Session 2025

FABRIQUER UN IMAGINAIRE FUTURISTE : EXPLORATION CRÉATIVE D'UN MONDE EN TRANSFORMATION DANS UN FILM D'ANIMATION POST-APOCALYPTIQUE

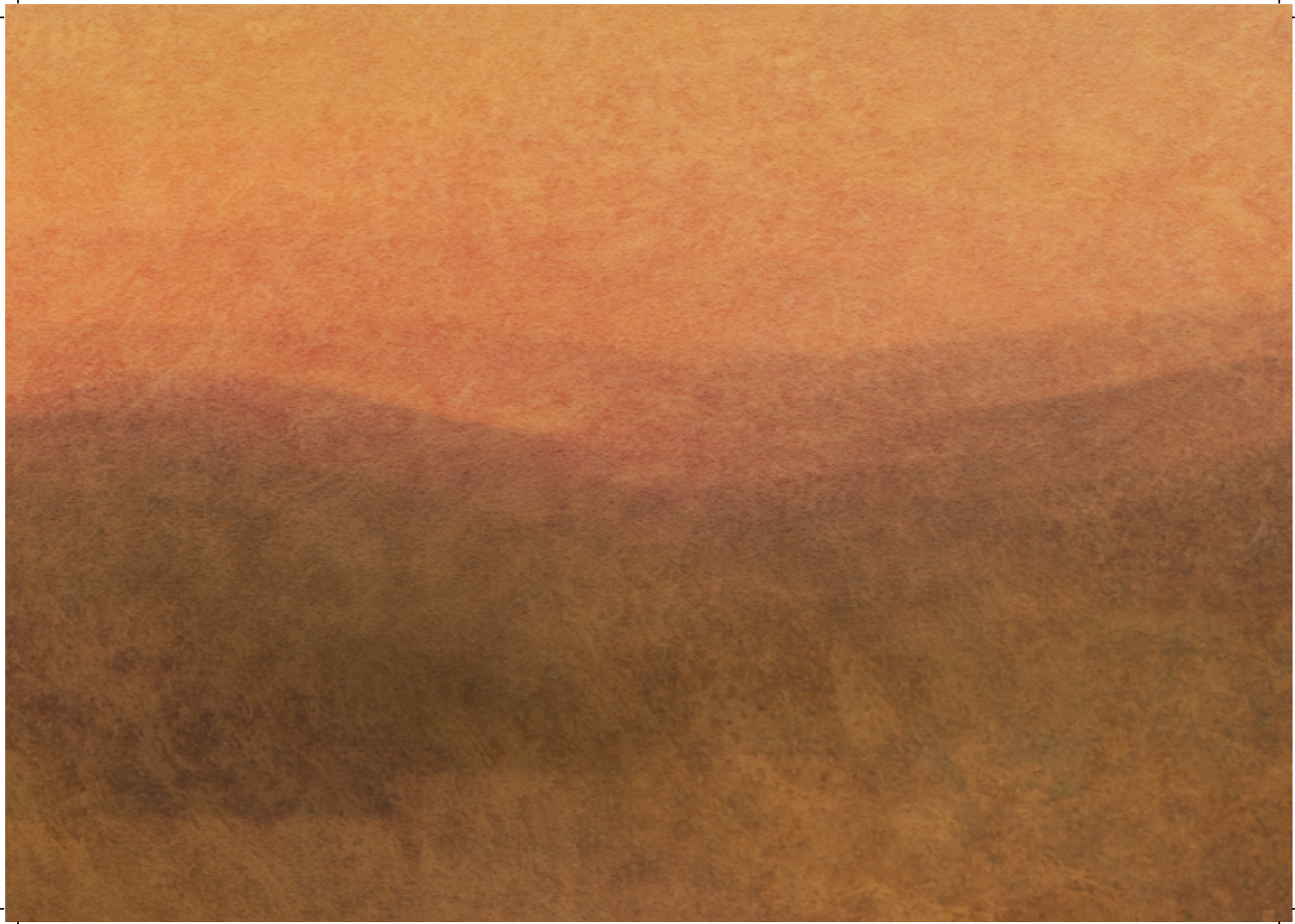
LES SŒURS JUMELLES : DEUX REGARDS, DEUX DESTINS

MASTER 2 Couleur Image Design - Parcours Cinéma d'animation
Mémoire Soutenu par Célia Mrika le 5 juin 2025

Sous la direction de Patrick Barrès
Institut Couleur Image Design
Université Toulouse II Jean Jaurès

UNIVERSITÉ TOULOUSE Jean Jaurès

iscid Institut Supérieur Couleur Image Design



Session 2025

FABRIQUER UN IMAGINAIRE FUTURISTE : EXPLORATION CRÉATIVE D'UN MONDE EN TRANSFORMATION DANS UN FILM D'ANIMATION POST-APOCALYPTIQUE

LES SŒURS JUMELLES : DEUX REGARDS, DEUX DESTINS

MASTER 2 Couleur Image Design - Parcours Cinéma d'animation
Mémoire Soutenu par Célia Mrika le 5 juin 2025

Sous la direction de Patrick Barrès
Institut Couleur Image Design
Université Toulouse II Jean Jaurès

