifice. Soit, les histoires ne sont pas travaillées avec attention justement parce que l'effet monumental prend le dessus et suffit pour émouvoir le public. Damien Fontaine projette annuellement des animaux comme le lion sur la Place des Vosges d'Épinal. Les couleurs ainsi que la grandeur des éléments en mouvement sur des façades qui habituellement sont statiques surprennent les passants. Mais je suis sûre qu'il serait tout aussi intéressant de proposer des projets s'interrogeant sur l'histoire du lieu, par exemple. Ou encore, outre les reliefs des façades, de mettre également à l'honneur quelque chose qui n'est pas ou peu traitée : la part d'ombre.

Tenir compte de la part d'ombre

L'un des phénomènes qui n'est pas encore réellement travaillé dans les créations actuelles autour du vidéo-mapping, c'est la part d'ombre. Qui dit projection, dit lumière, et qui dit lumière dit ombre. À partir du moment où l'on ne projette pas sur une surface plane, il y aura forcément des ombres qui tapisseront une partie de l'espace. L'ombre a pourtant la qualité non négligeable d'amener le récit vers une autre dimension.

L'ombre, *umbra,ae*, f.¹³, selon le Centre National de Ressources textuelles et lexicales, se définit comme étant une "diminution plus ou moins importante de l'intensité lumineuse dans

13 G. Cayou, P. Houillon, Y. Mestivier, *Lexiques Français-Latin*, Librairie Armand Colin

une zone soustraite au rayonnement direct par l'interposition d'une masse opaque". L'ombre a à la fois une signification positive (lorsque nous nous mettons à l'ombre en été pour être à l'abri des rayons du soleil), mais également péjorative ("Ce qui attriste, inquiète, assombrit le moral, nuit à la sérénité de l'esprit"). Dans le cinéma d'animation, le sujet de l'ombre a été étudié notamment, bien entendu, à travers le théâtre d'ombre, mais aussi par la mise en place de l'écran d'épingle, de l'animation de sable, des ombres chinoises. Michel Ocelot, Caroline Leaf, Alexeïeff, Parker, et plus récemment Anne-Laure Daffis et Léo Marchand s'emparent de cette notion d'ombre et cherche à la maîtriser.

Ensuite, l'ombre a également pu devenir une entité à part entière, comme c'est le cas dans *Peter Pan*, ou *Lucky Luck*. Ou, du côté de la littérature, Murakami s'approprie ce sujet dans *La fin des temps*¹⁴.

Le sujet de l'ombre est vaste et il ne me sera pas possible d'étudier la question dans sa profondeur à travers ce mémoire, mais j'estime qu'il est important d'écrire quelques lignes à ce sujet. D'autant plus lorsque l'on constate un terrain encore peu exploitée lorsqu'il est question de l'ombre dans le vidéo-mapping.

Le sujet m'importe, car c'est avec un jeu d'ombre que se termine mon animation, lorsque le corbeau se trouve enfin hors des cinq cadres et qu'il vient se poser sur l'ombre d'un des panneaux. Cette action était à l'origine une expérience du hasard, puisque, pendant mes tout premiers tests de mapping à la CMA de Montauban, j'ai décidé de projeter aléatoirement l'une de mes vidéos et que, sans préméditation aucune, l'oiseau s'est installé sur l'ombre. Cet imprévu m'a paru très intéressant et mériterait peut-être une attention particulière.



14

Harumi Murakami, *La fin des temps*, Édition 10/18, 2001

B. Question de l'animation

Georges Sadoul le disait déjà en 1962, « ce qui fait la grandeur du cinéma, c'est qu'il est une somme, une synthèse aussi de beaucoup d'autres arts »¹. Dans mon travail, il y a pour ambition cette même idée de venir combiner différentes techniques et de puiser dans cette force qu'a le cinéma d'animation de transcender les limites du réel. C'est ainsi que je tends à revisiter les notions d'animation tout en me servant de ce que nous offre les disciplines telles que le vidéo-mapping.

