

TERRITOIRES DE FICTION & CINÉMA D'ANIMATION : EMPREINTE LE RÉEL

Mémoire de MASTER 2
Parcours Couleur, Image, Design
Mention Cinéma d'Animation

Soutenu par Lyvan Mopin
Sous la direction de Patrick Barrès
Responsable de parcours : Frédérique Blanchin
Session Juin 2022



**TERRITOIRES DE FICTION & CINÉMA D'ANIMATION :
EMPREINTER LE RÉEL**



Mémoire de MASTER 2
Parcours Couleur, Image, Design
Mention Cinéma d'Animation

Soutenu par Lyvan Mopin
Sous la direction de Patrick Barrès
Responsable de parcours : Frédérique Blanchin
Session Juin 2022



*Il y a un autre monde
mais il est dans celui-ci.*

Paul Éluard

Remerciements

Je tiens à remercier Patrick Barrès pour son accompagnement sans faille dans mon travail de création-recherche pendant deux années, pour sa patience, sa bienveillance et son enthousiasme encourageant.

Je remercie également Frédérique Blanchin, pour son suivi sur la production de mon film, son soutien et son accueil au sein de l'équipe de Eidos Cinéma La Muse, qui a accueilli mon atelier d'artiste et avec qui j'ai eu plaisir à travailler.

Enfin, je remercie toutes les personnes qui m'ont fait confiance et avec qui j'ai beaucoup appris, ainsi qu'à toutes les personnes qui ont contribué de près ou de loin à ce film, c'est-à-dire l'équipe de l'ISCID, la promotion, les anciens, ma famille et mes amis.

TERRITOIRES DE FICTION & CINÉMA D'ANIMATION : EMPREINTER LE RÉEL

PROBLÉMATIQUE : EMPREINTER LE RÉEL, DES RÉALITÉS CONSTRUITES, UNE MATÉRIOLOGIE DE L'IMAGE

■ Préambule.....	11
■ Introduction.....	19
■ I - Paroi, de l'identité matériologique à la toile.....	23
Bosses et creux : le relief géologique.....	24
Le monde souterrain comme cocon.....	28
Le passage, de l'immersion à la transformation.....	30
L'atelier premier.....	32
■ II - Boîte noire & scène d'invention totale.....	35
Projection d'imaginaire & fantasmagorie : l'espace d'invention.....	36
Figure et milieu d'ombre.....	40
Le coloris plutôt que la couleur.....	42
La part du geste : une cuisine personnelle, mi-archaïque, mi-technologique.....	44
■ III - Développement esthétique du bruissement.....	47
Les effets produits sur le spectateur.....	48
La rumeur du monde... ..	50
... ou le bruit de la création.....	51
Partager la trace.....	52
■ Conclusion.....	54
■ Bibliographie.....	56

Résumé & objectif du mémoire

Mon travail porte sur le lieu/le site et la façon dont nous l'habitons. Pour être plus précis, je fais référence à la grotte préhistorique et aux traces qui y sont laissées. J'avais personnellement besoin de renouer avec des points d'origine, en l'occurrence la naissance de la représentation et plus généralement des arts, et la naissance d'une conscience embryonnaire chez l'humain. C'est quelque chose qui fait écho, quand on s'y intéresse, aux recherches et hypothèses archéologiques actuelles : la naissance du cinéma ne remonte peut-être pas aux frères Lumières, mais à la préhistoire, après reconstitution d'objets semblables à des jouets optiques et observation de différentes décompositions de temps/mouvement dans les peintures rupestres, faisant de ces fresques de véritables récits graphiques. J'ai trouvé intéressant de penser que cet homme (préhistorique) en était déjà là dans son développement et sa pratique, imprimant sa part d'humanité sur le mur.

De plus, après ces deux années et la succession des confinements, j'ai pensé que ça nous parlerait à tous, cette retraite, cette grotte dont on ne peut pas sortir, mais dans laquelle on va se lancer dans des activités insolites (manuelles), ouvrir une fenêtre au reste du monde.

Mon court métrage est sans prétention. C'est tout simplement une promenade sensorielle, partagée, qui nous recentre sur nous-mêmes mais surtout qui nous relie au monde. C'est un film non narratif, qui permet de fictionner ici et là, d'imaginer, de rêver, de ressentir des émotions. Parce que je pensais qu'adulte ou enfant, il fallait continuer à inventer et à fictionner.

J'ai travaillé et étudié la matériologie de la paroi, ses reliefs, ses aspérités, comment elle formait une toile. De plus, j'ai opté pour une mise en scène par ombres, c'est-à-dire qu'on ne voit aucun personnage, tout se passe au mur, par jeu d'ombres. Ce qui est intéressant, c'est toute cette méthodologie de travail que j'ai dû inventer, me réapproprier. Inventer un système de projection pour animer la matière originelle (l'argile) sur une plaque de verre, récupérer (ou capter) les ombres, s'abandonner à ce qu'elle nous offre et nous montre. Ce fut une expérience de créateur mais aussi de spectateur, de conteur.



PRÉAMBULE

HERVÉ JOUBERT-LAURENCIN

L'Association Internationale du Film d'Animation, créée après les JICA¹, à la fin des années 1950, première corporation internationale organisée, a produit deux définitions théoriques du cinéma d'animation : la première, à la création, est contenue dans le préambule des statuts de l'association, la seconde, révisée à Zagreb, en 1980, est la définition « officielle » actuelle.

Définition N°1

Il s'agit d'une définition de type logique. « Toute création cinématographique » (genre prochain) « réalisée image par image » (différence spécifique). Suit la même chose, en extension. Puis une phrase, inconsciemment, et rétrospectivement, cinéphilique : « Dans un film d'animation, les événements ont lieu pour la première fois sur l'écran ». (...) « Créer le mouvement, et non l'enregistrer », comme le dit une glose interne de l'ASIFA², plus tardive et restée inédite³ est une meilleure formulation, et Gianni Rondolino⁴, en 1974, dans son histoire du cinéma d'animation, récrit clairement ce point de dogme, autour du mot « mouvement » plutôt qu'« événement », en précisant que les « images statiques sont réalisées chacune isolément »⁵, « images » qu'on traduirait encore plus volontiers aujourd'hui par « photogrammes ». En somme, peu importe que ce premier article de droit canon ne soit pas très rigoureux (il est d'ailleurs très prudent : « Il faut entendre principalement », on « crée par d'autres moyens que l'enregistrement automatique »). Il permet surtout de juger de la proximité du modèle cinématographique.

NOTES : ¹Journées Internationales du Cinéma d'Animation, à Cannes.

²Association Internationale du Film d'Animation.

³ «Pour une définition du cinéma d'animation», trois pages dactylographiées, sans date, mais du milieu des années 1960 ; en bas de page, est précisé : «Extrait du Catalogue consacré aux films d'animation contemporains d'inspiration folklorique établi par Messieurs Pierre Barbin, Vojen Massik, et Henry Moret (ASIFA) sur l'initiative de l'UNESCO» (Archives AFCA, Raymond Maillat).

Définition N°2

La nouvelle Loi 1980 n'a retenu de la première que les conseils de prudence diplomatique :

Par art de l'animation, il faut entendre la création d'images animées par l'utilisation de toutes sortes de techniques à l'exception de la prise de vue directe.⁶

Nous n'avons plus affaire à une définition logique, de droit : le genre est infiniment ouvert (« images animées ») et de différence caractéristique, point. En fait, c'est un geste taxinomique, sous couvert d'une définition. Il s'agit, semble-t-il, de la volonté d'ouvrir le domaine au-delà du cinéma, à la vidéo et aux nouvelles images, et donc de penser par la frontière et pas par le droit (en l'occurrence, la sensation d'atelier, qui était le moteur de la précédente définition). (...)

La première était positive et incluait le principe de l'animation dans le principe cinématographique, voire l'inverse mais sans s'en rendre compte, la deuxième est négative et exclusive. Revendiquer trop fort sa différence d'avec celui qui vous ressemble comme un frère semble impliquer une certaine dilution de l'identité.

La différence, en l'espace de vingt ans, s'est déconnectée de toute revendication singulière (nous sommes « de toute sortes » dit la deuxième loi), et a retourné le principe de ressemblance qui la liait à la communauté cinématographique. Illusoire ouverture. Factice dissémination. Véritable repli sur soi, autour d'identité tellement évidente, tellement présumée, qu'il n'est même plus nécessaire de la définir quand sont prononcés quelques mots *mana* vidés de sens : « art », « création », « techniques ». Organisation étatique.⁷ (1997)

« Le vol du mouvement. A- Les définitions définitives »
in *La lettre volante, quatre essais sur le cinéma d'animation*, p.40-42.
Paris : Presses de la Sorbonne Nouvelle, 1997.

NOTES : ⁴professeur d'histoire et de la critique du cinéma à l'Université de Turin et historien du cinéma italien.

⁵Gianni Rondolino, *Storia del cinema d'animazione*, Einaudi, 1974, p. XVI-XVII.

⁶brochure *What is ASIFA ?*, article 7, éd. ASIFA.

⁷Sur «la lutte entre l'État et le non-État (l'humanité)», et la «disjonction irrémédiable des singularités quelconques et de l'organisation étatique», cf. Giorgio Agamben, «Tienanmen», *La communauté qui vient*, Le seuil, 1990 p.87-90.

Avant de commencer à développer mon travail, j'aimerais ici partager une analyse personnelle d'un texte d'Hervé Joubert-Laurencin, qui revient sur « comment définir le cinéma d'animation ». Ce travail a fait mûrir en moi certaines choses vis-à-vis du cinéma d'animation et fait partie intégrante de mon approche et de mon évolution au sein de la formation à l'ISCID, en questionnant mes pratiques au regard du chantier de création.

Cinéma « naturel » et cinéma d'animation

Au début du XXème siècle, se posait la question « primitive » du cinéma et de son appartenance, ou non, à l'art. Elle a trouvé sa réponse depuis. La périphrase « Septième Art » en témoigne. En 1956, à l'occasion des Journées Internationales du Cinéma d'Animation (JICA), naît le terme « cinéma d'animation », alias « le Septième Art bis ». Ces qualificatifs témoignent d'une relation ambiguë entre ces deux cinémas. Les théoriciens et praticiens cherchent alors à définir et différencier ces deux concepts d'un même territoire.

C'est en retraçant les origines de cette conception du cinéma que Hervé Joubert-Laurencin, maître de conférences d'esthétique et d'histoire du cinéma, écrit *La lettre volante : quatre essais sur le cinéma d'animation* en 1997.

Dans cet extrait, tiré du chapitre « Le vol du mouvement », partie A « Les définitions définitives »,

elle-même extraite du premier essai de l'ouvrage, intitulé « Qu'est-ce que le cinéma d'animation ? », Hervé Joubert-Laurencin analyse et interroge les définitions, dites « officielles », du terme « cinéma d'animation ».

Il convient alors de nous poser la question suivante : comment l'auteur questionne-t-il les problèmes identitaires du cinéma d'animation par rapport au cinéma dit « naturel » ?

Pour y répondre, nous étudierons d'abord la difficulté de définir un art nouveau. Puis, nous interrogerons la nécessité d'émancipation du cinéma d'animation par rapport au cinéma « naturel ». Et enfin, nous terminerons cette analyse par le problème de l'aspect définitif des définitions.

De la difficulté à se définir...

1) Pas de limite...

Dans sa définition première, on peut dire que l'Association Internationale du Film d'Animation (ASIFA) reste très évasive pour définir l'art du Cinéma d'Animation. En effet, elle commence par : « Toute création cinématographique ». Dès le premier mot (« toute »), on considère un ensemble de cas de figure, quel qu'il soit. Et pour cause, comme le souligne l'auteur (avec « genre prochain »), ces mots englobent même ce qui n'existe pas encore, envisageant pourquoi pas des pratiques nouvelles, des savoir-faire futurs, des œuvres originales. Les auteurs de ce texte laissent

des portes ouvertes, c'est pourquoi ils restent « très prudent » comme l'écrit Joubert-Laurencin. « Il faut entendre principalement » signifie bien qu'il y a d'une part un aspect prédominant dans cette pratique du cinéma d'animation, mais que d'autre part, il y a/il peut y en avoir d'autres, différentes, et qu'on ne les oublie pas.