UNIVERSITÉ TOULOUSE Jean Jaurès

iscid Institut Supérieur Couleur Image Design

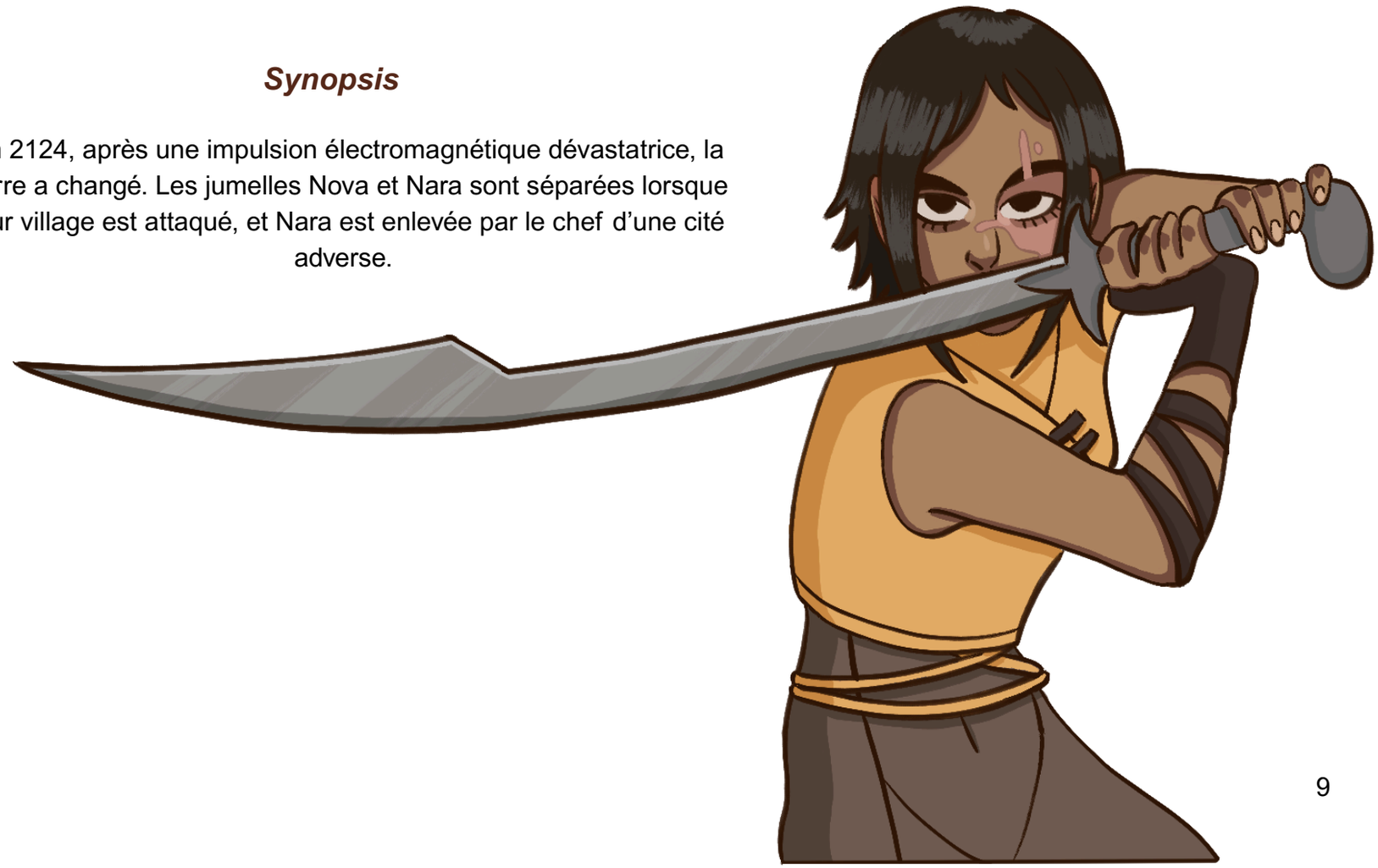

NOVARA
QUAND LES DESTINS SE CROISENT

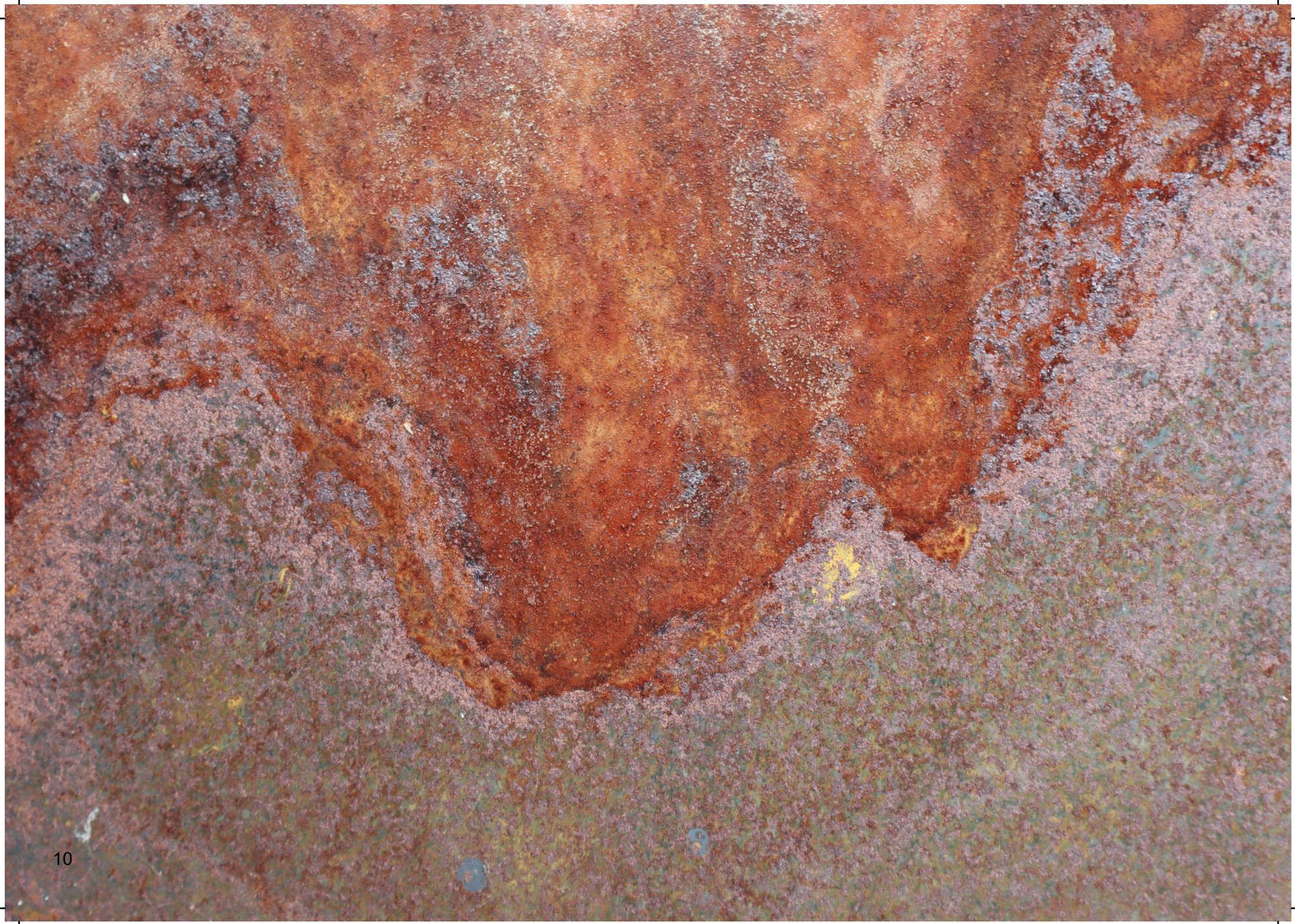
En hommage à mon grand-père



Synopsis

En 2124, après une impulsion électromagnétique dévastatrice, la Terre a changé. Les jumelles Nova et Nara sont séparées lorsque leur village est attaqué, et Nara est enlevée par le chef d'une cité adverse.





PRÉFACE

À l'origine, ce film n'était pas prévu. Je travaillais sur un projet autour du goût, mais il ne me ressemblait pas. J'avais besoin de créer un univers qui exprime à la fois mes forces, mes questionnements et ma manière de voir le monde. C'est ainsi qu'ont pris vie les sœurs jumelles, Nova et Nara, et l'univers de Novara, dont ce film constitue le premier aperçu.

Depuis mon enfance, l'animation a été au cœur de mon parcours. Je dessinais sans cesse et analysais les films d'animation image par image pour comprendre comment les personnages pouvaient prendre vie à l'écran. Après mon bac, j'ai poursuivi mes études à *Prépart* à Toulouse, où j'ai découvert l'animation 2D.

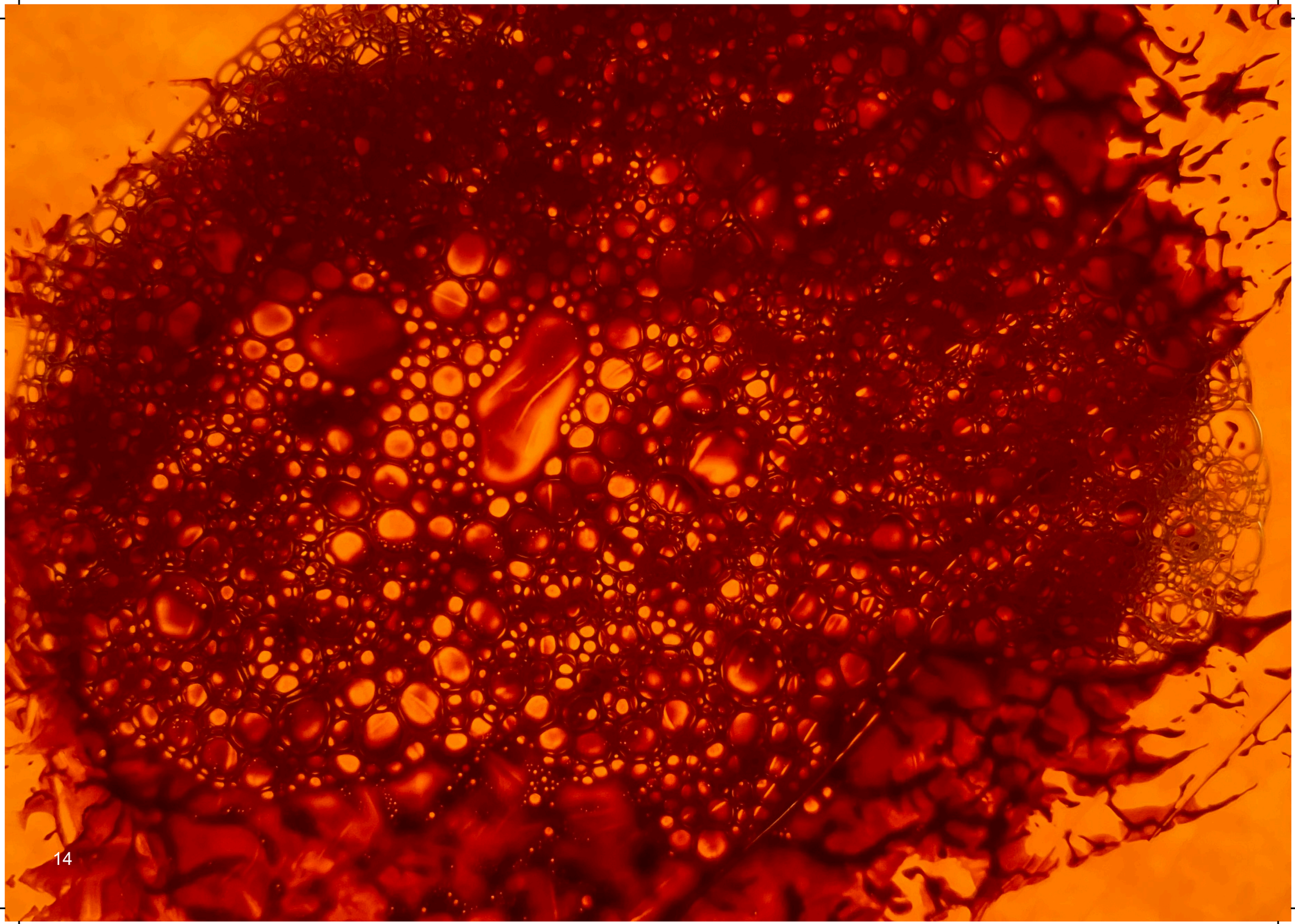
Mon imaginaire est nourri depuis toujours par la culture cinématographique héritée de mes parents. Mon père m'a transmis l'amour des films fantastiques et de science-fiction, comme *L'Histoire sans fin*[1] ou bien encore un grand classique du cinéma, *Stars Wars Episode 1 : La Menace Fantôme.*[2] Tandis que ma mère m'a fait découvrir des récits plus dramatiques et post-apocalyptiques, tels que *Je suis une légende*[3] ou même *La Guerre des mondes.*[4] Ces influences et bien d'autres nourrissent aujourd'hui mon travail et se retrouvent dans *Novara*, où les paysages, les ruines et les matières en décomposition deviennent des motifs narratifs et sensoriels.

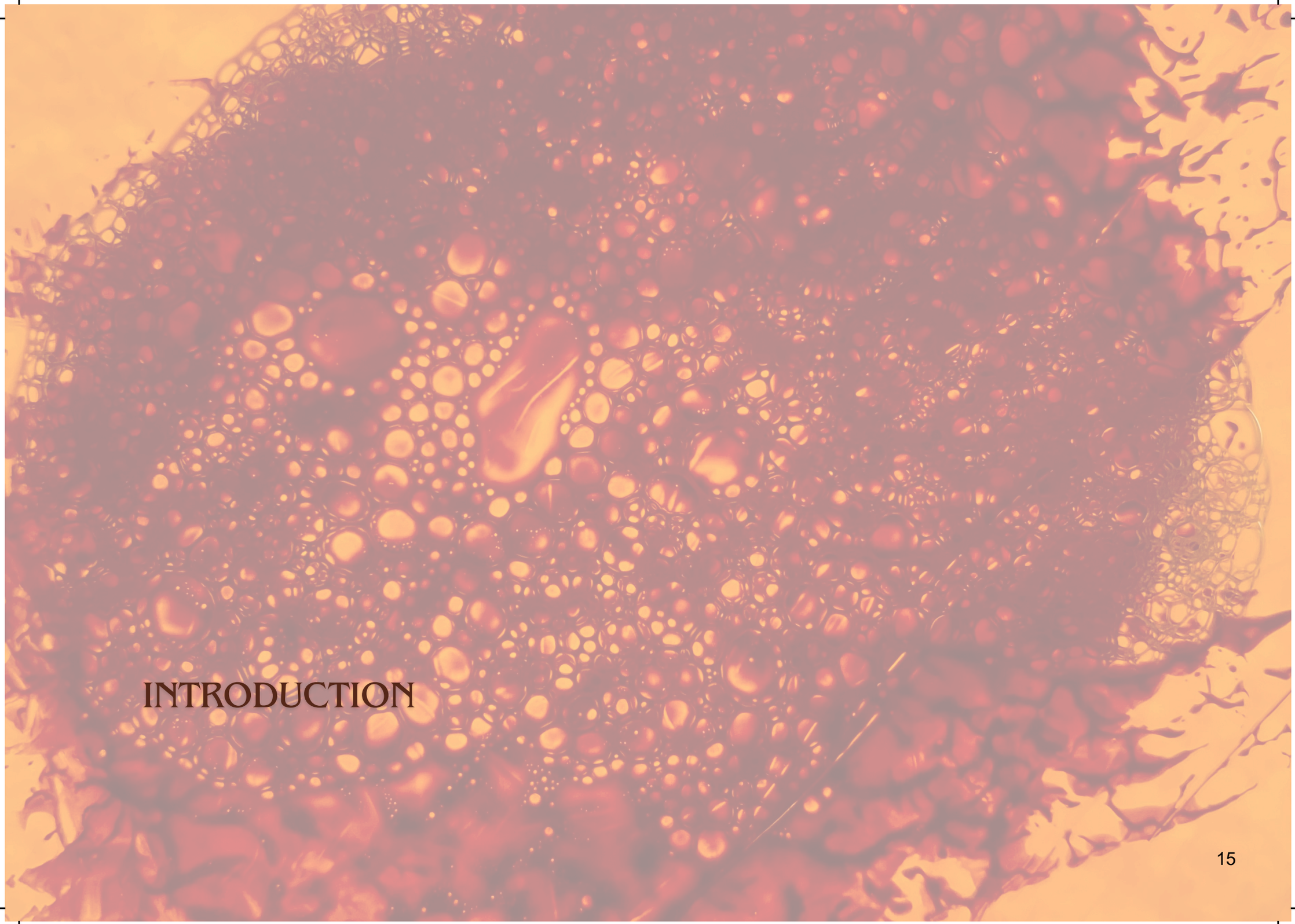
Mon film et ce mémoire ne constituent qu'une première étape. Ce film est pensé comme le point de départ d'une série, un univers déjà réfléchi dans sa globalité. Le *Cartoon Coaching Program* m'a permis d'approfondir personnages, environnements et dynamiques pour créer un monde vivant et cohérent. La présentation à des jurys et le soutien reçu ont confirmé ma volonté de prolonger ce projet et d'explorer encore plus loin les interactions entre narration, espace et expérience sensorielle.

Cette préface est une invitation à entrer dans mon univers, à découvrir le film et la démarche qui l'accompagne. Elle introduit la réflexion développée dans ce mémoire, où le paysage, la ruine, la transformation, la mémoire et le chaos se déploient à travers l'animation, pour créer un monde à la fois tangible et rêvé.