Comme Bourdelle a revisité la notion de socle, je cherche à revisiter celle de l'écran. Ainsi, je vais me pencher sur la question du support et de comment prendre en compte ce sur quoi mon animation prend forme. Je vais alors me pencher sur les déplacements qu'exercent mes animation dans l'espace, puis parler de l'acte de sortir du cadre. Pour finir, je vais également parler de l'effet miroir que nous pouvons rencontrer dans l'assemblage des toiles.

Déplacement spatial.

L'animation navigue entre les différents panneaux, parfois par multiplication, parfois par continuité d'un mouvement. Parfois cette dernière s'attarde sur un même panneau :

Multipliée :

Cela signifie qu'un même élément est visible sur plusieurs panneaux, parfois avec différentes échelles.

Continue :

L'animation est en continue sur les panneaux, c'est-à-dire qu'elle prend forme sur un panneau et elle vient contaminer les autres.

Isolée :

La forme sera isolée par moment afin de faire part d'inquiétude, de solitude, d'oppression. Enfermée sur cette toile, les éléments s'impatientent, s'excitent, tremblent. On peut parler d'un mouvement intérieur qui fait part de toute agitation intime.

¹ Georges Sadoul, *Histoire du cinéma*, Librairie Flammarion, 1962



Sortir du cadre

Sortir du cadre, comme les graffeurs montalbanais de la HALL.82 ont pu l'exploiter lors de leur exposition sur Ingres, permet de mettre en place une nouvelle dimension de l'œuvre. De la même façon, le vidéo-mapping rend possible de sortir non seulement du cadre habituel du cinéma, mais également des cadres de ma scénographie. Poser un cadre signifie s'imposer des limites. Le cadre est comme un mur à ne pas franchir, ce sont les cases d'une bande dessinée, les limites d'un appareil photo ou d'une caméra, l'objet que nous ajouteront à une peinture que nous voulons mettre au mur. Le cadre isole. Il enferme. Et en mettant en place mon dispositif, j'offre la possibilité de s'en échapper. Dans ma scénographie, j'ai cinq cadres, plus un sixième qui correspond à une surface à l'arrière du dispositif. Cette surface marquera l'effet de surprise auprès du spectateur. Ce dernier s'étant habitué aux projections se déroulant sur les cinq panneaux, il aura le plaisir de découvrir que l'animation ne se restreint pas à ces rectangles. À la suite de la première apparition de la plume, celle-ci se trouve emportée par un coup de vent qui lui fait faire une boucle. Un looping durant lequel la plume débordera des cadres et viendra se glisser aisément hors des panneaux. Nous observons donc la liberté que possède la plume de s'extraire des cadres. Celle-ci nargue à plusieurs reprises le corbeau qui, lui, ne peut dépasser les seuils. Du moins, pas avant d'avoir réussi à l'attraper. C'est à la fin du film que nous découvrons que l'oiseau a pu s'échapper.

Le miroir.

La narration commence avec le défilement d'une forêt. Travelling décomposé, découpé, démonté. À partir de ce trompe-l'œil, un jeu s'installe entre le réel et l'irréel. J'exploite et je réinvente la notion du miroir pour décomposer mon image. Comme s'il s'agissait de cinq miroirs installés dans un lieu donné sur lesquels défilent des morceaux d'un paysage, morceaux qui ne se suivent pas, mais qui sont extraites d'un même endroit. Je crée un espace d'illusion qui évoque les questions d'apparence, de rêve, d'inconscient. Le miroir, c'est avant tout l'outil qui est à l'image de la réalité. Il présente les limites personnelles, limites infranchissables. Le miroir permet de mettre en place un milieu intime. Le spectateur est invité à entrer dans un monde singulier qui se cache au-delà de ce que l'œil humain permet de voir. Il s'agit de pénétrer à l'intérieur des corps et de proposer une image qui se crée en réponse à un geste.

C. Expérience immersive

L'immersion.

L'immersion correspond à l'acte d'une "plongée dans un liquide"¹. Lorsqu'on plonge dans un lac, dans la mer, une piscine ou simplement lorsqu'on plonge la tête dans l'eau de son bain, une sensation étrange et paradoxale de mise en veille et de mise en éveil se manifestent à travers tout le corps.