Rappelons que définir, c'est avant tout poser des limites, dessiner des frontières afin de circonscrire une notion, un objet ou un concept. Or, on sent bien ici que nous sommes dans les prémices d'une pratique nouvelle, qu'on ne connaît pas encore ses limites, qu'elle risque d'évoluer et que par conséquent, on reste ouvert à l'inconnu.

2)... mais des frontières

Si l'ASIFA ne donne pas de réelles limites dans sa première définition, elle pointe néanmoins certaines frontières, notamment vis-à-vis du cinéma « naturel ». Comme l'écrit Hervé Joubert-Laurencin, « parler du “cinéma d'animation” impose de parler sans cesse d'un cinéma qu'il ne serait pas, mais qui se distinguerait pourtant du “cinéma” en général, dont le “cinéma d'animation” fait partie intégrante ». Tous ces méandres tissent dès lors une relation ambiguë entre ces deux cinémas : la notion de cinéma d'animation repose nécessairement sur le cinéma « de référence » auquel on la compare. Dans le texte qui nous intéresse, les termes « créer le mouvement et non l'enregistrer » soulignent cette comparaison avec le cinéma « de référence », notamment par l'absence d'utilisation de l'outil qu'est

la caméra. La question de la restitution du mouvement est le point clef de cette différence : le principe de captation/restitution de l'appareil cinématographique s'oppose au travail manuel de l'animateur. «On crée par d'autres moyens que l'enregistrement automatique» conclut l'ASIFA.

En résumé, le cinéma d'animation n'a pas de limites définies, mais il existe des frontières, surtout techniques, qui le distingue de son cinéma «de référence».

3) Une pratique inclusive

Cependant, même si cette définition essaie de mettre des barrières entre cinéma d'animation et cinéma «naturel», elle n'arrive pas à se détacher concrètement de son père, ou plutôt de son frère jumeau. Le fait de ne pas fixer de limite fait que la définition inclut littéralement le cinéma «naturel» sans s'en rendre compte, comme le dit l'auteur. «Toute création cinématographique réalisée image par image» : après tout, la caméra est un procédé cinématographique qui capture, très rapidement, une succession d'images. La frontière est floue. D'ailleurs, le premier nom donné au cinéma fut, paradoxalement, photographie animée.

Nous avons ensuite : «Dans un film d'animation, les événements ont lieu pour la première fois à l'écran». Mais n'est-ce pas là, au fond, le propre du cinéma tout entier ? Contrairement à la photographie, qu'on développe en laboratoire et qui donne un résultat voulu ou raté, le cinéma donne naissance («pour la première

fois») dans l'immédiat. On insiste sur le dispositif («sur l'écran» avec les yeux levés) et sur l'événement (ou «mouvement» pour Rondolino) car le cinéma, d'animation ou pas, c'est le mouvement entre la pellicule et l'écran. D'une part, la projection physique, sur la toile, et d'autre part la projection mentale, ce qui se passe entre le projecteur et la toile, ce qui se passe dans l'esprit du récepteur. C'est l'entrevoir.

Cette définition, de type «logique», met finalement à mal la frontière entre les deux cinémas. Joubert-Laurencin conclut lui-même par cette idée de définition inclusive avec les mots «proximité du modèle cinématographique».

On peut donc conclure cette première partie en disant que cette première définition rapproche, plus qu'elle ne le voudrait, les deux cinémas.

Cette dépendance va alors engendrer une crise identitaire, qui donnera naissance à une seconde définition.

... à l'émancipation totale et brutale

1) L'inquiétante étrangeté du double

Pour reprendre le vocabulaire freudien, l'inquiétante étrangeté du double désigne la familiarité peu rassurante qui nous lie à notre autre, à notre double. Ce phénomène induit parfois un rejet de ce double, pour légitimer sa propre existence. C'est ce dont semble souffrir le cinéma d'animation vis-à-vis du cinéma

«naturel», avec cette seconde définition. On y lit un besoin de s'affranchir du référent, notamment avec ces mots exclusifs : «de toutes sortes à l'exception de la prise de vue directe». La frontière est ici explicitement énoncée : le cinéma d'animation est défini contre le cinéma «naturel», officialisant dès lors une séparation nette. L'auteur le souligne en qualifiant cette nouvelle définition de «négative et exclusive».

Et ce besoin d'émancipation va plus loin encore, puisqu'il se matérialise dans l'espace : les fameuses JICA (Journées Internationales du Cinéma d'Animation), initialement organisées à Cannes à l'instar du célèbre Festival de Cannes, s'exodent à Annecy. Cette migration revendique nettement et définitivement l'affranchissement et la spécificité propre du cinéma d'animation.

2) Je sais qui je ne suis pas...

Le problème donc, avec cette définition, est qu'elle ne sert pas à définir et caractériser avec justesse. Non. Elle est là pour classifier, distinguer, classer. «C'est un geste taxinomique sous couvert d'une définition».

Hervé Joubert-Laurencin montre l'excessivité de ce rejet, qui vient finalement gommer la singularité du cinéma d'animation. Il écrit : «Revendiquer trop fort sa différence d'avec celui qui vous ressemble comme un frère semble impliquer une certaine dilution de l'identité». En clamant sa différence, la définition finit par rompre ses liens et ressemblances naturelles avec la communauté cinématographique. Pourtant, dans

«cinéma d'animation» il y a bien l'adjonction du terme «cinéma» à celui «d'animation».

On peut y voir une sorte de crise d'indépendance, comme celle d'un adolescent qui se construit, qui se cherche. Et qui finalement se perd et se «repli sur [lui]-même». Perdre son identité à vouloir être trop différent.

3) ... mais qui suis-je ?

Malgré cette seconde définition exclusive («toutes sortes de techniques à l'exclusion de la prise de vue directe»), le cinéma d'animation s'avère être, en réalité, un territoire nécessairement inclusif («toutes sortes de techniques à l'exclusion de la prise de vue directe»). C'est une nécessité, c'est son identité. Ses frontières sont mouvantes : toute nouvelle technique se différenciant de la prise de vue directe, se trouve incluse dans un territoire qui s'étend à mesure que ces techniques voient le jour. L'auteur l'écrit lui-même : «le genre est infiniment ouvert ("images animées")».

Mais alors, quel est le propre du cinéma d'animation ? Les mots qu'ils nous restent sont les suivants : «De toutes sortes» ; «art» ; «création» ; «techniques». D'une banalité... impersonnelle. De quoi s'agit-il vraiment ? De rassembler sous l'appellation «cinéma d'animation» tous les genres, sous-genres ou techniques qui seraient à distinguer du cinéma «traditionnel» ? «Quelques mots mana vidés de sens» pour l'auteur. À vouloir être tout, on n'est finalement rien. «Illusoire ouverture. Factice dissémination».

À cause de cette volonté d'émancipation au regard du cinéma «de référence», l'ASIFA, avec cette seconde définition, perd l'essence même de son art.

Finalement, quel est l'identité propre du cinéma d'animation ? Comment peut-on la définir ?

Le problème de la définition (définitive)

1) Un art mouvant

Ce n'est pas pour rien si la première définition restait assez évasive et floue sur ses limites et qu'elle ne reniait pas son affiliation au cinéma «naturel». Comme l'écrit Hervé Joubert-Laurencin, page 36, «une des caractéristiques du cinéma d'animation semble être son perpétuel renouvellement dans la façon de faire des films, autrement dit sa capacité à intégrer de nouvelles techniques». Le cinéma d'animation est une espèce de «zone tampon» (page 36), qui se délivre de toute frontière, c'est-à-dire qu'il est situé entre deux entités (le cinéma et les arts plastiques/graphiques), qui tantôt les lie, tantôt les sépare. C'est un art mouvant, qui se réinvente à chaque nouvelle création, qui écume des techniques toujours nouvelles, et qui évolue en même temps que la technique justement. Ce qui finalement, était mieux retranscrit dans la première définition que la seconde.

2) Rejouer l'invention du cinéma

L'auteur utilise le mot «fantasmagorie» pour qualifier l'invention du cinéma. Il fait écho au dessin-animé

éponyme (1908) d'Emile Cohl, considéré comme le premier de tous. Et cette préhistoire du cinéma, que sont les jouets optiques tels que les zootropes et autres phénakistoscopes, ne fait que lier les 2 cinémas en question : ils ont les mêmes ancêtres.

L'animateur (littéralement, celui qui donne la vie) réinvente toujours son outil, et dérègle sans arrêt le processus de la mécanique cinématographique. Ainsi, le cinéma d'animation ne peut être considéré à proprement parler comme une corporation. On ne peut le réduire à la technique. Chaque film d'animation, qui mérite d'être appelé ainsi, produit une innovation, une réactualisation de l'invention du cinéma.

3) Dé-finir : un cheminement identitaire

Et c'est pourquoi il est impossible de définir le cinéma d'animation : il est en perpétuel mouvement et se modifie au gré du temps. Il serait obligé d'actualiser sa définition et de se réformer à l'arrivée de chaque nouveau procédé. Hervé Joubert-Laurencin l'écrit lui-même : l'expression «cinéma d'animation» serait «elle-même provisoire au regard de l'histoire, quoiqu'indispensable et fondatrice». Ces derniers mots convergent dans le seul où cet art du cinéma d'animation se cherche, il n'est pas figé et traverse des étapes formatrices. C'est un art en devenir. Il est donc en cheminement identitaire. La définition, elle, ne permet pas de traduire ce chemin. Le problème de la définition, c'est qu'elle fige. Elle est définitive.

C'est pourquoi l'auteur ajoute (page 35) : «Mieux vaut

parler de “dé-finition”, en donnant au préfixe un sens adversatif». Autrement dit, comme «bloquer» devient «débloquer», «finition» deviendrait «définition», c’est-à-dire qu’il ne se termine jamais. La dé-finition du cinéma d’animation serait alors une nomination illimitée et infinie.

Et maintenant ?

Pour conclure, on peut dire que les définitions de l’ASIFA, bien qu’inexactes ou incomplètes, participent au cheminement identitaire de l’art du cinéma d’animation. Il semble finalement impossible de donner une définition précise. Seulement une définition comme le suggère l’auteur.

On pourrait ouvrir le sujet, en le recontextualisant au XXIème siècle : les frontières entre cinéma «naturel» et cinéma d’animation sont de plus en plus malmenées avec l’arrivée du numérique. La performance capture par exemple (en 2004, avec *Le Pôle Express* de Robert Zemeckis) où la technologie capte les mouvements d’un acteur pour les appliquer à un avatar numérique, pose la question de son appartenance, ou plus récemment avec le photoréalisme chez Disney (*Le Roi Lion*, 2019, de Jon Favreau).





INTRODUCTION

Prendre position

Imagination, inspiration, invention, rêverie, divagation, coup de génie... Tant de mots et de nuances pour définir ce qui traverse l'esprit de l'Homme dans sa démarche de conception. Ce processus est singulier à chacun et tout designer en devenir se doit de trouver sa place et se positionner dans le monde, la société, l'environnement qui l'entoure, pour maîtriser sa création.

Quelle est ma contemporanéité ? Qu'est-ce qui résonne en moi ? Quel est le souffle qui m'anime ?

Pour s'approcher au plus près de cette démarche si particulière et tenter de répondre à ces questions, j'interrogerai ma propre expérience dans la conception du court-métrage «Trace». Ce mémoire a pour ambition de relater tout le cheminement personnel de la création-recherche qui m'est propre sur ce premier film de fin d'études.

À la recherche de mon film

Dans l'analyse présentée précédemment, on touche à la question de l'identité et à la difficulté de se définir. C'est quelque chose qui me parle personnellement, et de manière plus générale, c'est une thématique universelle liée à l'existence. Cette question nous accompagne tout au long de la vie : on se trouve, on se perd, on croit, on doute... Ce film a eu plusieurs formes (très différentes) avant d'être celui qu'il est devenu. En effet, avant d'explorer la grotte (lieu-clef de mon film), j'ai

d'abord imaginé le parcours d'une jeune âme, rejoignant les étoiles, et qui ne savait pas trouver sa place parmi les constellations existantes. Pour diverses raisons, j'ai mis de côté (et non pas abandonné !) cette première idée que j'avais développé. Tout doucement, j'ai finalement préféré revenir à des points d'origine, tout en gardant le désir de traversée de mondes imaginaires, de poésie et d'identité, d'émotions, de sensibilité. Quelle que soit la version ou le stade de développement du film, j'ai su, ou du moins essayé, de dégager ce qu'il en ressortait toujours, de trouver le fil rouge de ce qui m'anime.