---

[1] PETERSON Wolfgang, *L'Histoire sans fin*,1984
[2] LUCAS George, *Stars Wars Episode 1: La Menace Fantôme*, 1999
[3] LAWRENCE Francis, *Je suis une légende*, 2007
[4] SPIELBERG Steven, *La Guerre des mondes, 2005*





INTRODUCTION

“Si les films sont si puissants, c’est parce que l’on y entre pleinement, et qu’on y reste jusqu'à ce qu’ils décident de nous en faire sortir…”
*-R*achel Griffiths



Les ruines et les paysages post-apocalyptiques traversent depuis longtemps notre imaginaire collectif, des gravures de Piranèse aux visions cinématographiques contemporaines. Ils portent en eux une double charge, celle de la mémoire et celle de la projection, soit le miroir de nos peurs et de nos fantasmes d’avenir. C’est dans cet héritage que s’inscrit mon travail de création-recherche, en interrogeant la représentation du paysage ruiné et la manière dont le chaos peut devenir matière esthétique et poétique.

Mon film d’animation, *Novara*, ne cherche pas à documenter un effondrement réaliste, mais à en offrir une expérience esthétique et sensorielle. L’animation, dans cette perspective, dépasse la technique. Elle est une manière d’habiter l’image et de métamorphoser la perception. Animer, c’est transformer. L’image cesse d’être fixe afin de devenir matière vivante, instable et en mutation. Elle n’est pas seulement mouvement, mais passage, transition d’un état à un autre, d’un paysage ruiné à un monde en renaissance.

Cette conception rejoint la pensée d’Emmanuel Coccia lorsqu’il décrit la métamorphose comme principe vital :

“[...] une chenille se métamorphose en papillon. Leurs corps n’ont presque rien en commun. [...] Pourtant, ils sont une seule et même vie. Un seul et même moi.” [5]

[5] COCCIA Emanuele, *Métamorphoses*, Bibliothèque Rivages, mars 2020, 4ème de couverture



PIRANESI Giovanni Battista , *Mogliano Veneto*, Eau-forte papier vergé, Rome, Italie, 1778

De la même manière, une image animée conserve une continuité de vie malgré ses transformations. Elle devient un espace où se déploie l'expérience du changement, du chaos et de la reconstruction.

Novara se situe dans un univers post-apocalyptique où deux sœurs jumelles, *Nova* et *Nara*, incarnent ce dialogue entre mémoire, héritage et chaos. Leur récit est aussi une métamorphose, celle de la tension entre le passé et le futur, entre l'effondrement et la possibilité d'un renouveau.

Ce mémoire suit cette démarche en trois temps. La première partie explore l'héritage et la transformation. Comment l'ancrage culturel, les récits de mémoire et l'expérience sensible nourrissent la création d'un monde fictif. La deuxième partie analyse le langage visuel de *Novara*. Les matières, les couleurs et les traits deviennent vecteurs d'émotions et d'immersion. Enfin, la troisième partie s'intéresse à l'esthétique du désastre et à sa portée critique. La dystopie et la catastrophe y sont envisagées comme des outils de réflexion sur nos sociétés contemporaines, nos crises écologiques et nos rapports de pouvoir.

À travers cette traversée, ce mémoire cherche à montrer que l'animation, loin de n'être qu'un médium technique, est une véritable forme de pensée visuelle. Elle permet d'expérimenter le monde, de transformer l'effondrement en expérience sensible et d'ouvrir un espace où la mémoire dialogue avec le futur et où le chaos devient matière d'expression.



HÉRITAGE ET TRANSFORMATION : ENTRE MÉMOIRE, RUINES ET RECONSTRUCTIONS

Ancrage culturel et héritage

Novara est un film que j'ai construit en deux temps.
La première partie nous plonge dans le passé des jumelles, *Nova* et *Nara*, au cœur même de leur village natal, *Khalis*. La seconde, bascule dans leur présent. Là où les deux sœurs se retrouvent, perchées au sommet des toits de *Tariqa*, la ville désertique du film. Ce n'est pas seulement un récit enfermé dans les limites de l'écran. Au contraire, l'univers qui se dessine déborde, laissant entrevoir une profondeur plus vaste, autant dans le monde que dans l'histoire des personnages. Mon intention a toujours été de concevoir ce film comme un tout cohérent, où chaque fragment et lieu participe à un univers plus grand que lui-même.

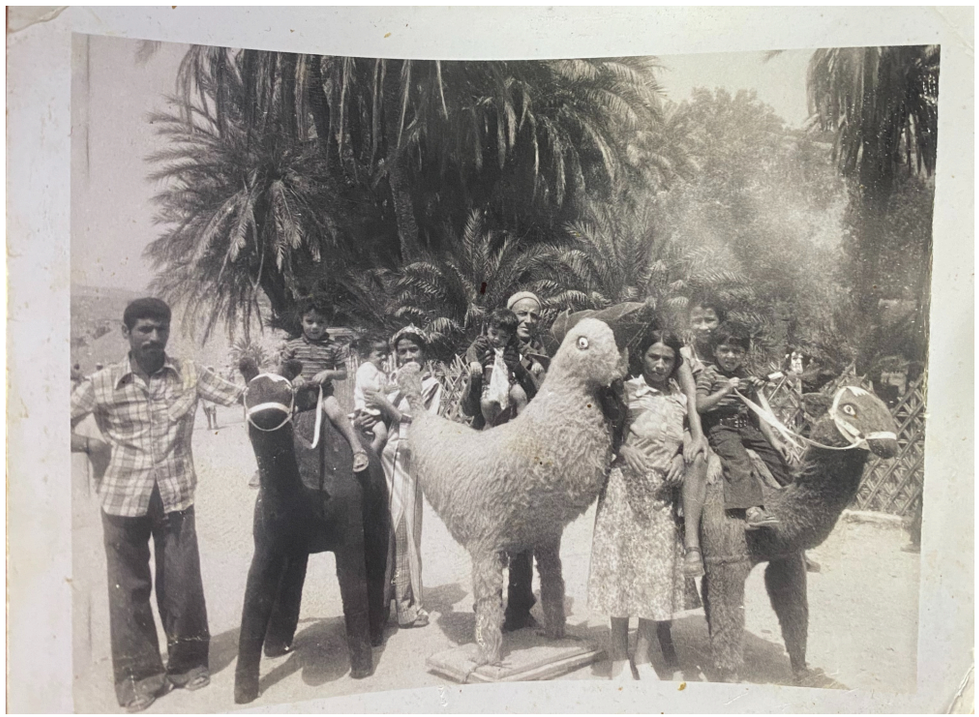
Mais cet univers n'est pas seulement le fruit de mon imaginaire. J'ai voulu y intégrer une dimension plus intime liée à mes origines. *Khalis* et *Tariqa*, bien que inventés, sont traversés par des réminiscences culturelles et esthétiques héritées de mon histoire familiale. Les couleurs du sable, la lumière, les architectures du village et la façon dont les espaces se déploient puisent en partie dans ma culture marocaine. Plus largement, maghrébine En concevant ce film, il m'était essentiel de transformer ce patrimoine en matière créative. Un moyen pour moi de renouer avec mes racines tout en leur donnant une nouvelle vie à travers la fiction. Mais comment fabriquer un monde à partir de ces racines quand on connaît à peine son histoire ?



MRIKA Célia, *Novara : Quand les destins se croisent, 2025*



Photographie de famille, Maroc, date inconnue, Collection privée de l'auteur



Je suis née en France, d'un père marocain et d'une mère française.
Longtemps, je n'ai connu la culture marocaine qu'en surface, à travers certains amis ou bribes de récits de mon père. Il a toujours été assez discret sur son enfance et sa famille. Parfois, cela pouvait lui arriver de nous raconter ses étés passés dans les campagnes marocaines. Il nous parlait des promenades à dos d'âne avec ses cousins, des baignades dans la fontaine du village ou alors l'aide qu'il apportait à ces grands-parents dans les champs de blé. Mais dans la vie quotidienne, rien ne transparaissait vraiment de cet héritage. Même la langue ne m'a pas été transmise, si ce n'est que quelques mots appris sur le ton de la plaisanterie.

Pendant une grande partie de ma vie, j'ai donc été relativement éloignée de la famille de mon père et, par extension, de mes origines marocaines. Cette distance a laissé une part de mon identité dans l'ombre. Plus récemment, j'ai pu me reconnecter complètement avec cette famille perdue. Mon grand-père, peu de temps avant son décès, a pu me transmettre une part de son histoire. Cela m'a profondément marquée, et c'est aussi dans cette émotion que s'enracine ce projet de film. Car ce travail n'est pas seulement artistique, c'est aussi une tentative de réactiver une mémoire et de renouer un lien personnel.

Intégrer ma culture dans *Novara* était pour moi une évidence. J'ai souhaité puiser dans mes racines marocaines afin de nourrir mon processus créatif et donner vie à une histoire. Une histoire qui m'est à la fois singulière et personnelle, mais qui peut aussi toucher à l'universel. En ce sens, j'ai choisi d'élargir mon champ d'inspiration au-delà des frontières du Maroc, tout en conservant une forte empreinte de ce pays. Mon regard s'est alors tourné vers l'ensemble du Maghreb.

Créer un monde imaginaire plutôt que de reproduire fidèlement le réel est une démarche symbolique pour moi. Car elle reflète à la fois ma capacité à imaginer l'avenir et la distance que je ressens encore vis-à-vis de mes origines. Elles peuvent me sembler encore, parfois lointaines, fragmentaires, voire presque insaisissables.

C'est ainsi que mes recherches se sont transformées en un véritable voyage identitaire. Ce n'était pas seulement une recherche esthétique. C'était aussi une manière de me confronter à un manque et à une partie de mon histoire longtemps restée silencieuse. Chaque photographie retrouvée, chaque conversation avec mes proches devenait une porte entrouverte sur un monde familier et étranger à la fois. Mes voyages au Maroc m'ont donné l'impression de marcher sur des traces invisibles. Celles d'une mémoire à moitié perdue mais toujours vivante. À travers ces expériences, j'ai appris à reconnaître des fragments de moi-même dans un paysage, une couleur de terre, une lumière et une façon d'habiter l'espace.

Novara devient donc à mes yeux plus qu'une fiction inspirée de mes origines. Il se fait espace de réconciliation, lieu où mémoire, identité et création s'entrelacent.



Photographie de famille, Maroc, date inconnue, Collection privée de l'auteur



Une mémoire retrouvée : témoignages, récits et sensations

Tout comme mon père, mes grands-parents sont restés très discrets sur leur vie au Maroc. Aborder ces souvenirs avec eux n'était jamais simple. Progressivement, à force de patience et de conversations après les repas, j'ai pu évoquer mon projet de film et mes intentions. Je voulais comprendre leur histoire afin de nourrir la mienne. Un jour, mon grand-père a sorti quelques photographies commentant chacune d'elle par de brève remarques.