La mise en veille, parce que le temps semble être au ralenti, voire en arrêt : les mouvements sont plus lents, les sons, méconnaissables, s'étirent et bourdonnent au loin, les yeux ont plus ou moins de mal à rester ouverts et à identifier les éléments qui se trouvent dans les alentours. Faute de ne pas pouvoir respirer sous l'eau, l'odorat lui aussi sera temporisé. Un filtre modifie les perceptions du corps et un flottement temporel s'instaure. Et comme un bon ami et passionné de plongée à pu me dire : "C'est sous l'eau que je retrouve de la légèreté. Le temps semble être arrêté. Je me retourne et je regarde les bulles d'air qui montent." Le plongeur est coupé du monde extérieur. Sébastien Cassin nous propose la définition suivante lors de l'une de ses interventions à l'ISCID en 2021 :

"Du latin *vigilia*, qui désigne l'idée d'insomnie, de garde de nuit, et tout simplement [...] le veilleur est celui qui est de garde ; celui qui prend soin des endormis. La veille est donc un état qui n'est pas le sommeil, mais qui n'est pas non plus l'éveil : un état situé entre ces deux polarités."²

Il ajoute que l'état de veille est en lien direct avec tout événement se déroulant durant la nuit. Et la nuit, - cette nuit passée en compagnie d'une tasse de café ou de thé, de livres, carnets, feuilles volantes et d'un ordinateur portable - nous retrouvons des phénomènes particuliers qui nous offrent un temps d'apaisement et de calme durant cette nuit-là. Le paysage sonore est bien moins étouffant et moins strident : moins de voitures et motos en circulation (et accentuation du *bruit négatif*), pas de travaux sur les chantiers d'à côté, réduction des allers et vas des voisins, moins de distractions, plus de téléphone qui sonne et les chants d'oiseaux sont, en été, remplacés par des

1 Paul Augé, Petit Larousse, p.322

2 Sébastien Cassin, *La prévalence de la nuit*, cours magistral

3 Michel Chion

grillons (sauf en ville), en hiver, absents.

La mise en éveil parce que, durant ce laps de temps passé sous l'eau, le plongeur se sentira d'autant plus proche de ses sens. Être en éveil, c'est être en situation d'"alerte"⁴, et donc ne plus être dans un état passif, un état de repos. Et ne plus avoir l'esprit qui divague vers des pensées lointaines. L'attention se porte à son propre corps qui est soumis à une sensation qui peut naviguer entre l'oppression et la fonte. Le corps est entraîné par la masse liquide qui l'enveloppe, phénomène paradoxal qui peut apaiser ou inquiéter. Mais généralement, dans le cas où l'on décide volontairement d'effectuer cet enfoncement dans l'eau, ce sera avant tout dans l'optique d'atteindre l'apaisement.

Le plongeur ou la personne dans son bain se trouvent donc dans un état qui leur permet de sortir de leurs habitudes pour disparaître durant un temps donné dans un monde parallèle où les sens capteront différemment tout ce qui les entoure.

Vivre une expérience d'immersion représente alors l'action de sauter dans l'eau vers autre univers. Ce dernier pourra provoquer des sensation de perdre pieds, car l'immersion a pour but de sortir le plongeur de ses habitudes, de son quotidien, de l'amener vers un ailleurs. C'est comparable à une porte vers un autre monde, comme le passage dans l'arbre que l'on retrouve dans *Alice au pays des merveilles*⁵, ou dans la forêt de *L'étrange Noël de Monsieur Jack*⁶. Autrement dit, c'est une manière d'amener un spectateur, visiteur, lecteur à partir dans une autre réalité. L'expression d'immersion est aujourd'hui souvent employée dans le cadre de la réalité virtuelle qui proposent des systèmes d'immersion notamment à l'aide de casque VR (virtual reality). Dans l'ensemble, une expérience immersive permet à celui qui veut la vivre d'opérer un voyage, un voyage mental.

Voyager.