Formé à la base au métier de graphiste puis de motion designer, j'avais, en entrant à l'ISCID, une vision très restreinte du cinéma d'animation et de ce qu'il propose. Ou tout du moins, même si j'en pressentais les possibilités, je ne savais les exprimer. Et afin d'offrir un peu de poésie dans ce film, j'ai dû apprendre à revoir mes certitudes (et apprendre qu'il n'y en a peut-être jamais), à revoir ma façon de narrer et de mettre en image. Il m'a fallu trouver une pratique singulière personnelle, qui fait sens avec mon propos, mais surtout, j'ai dû prendre des risques, j'ai dû lâcher prise, moi qui aime tant garder le contrôle sur ma création.

D'un naturel assez rêveur, je me plais à contempler la nature, à vivre avec elle, à l'embrasser. Ce sont pour moi des moments de reconnexion, un moyen de me ressourcer. Un échange. Mais aussi un miroir, qui me renvoie à mes propres questions. Parce qu'en effet,

malgré ce caractère parfois lunaire, je n'en perds pas pour autant les réalités : je me questionne énormément aussi sur la société, de l'échelle individuelle à celle du groupe.

Toutes ces réflexions, tout ce qui m'imbibe et qui fait de moi une éponge, m'emmènent à des divagations. Je fictionne. Je fictionne dans des espaces indéfinis, lieux de projection, d'inconnu absolu, qui nourrissent les fantasmes.

Fantasmagorie : voilà le mot que je cherchais. Non pas dans le sens technique du terme, décrivant un procédé consistant à produire des figures lumineuses au moyen d'appareils de projection sophistiqué, mais dans son sens littéraire, celui qui évoque un spectacle à l'atmosphère irréaliste, fait d'illusions et de visions troublantes/fantastiques.

Étymologiquement parlant, «fantas-magorie» est un dérivé de «fantasme», emprunté au latin (transcrit du grec) «phantasma», qui signifie apparition, image offerte à l'esprit ; spectre, fantôme.

Je fictionne donc comme je (nous ?) le faisons tous les jours. C'est quelque chose qui parle à tout le monde. C'est universel, intemporel. À travers ce travail, je souhaitais traduire ce qui résonne et ce qui raisonne, je crois un peu, en chacun de nous : qu'est-ce que je fais de mes rencontres, de mes expériences, de ce qui m'entoure. Une trace.

Un film.

Le film

Je fais donc du cinéma d'animation un territoire de fiction, lieu fertile d'émergence de toute sorte, qui emprunte le réel, pour «l'empreinter».

Ayant pour point de départ la naissance de la représentation, c'est-à-dire le récit qu'en fait Plin l'Ancien à travers *La fille de Butadès*, je me suis questionné sur l'obsession, ou plutôt ce besoin, chez l'Humain, de laisser une trace. Peintures rupestres, cathédrales et autres édifices monumentaux... Tout ce qui vise à marquer le temps et l'espace. Mais quel est le point départ ? Qu'est-ce qui a bien pu motiver ce premier Homme, sûrement préhistorique, à laisser son empreinte ? Quel était son besoin (au sens philosophique du terme, «de ce qui est nécessaire au fonctionnement optimal d'un être humain») ? Pour la postérité ? On ne peut pas l'affirmer. Pour... fictionner ? Pourquoi pas !

Afin de lier toutes ces envies ici énoncées, j'ai essayé de problématiser mon travail autour de la matériologie de l'image et des réalités construites.

Pour nourrir ces réflexions et pour nourrir mon processus de création, dans le but de faire proposition et de tenter de répondre aux questions que je soulève, j'ai découpé mon mémoire en trois parties distinctes et complémentaires. Je m'interroge tout d'abord sur la question du lieu, en l'occurrence la grotte et sa paroi, de son identité matériologique à son usage de toile. Puis, le chemin se faisant, je réfléchis à comment habiter ce lieu,

faisant de lui une boîte noire, scène d'invention totale.

Enfin, je terminerai ce travail de création-recherche sur l'étude et le développement esthétique de l'intimité silencieuse, notamment à travers le son.

Bonne lecture !



CHAPITRE UN

PAROI, DE L'IDENTITÉ
MATÉRIOLOGIQUE
À LA TOILE

BOSSES & CREUX, LE RELIEF GÉOLOGIQUE

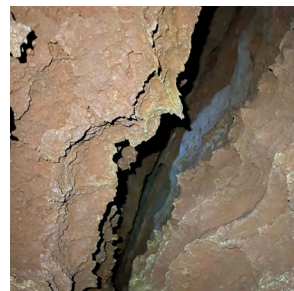
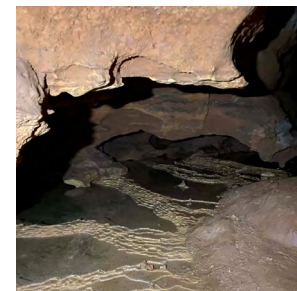
Pour commencer, j'aimerais me pencher sur la définition du Centre Nationale de Ressources Textuelles & Lexicales (CNRTL) du mot «grotte». Il nous indique «*caverne naturelle dans un rocher – quelquefois souterraine ou sous-marine –, ou qui est creusée de main d'homme, et sert parfois de lieu d'habitation.*»

Lorsqu'on l'emploie aujourd'hui, nous entendons surtout par ce relief terrestre une cavité souterraine naturelle dont une partie est accessible à l'horizontale, ce qui nuance avec par exemple les termes «gouffre» ou «abîme», ou avec le terme «caverne», qui connote plutôt l'activité humaine et/ou animale à l'intérieur de ces murs.

C'est grâce à la géomorphologie, c'est-à-dire à l'étude scientifique des reliefs de la Terre (ou de toute planète tellurique, essentiellement composée de roche et de métal, par opposition aux planètes gazeuses) que nous pouvons comprendre la formation et l'évolution des bosses, des creux, des paysages de la Terre. Entre argile, craie, minéraux, eau et roche, les matériaux composant la grotte sont divers et variés. Et sans pousser cette étude factuelle très loin, nous retenons que ces sites si particuliers sont le résultat d'un travail patient de la Terre, de l'eau qui y coule de source, des lumières qui s'y

infiltrent, des ombres qui dessinent. Le tout témoignant des tremblements du temps.

Afin de mener mon projet à bien et afin d'avoir une expérience de terrain concrète, je me suis choisi un lieu de référence, une grotte à l'accès libre, dans laquelle je peux venir et revenir à souhait. Il s'agit en l'occurrence de la grotte de la Gourgue, situé à Saint-Antonin-Noble-Val (Tarn-et-Garonne), dans le Causse de Caylus. Sa longue cavité sinueuse se développe sur quatre-cent mètres, et a la particularité d'avoir un sous-sol de type karstique (roches carbonatées dont essentiellement des calcaires). Elle offre un joli réseau de bassins aussi appelés «gours» (cuvette naturelles), en escalier, plus ou moins remplis selon les saisons.



■ Photos prises lors de mes différentes visites à la grotte de la Gourgue. Octobre-Avril 2021-2022.

J'ai alors entamé un travail de terrain, attaché à ce milieu de ressources très fertile, suintant la création à l'état pur. L'étude du lieu, de sa matériologie, la collecte, les relevés de matériaux, de textures, les profondeurs, les ombres, les lumières... J'ai essayé de repérer les marqueurs forts qui font l'identité de la grotte afin de me les réapproprier, de les retranscrire et de créer un univers, celui de mon film. Non pas dans une démarche de mimésis (imitation de la nature par la technique, exclusivement dans l'art), mais plutôt dans une démarche proche de l'archéologue : nous sommes sur le terrain, nous avons un rapport concret avec le matériau, nous faisons des relevés, nous composons, décomposons et recomposons par fragments, par morceaux, par bribes, validant ou invalidant des hypothèses. Ma démarche se

situe quelque part par là et c'est ainsi qu'à commencer à se construire mon projet. En prenant le lieu comme point de départ, le milieu comme embrayeur.

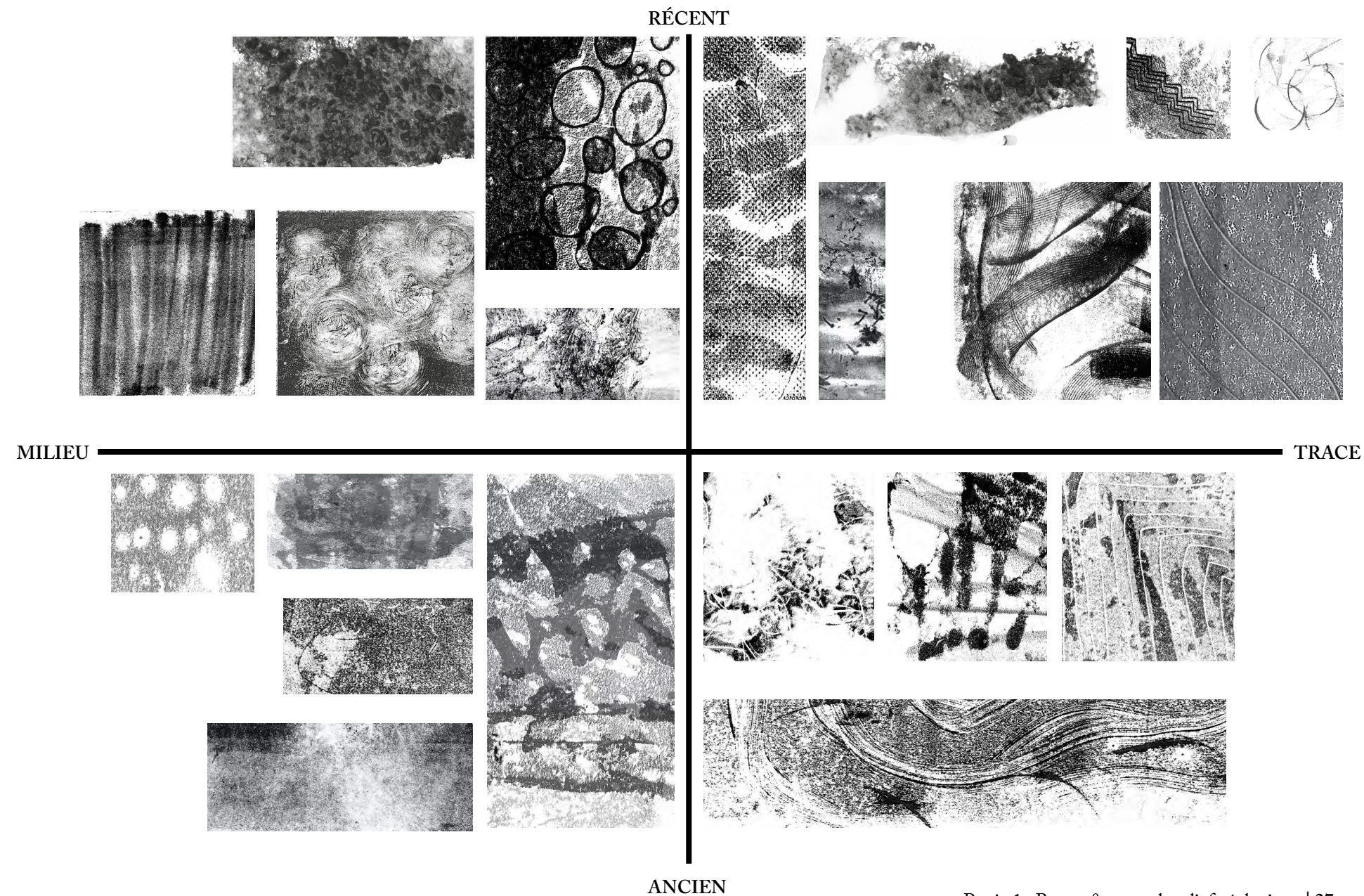
En appliquant cette méthodologie de travail, j'obtiens la carte présentée ci-contre qui offre en un coup d'œil une vue d'ensemble. En effet, en réutilisant mes expériences de terrain, j'ai essayé de dégager des pistes engageantes à travers diverses expérimentations. En qualifiant et en nommant chacun de mes tests, je m'approche des sensations et des effets qu'ils me procurent et m'évoquent. C'est quelque chose de très subjectif, il y aurait bien mille-et-une façons de classer ces échantillons, mais justement, ce qui est intéressant dans ce processus, c'est ce rapport très personnel que j'ai avec ma matière.