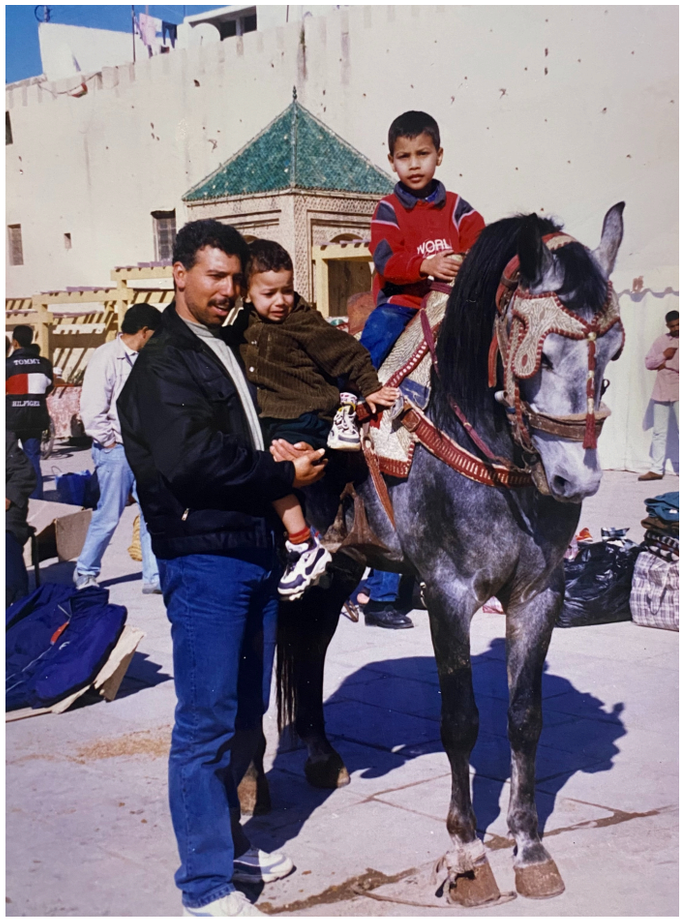
J'ai noté ses mots dans mon carnet, et j'ai reformulé pour en conserver l'essence :

"Aïn Orma est un petit village près de Meknès, entouré de plaines fertiles. Les maisons étaient construites en pisé, avec des murs épais pour garder la fraîcheur pendant les étés chauds. Une place centrale servait de point de rencontre, où les voisins échangeaient des nouvelles et se retrouvaient pour discuter.

Le village était entouré de collines, avec des champs d'oliviers, de figuiers et parfois des cultures céréalières. Le matin, on entendait les coqs chanter, et les ânes brayaient en transportant des charges. Au coucher du soleil, les collines prenaient une teinte dorée et rosée, créant une ambiance paisible."



Photographie de famille, Maroc, date inconnue, Collection privée de l'auteur



Photographie de famille, Maroc, date inconnue, Collection privée de l'auteur

"Mes parents vivaient principalement de l'agriculture et de l'élevage. On cultivait les olives pour en faire de l'huile, et les chèvres fournissaient du lait, transformé en fromage. Les femmes pétrissaient le pain à la maison, mais allaient le cuire dans un four communal, qui était aussi un lieu de rassemblement.

Les mariages étaient de grands moments, avec des chants, des danses et des tambourins comme le bendir. Les jeunes filles portaient des djellabas brodées, et tout le monde dansait jusqu'à tard dans la nuit. Lors des grandes fêtes comme l'Aïd, les villageois partageaient leurs repas et leur joie, unissant toute la communauté.

Les jarres en terre cuite étaient utilisées pour conserver l'eau et l'huile. Les maisons étaient ornées de tapis berbères tissés à la main, et certaines arboraient des murs décorés de zelliges colorés."



Ces notes ont été recueillies auprès de mes grands-parents concernant Aïn Orma, un village de la préfecture de Meknès, dans la région de Fès-Meknès. Ils y sont nés et ont quitté le Maroc en 1964, tous deux à l'âge de 18 ans. Ce récit oral a joué un rôle fondamental dans la transmission de leur mémoire. Il a été pour moi une matière première précieuse afin de nourrir mon univers visuel et, plus largement, mon processus créatif.

Pour prolonger cette collecte, j'ai entrepris deux voyages au Maroc, en mai 2022 et en 2025. J'y ai pris de nombreuses photographies et noté mes impressions.

En 2022, accompagnée de ma famille, j'ai découvert Marrakech et ses alentours. La médina m'a marquée par son énergie débordante et sa complexité labyrinthique. Les ruelles étroites où se croisent les pas pressés. Les marchés saturés de couleurs et de parfums. Les appels des marchands se mêlant au bruit des conversations. Derrière l'agitation, j'ai perçu une étonnante cohésion. La manière dont une communauté peut habiter un espace dense, presque étouffant, tout en restant profondément vivante et connectée.







MRIKA Célia, *Photographies des Souks,* Collection privée de l'auteur, Marrakech, 2022





Hors de la ville, à Ouazguita, Aghouatin, Tahannout ou Asni, puis jusqu'à Essaouira, Ouarzazate et le désert d'Agafay, c'est un autre rythme qui s'est imposé. Les villages semblaient dialoguer avec la nature. Les maisons de terre ocre s'intégraient au relief. Les habitants tiraient parti des ressources locales avec une ingéniosité simple et essentielle. Cette immersion m'a révélé la puissance d'une architecture enracinée dans son territoire, mais aussi la richesse d'un mode de vie en symbiose avec l'environnement.

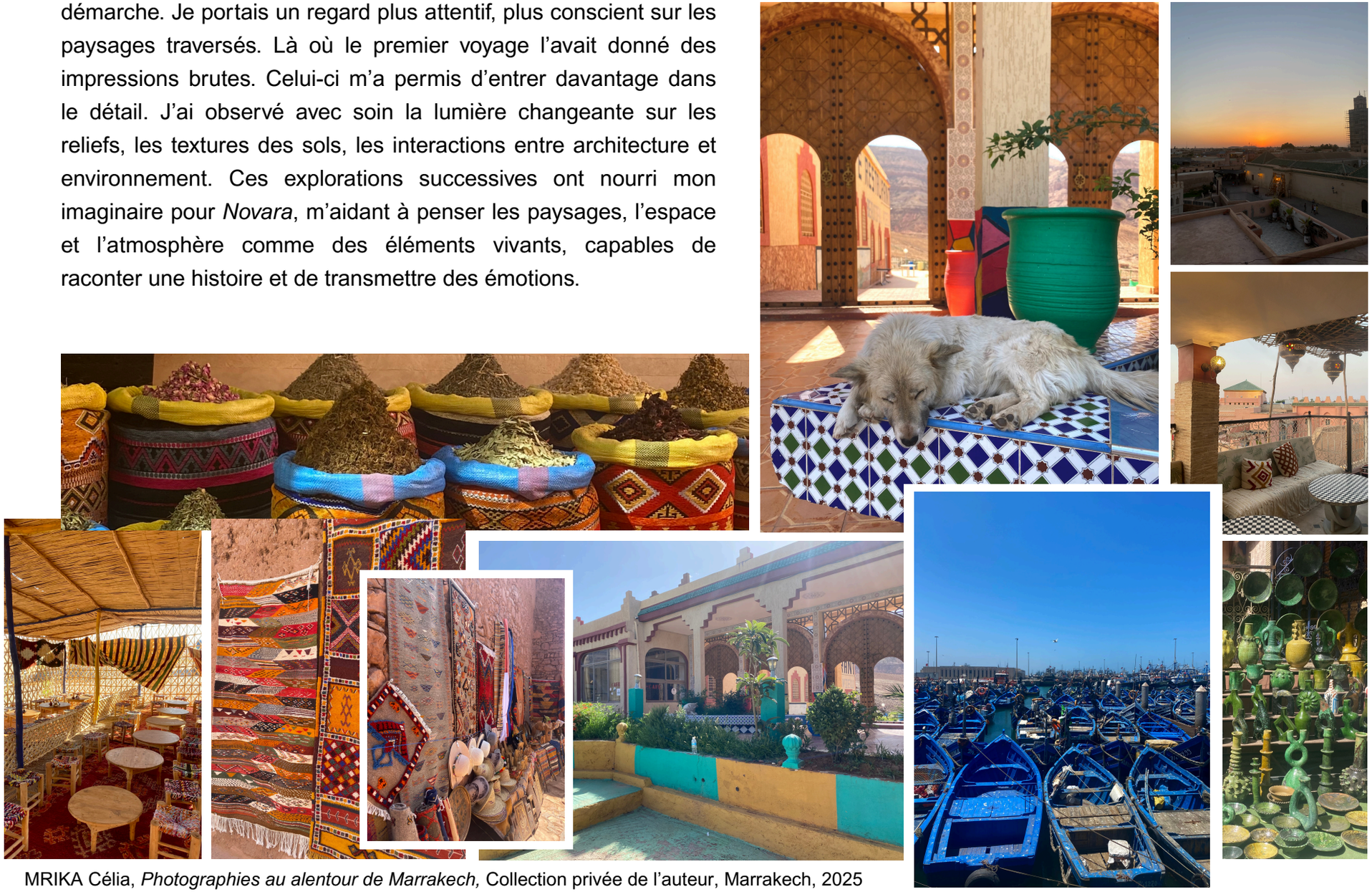
Dans le désert, l'air sec et poussiéreux portrait une densité presque palpable. Chaque pas soulevait un voile de sable, et l'horizon semblait toujours se dérober. Cette atmosphère minérale, dépouillée de tout superflu, m'a frappée par sa force. Le désert n'était pas seulement un espace vide. Il devenait un lieu de résistance où la lumière, la poussière et le vent façonnaient une expérience sensorielle totale.





MRIKA Célia, *Photographies au alentour de Marrakech,* Collection privée de l'auteur, Marrakech, 2022

Cette année, mon second voyage m’a permis d'approfondir cette démarche. Je portais un regard plus attentif, plus conscient sur les paysages traversés. Là où le premier voyage l’avait donné des impressions brutes. Celui-ci m’a permis d’entrer davantage dans le détail. J’ai observé avec soin la lumière changeante sur les reliefs, les textures des sols, les interactions entre architecture et environnement. Ces explorations successives ont nourri mon imaginaire pour *Novara*, m’aidant à penser les paysages, l’espace et l’atmosphère comme des éléments vivants, capables de raconter une histoire et de transmettre des émotions.



MRIKA Célia, *Photographies au alentour de Marrakech,* Collection privée de l’auteur, Marrakech, 2025









MRIKA Célia, *Photographies au alentour de Marrakech,* Collection privée de l'auteur, Marrakech, 2025

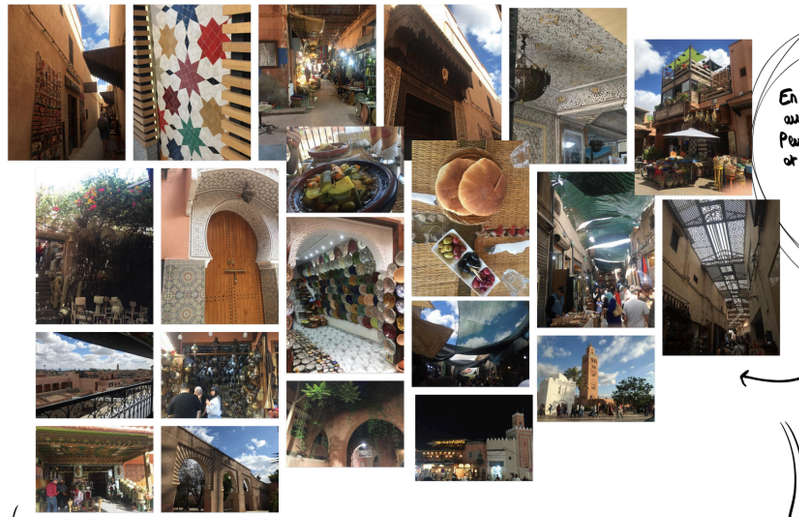
Ces voyages m'ont apporté ce qui ressemblait à la dernière pièce de mon puzzle. Entre les récits oraux de mes grands-parents, les photographies, et mes propres expériences sur le terrain, j'ai pu rassembler une matière riche que j'ai ensuite organisée dans un tableau.