Un voyage, c'est un déplacement, un parcours, un trajet entre deux points plus ou moins éloignés. C'est un va-et-vient, une déambulation, un temps d'errance. Il s'agit d'aller vers de nouvelles terres, se permettre de se perdre. Le voyage commence avec des lieux de rencontre, une gare, un train, un bus, un aéroport, un port, une aire d'autoroute. Lorsque nous voya-

4 ibid p.245

5 C. Geronimi, W. Jackson et H. Luske, *Alice au pays des merveilles*, 75min, n1951, adaptation du livre de Lewis Carroll

6 Henri Selick, *L'étrange Noël de Monsieur Jack*, 76min, 1993

geons, nous sommes plus attentifs et nous réapprenons à voir, à regarder, à sentir, à écouter, à goûter, à toucher. À prendre en compte ce que captent nos sens. Nous nous autorisons à nous émerveiller, à rêver. Redevenir un enfant aux yeux écarquillés qui brillent et pétillent. Se laisser porter par cette promenade.

Lorsque je me suis rendue au musée de la tapisserie à Sorèze, un sourire s'est dessinée sur mon visage en découvrant la définition du mot "promenade" inscrit sur l'un des mur :

« promenade (n.f.) : itinéraire réel ou imaginaire dans la nature ou ailleurs. »⁷

La définition ci-dessus était inscrite sur l'un des murs de l'exposition au Musée Dom Robert. Ce moine bénédictin aux activités d'artiste peintre et de peintre cartonnier de tapisserie mettait l'accent sur l'importance de la promenade pour la création.

Ainsi, nous constatons que le voyage est une activité qui s'exerce physiquement, mais le corps n'est pas le seul à avoir ce privilège. L'esprit lui aussi a ses droits de promenades, ses capacités d'évasion. Il ne lui faut ni passeport, ni visa, ni valise, ni billet, ni pass vaccinal. Tout ce dont il a besoin, c'est d'un peu d'imagination. Une imagination qui peut être entretenue grâce à des éléments extérieurs, fournis notamment à travers les Arts.

Ces idées d'immersion, de veille et d'éveil, ainsi que de voyage planent au-dessus de moi. Et c'est avec ces états d'esprit je tends à offrir au public la possibilité d'être transporté pendant un temps donné vers un ailleurs. Bien que la première partie de ma narration confronte le spectateur à une ambiance sombre, la finalité amène ce dernier vers un lâcher prise, une plongée sensorielle et puis vers la rêverie. Il s'agit de donner la possibilité de venir s'immerger dans un ailleurs grâce à des moyens techniques inhabituels. Offrir à l'imaginaire d'autrui un instant de fuite.

Laborit propose une définition quant à la question de l'imaginaire :

«Imaginaire, fonction spécifiquement humaine qui permet à l'Homme contrairement aux autres espèces animales, d'ajouter de l'information, de

7 Musée Dom Robert et de la tapisserie du XXème siècle, Sorèze

transformer le monde qui l'entoure. Imaginaire, seul mécanisme de fuite, d'évitement de l'aliénation environnementale, sociologique en particulier, utilisé aussi bien par le drogué, le psychotique, que par le créateur artistique ou scientifique.»⁸

Comme précédemment mentionné dans l'exemple de Dom Robert, Laborit souligne le prestige de la promenade qu'opère l'esprit humain grâce à sa capacité d'imagination. Comme l'indique l'intitulé de son livre, l'écrivain fait ici *l'éloge de la fuite*, c'est-à-dire il fait part du besoin qu'aura l'être humain à lui seul d'amener son esprit vers un ailleurs, de fuir le présent.

À travers mon installation, j'aimerais donc à la fois achever moi-même cet exercice de fuite, mais également offrir un instant d'évitement à mon regardeur.

Posture du spectateur

La question qui se pose ici c'est pourquoi réaliser une installation plutôt que de faire un film ? L'immersion peut bien entendu se faire à travers le film, mais mon idée serait de surprendre le spectateur. Étant aujourd'hui submergé d'images de toutes les formes, toutes les couleurs et toutes les tailles, le regardeur ne pourra que difficilement être surpris. En sortant du cadre de l'écran, il pourra alors lui aussi sortir de son cadre habituel. Il se trouve face à une image qui chamboule ses habitudes et, comme dans l'effet donné par le voyage, il réapprend à voir différemment pendant ce temps donné.