Ici, une vingtaine d'expérimentations sont rangées dans une carte dont les polarités vont de « ancien » à « récent » et de « milieu » à « trace ». Je les ai nommées en fonction des effets et des sensations qu'elles peuvent faire naître, par leur aspect, en m'attachant au lexique quasi-archéologique de la terre (du fossile à la cellule,

en passant par le végétal par exemple). Les techniques utilisées sont très différentes, toujours dans cette démarche d'expérimentation : trainées de monotype, superpositions, utilisation d'éponge, humidification, relevé de matière rocheuse, empreintes corporelles, froissement du papier, lisse, strié...

Ce que je cherchais à traduire en faisant ces expérimentations, c'est la fraîcheur qui transpire et suinte de la paroi, l'impact du temps sur la matière ainsi que les différentes matériologies de la roche. Je les ai effectuées dans divers endroits : in-situ, c'est-à-dire directement dans la grotte, ou chez moi, de retour dans mon atelier.

Cette carte d'échantillons, que je nommerai « Matériologies rocheuses » est une vision et une interprétation très subjective de la matière. Cependant, elle me permet de restreindre le spectre des possibilités, d'éliminer certains traitements de l'image, de repérer ce qu'il y a de plus intéressant ou prometteur, mais aussi et surtout de comprendre comment fonctionne la matière ou plutôt comme je veux qu'elle fonctionne. Par fonctionner, j'entends bien évidemment ce qu'elle procure comme émotion et comme ressenti, comment elle témoigne de cette minéralité, des reliefs et du modelé accidenté. Le classement par la carte permet d'avoir une vision globale des ambiances et est un outil de travail qui amène à faire des choix, après un temps d'observation.



LE MONDE SOUTERRAIN COMME COCON

Les grottes sont des lieux d'immensité où il suffit de laisser son imaginaire parler pour en ressortir avec de merveilleuses histoires à (ra)conter. Ces mondes souterrains nourrissent les contes, les légendes, les mythes mais aussi et surtout l'Histoire : abris, habitat troglodyte, salles de musique et d'arts, allégorie... Entrer dans la grotte c'est entrer dans l'antre de l'origine du monde. C'est pour moi un terrain fertile, un ailleurs accessible dans notre monde.

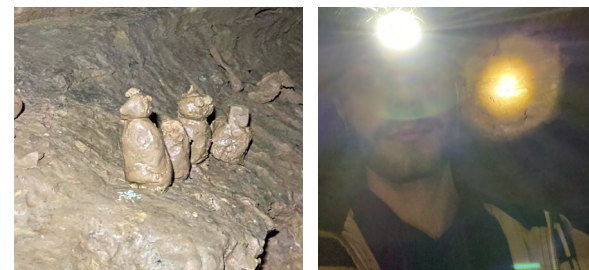
Au premier abord, nous pourrions penser que s'immerger dans la grotte, c'est s'isoler du monde. Vivre en ermite, replié. Et c'est peut-être là le piège (si tant est qu'il y en ait un). Non. Aller dans la grotte, c'est faire un voyage qui nous immerge dans un lieu intime, c'est vivre une aventure qui nous recentre à la fois sur nous-même, mais qui à la fois ouvre une fenêtre sur le monde.

Néanmoins, la grotte a-t-elle seulement une identité ? Cette dernière n'a-t-elle pas évolué au fil des âges ?

En effet, en se prêtant à cet exercice d'immersion, nous faisons l'expérience de ce qu'aurait pu être notre vie il y a des milliers d'années, nous nous projetons, comme si nous faisons appel à une mémoire sensorielle ancestrale, remontant ainsi le fil de l'humanité. Quelque chose d'indicible que l'on garde au fond de nous, qui nous viendrait de nos ancêtres, mais dont nous ne pouvons en expliquer la nature.

C'est en tout cas ce que j'ai moi-même expérimenté lors de mes explorations à la grotte, seul, dans le noir. D'abord, tout ce processus de transformation et d'adaptation du corps et de nos sens dans ce passage au noir. L'ouïe qui se fait plus fine à mesure que je m'enfonce dans la cavité. Ma vue qui s'adapte à l'obscurité et qui explore pourtant un maximum à l'aide de la faible luminosité de mon point de source lumineux. Mon touché qui devient sensible au gré des courants d'air...

Lors de cette première visite, je ressentais le besoin de combler ma solitude, qui finissait par devenir pesante. Je l'avoue, j'avais besoin d'être rassuré. J'avais besoin de compagnie. D'abord, celle de la lumière, à défaut de feu. Je pensais aussi aux statuettes que j'avais croisé quelques mètres en amont. Elles étaient là-bas, elles me rassuraient. Mon ombre aussi me rassurait. Elle était là, avec moi.



1. Statuettes en argile trouvées dans la grotte de la Gourgue.
2. Photo d'exploration.

Puis vint l'ennui. Finalement, presque comme chez un Robinson sur son île déserte, mon imaginaire envahissait les lieux. Au gré de mon exploration, de mes ressentis, de mes sensibilités, j'écris et dessine dans mon carnet de petites saynètes, imaginées à partir de détails rencontrés. Une fourmi qui passait par-là. Les dites-statuettes modelées dans l'argile. Une trace. Alors j'expérimente. Arrivé au fond de la grotte, je décide de m'allonger, de fermer les yeux, d'éteindre la lumière. Je fais, je vis et je crée ma propre expérience. En me laissant traverser par la fantaisie, par le pouvoir capricieux de la rumeur et de l'instant. Cette posture d'aveugle fait de la grotte et de mon expérience un territoire d'émergence. Elle m'interroge sur ma perception, mes sensations.



1. Éléments/saynètes croquées à la grotte.
2. Texture papier froissé. Matériologie de la paroi.

C'est pourquoi, dans l'esthétique finale de ma grotte, et après les expérimentations montrées précédemment, j'obtiens un rendu qu'on pourrait qualifier d'utérin. La couleur rouge (j'y reviendrai plus tard) et tous ces boyaux nous plonge dans un ventre fertile. Le ventre du monde, de mère-nature pourrions-nous dire. Obtenu par sérendipité, c'est-à-dire en ramassant une boule de papier chiffonnée d'une expérimentation peu concluante, j'ai trouvé la matière intéressante. Je l'ai alors retravaillé avec un papier brun, plutôt épais, sur lequel j'ai au préalable diffusé de la poussière de charbon et sur lequel j'ai à posteriori appliqué de la craie sur le relief/les arrêtes qui s'étaient formées. Ainsi j'obtenais un milieu satisfaisant, immergeant, comme un cocon, dans lequel naît des figures et des images-fantômes.

Après tout, c'est vrai, il est question de naissance dans ce film. La naissance d'un premier geste, d'une trace. Et sans avoir besoin de le dire, on sait tous que c'est une histoire qui va mener l'Homme très loin à l'échelle de l'Histoire. Lors de ce passage, après immersion, il y a transformation, il y a le début d'une construction, de quelque chose qui va mûrir encore (sous-entendu). D'ailleurs, le personnage en ressort physiquement différent. Il y est entré fil de fer, comme une ébauche, une esquisse, et le dernier plan nous montre une main consistante, modelée par l'argile.

LE PASSAGE, DE L'IMMERSION À LA TRANSFORMATION

Dans son article « *Le cinéma d'animation et le privilège de l'imaginaire* »¹, Jessie Martin questionne cette notion de passage, le partir : il y a toujours un élément physique qui fait transition. Le tunnel dans *Le Voyage de Chihiro*² ; le trou dans *Alice au Pays des Merveilles*³ ; ou l'arbre aux portes dans *L'Étrange Noël de M. Jack*⁴ prend-t-elle pour exemple.

La question qui m'intéresse, pour construire mon récit, est donc de trouver comment franchir ces deux espaces, comment mon personnage traverse un monde pour atteindre l'autre ? Comment je fais pénétrer mon spectateur dans la fantasmagorie ? Quelle est mon élément transitoire ?

Pour mon film, j'aurai pu choisir comme passage l'entrée de la grotte. Mais j'ai souhaité mettre en scène une percée plus poétique. Le véritable passage se fait donc après l'entrée de la grotte, lorsque mon personnage plonge dans une flaque visqueuse, noirâtre, qui fait partie du milieu d'ombre que j'ai instauré dans ma grotte. La caméra, en vue subjective et naviguant dans un environnement 3D (fausse 3D en réalité) observe et franchit le dernier rempart avant la balade métaphorique. Il y a un changement de traitement graphique qui accompagne le passage : le personnage ne déambule plus dans l'espace 3D, mais intègre un milieu d'ombre 2D, comme enfermé dans la paroi, toujours

dans une ambiance immersive, avec des jeux d'échelle.

Je m'interroge ici sur la notion de plan : qu'est-ce qu'un plan filmique pour moi et comment je l'envisage pour mon film ?

La fantasmagorie c'est emmener son spectateur avec soi, et j'espère réussir à la faire en me servant de plans immersifs, envoûtants voire étourdissants, qui joueraient tantôt sur une profondeur stratifiée, tantôt sur des travellings. Mon plan devient abîme : c'est un gouffre, un précipice d'une profondeur insondable (pour reprendre la définition du Larousse).

Pour accentuer ce régime immersif, j'ai fait le choix

« La recherche de l'identité est un voyage initiatique. Celui qui poursuit cette quête doit se perdre pour se retrouver, mourir pour renaître, descendre aux enfers pour revenir à la lumière. Ce voyage ne peut être accompli en groupe. C'est une aventure éminemment individuelle »⁵

Francesco Alberoni, *L'amitié* (1984)

d'un format cinémascope qui fait la part belle aux décors, qui donne à voir à l'œil de tous les côtés (comme une balade), et dans lequel on peut pourquoi pas se perdre pour finalement se retrouver.

Faisant de la grotte un personnage à part entière, le plan amorce cette incarnation avec un espace identitaire, une identité spatiale forte et singulière. Le personnage est complètement imprégner du lieu et finit donc par l'épouser. Cette ombre interagit avec les ombres et les monstres mystérieux de cette grotte. Tout ce cheminement qui va lui faire vivre une expérience (comme dit précédemment) et qui va le transformer, au sens propre comme au sens figuré.

La citation d'Alberoni⁵ reprend plusieurs aspects narratifs de mon récit, et reprend tout simplement le cycle du héros (monomythe) théorisé par Joseph Campbell dans *Le héros aux mille et un visages*⁶ (1949). La question de l'identité devient centrale, comme amorcée dans le préambule de ce mémoire. C'est pareil avec ce qu'écrit Merleau-Ponty⁷. Lorsqu'il parle de corps explorateur, j'entends notamment l'aventure, les chemins inconnus que nous empruntons, dont la finalité est incertaine, mais ce n'est pas ce qui compte. L'expérience sensorielle et sensible du monde vient nourrir l'être humain, le composer, l'emplir. C'est

« C'est dans l'épreuve que je fais d'un corps explorateur voué aux choses et au monde, d'un sensible qui m'investit jusqu'au plus individuel de moi-même et m'attire aussitôt de la qualité à l'espace, de l'espace à la chose et de la chose à l'horizon des choses, c'est-à-dire à un monde déjà là, que se noue ma relation avec l'être. »⁷

Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*

Notes

¹ *Le cinéma d'animation et le privilège de l'imaginaire*, Jessie Martin. Entrelacs [En ligne], 8 | 2011, mis en ligne le 01 août 2012, consulté le 03 décembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/entrelacs/250> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/entrelacs.250>

² Hayao Miyazaki. Japon. 20 juillet 2001. 124 min.

³ Walt Disney Pictures. États-Unis. 1951. 75 min.

⁴ Tim Burton. États-Unis. 1993. 76 min.