Cette collecte, à la croisée de la mémoire familiale et de mon expérience personnelle, constitue le socle de mon travail visuel et narratif. De ce fait, il me permet de transformer des fragments d'histoire en matière créative pour mon film.

Recherches autour d

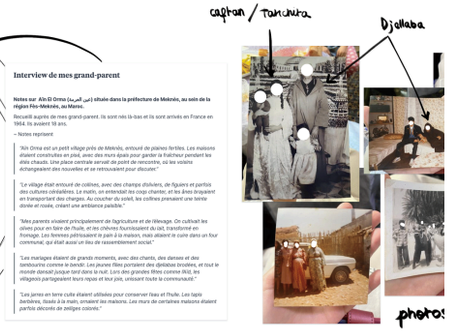
Marrakech, La Médina / MAI 2022

1



En 2022, j'ai fait un voyage avec ma famille au Maroc. Peu préalablement à Marrakech et aux alentours.

J'ai fait de nombreuses photos et en voici une petite sélection triée par ordre.



caftan / Takchita

Djellaba

photos

Interview de mes grand-parent

Notes sur Aït-El Orma (آيت المرما) située dans la préfecture de Meknès, au sein de la région Fès-Meknès, au Maroc.

Recueilli auprès de mes grand-parent. Ils sont nés là-bas et ils sont arrivés en France en 1964. Ils avaient 18 ans.

– Notes reprises –

"Aït Orma est un petit village près de Meknès, entouré de plaines fertiles. Les maisons étaient construites en pisé, avec des murs épais pour garder la fraîcheur pendant les étés chauds. Une place centrale servait de point de rencontre, où les voisins échangeaient des nouvelles et se retrouvaient pour discuter."

"Le village était entouré de collines, avec des champs d'oliviers, de figuiers et parfois des cultures céréalières. Le matin, on entendait les coqs chanter, et les ânes broyaient en transportant des charges. Au coucher du soleil, les collines prenaient une teinte dorée et rosée, créant une ambiance paisible."

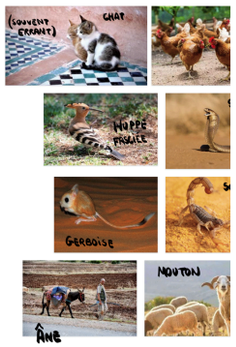
"Mes parents vivaient principalement de l'agriculture et de l'élevage. On cultivait les olives pour en faire de l'huile, et des chèvres fournissaient du lait, transformé en fromage. Les femmes pétrissaient le pain à la maison, mais allaient le cuire dans un four communal, qui était aussi un lieu de rassemblement social."

"Les mariages étaient de grands moments, avec des chants, des danses et des tambourins comme le bendir. Les jeunes filles portaient des djellabas brodées, et tout le monde dansait jusque tard dans la nuit. Lors des grandes fêtes comme l'Aïd, les villageois partageaient leurs repas et leur joie, unissant toute la communauté."

"Les jarres en terre cuite étaient utilisées pour conserver l'eau et l'huile. Les tapis berbères, tissés à la main, ornaient les maisons. Les murs de certaines maisons étaient parfois décorés de zelliges colorés."

D'après le témoignage de mes grand-parent de mon voyage, de mes recherches et aussi de mes connaissances, j'ai répertorié des éléments propre au Maroc mais qui on pour moi besoin d'être traduit au Maghreb :

La Faune - quelques animaux



photographies de Célia Maiva

2

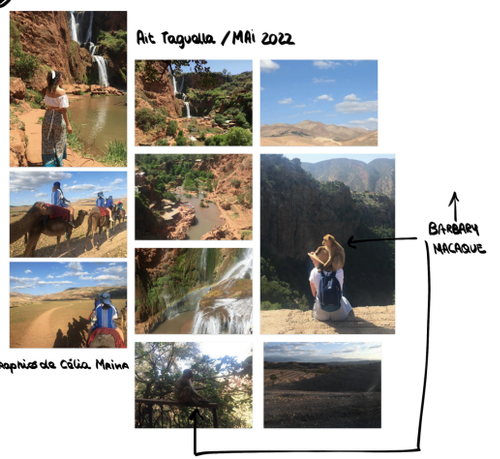


Tahannaout / MAI 2022

Asni / MAI 2022

Aghouatim / MAI 2022

3



Ait Taguella / MAI 2022

Ouazguita / MAI 2022

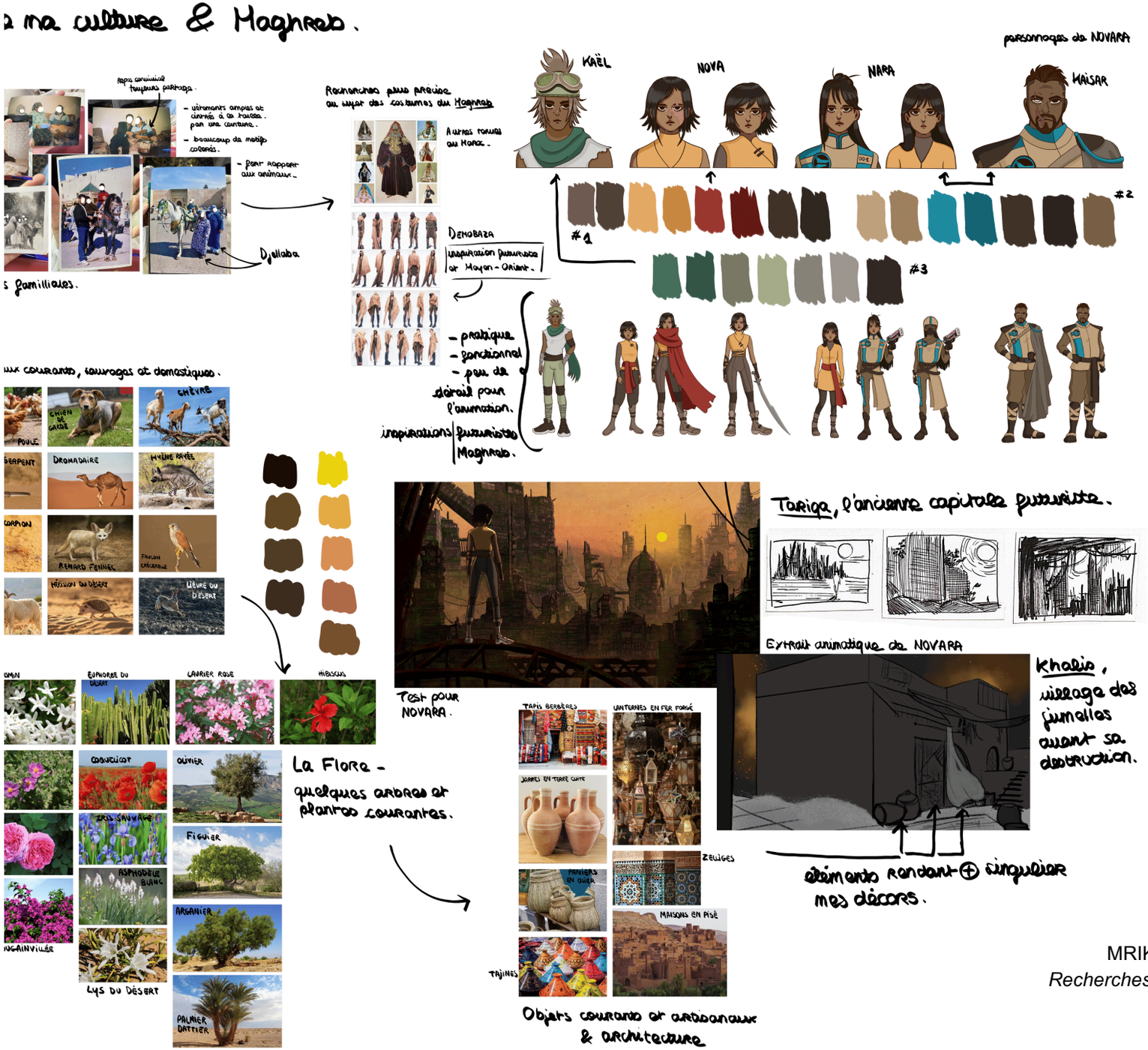
BARBARY MACAQUE

photographies de Célia Maiva



La médina de Marrakech m'a marqué par son énergie et sa complexité. Les ruelles animées, ses marchés débordants de couleurs, et ses échanges simples avec les habitants ont montré comment une communauté peut s'organiser dans un espace labyrinthique, tout en restant vivante et connectée.

En quittant Marrakech, dans des villages comme Ouazguita, Aghouatim, Tahannout, et Asni, j'ai vu une autre manière de vivre, plus proche de la nature. Les maisons, construites avec des matériaux locaux, s'intègrent au paysage. Les habitants tirent parti de ce qui les entoure.



MRIKA Célia, *Tableau de recherche : Recherches autour de ma culture et Maghreb*, 2024

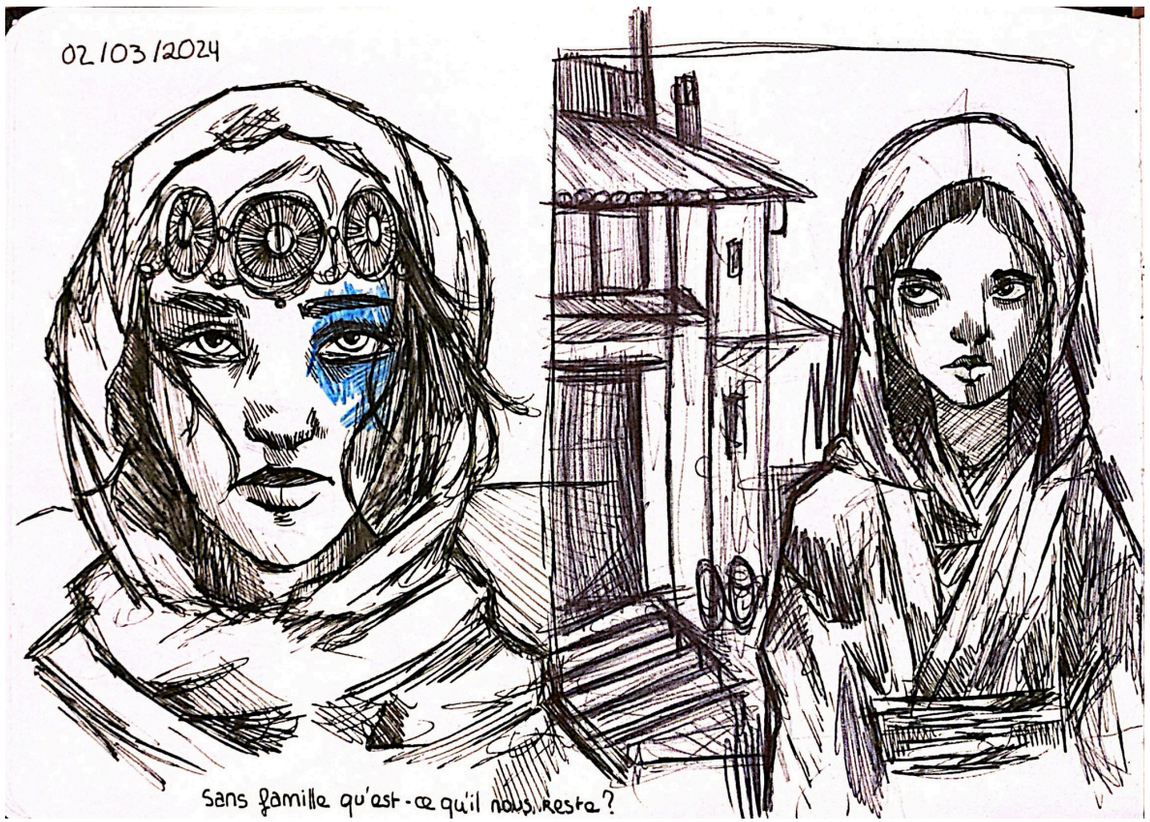
Du terrain réel à la fabrication d'un milieu fictionnel