En partant du postulat de Nietzsche quant au rapport entre l'artiste et le rêve, les images qui défilent devant ce dernier ne sont pas "comme un théâtre d'ombres chinoises – car il prend part à ces scènes". Donc le public quitte sa position passive et octroie la possibilité d'être impliqué et en état d'immersion. L'ambition de mon installation serait de permettre à celui qui verrait mon travail de ressentir cette sensation d'en faire partie. Lui donner un sentiment similaire à celui que j'ai ressenti au Printemps de Septembre en 2016 vis-à-vis de l'installation de Ragnar Kjartansson. Lorsque j'y ai découvert son travail, j'ai été amené à repenser le rapport image, musique et lieu. Son installation est composée de neuf écrans sur lesquels sont projetées neuf images de différentes

8 Henri Laborit, *Éloge de la fuite*, p.13, éditions Robert Laffont, S.A., Paris, 1976

pièces de la ferme historique Rokeby, à proximité de New York. Dans chacune de ses pièces se trouvent des musiciens et amis de Kjartansson, équipés d'un instrument et d'un microphone. Ce qui m'avait inspiré, c'était l'idée de pouvoir déambuler entre ces écrans et par extension pouvoir écouter de plus près l'instrument joué sur l'image. Une expérience d'immersion s'instaure. Comme Nicolas Bourriaud l'indique, la relation que l'installation privilégie quant au spectateur se porte sur une dimension relationnelle. Et c'est justement cette relation que j'aimerais mettre en place dans mon travail.

Le net et le flou

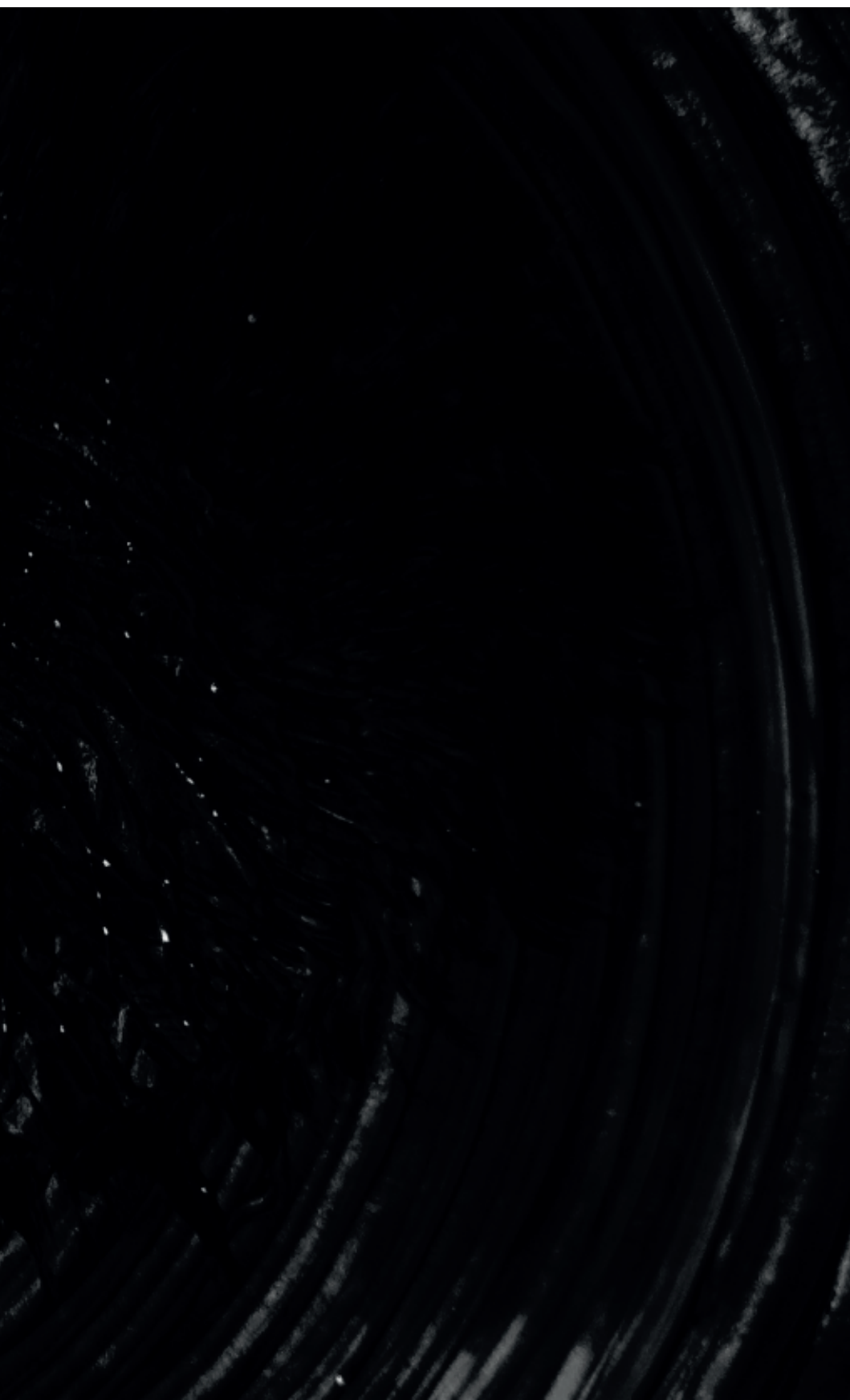
Le fait de me servir d'un vidéo-projecteur pour projeter sur des surfaces avec des profondeurs variées impose la présence d'un flou. La netteté devant être faite ou bien sur le premier plan, ou bien le second, ou encore sur le dernier panneau à l'arrière, les autres niveaux seront obligatoirement dotés d'un voile flouté. La question est alors de savoir à quel point le dispositif sera ou non dans une brume. Je m'interroge sur le résultat que cela provoquera. Il pourrait à la fois être très intéressant et ajouter une valeur à mon projet. Mais il pourrait aussi me poser problème.