⁵ *L'amitié*, Francesco Alberoni. 158 p. Pocket, 1995.

⁶ *Le héros aux mille et un visages*, Joseph Campbell. 634 p. Éditions J'ai Lu, 1949.

⁷ *Phénoménologie de la perception*, Maurice Merleau-Ponty. 537 p. Paris : Gallimard, 1945.

■ Image du film. La flaque dans laquelle on plonge et qui fait passage.

L'ATELIER PREMIER

Finalement, la grotte n'est-elle pas le tout premier atelier de l'humanité ? En effet, les images qui nous parviennent de la préhistoire sont impressionnantes. Le plus souvent, leur sens nous échappe, mais nous aimerions comprendre pourquoi elles ont été réalisées. Récemment, l'historien Marc Azema se demandait si elles ne pouvaient pas être des éléments de récits (documentaire *Quand Homo Sapiens faisait son cinéma, Arte*). En effet, on y trouve des qualités modernes de langage visuel telles que la représentation du mouvement ou la narration graphique. Est-ce qu'on peut y sentir une envie de cinéma ? Probablement.

Bien que dépourvus de nos outils technologiques actuels, on ressent une volonté de donner vie par le dessin et la peinture. L'énergie et la dynamique des traits comme saisis sur le vif, torturés par la paroi, sont savamment utilisés dans des mises en scène sidérantes, le recours à la superposition et à la juxtaposition des figures amorcent, elles, une stratégie d'image racontant le temps.

De plus, on relève dans l'art pariétal de nombreuses conventions graphiques : des rapports synecdotiques pour désigner l'animal ou le groupe par la tête, des jeux d'échelle traduisant plus moins la dangerosité de l'animal représenté, l'absence de ligne d'horizon... La

question de la signification de ces récits reste et restera un mystère, on se sent parfois démunis, mais l'intention de narration graphique semble aujourd'hui évidente. Les artistes de la préhistoire nous révèlent quelque chose de la manière dont ils vivaient.

Dans le documentaire, on apprend qu'au-delà du dessin, il y avait également de véritables intentions de scénographies, de mise en scène avec des tunnels graphiques, des effets de panorama dans les cavités où le spectateur semble invité à tourner sur lui-même au centre de la pièce pour profiter pleinement de l'entièreté des scènes. Le degré de sophistication de l'utilisation des reliefs est lui aussi très impressionnant : certains piliers sont sculptés pour, une fois éclairés correctement, projeter une ombre portée figurative (tête de bison par exemple).

Ce qui nous semble prouesse aujourd'hui, au regard du temps et de la primitivité de la civilisation à ce moment de l'Histoire, témoigne du lieu magique qu'est la grotte : l'atelier premier.

Dans le langage courant, et probablement par excès de langage, nous utilisons les mots « espace » et « lieu » comme des synonymes. Pourtant, ces termes ne définissent pas la même chose. Il existe une nuance,

reflet de la richesse de la langue française. Tout comme un coussin n'a rien à voir avec un oreiller, le lieu tend à définir un site caractérisé par des marqueurs forts, des marqueurs réels qui ancrent dans la réalité. L'espace lui, reste très abstrait, dans le sens où il n'a pas de



■ Photo Grotte de Lascaux.

représentation formelle. Il offre un cadre général qui se veut impalpable. Ajoutés à l'échelle, le lieu et l'espace forment, d'après Thierry de Duve, « l'harmonie du site » (*Ex Situ*, 1989).

Il y a de ça dans mon film. Mon personnage, probablement vierge de toute exploration, découvre la grotte brute. Il pénètre dans un espace nouveau, sombre, qu'il ne connaît pas. Au fil du récit, il va s'approprier cet espace, qui va devenir lieu. En effet, en laissant sa trace sur la paroi, la grotte devient lieu d'expression, puis, par la force du temps, lieu de mémoire, sacré voire sacralisé, conservé avec soin, presque comme une cathédrale. En s'appropriant cet espace vierge, l'Homme préhistorique fait de la grotte un lieu marqué, tantôt comme habitat troglodyte, tantôt comme salle de chant, comme site d'image.

Mais finalement, est-ce seulement le passage et l'utilisation que fait l'être humain de cet espace qui lui confère ce caractère de site ? Je pense que non. Avant l'Homme, avant la trace qu'il y laisse, la grotte a une identité forte, qui exclut d'office ce terme finalement assez flou qu'est l'espace. La grotte, c'est un lieu, un ventre fertile, qui travaille en permanence. Il est de l'ordre de l'enveloppe : qui protège du temps, qui protège le souvenir.

C'est pourquoi, pour envisager mon film de fin d'étude, pour envisager ma grotte, j'ai essayé d'avoir une démarche de topologie plastique, avec tout d'abord une étude et une recherche d'échantillon/de contre-types

« Ce sont les circonstances qui font le lieu ».

Michel Serres (dans *Les Cinq Sens*, 1985)



■ *Thaumatrope préhistorique.*



■ *Décomposition de dessin par Marc Azéma.*

des minéralités. Je fais de la grotte un « bac-à-sable » comme le dirait mon directeur de mémoire Monsieur Patrick Barrès. C'est un lieu de chaos originel, un lieu où on n'imite rien, avec l'idée de modeler (avec l'argile notamment, matière propre et indissociable de la grotte) plutôt que l'idée de modèle. Plus qu'un lieu, je dirai que la grotte est un milieu de culture, où naissent les premières histoires.



CHAPITRE DEUX

**BOÎTE NOIRE & SCÈNE
D'INVENTION TOTALE**

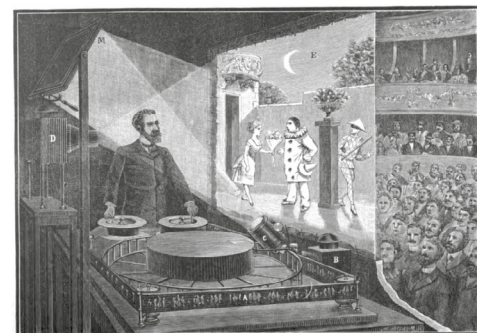
PROJECTION D'IMAGINAIRE & FANTASMAGORIE : L'ESPACE D'INVENTION

Après cette première partie très terre-à-terre, sans mauvais jeu de mots, j'aimerais ici parler plus en détail de mon processus de fabrication, ainsi que de la poésie que je souhaite inviter dans mon film. Dans l'introduction je parlais de fantasmagorie. En effet, j'essaie de proposer une forme de fantasmagorie, à travers la traversée de mondes imaginaires, dans cette grotte qui doit être, qui est et qui devient partition. Il faut bien comprendre que dans mon récit et dans mon film, cette part de fantasmagorie prend toute son ampleur pendant la balade sensorielle de mon personnage : son ombre n'est plus cousu sur le réel mais au monde de la paroi, dans lequel le personnage plane, traverse des états de peur, d'adrénaline, de sérénité... Pour autant, ce rêve n'est ni dépourvu de sens ni de toute réalité.

Comme l'écrit Clément Rosset dans *Fantasmagories, le réel, l'imaginaire et l'illusoire*, « Mémoire et imagination désignent ainsi une irradiation de la perception du temps et de l'espace au-delà du strict terrain de sa réalité propre ; d'une manière générale, une certaine présence de ce qui est absent. »¹ Je trouve le mot irradiation tout à fait pertinent. Il fait sens pour moi dans la mesure où l'imaginaire, qui prend parfois le dessus, rayonne et se propage dans la réalité. Et vice-versa. Comme Don Quijote de Cervantès cite-t'il page 101. Finalement, le

réel et l'imaginaire se répondent, comme une extension de l'un et de l'autre. Et c'est quelque chose qui me tient personnellement à cœur, de continuer à fictionner, d'imaginer des scénarios fous, d'explorer les possibilités. Gaston Bachelard l'écrit lui aussi : « Un être privé de la fonction de l'irréel est un névrosé aussi bien que l'être privé de la fonction du réel. »² Il y a un équilibre à trouver entre les deux, mais la perte d'une de ces deux capacités entraîne la chute (c'est un peu exagéré, mais c'est l'idée).

Je ne peux pas parler de fantasmagorie sans parler des lanternes magiques et du théâtre optique d'Émile Reynaud³, ni du théâtre d'ombres de Christian Boltanski⁴. Ces installations, ces scénographies sont de véritables boîtes noires qui ont su m'inspirer dans ma démarche d'auteur.



■ « Le Théâtre optique » Émile Reynaud. 1888.



■ « Le Théâtre d'ombres » installation. Christian Boltanski. 1984.

«La boîte noire, considérée comme une « scène d'invention totale », favorise une conduite à l'aveugle.»⁵

Patrick Barrès, La boîte noire, une « scène d'invention totale »

Dans mon atelier, que j'ai investi au Cinéma La Muse à Bressols, j'ai moi-même tenté de créer ma propre boîte noire, en trafiquant quelque peu une vieille caméra multiplans. Après une première installation ressemblant plutôt au théâtre d'ombres, j'ai finalement mis au point un système d'animation sur plaque de verre inclinée, dans le but de capter les ombres de l'argile que j'anime sur cette plaque. Plonger dans le noir, ou presque, je me suis alors mis à animer mon argile, en laissant ma main et le geste prendre le pas sur la réflexion. Il y avait un véritable lâcher prise, une prise de risque dans mon atelier devenu espace/«scène d'invention totale» (formule empruntée à Fernand Léger), qui laisser place à une dynamique créatrice incontrôlée.

Entouré de mes expérimentations, de mes documents rapportés de la grotte, je me suis créé une playlist musicale afin d'impulser une énergie. J'avoue avoir un goût pour la musique classique (Lacrimosa de Mozart ; La Marche Funèbre de Chopin ; Ride of the Valkyries de Wagner ; Imitazione delle Campanie de Westhoff) lorsque je travaille, pour les sons d'ambiances (souffle du vent, crépitements du feu...), mais aussi quelques fois de musiques plus épiques (du compositeur japonais Hiroyuki Sawano). Cette vague d'émotion guidait mes gestes, après le chaos créateur et fertile que j'ai traversé

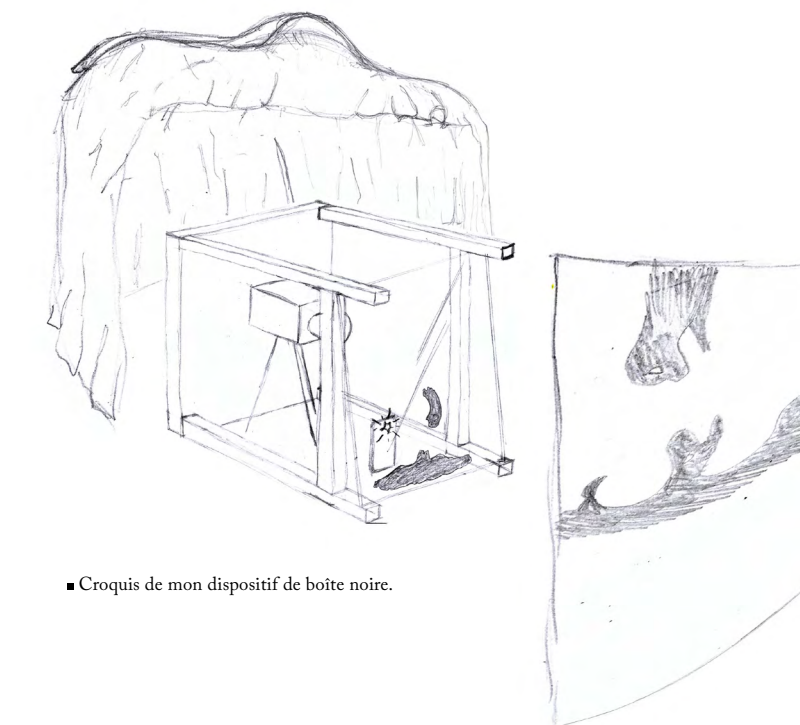
précédemment, et qui m'a finalement amené à cet atelier que j'ai monté tardivement. Ce n'est en effet pas venu tout de suite, il y a eu une maturité, il y a eu des essais, de la réflexion avant d'aboutir au dispositif final, qui a servi à créer la totalité du film. C'est quelque chose d'assez gratifiant je trouve de parvenir à une démarche de création singulière, où l'on invente ses propres outils, où l'on s'invente un espace de travail qui sait se muer en lieu d'émergence personnel.