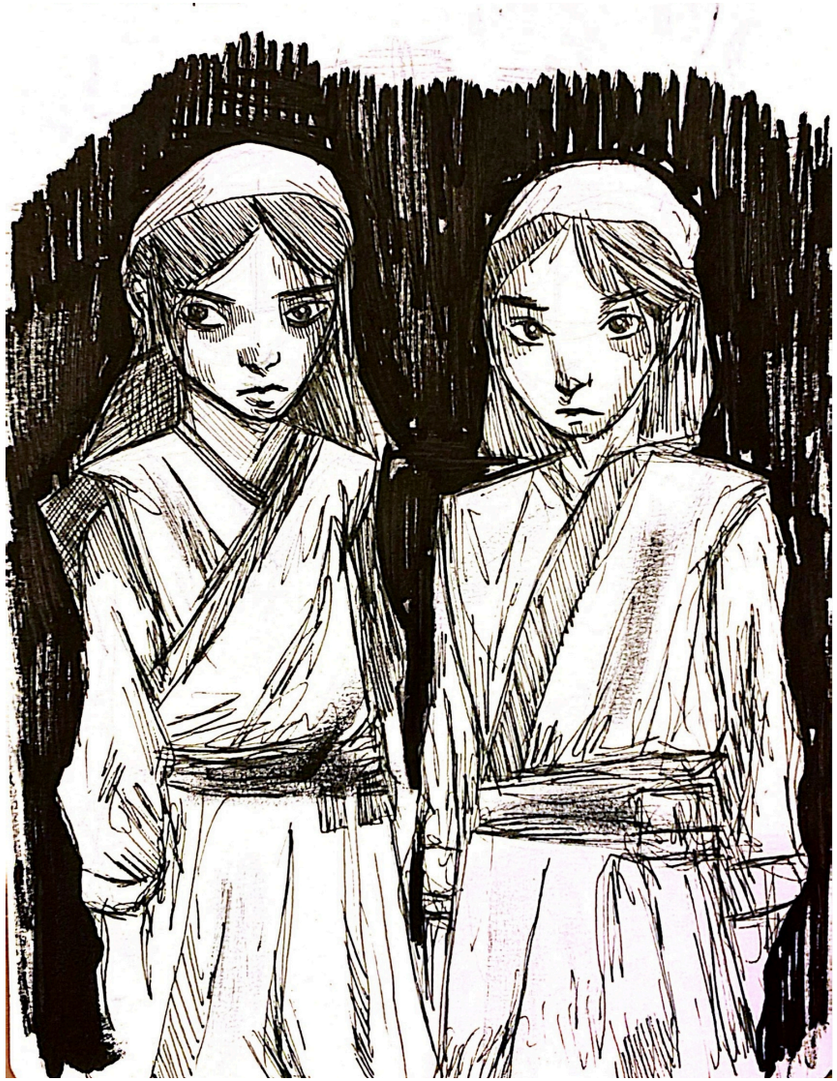
Tout ce travail précédent, ma collection, constitue ce que j'appelle mon travail de terrain. J'y ai observé, noté, photographié et questionné. Ces matériaux bruts tels que les lieux, les sons, les couleurs et les sensations, m'ont permis de reconnecter mon imaginaire à une expérience réelle, et incarnée.

Par milieu fictionnel, j'entends l'espace que je construis à partir de ce terrain. Ce n'est ni une reproduction exacte du réel ni une pure invention. C'est une traduction sensible de mes impressions et émotions, comme un espace *"entre deux"*, entre mémoire et invention, héritage et projection.

Le passage du terrain au milieu est central dans ma démarche. Il reflète ma volonté de créer un univers nourri par le réel, mais filtré par mon regard et mon esthétique personnelle. Mon film ne parle pas du Maroc, mais son influence se ressent dans l'atmosphère et l'imaginaire du film.

MRIKA Célia, *Extraits de mes carnets de travail*, Collection privée de l'auteur, Gaillac, 2024-2025





Une matière culturelle transposée : du réel au fictif

Ce sont ces ensembles d'éléments recueillis qui ont constitué la base de ma réflexion visuelle. Pourtant, il ne s'agissait pas pour moi de reproduire fidèlement un lieu ou une époque, mais plutôt de traduire comme une sensation, un souvenir, une mémoire recomposée.

Le choix d'un univers post-apocalyptique m'a offert un espace de liberté. Dans ce cadre, les éléments culturels peuvent être transformés, déplacés ou fragmentés, sans jamais être figés. L'esthétique de *Novara* ne cherche pas le réalisme, mais l'évocation. On retrouve les couleurs chaudes du pisé, les formes courbes de l'architecture traditionnelle, la texture des tissus et des objets artisanaux. Tous ces éléments deviennent alors des indices, des traces culturelles réinscrites dans un autre monde.

Cette transposition me permet d'exprimer une relation intime à un patrimoine que je découvre tout en réinterprétant. Le fait de construire un univers fictif me permet aussi de garder une certaine distance poétique, entre fidélité et invention, et perte et création.

Références croisées : entre héritage et création artistique

Ce processus s'est nourri d'influences artistiques variées, capables d'intégrer une culture ou un imaginaire dans un récit plus vaste. L'univers visuel de *Dune*[6] de Denis Villeneuve m'a particulièrement marquée. Ses décors désertiques et ses costumes inspirés des nomades ont résonné avec mes recherches sur le Maghreb. Mais aussi sur les modes de vie dans des environnements extrêmes. Les tenues choisies, issues des créations de la marque *Demobaza*[7], m'ont montré comment le vêtement peut devenir un véritable outil narratif dans un monde hostile. Elles traduisent à la fois une adaptation au climat et une esthétique futuriste ancrée dans des cultures du désert. Ces références m'ont permis de réfléchir à l'interaction entre l'environnement et l'identité visuelle des personnages.

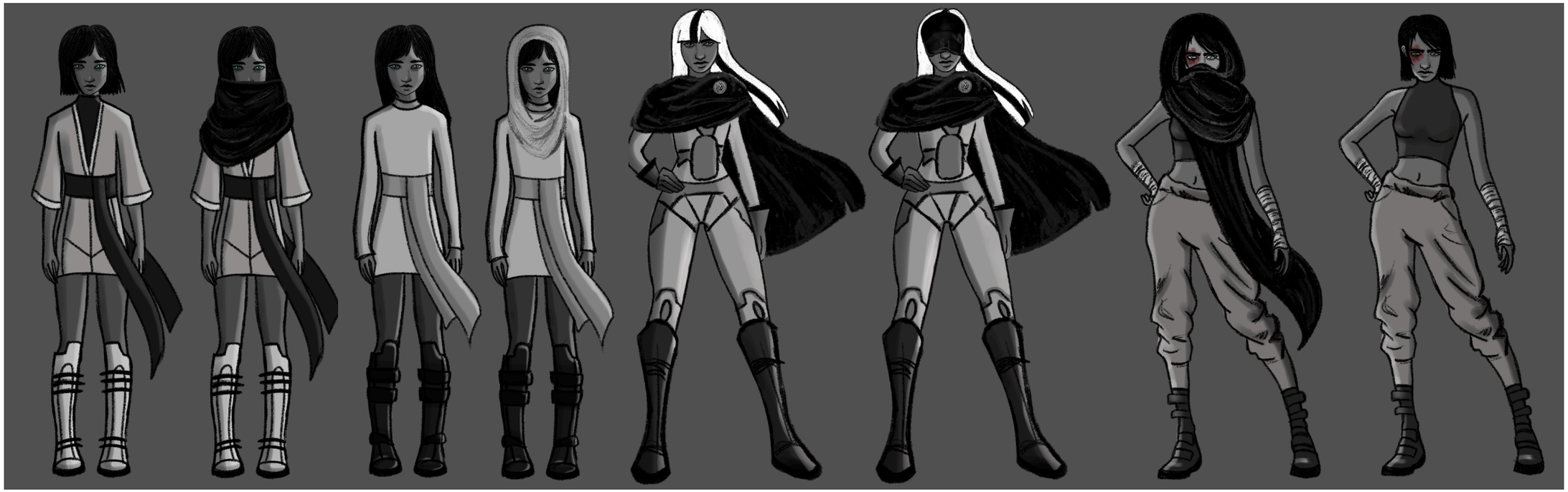


VILLENEUVE Denis, *Dune*, 2021



DEMO; TONO, *Demobaza : Collection Femme SS22 / Starseed,* 2022

[6] VILLENEUVE Denis, *Dune*, 2021
[7] DEMO; TONO, *Demobaza*, 2007



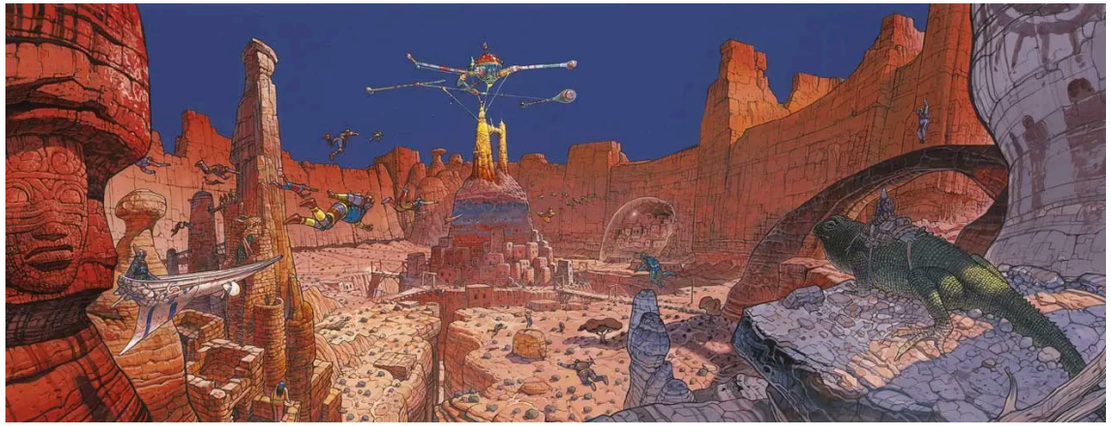
MRIKA Célia, *Novara : Recherches vêtements,* 2024

Dans le même esprit, les mondes imaginés par Moebius m'ont guidée pour penser des architectures organiques et des espaces verticaux en dialogue avec l'environnement, mêlant science-fiction et influences nord-africaines. Ses illustrations ont nourri mon imagination pour concevoir des paysages où le futur et le passé se rencontrent et où le réel se mêle à l'imaginaire. Ainsi, l'inspiration artistique devient un pont entre mes expériences personnelles et les univers fictifs que je construis.