Une solution technique pour contrer cet effet, dans le cas où il puisse nuire à la lecture du récit, serait alors de faire appel à plusieurs vidéo-projecteurs. Sur maquette, le flou n'était pas gênant, mais le dispositif à l'échelle impose une plus grande distanciation entre les panneaux.

Une autre solution serait de manipuler la focale du projecteur en temps réel, comme si celle-ci devenait un curseur guidant le regard. Mais alors, nous quittons la sphère d'une installation et nous ne sommes plus non plus entièrement dans mon idée de Kino-scénographie. Si j'introduisais une intervention en live, cela s'approcherait alors d'une performance, voire d'un spectacle. En modifiant les niveaux de la focale, le projet ne pourrait pas être autonome, à moins que je n'invente un mécanisme qui pourrait être programmé pour changer la focale en temps voulu. Sauf que je ne suis pas ingénieur. Donc pour l'heure, je vais me rabattre vers d'autres solutions, à condition bien entendu qu'il y ait besoin de contrer ce flou.

Ce flou qui se dresse face à moi m'intrigue et me motive pour approfondir la question. Comment exploiter ce manque de netteté, comment pourrais-je me l'approprier ? Ces questions resteront pour le moments sans réponses.





CONCLUSION



Les questions auxquelles nous avons tenté de répondre à travers ce mémoire étaient celles de voir de quelle manière je pouvais mettre en place une kino-scénographie et comment appliquer une plasmaticité débridée sur celle-ci. L'enjeu était de trouver une manière juste et cohérente d'articuler image, dispositif et par la même occasion également le son. Il s'agissait de provoquer le hasard en mettant à l'épreuve une palette d'expérimentations et d'arriver de jouer avec tout événement inattendu. En concevant un dispositif au format vertical et agencé de manière arquée, l'aspect immersif prend forme.

De par ce projet, j'ai eu le plaisir de pouvoir combiner différentes pratiques. Entre la peinture, le fusain, la photographie et la prise de vue réelle, j'ai eu la possibilité de créer des images combinant le tout, sans pour autant être dénouées de sens.

C'était un plaisir de me sentir un peu comme un enfant qui peint avec les doigts, qui gratte, frotte, caresse, effleure la peinture. Qui se promène dans les rues, parcs, forêts, autour des lacs ou à la mer pour capter des images et des sons sans forcément savoir au préalable de quelle manière ils allaient me servir. Je me rends compte ici qu'il n'est pas seulement question de gestes instinctifs, mais de laisser faire cet enfant intérieur qui a envie de s'exprimer. Et cela fait du bien de retrouver un peu d'innocence dans son approche artistique, de faire sans trop se poser de question. De venir prendre tout ce qui nous passe sous la main pour découvrir toujours de nouvelles manières de faire, de nouvelles techniques.