Également, sans révolutionner quoi que ce soit, il y avait dans cette scène d'invention... l'invention. Parfois, et ça m'est arrivé souvent dans les prémices de mon projet, nous pensons avoir une idée géniale, la nôtre, alors que sans s'en rendre compte, nous l'avions vu ailleurs. Ici, rien de tout ça. Bien qu'incontrôlé, je sentais mon travail naître seul, malgré cette posture d'aveugle effrayante au début. Je me sentais maître de ma production. La main qui se débloque, la part du geste (chère à Leroi-Gourhan⁶) qui prend le pas. Je pense que c'est là le signe d'un aboutissement certain.

Notes

¹ *Fantasmagories, suivi de le réel, l'imaginaire et l'illusoire*, Clément Rosset. 108 p. France : Les Éditions de Minuit, 2020. Page 88.

² *Fantasmagories, suivi de le réel, l'imaginaire et l'illusoire*, Clément Rosset. 108 p. France : Les Éditions de Minuit, 2020. Page 100.



■ Croquis de mon dispositif de boîte noire.

³ « Le Théâtre optique » Émile Reynaud. 1888.

⁴ « Le Théâtre d'ombres » installation. Christian Boltanski. 1984.

⁵ Barrès, Patrick. «Boîte Noire, une « scène d'invention totale.»» Entrelacs 13 (2017): Entrelacs, 2017-01-16 (13). Web.

⁶ *Le geste et la parole*, André Leroi-Gourhan. 326 p. France : Albin Michel, 1992.



■ Première installation et premiers tests d'animation dans mon atelier.



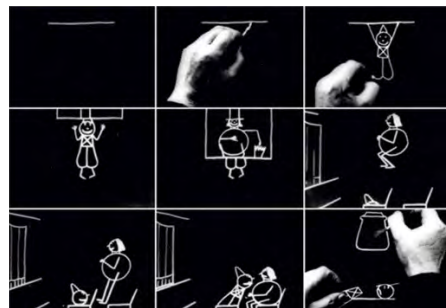
■ Second dispositif



■ Animation de l'argile sur plaque de verre + projection de l'ombre.

FIGURE & MILIEU D'OMBRE

Quid du chara-design dans la fantasmagorie ? Je ne peux aborder ce point sans citer le célèbre *Fantasmagorie*¹ d'Emile Cohl (1908), considéré comme le « premier dessin animé cinématographique ». Fantoche, le protagoniste, est un acrobate de cirque dessiné à la ligne, qui se métamorphose à volonté dans des scènes toujours plus surréalistes.



■ *Fantasmagorie* (1908) de Emile Cohl.

Ce caractère polymorphe m'intéresse particulièrement : il témoigne d'une certaine immatérialité/impalpabilité qui correspond tout à fait à mes ombres dans la grotte.

Cependant, il ne s'agit pas là d'un « double de proximité » comme l'appellerai Clément Rosset, puisqu'ici, le personnage (principal et les autres figures) sont ombres. Dans *Impressions Fugitives*, l'ombre, le reflet et l'écho, Rosset écrit ceci : « Une ombre sans

corps est aussi étrange et inquiétante qu'un corps sans ombre. Mais on doit distinguer d'abord deux grands cas de figure : l'ombre sans corps visible et l'ombre sans corps réel. »²

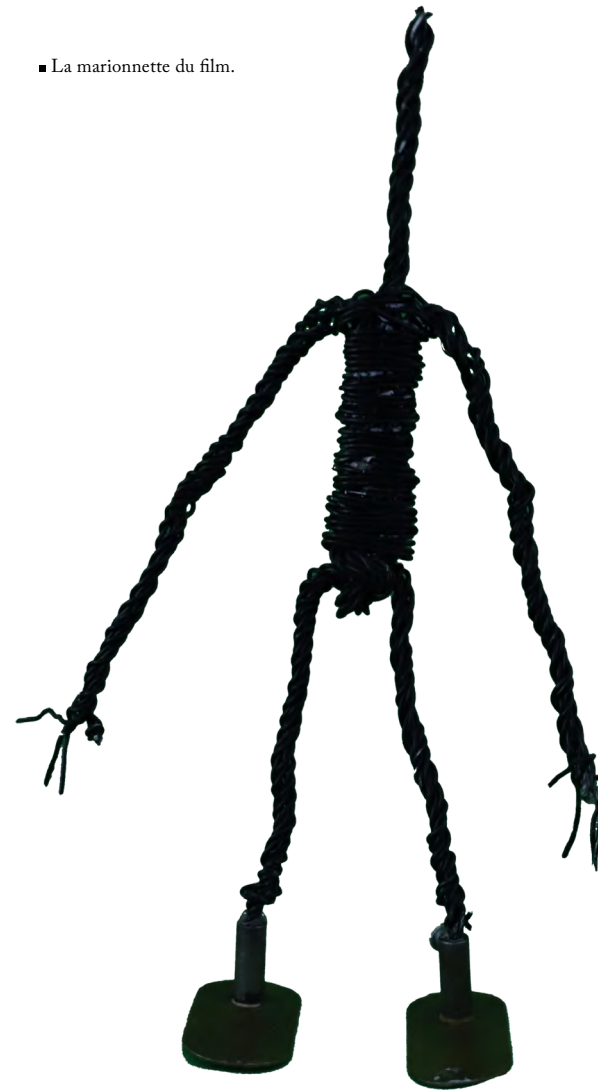
Dans mon film, je dirai qu'il s'agit plutôt du deuxième cas de figure. On ne voit jamais le personnage, si ce n'est une silhouette à contre-jour à l'orée de la grotte. La vue subjective prend le pas dès qu'il pénètre dans la grotte, jusqu'au passage à la paroi où l'ombre prend le relai.

C'est pourquoi j'ai choisi d'animer l'ombre d'une marionnette en fil de fer : c'est un personnage en construction, plus familière, il n'est pas fini, c'est une esquisse. Le corps, lui, n'arrive qu'à la fin du film avec ces virevoltants d'argile qui viennent constituer mon personnage. Le corps n'est donc pas retrouvé, il se constitue au fil du film ! C'est l'histoire d'une construction, d'une identité en train d'être modelée.

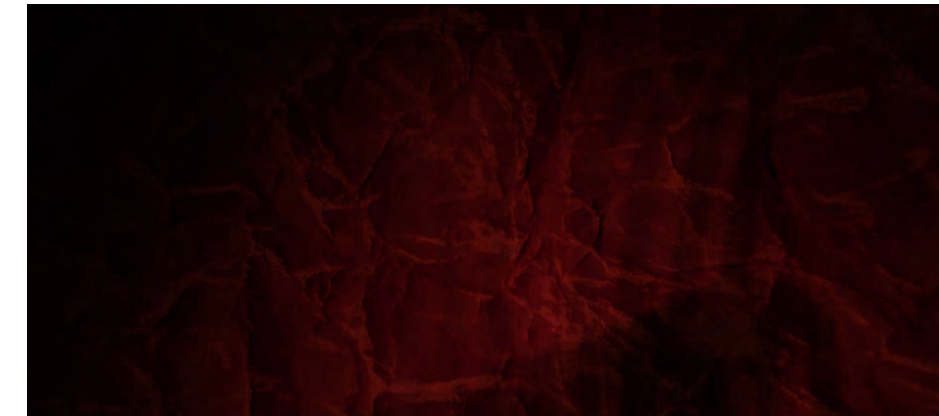
Notes

¹ « *Fantasmagorie* », *Emile Cohl*, 1908.

² *Impressions fugitives - l'ombre, le reflet, l'écho*, Clément Rosset. 78 p. France : Les Éditions de Minuit, 2020. Pages 33-34.



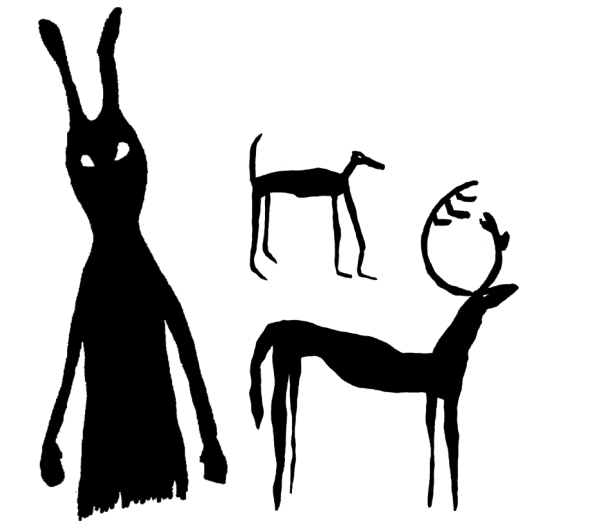
■ La marionnette du film.



■ Images du film. Exemple d'imprimés de durée. Territoire d'ombres.

La création de ces ombres, avec mon dispositif de boîte noire, utilise la matière première de la grotte, l'argile, pour faire émerger ces ombres. J'essaie de créer, avec les autres figures, un milieu d'ombre, tissu d'émergence. Pas de trait de contour, que des masses mouvantes en mouvement. J'essaie de leur donner une substance élastique, avec des jeux d'opacité qui n'effacent pas mais épousent la paroi. En somme, une matière visqueuse qui adhère à la paroi, comme une hémorragie de l'image. Une paroi qui figure avec des ombres-figures émergentes. C'est une approche plastique du film d'animation qui redéfinit la figure justement, à l'instar des travaux de Giacomo ou Toccafondo. J'essaie ainsi d'instaurer une dynamique d'ombre plastique (plasmaticité).

Et je vais encore plus loin dans mon traitement de l'image : j'ajoute des échos à mes ombres, comme pour faire de l'image trace une image grasse. Ce que je veux pointer avec ces imprimés de durée, ce sont les tremblements et le témoignage du temps, non pas sans rappeler les peintures pariétales et leurs décompositions de mouvement (animaux à plusieurs têtes, parfois à huit pattes...). Il y a quelque chose de coulant dans ces ombres, comme une pulsation interne à la figure, des intensités vibrées qui redéfinissent sans cesse la paroi. On a là, je crois, un véritable milieu d'ombre, une image-matière.



■ Tests de chara-design du bestiaire.

LE COLORIS PLUTÔT QUE LA COULEUR

Un des éléments plastique fort de mon film est sa couleur. Ce rouge à la fois ténébreux mais ardent. L'irrégularité du milieu créé à partir de mon papier froissé, sur lequel j'ai ajouté craie et charbon, donne le sentiment d'une sensation colorée. Une couleur trouble, instable, qui crée des occasions de rencontre. Elle n'est pas sans rappeler le vacillement de la flamme, par les altérations et les jeux d'opacité que je lui attribue. Elle n'est jamais la même d'une image à l'autre du fait de ces variations. Il y a quelque chose de clignotant qui perturbe le regard, qui inquiète l'œil, mais qui pourtant témoigne d'un milieu chaud et plutôt accueillant.

Ce traitement est pour moi important puisqu'il fait l'identité de cette grotte, une identité singulière. Son régime est très immersif, comme une invitation à faire quelques pas de plus à chaque fois. On se pose même

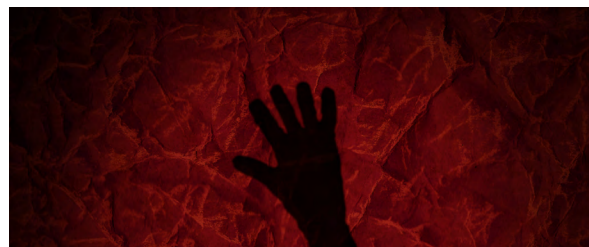


■ Images du film. Couleur brune au début et à la fin.

la question de la provenance lumineuse inexpliquée de cette caverne aux merveilles. Dans tous les cas, ces accidents lumineux soulignent la capacité de cette grotte à se modifier. Elle est réellement mouvante.

Bien qu'irréaliste cette lumière participe justement à produire la fantasmagorie dont je parlais quelques pages plus haut. Elle nous immerge un site plastique imaginaire, un lieu d'invention, doté d'une profondeur, d'accidents et de reliefs. Finalement, la couleur fabrique le lieu. Elle est à la fois lumière et texture. Plus qu'une coloris, le rouge devient coloris puisqu'il est envisagé et impacte l'ensemble de chaque plan. Il n'habille pas le lieu, il est le lieu, sans artifice, sans maquillage.