Enfin, des films comme *Le Voyage de Chihiro*[8] ou *Kirikou et la Sorcière*[9] m'ont montré qu'il est possible de créer des récits universels à partir de matériaux culturels très spécifiques. Ces œuvres transformant des éléments traditionnels en outils narratifs et sensoriels. Cela confirme que l'héritage peut être une source fertile d'invention plutôt qu'une contrainte. Ces influences extérieures viennent donc enrichir et compléter mes observations personnelles, en leur donnant une dimension esthétique et universelle.

Ces références artistiques ne sont pas des modèles à reproduire pour moi, mais plutôt des points de repère qui dialoguent avec mon héritage familial et mes voyages. Elles se traduisent dans chaque choix esthétique de mon film, venant nourrir mon langage visuel propre et cohérent. Dans ce dialogue entre influences extérieures et mémoire personnelle, l'univers de *Novara* se construit comme un espace de création où héritage, mémoire et invention s'entrelacent pour inventer un monde nouveau.

[8] MIYAZAKI Hayao, *Le Voyage de Chihiro*, 2001
[9] OCELOT Michel, *Kirikou et la Sorcière*, 1998



GIRAUD Jean. Moebius, *Desert Valley*, Sony Metreon, San Francisco, 1999



MIYAZAKI Hayao, Le Voyage de Chihiro, 2001



OCELOT Michel, Kirikou et la Sorcière, 1998



HÉRITAGE ET TRANSFORMATION : ENTRE MÉMOIRE, RUINES ET RECONSTRUCTIONS

Le post-apocalyptique : entre sublime et dystopie

Le post-apocalyptique

Dans le cinéma, le décor ne réduit pas à un simple arrière-plan, il installe un cadre, situe l'action et participe au sens du récit. Certains théoriciens considèrent même qu'il n'est jamais neutre car il contribue toujours à orienter notre perception. Le cinéma d'animation pousse cette logique encore plus loin, puisque les images y créent intégralement un monde et un imaginaire. On y suit une histoire constituée de personnages qui prennent vie dans un environnement pensé et construit de toutes pièces.

Longtemps perçu comme secondaire, le décor a progressivement acquis une importance nouvelle. Dès le XXe siècle, et plus encore au XXIe, il s'affirme comme paysage à part entière. Le paysage peut se définir comme une étendue spatiale, partiellement visible à l'écran. Il offre au spectateur un espace, naturel ou transformé par l'Homme, que l'on reconnaît par son identité visuelle ou fictionnelle. Dans l'animation contemporaine, il ne se contente plus d'accompagner l'action mais devient essentiel, actif, parfois même dominant dans la narration.

Ce rôle accru du paysage dans l'animation ouvre naturellement sur un imaginaire particulier, qui est celui de *Novara* : le post-apocalyptique. Ce genre imagine un monde où tout a changé sans nécessairement nous montrer le moment de bascule. Le post-apocalyptique ne met pas seulement en scène une société détruite, mais surtout une nouvelle forme de vie qui se construit à partir des restes. C'est un espace où les repères se déplacent et où la temporalité devient incertaine. Elle se retrouve étirée entre une mémoire encore vive du passé, et une forme de vide dans le présent.

Ce qui m'attire dans cette esthétique, c'est justement cette tension entre perte et renouveau. Le genre ne se limite pas à représenter la fin mais il interroge aussi ce qui pourrait émerger ensuite. Il permet d'explorer nos peurs contemporaines, telles que la crise climatique, la perte de contrôle sur la technologie ou l'effondrement des civilisations. Ce n'est pas un simple décor dystopique, mais un terrain où les récits de reconstruction et de transformation peuvent se déployer. Dans mon film, cela me permet de parler de la fragilité de nos systèmes et de leur artificialité. Mais aussi de notre capacité à réinventer et à trouver d'autres façons d'exister.



MRIKA Célia, *Novara : Quand les destins se croisent, 2025*

Une esthétique du paysage ruiné

C’est dans ce cadre que s’inscrit *Novara*. C’est un film de 7 minutes, qui se déroule dans un univers bien plus vaste et complexe que ce que l’on peut voir à l’écran. L’histoire se situe dans un futur où, bien avant l’attaque du village, *Khalis*, l’humanité avait atteint son apogée technologique. Les habitants de ce village ne sont que des survivants d’une ère qui n’est plus. *Tariqa*, la ville abandonnée, présentée dans le film, était autrefois la capitale technologique. Elle accueillait une population dense gouvernée par les élites. Les plus riches vivaient près du centre, à proximité de la *Climatosphère*, une machine créée pour réguler le climat et contenir le réchauffement climatique. Quant aux plus pauvres, eux, survivaient dans les bas-fonds surpeuplés. Bien qu’efficace, la *Climatosphère*, puisait massivement dans les ressources naturelles et profitait surtout aux élites, provoquant la formation de groupes rebelles.

À l’échelle mondiale, une grande partie de la faune et de la flore avait déjà disparu. *Tariqa*, durement touchée par ce phénomène, dépendait largement de la production de nourriture synthétique et imposait un strict contrôle des naissances dû à sa surpopulation.

Cette ère a pris fin brutalement lorsqu’une impulsion électromagnétique (IEM) a frappé la Terre, annihilant toute technologie à sa source. Privées de communication et de moyens de production, les sociétés sombrèrent rapidement dans le chaos. La famine s’ensuivit, accompagnée de migrations forcées et de conflits pour les dernières ressources. Les structures politiques s’effondrèrent, laissant émerger des pouvoirs locaux souvent organisés en clans ou en milices. La peur et la méfiance dominèrent d’abord. Puis un long processus d’adaptation s'amorça, marqué par le retour à des savoir-faire anciens et à une économie de survie.

La destruction de la Climatosphère par l’IEM avait relancé un réchauffement climatique incontrôlable. En effet, sans cette machine, les températures grimpèrent brutalement, les saisons se déréglèrent et les sols se désséchèrent. Sans cette régulation, la planète entra dans un cycle de sécheresse extrême. Certaines plantes et animaux parvinrent à muter et à s’adapter. Peu à peu, l’ancien monde s’effaça, englouti par les vents de sable. Une nature transformée reprenait alors ses droits.



MRIKA Célia, Carte *de l'univers de Novara : Quand les destins se croisent, 2025*

C’est dans ce contexte qu’apparut le village de *Khalis*, né de survivants fuyant la ville. Ensemble, ils cherchèrent à bâtir un lieu plus sûr et discret, dans lequel ils pouvaient avoir une vie simple, centrée sur les récoltes et l’élevage. Malgré une nature devenue plus hostile et la présence de clans ennemis, le village resta caché et prospéra pendant quelques années. Ses murs offraient protection, et les habitants mirent au point des systèmes contre les tempêtes de sable et les chaleurs extrêmes. Ils apprirent à s’adapter, tirant parti des ressources du nouveau monde. C’est là que naquirent *Nara* et *Nova*, sans jamais connaître l’ancien monde.



MRIKA Célia, *Novara : Quand les destins se croisent, 2025*

Cette histoire repose sur la représentation de *Khalis* et de *Tariqa* incarnant visuellement une esthétique ruinée. Le village se compose d'habitations en pisé, de tapis, de lanternes forgées, de jarres en terre cuite et de zelliges. Mais le spectateur n'aperçoit à l'écran que son basculement dans le chaos. Soit un village prit d'assaut, entre des explosions, des tirs, des habitations en feu qui s'effondrent et des villageois en fuite. *Khalis* devient ruine sous nos yeux.

La ville, elle, se déploie au loin, perdue dans le désert. Les gratte-ciels s'élèvent à perte de vue, figés dans un silence seulement rompu par les cris d'animaux et le souffle du vent. Les façades craquent, les échafaudages grincent, donnant l'impression que la ville elle-même respire et se délite.

Dans ce délabrement, chaque détail devient un marqueur du temps et de l'histoire. Les fissures racontent des saisons révolues, la poussière s'élève comme un souffle du passé et les couleurs ternies témoignent de la mémoire des lieux. Ce chaos visuel n'est pas laissé au hasard. Il est composé comme un tableau, pensé pour guider le regard et susciter une émotion. Le paysage ruiné devient un langage à part entière, où la destruction rencontre l'histoire et l'œil du spectateur. Chaque plan fonctionne comme une peinture, où composition, lumière et textures dialoguent pour créer une harmonie instable.



SMITHSON Robert, *Asphalt Rundown*, 1969



KLIMT Gustav, *Le Baiser*, 1908-1909



TURNER William, *L'Incendie de la Chambre des Lords et des Communes,* Philadelphia Museum of Art, Philadelphie, 1835

Cette approche s'inscrit dans une continuité picturale. Les paysages que je représente s'inspirent de la tradition du sublime et du paysage romantique. Ils intègrent aussi des dimensions plus ordinaires et matérielles comme les murs fissurés ou les traces du quotidien. L'héritage pictural, depuis William Turner jusqu'aux formes organiques de l'Art Nouveau, nourrit mon esthétique du chaos. Robert Smithson, avec ses paysages altérés par l'homme, m'a également influencée, en montrant que la ruine et l'entropie peuvent créer une beauté paradoxale, fascinante et mélancolique à la fois.

Ainsi, le paysage ruiné devient un langage à part entière. Il ne s'agit plus seulement de destruction, mais de la rencontre entre l'histoire, l'espace et l'œil du spectateur. La ruine se transforme en paysage pictural. Chaque plan est construit comme un tableau, où composition, lumière et textures dialoguent pour créer une harmonie instable.

Le paysage post-apocalyptique que je construis n'est donc pas neutre. Il conserve une mémoire de l'ancien monde tout en laissant place à la transformation et au renouvellement. Dans cette tension entre effondrement et résilience, le décor devient narratif. Il témoigne du passé, incarne le présent et ouvre une possibilité de futur. Comme le souligne Benjamin Thomas, le paysage est d'abord une *"catégorie du visible, comme objet institué d'abord par et pour le regard"* [10]. Ainsi, chaque plan du film se situe à la croisée de la mémoire, de la perception et de la création visuelle.

[10] THOMAS Benjamin, *Faire corps avec le monde : De l'espace cinématographique comme milieu [Penser le cinéma*], Strasbourg, Circé, 2019, p.32

Paysage comme mémoire : porteur d'un passé

Le paysage garde les traces de l'effondrement. En effet, les tags, les affiches de la *Climatosphère*, la rouille, tous témoignent silencieusement de la mémoire des lieux et des événements passés. Cette stratification mémorielle instaure une narration en plusieurs temporalités, où le passé et le présent post-apocalyptique se superposent. Dans ma pratique, ce monde a été imaginé avant la catastrophe. C'est l'univers désertique mis en place qui m'a amenée à me demander comment tout cela avait pu arriver ? À cause d'une IEM ? Du réchauffement climatique ? De la *Climatosphère* ?