Qui plus est, j'ai fini par avoir le courage, un peu tardivement, de me lancer dans la création d'un dispositif afin d'intégrer le vidéo-mapping à mon travail. L'envie était présente dès le début, mais je ne savais pas encore comment m'y prendre. Je ne peux une nouvelle fois que remercier mon tuteur Maxime Thiébault qui m'a encouragé et accompagné pour la réalisation de ce projet.

Du cinéma d'animation, et plus précisément cinéma d'auteur, je suis passée à une kino-scénographie. La toile de l'écran de cinéma est coupée en cinq et accompagnée d'une sixième surface à l'arrière qui trouve tout son intérêt dans la narration du projet. Modifier les notions de perspectives et de déplacements spatiaux, prendre en compte les seuils imposés par les différents cadres et articuler mes visuels de sorte à ce qu'ils se baladent comme les doigts d'un pianiste sur les touches de son piano. Surprendre le public, qui est habitué à voir corbeau et formes abstraites errer entre les cinq panneaux, et qui découvre soudainement que l'animation ne s'arrête pas là, elle

passé même hors-cadre. La technique du vidéo-mapping offre un nouveau champ de création et d'écriture visuelle. Si le temps et les moyens financiers avaient été mes compagnons de route, j'aurais aimé développer le projet en le pensant de manière plus grande, plus enveloppante. Avec des projections qui arriveraient au sol, au plafond et que les limites de la narration se fixeraient qu'à partir du lieu donné dans lequel l'installation serait faite. J'aurais aimé creuser les sujets de l'ombre et du flou, mais je vais devoir me réserver cela pour l'avenir.

Par ailleurs, j'aimerais offrir de la visibilité à mon film en le proposant à des galeries d'art dans la région.

C'était une expérience très enrichissante. Au-delà de réaliser un film d'auteur avec une approche expérimentale, il y avait toute la sphère scénique à prendre en compte. Il était important de faire de nombreux allers-retours entre création de visuels et projection. Le rendu sur mon écran d'ordinateur n'étant pas le même que la projection sur les toiles, des solutions techniques doivent régulièrement être trouvées.

Ces différentes épreuves que j'ai pu parcourir m'ont permis d'affiner mes choix professionnels. J'aimerais en l'occurrence poursuivre dans la voie du vidéo-mapping et transmettre des histoires et sensations liées à un lieu ou un dispositif. L'idée serait de creuser un peu plus dans les possibilités narratives qu'offre cette technique et d'obtenir un résultat qui ne dévoile pas seulement un enchaînement de feux d'artifice comme j'ai pu en voir lorsque j'étais allée à la Fête des Lumières de Lyon en 2014. J'aimerais alors m'orienter vers ce milieu et proposer une approche nouvelle.

BIBLIOGRAPHIE

CINÉMA

- Patrick Barrès, Bérénice Bonhomme, Pascal Vimenet, *La fabrique de l'animation- pièces filmiques en chantier*, L'Harmattan, 2021
- Hans P. Bacher et Sanatan Suryavanshi, *Vision- Color and Composition for film*, Laurence King, 2019
- Olivier Cotte, *Techniques du cinéma d'animation*, Dunod, 2018
- Sébastien Denis, *Le cinéma d'animation*, Armand Colin, 2007 et 2011
- Marcel Jean, *Le langage des lignes*, Édition 400 coups, 1995
- Alain Milon, *L'écriture de soi- ce lointain intérieur- moments d'hospitalité littéraire autour d'Antonin Artaud*, Encre marine, 2005
- Terre de Brume, traduit par François Truchaud et Jacques Bergier, 2014
- Le cinéma- grande histoire illustrée du 7e art*, volume 9, Direction éditoriale : Jean-Francois Gautier, Rédaction : Michèle Caillot, Correction : Bernard Noel et Annette Hermitte, en collaboration avec Philippe de Comes et de Michel Marmin, Editions Atlas, 1984
- Georges Sadoul, *Histoire du cinéma*, J'ai lu, Librairie Flammarion, 1962
- Emmanuel Siety, *La peur au cinéma*, Atelier Cinéma, 2006