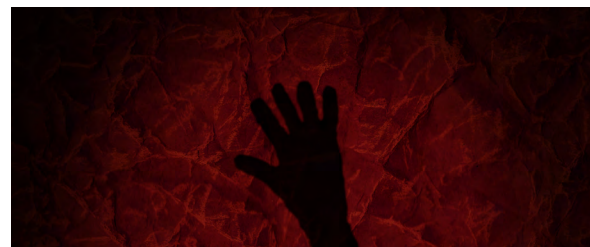
De plus, ce rouge de terre sienne accentue le côté intestin/utérin de ma grotte. Nous sommes au chaud,



■ Images du film. Exemple sur le même pla, des vibrations lumineuses.

il nous enveloppe, nous protège comme il protège le temps, mis à l'abri entre ces murs. Pour marquer ce passage et ce ventre fécond, il y a d'ailleurs au début et à la fin du film des coloris beaucoup plus bruns : lorsque nous sommes à l'entrée de la grotte au début, et plus subtilement au générique de fin, pour marquer la sortie.

Pour déterminer précisément cette couleur, j'ai effectué diverses expérimentations, des contretypes que j'ai nommé selon ce qu'ils m'inspiraient.



LA PART DU GESTE : UNE CUISINE PERSONNELLE, MI-ARCHAÏQUE, MI-TECHNOLOGIQUE

Il y a en effet, que ce soit dans le processus de fabrication final ou dans ma démarche d'expérimentation, un dialogue entre une cuisine manuelle voire artisanale et une partie plus technologique. En effet, comme expliquer tout le long de ce mémoire, je pars de matériaux que je manipule : le papier, les pigments, l'argile.

La partie animation dans mon atelier (voir les photos ci-jointes) est assez longue et requiert beaucoup de patience : il y a en amont l'installation de la boîte noire

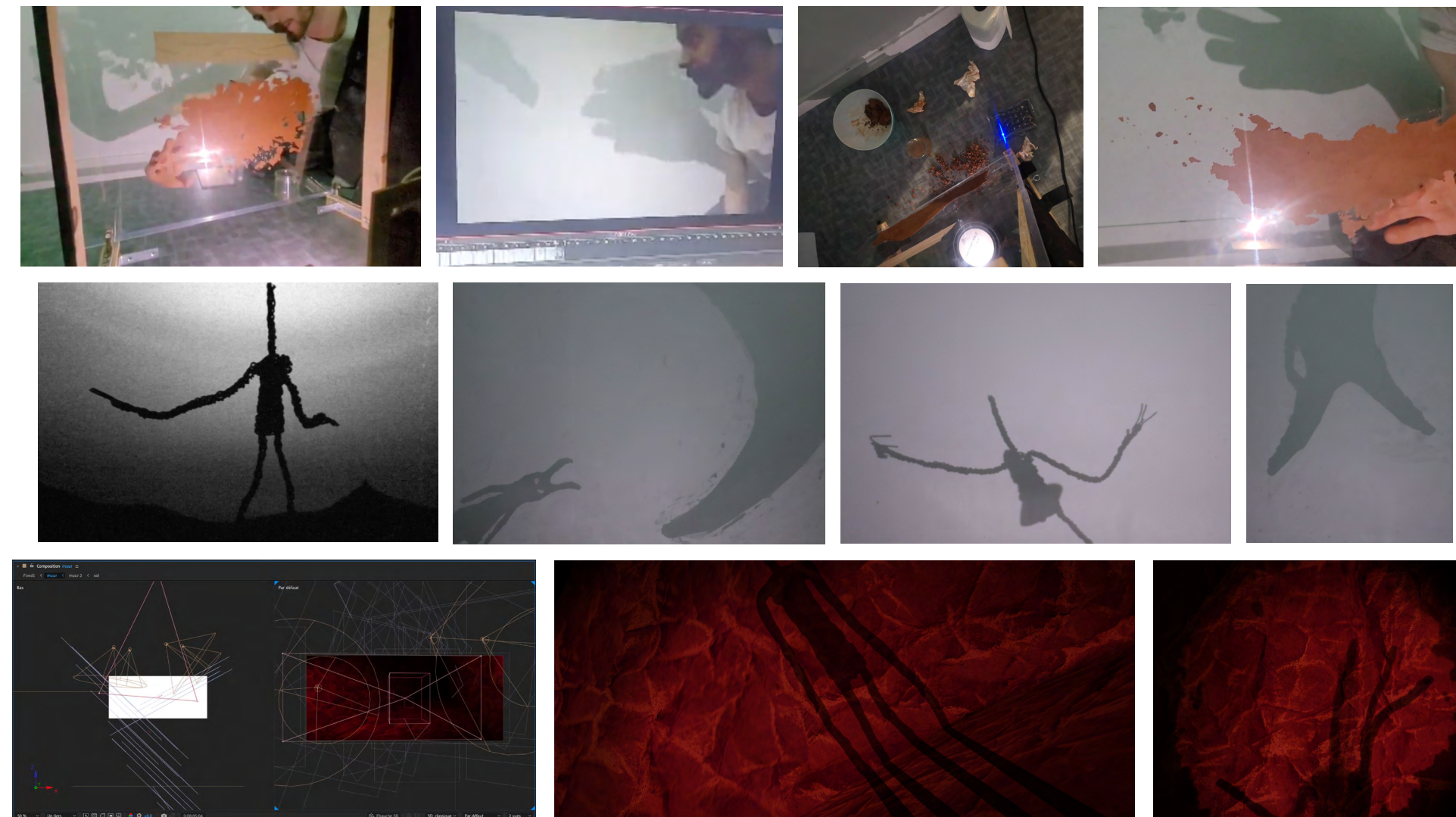
et de l'éclairage qui est très important pour récupérer le meilleur des ombres en post-production, puis l'animation en elle-même de l'argile sur la plaque de verre inclinée (photos ligne 1). Il y a une gymnastique à effectuer entre l'argile sur la plaque, l'ombre projetée, et le rendu sur ordinateur, en utilisant notamment le logiciel de stop-motion DragonFrame. Ce passage est à la fois très long et minutieux, mais à la fois, on ne peut pas s'y attarder trop longtemps.

En effet, avec la chaleur de la lumière et des beaux jours, l'argile a tendance à sécher vite sur la plaque. Il fallait donc l'humidifier régulièrement, ce qui me laissait également le loisir d'explorer des matières et des traces nouvelles, de voir la buée et la poussière déposée par ma matière et qui vient perturber (positivement)/ déposer une couche de poussières qui impacte l'œil de la caméra.

Sur la seconde ligne de photos ci-jointes, il s'agit des images brutes que je récupère à la fin du tournage. Des images en nuances de gris, qui me permettent de récupérer les parties les plus sombres pour les exploiter dans mon film, tout en gardant la pellicule et les accidents de l'argile tout autour. Ce qu'on appelle « Le plasma ambré » dans le travail de Youri Norstein.

Enfin, sur la dernière ligne, des photos de la post-production sur le logiciel After Effect et du rendu final de l'image traitée. On peut y voir notamment l'utilisation de nombreux calques en 3D pour former la paroi, sur laquelle vas vivre mes suites d'image de tournage. Il y a des lumières, des caméras, et il ne faut pas sous-estimer cette dernière partie qui peut se montrer laborieuse, voir capricieuse.

Ce lien entre la technique artisanale et la technique informatique est, je trouve très intéressant. C'est d'ailleurs quelque chose qui caractérise mon travail, je procède très souvent ainsi : je crée ma matière de mes mains, j'ai besoin de la manipuler. Mais ensuite, j'ai souvent ce besoin de composer avec elle et de la modeler une fois, sur ordinateur, pour l'exploiter et lui donner sa forme finale.





CHAPITRE TROIS

LE DÉVELOPPEMENT
ESTHÉTIQUE D'UNE INTIMITÉ
SILENCIEUSE

LES EFFETS PRODUITS SUR LE SPECTATEUR

Qu'est ce que je cherche à créer ? Quelles émotions ?
Qu'est-ce que mon film vient/peut questionner ?

Mon film a ce quelque chose d'expérimental qui rend la narration parfois incompréhensible, ou du moins, elle interroge. Plus elle avance et plus on découvre de nouveaux fragments du récit qui au fur et à mesure peuvent être mis bout à bout et nous permettre de nous rapprocher de la vérité, tout en nous faisant nous poser toujours plus de questions à chaque fois. À chaque nouvel élément, on doit prendre du recul et reconsidérer notre point de vue sur toute une partie de ce que l'on sait déjà car (très) régulièrement nos acquis sont bouleversés.

En gros on se pose sans cesse des questions, on formule de nouvelles hypothèses, on cherche les indices dissimulés tout en évitant de se faire piéger par

les fausses pistes. C'est évidemment une invitation à l'interprétation personnelle de chacun. Il n'y a pas de bonne réponse ou de mauvaise lecture.

Je ne peux ici énoncer les effets que je veux produire sur le spectateur : je n'ai pas diffusé le film, je n'ai pas été au contact du public et je ne peux présumer de ce qui arrivera. Mais ce que je peux dire, c'est que je souhaite faire vivre une expérience à mon spectateur, je veux qu'il soit dans la grotte avec le personnage. D'ailleurs peut-être est-il lui-même le personnage ? N'est-ce pas sa propre ombre sur la toile ?

Il y a cette volonté, comme au théâtre autrefois et au cinéma aujourd'hui, cette volonté de catharsis. Vivre une expérience par procuration. L'expérience de ce film qui se concentre sur l'humanité imprimé sur la paroi. Dans Esthétique du film, de Jacques Aumont, Alain

Bergala, Michel Marie et Marc Vernet¹, les auteurs s'intéressent justement au film et à son spectateur (voir la citation plus bas).

C'est en cela que je parle d'intimité silencieuse : j'aimerais que cette expérience cinématographique raisonne et résonne en chacun des spectateurs, en touchant les points sensibles de chacun, les interprétations et les lectures de chacun. En somme, induire un questionnement, une réflexion, une (ré)-ouverture sur le monde. Quelle trace mon spectateur va-t-il laisser ?

Notes

¹ *Esthétique du film*, Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie et Marc Vernet. 335p. France : Armand Colin. 2017. Pages 212-213.

« L'identification [...], [ce] rapport subjectif que le spectateur pourrait entretenir avec tel ou tel personnage du film, et qui consisterait à partager, au cours de la projection, les espoirs, les désirs, les angoisses, bref les affects et les sentiments de ce personnage, de se mettre à sa place, d'aimer ou de souffrir avec lui, en quelque sorte par procuration »¹

Esthétique du film, de Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie et Marc Vernet

LA RUMEUR DU MONDE...

Faire un film, c'est créer/tisser des images. On en a déjà longuement parlé. Mais c'est aussi créer du son. À part égale avec le visuel, le son ne participe pas seulement mais fait aussi le film. Avoir la meilleure ou la plus belle image ne sert à rien si la bande son ne s'écrit pas avec elle.

Dans mon film, l'immersion dans la grotte se fait également par le son. J'avais des envies et des intentions, je les ai écrites avec des mots, mais pas seulement. J'ai eu recours à la partition graphique, qui est un outil de travail essentiel pour collaborer avec les musiciens.

En effet, sur la partition que nous voyons ici en double-page, j'ai essayé de traduire mes intentions avec cette spirale. Car le film, ce n'est pas seulement la grotte. C'est aussi toute l'ambiance qu'il y a autour : le ruisseau qui coule au loin, les gouttes qui suintent des murs, l'humidité du lieu, les arbres dehors, les animaux, la faune, la flore... Ce que j'appelle ici la rumeur du monde. On l'entend peu, on ne la voit, mais elle a une présence forte, qui une nouvelle fois fait identité. J'en profite pour glisser en référence une carte Sioux, *Winter Count*, dont la ressemblance est troublante avec ma propre partition graphique.



■ *Winter Count*, Carte Sioux sur peau de bête.