ESSAIS

- Gaston Bachelard, *L'eau et les rêves*, Librairie José Corti, 1942
- Hubert Damisch, *Théorie du nuage- pour une histoire de la peinture*, Éditions du Seuil, 1972
- Regis Debray, *Vie et mort de l'image*, Éditions Gallimard, 1992
- Paul Klee, *Théorie de l'art moderne*, éditions Denoël, 1964, 1985 pour la traduction
- Friedrich Nietzsche, *La naissance de la tragédie*, Librairie générale française, 2013
- Gilbert Lascaux, *Écrits timides sur le visible*, Armand Colin Éditeur, 1992
- Henri Laborit, *Éloge de la fuite*, éditions Robert Laffont, S.A., Paris 1976
- Serge Tribolet, *La folie- un bienfait pour l'humanité*, Éditions de santé, Collection Humanités, 2004

LITTÉRATURE

- Franz Kafka, *Die Verwandlung* (La métamorphose), Suhrkamp Verlag, 1999
- Milan Kundera, *L'insoutenable légèreté de l'être*, Éditions Gallimard, 1984
- Maupassant, *Le horla*, Le livre de poche, 1994 pour la présentation, 1886 pour la première version, 1887 pour la seconde
- Haruki Murakami, *Kafka sur le rivage*, Edition 10/18 Beldong, traduit par Corinne Atlan, 2003
- Amélie Nothomb, *La métaphysique des corps*, Éditions Albin Michel, 2000
- Jean-Michel Palmier, Préface *Un Chirurgien de l'âme : à la mémoire d'Ernst Weiss*, dans le livre Ernst Weiss, Le témoin oculaire, Gallimard, 1988
- Edgar Allen Poe, *Le corbeau*, Candide&Cyrano, 2012, poème de 1845
- Patrick Süskind, *Le parfum*, Librairie Arthème Fayard, 1986 pour la traduction
- Patrick Süskind, *Le pigeon*, Diogenes Verlag, 1987

LIVRES D'ART

Giorgina Bertolino, *Comment identifier les mouvements artistiques- De l'impressionnisme à l'art vidéo*, Hazan, 2008

Gérard Denizeau, *Panorama des grands courants artistiques*, Librairie Larousse, 2013

Luc Ferry, *Le sens du beau- aux origines de la culture contemporaine*, éditions Cercle d'Art, 1998

Cyril Morana&Eric Oudin, *L'art- De Platon à Deleuze*, Groupe Eyrolles, 2010

Patricia Fride Carrassat&Isabelle Marcadé, *Les mouvements dans la peinture*, Larousse, 2013

Martin Hammer, *Francis Bacon*, Phaidon, 2014

Michel Pastoureau, *Bleu- Histoire d'une couleur*, Éditions du Seuil, 2000 et 2002 pour la présente édition

Michel Pastoureau, *Noir- Histoire d'une couleur*, Éditions du Seuil, 2008 et 2011 pour la présente édition

Sophie Rossignol&Olivier Morel, *L'expressionnisme allemand*, Éditions courtes et longues, 2010

REVUE

BlinkBlank

FILMOGRAPHIE

Julia Ducournau, *Titane*, 1h48, 2021

Federico Fellini, *Huit et demi*, 2h18, 1963

Alfred Hitchcock, *Les oiseaux*, 120min, Universal Pictures, 1963

David Lynch, *The elephant Man*, 2h04, 1980

Norman McLaren, *Blinkity Blank*, 5min, 1955

Florence Miailhe, *La traversée*, 1h24, 2021

Yori Norstein, *Tale of Tales*, 29min, 1979

Regina Pessoa, *Histoire tragique avec fin heureuse*, 7min, 2005

Roman Polanski, *Rosemary's baby*, 138min, 1968

Andrei Tarkovsky, *Stalker*, 2h42, 1979

Agnès Varda, *Les plages d'Agnès*, 1h52, 2008

Robert Wiene, *Le cabinet du docteur Caligari*, 71min, Decloa-Bioscop, 1920



Achévé d'imprimer en 2022
Imprimerie Forestié
23 Rue de la République
MONTAUBAN