Le travail de Bernie Krause m'a beaucoup inspiré pour cette partie. Bernie Krause est un musicien et

enregistreur de paysages sonores américain. Il parcourt le monde pour enregistrer les concerts de la nature. Dans une démarche quasi-militante, Krause cherche à protéger/sauvegarder les niches acoustiques de différents écosystèmes, dont la biodiversité se détériore, par l'activité humaine, et menace d'être réduit au silence à tout jamais. Son approche unique et singulière est pionnière. Il est à la fois un poète qui contemple le monde, un musicien qui écoute l'organisation des vocalisations des animaux, et un scientifique qui étudie des enregistrements scrupuleusement. Tous ces bruits qu'on a oublié d'écouter, tous ces sons qu'on n'entend plus... C'est un véritable architecte du paysage sonore (voir *Le grand Orchestre des Animaux*).



... OU LE BRUIT DE LA CRÉATION

Pour reprendre le terme, la rumeur du monde n'est-elle pas finalement le bruit de la création ? Tous ces faux-silences lorsqu'on fait une prise blanche dans un lieu comme la grotte, révèlent finalement des crépitements, des bruissements, des crissements... tout ce qui témoigne de cette fameuse intimité silencieuse. C'est bruit négatif.

Dans *Trace*, il ne s'agit pas seulement de sonoriser ce qu'il se passe à l'image, mais aussi et surtout de témoigner des sons hors-champ, qui participent à l'ambiance singulière de la grotte.

Pas de dialogue, pas de doublage ni de création



■ Espace de travail lors de la création de la partition graphique.

de voix à proprement parlé, mais plutôt des bruits humains & corporels : respiration haletante, soupirs, essoufflement, surprise, frayeur...

Tous le sound design et les effets sonores doivent transpirer le bruit de l'inspiration et le bruit de la création. Sans compter les effets de réverbération, d'échos, qui viennent retranscrire la profondeur de la grotte.

Concernant la musique, il y en aura, mais pas tout le film, ponctué par des (faux) silences. J'aimerais m'inspirer de sons et bruits se rapprochant des premiers instruments de musiques (à vent et à percussion) de la préhistoire.

Elle doit jouer entre les moments de contemplation, d'immersion et les moments d'actions. J'aimerais installer un crescendo, lent, mystérieux, jusqu'au point d'orgue qui est le passage à l'acte : celui où le personnage décide de laisser sa trace.

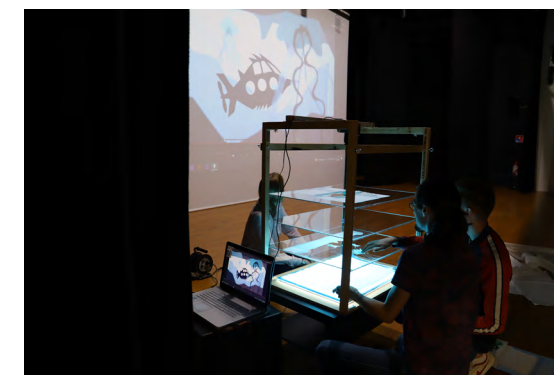
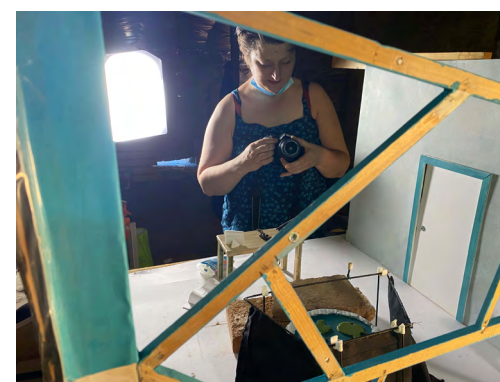
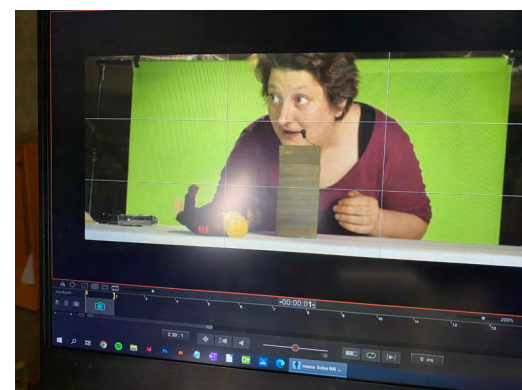
Enfin, j'aimerais utiliser les nouvelles technologies à disposition en ayant recours à un mixage en 5.1, indispensable pour le travail de spatialisation. C'est un film sur les sens, alors même si on est en salle de cinéma, on doit être immergé dans la grotte au maximum.

PARTAGER LA TRACE

Enfin, pour poursuivre et offrir une vie à mon travail après mon master, je compte l'envoyer en festival, essayer de le diffuser au maximum. Mais j'ai également une autre idée en tête que j'aimerais mettre en place. Après des tests in-situ et des retouches/adaptations probables, j'aimerais créer un partenariat pourquoi pas avec l'office du tourisme de Caylus, pour diffuser ce film en période estivale lors d'évènements culturels. La grotte de Caylus ayant été un lieu-source pour moi, j'aimerais essayer de projeter mon film à même la grotte, celle-là même qui a vu naître ma trace cinématographique (aussi insignifiante soit-elle). Parce que dans l'abandon de la trace, il y a aussi le don. Aux autres, à ceux qui passeront par-là, que le hasard aura conduit jusqu'ici. C'est le partage. Je n'ai pas fait ce film pour le garder pour moi. J'aimerais que les gens le voient, qu'ils en discutent. J'aimerais leur faire vivre cette expérience, et leur ouvrir cette fenêtre sur l'humanité en chacun de nous.

Et c'est là-dessus que je terminerai ce mémoire. Sur le partage, sur le groupe. J'ai en effet éprouvé beaucoup de difficultés lors de mon master, lors de la création de ce projet. Et je crois bien, moi qui pensais être une personne solitaire, que ce que j'aime par-dessus tout dans ce travail, c'est le travail d'équipe, qui m'a beaucoup manqué. Certes, il faut probablement en passer par là car c'est très formateur de faire un film seul, mais par

la suite, et au regard des autres expériences que j'ai pu vivre durant cette formation, je me sentais épanouie lorsque je travaillais en groupe. C'est pourquoi je joins ces dernières photos souvenirs des différentes personnes avec qui j'ai collaboré : que ce soit au Cartoon Forum, dans le grenier de Sophie Horner pour son film de fin d'études, avec Marina Konther, mon binôme lors de mon stage et des différentes missions confiées par le cinéma La Muse Bressols, les journées prise de son avec mes camarades du lycée des Arènes, la grosse équipe pour la fabrication et l'adaptation de l'album jeunesse « La carte aux nuages », avec les enfants de l'école Jacques Prévert... En bref, des expériences professionnelles enrichissantes, où la dynamique de groupe transformait du tout au tout mon travail et ma motivation. Parce que partager, c'est aussi faire ensemble.





CONCLUSION

C'est avec une certaine émotion que j'écris les dernières lignes de ce mémoire. Parce que même si ces mots marquent la fin du travail solitaire, je retiens de ma formation toutes les rencontres et les collaborations que j'y ai faites.

Ce mémoire revêt différentes formes : une part de récit très personnel, de l'expérimentation, des questionnements, des doutes, de l'analyse d'écrits de théoriciens, des références, de la recherche, du travail de terrain... Il s'agit là, comme dans ma démarche, d'un travail fragmentaire sur deux années. Comme dans mon film, où je compose avec les fragments de matière qui s'offrent à moi, comme mon écriture, fragmentaire, issus de diverses notes.

J'ai essayé de définir ce qu'est mon cinéma d'animation à ce jour, un territoire de fiction. Il se caractérise par la faculté d'un film à être lieu d'invention, à être force de proposition après un travail de terrain et de recherche. J'ai essayé d'ouvrir une fenêtre sur le monde, pour les autres, pour moi aussi. J'ai essayé de conserver ma capacité à rêver, à fictionner, à être moi, un être singulier, comme chacun de nous.

Pour ce qui est de la suite de mon parcours, une étape se referme ici, après sept années d'études. J'avoue sans

honte ressentir le besoin de me confronter au milieu professionnel, comme je l'ai déjà fait, et de démarrer quelque chose de nouveau. J'aimerais travailler sur des projets plus courts, avec une équipe. Le groupe est pour moi essentiel et est un vecteur de dynamisme. J'espère avoir l'occasion de raconter encore des histoires, à créer des images. Mon profil de couteau-suisse me permet de ne jamais m'ennuyer, et j'aimerais beaucoup me mettre au service d'un média tel qu'Arte, dont les productions documentaires me plaisent énormément.

Ce qui m'anime finalement, question que je posais en introduction de ce mémoire, c'est de donner à rêver, de raconter le monde, avec cette touche sensible qui est la mienne.

BIBLIOGRAPHIE

RÉFÉRENCES THÉORIQUES SUR LE CINÉMA

- JOUBERT-LAURENCIN, Hervé. *La lettre volante, quatre essais sur le cinéma d'animation*. 1e éd. Paris : Presse de la Sorbonne Nouvelle, 1997. 348 p. Loeil vivant. ISBN 978-2-87854-139-7.
- KAWA-TOPOR, Xavier. *Cinéma d'animation, au-delà du réel*. 1e éd. France : Capricci, 2016. 96 p. Actualité critique. ISBN 979-10-239-0112-2.
- WILLOUGHBY, Dominique. *Le cinéma graphique*. 1e éd. France : Textuel, 2009. 290 p. Textuel Beaux Livres. ISBN 2845973446.
- Marion Poirson-Dechonne, « Le cinéma d'animation : une essence poétique ? », Fabula [En ligne], mis en ligne en avril 2017, consulté le 10 février 2021. URL : <https://www.fabula.org/lht/index.php?id=1856>
- PAGLIANO Jean-Pierre. *Le Roi et l'Oiseau, Voyage au cœur du chef-d'œuvre de Prévert et Grimault*. 1e éd. Paris : Belin, 2013. 178 p. ISBN 2701149983.
- GARDIES, André. *L'espace au cinéma*. 1e éd. France : MERIDIENS KLINCKSIECK, 1993. 222 p. ISBN 286563311X.
- BARRÈS, Patrick. « Boîte Noire, Une « scène D'invention Totale. » Entrelacs 13 (2017): Entrelacs, 2017-01-16 (13). Web.
- BARRES, Patrick, and Praxis Et Poïétiques En Art Laboratoire De Recherche En Audiovisuel - Savoirs. Le Petit Hérisson Dans Le Brouillard De Youri Norstein : Des Matériologies Aux Météorologies, Une Esthétique Du « Petit Cliché ». (2016): Colloque International « Le Défilement, Et Après ? L'analyse Des Films D'animation ». Web.
- AUMONT, Jacques, BERGALA, Alain, MARIE, Michel, et VERNET, Marc. *Esthétique Du Film*. 3e édition ed. 2008. Print. Armand Colin Cinéma.

RÉFÉRENCES THÉORIQUES SUR LA FANTASMAGORIE

- Jessie Martin, « Le cinéma d'animation et le privilège de l'imaginaire. De Fantasmagorie à Paprika », Entrelacs [En ligne], 8 | 2011, mis en ligne le 01 août 2012, consulté le 03 décembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/entrelacs/250> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/entrelacs.250>
- ROSSET Clément. *Fantasmagorie - Le réel, l'imaginaire et l'illusoire*. Les Éditions de Minuit, 2004. 108 p.
- ROSSET Clément. *Impressions fugitives - L'ombre, le réel, l'écho*. Les Éditions de Minuit, 2004. 78 p.
- ATLAN Henri. *Entre le crystal et la fumée*. 1e éd. : Seuil, 1979. 287 p. Paradoxe. ISBN 2020093626.
- VIMENET, Pascal. *Un abécédaire de la fantasmagorie - Suite*. 1e éd. France : L'Harmattan, 2016. 316 p. Cinéma d'animation. ISBN 2343094160.

Achévé d'imprimer le 23.06.2022 à

*F*ORESTIÉ
IMPRIMERIE
FONDÉE EN 1576

Lyvan Mopin
Mémoire de MASTER 2
Parcours Couleur, Image, Design
Mention Cinéma d'Animation
Session Juin 2022