Lors d'un voyage à Rome en septembre 2024, j'ai été frappée par l'expérience directe de l'architecture antique. Le *Colisée*[11], dans sa monumentalité fissurée, ne se donne pas seulement comme un vestige historique, mais comme un paysage saturé de mémoire. Il illustre parfaitement ce que Georg Simmel décrivait dans son essai sur les ruines. La tension entre la volonté humaine de permanence et l'inéluctable retour de la nature qui décompose, fissure et ronge. Comme l'a rappelé Catharine Edwards, pour Simmel *:*

"Les ruines incarnent une tension entre culture et nature; le processus humain de construction est contrebalancé par le processus naturel de ruine, générant un nouvel ensemble, qui permet à ceux qui perçoivent les ruines de manière esthétique de surmonter leur sentiment d'aliénation à la vie moderne".[12]

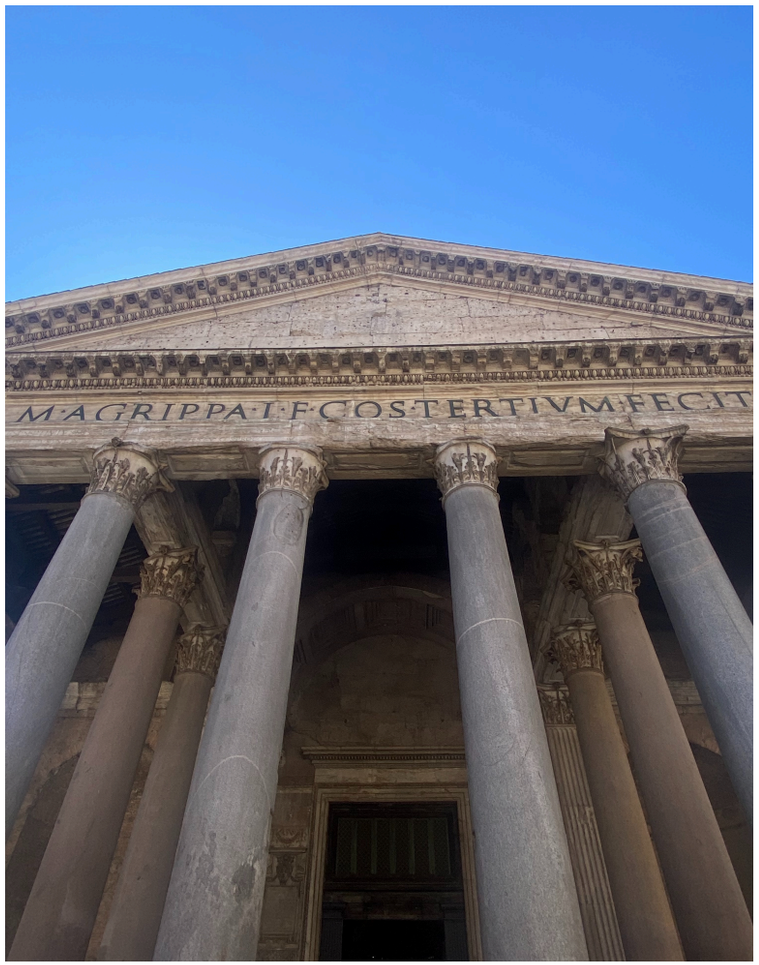
La grandeur du monument naît précisément de ce paradoxe, de ce mélange de puissance et de fragilité.



MRIKA Célia, *Photographie du Colisée*,
Collection privée de l'auteur, Rome, 2024

[11] Colisée, 70-80 apr. J-C, Rome, Italie
[12] EDWARDS Catharine, Antiquité et psychologie des ruines, Anabases, 9, 2009, 267-270

MRIKA Célia, Photographie *du Panthéon*,
Collection privée de l'auteur, Rome, 2024



De la même manière, le *Panthéon*[13], par son immensité intérieur, confronte le spectateur à une expérience sensorielle où le temps paraît suspendu. L'ouverture de l'oculus, laissant pénétrer la lumière, rappelle que l'édifice, malgré son apparente stabilité, est lui aussi traversé par le passage des siècles. Ces expériences incarnent la fonction mémorielle du paysage. Un espace qui garde des traces du passé tout en invitant à une relecture contemporaine.

Dans le film, cette mémoire se déploie sur plusieurs niveaux temporels. Le spectateur perçoit principalement le passé immédiat des jumelles, lorsque *Nara* et *Nova* sont séparées lors de la destruction de *Khalis*. Et par la suite le présent, où elles sont plus âgées et évoluent au cœur de Tariqa, ville déjà marquée par la catastrophe. En arrière-plan, mais non montré à l'écran, l'histoire de *Novara* (*Tariqa* avant la catastrophe, et *Khalis* construit grâce aux survivants) nourrit l'univers et justifie les trajectoires des personnages. Ainsi, le paysage n'est pas seulement décoratif. Il agit comme mémoire vivante où chaque fragment raconte un passé particulier et inscrit les jumelles dans une continuité historique complexe.

[13] *Panthéon*, 27 av. J-C ; 118-125 apr. J-C, Rome, Italie

La nature n'est pas seulement décor : elle agit

Dans mon film, la nature n'est pas simplement un arrière-plan esthétique. Elle reprend ses droits et agit comme une force autonome. Les animaux, les dunes, le vent et le sable deviennent des acteurs à part entière de l'univers filmique. Le désert, loin d'être silencieux ou statique, est vivant. Ses sons, ses souffles et ses textures modulent le rythme de la narration. La nature, dans cette perspective, n'est pas anthropocentrée mais elle fonctionne selon ses propres règles et rythme le récit comme un personnage indépendant, doté d'intentions et de réactions propres.

Cette conception s'inscrit dans une lignée de récits que l'on peut qualifier de post-nature, où la nature n'est pas seulement un décor, mais une force active. Des œuvres comme *Princesse Mononoké*[14] ou *Annihilation*[15] explorent cette idée, montrant que la relation entre l'humain et son environnement ne peut pas être envisagée sans reconnaître la souveraineté de la nature. Dans mon film, le post-apocalyptique devient vitaliste. Tout s'effondre, mais tout renaît autrement, à l'image de ce que souligne la philosophe Isabelle Stengers, qui insiste sur l'autonomie et la créativité de la vie face aux catastrophes humaines.



MIYAZAKI Hayao, Princesse Mononoké, 1997



GARLAND Alex, Annihilation, 2018

[14] MIYAZAKI Hayao, Princesse Mononoké, 1997
[15] GARLAND Alex, *Annihilation,* 2018

Pour préciser ce que j'entends par nature, je propose cette définition personnelle :

La nature est un sujet qui a fait couler beaucoup d'encre. En plus d'être source de grandes inspirations, la nature est avant tout un milieu physique autonome qui ne nécessite aucune intervention de l'Homme. La nature est son propre maître, fonctionnant avec ses règles et ses caractéristiques innées.

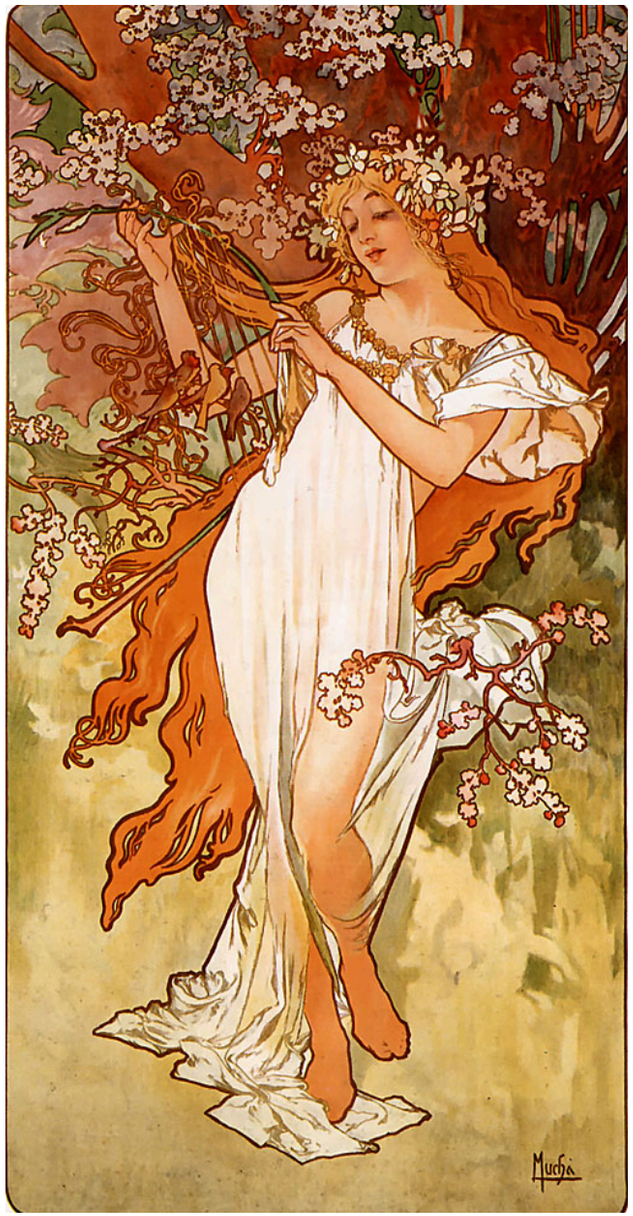
Cette définition permet de clarifier la manière dont j'ai construit l'univers de mon film. La nature prend sa revanche sur l'humain en créant, après la catastrophe, un monde qui lui est propre, où l'Homme est en voie de disparition. Elle représente à la fois un danger et une source de renouveau. La perception qu'en ont les jumelles introduit une dimension émotionnelle et symbolique essentielle au récit.

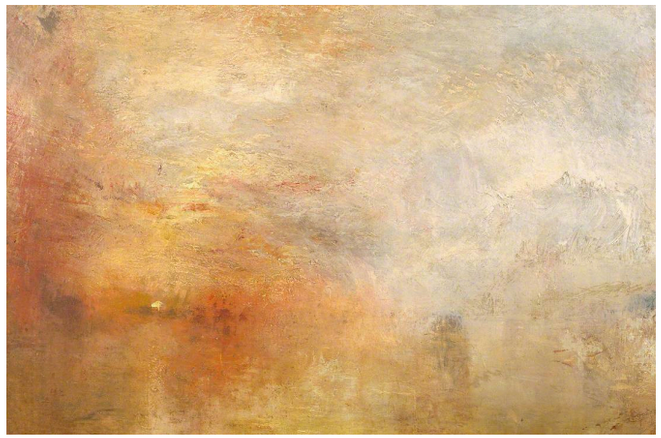
L'histoire de l'art fournit un cadre d'inspiration pour cette approche. Le Romantisme, par exemple, montre la nature comme un espace à la fois majestueux et menaçant. Les artistes cherchent à capturer sa beauté, son essence et les émotions qu'elle suscite. Les paysages de William Turner incarnent cette idée. Ils capturent la lumière, le mouvement et la puissance des éléments. Le tout créant une atmosphère immersive qui influence la manière dont je cherche à plonger le spectateur dans mon film. Ses tableaux se distinguent par leurs couleurs, leurs effets de flou et leurs contrastes. Ils montrent des scènes de nature parfois menaçante, parfois fascinante. Ils transmettent une sensation à la fois dynamique et sensorielle. De même, l'Art Nouveau, par les œuvres d'Alphonse Mucha, convoque des formes naturelles et des motifs décoratifs pour créer une harmonie visuelle où la nature devient fascinante et captivante. Ces références esthétiques nourrissent la dimension sensorielle et immersive de mon projet.

Le cinéma, et en particulier le cinéma écologique, fournit un autre cadre de référence essentiel. Les films de Hayao Miyazaki, tels que *Nausicaä de la Vallée du Vent*[16] et *Princesse Mononoké*[17] interrogent le rapport entre l'humain et la nature. Dans *Nausicaä*, la protagoniste comprend et respecte les forces naturelles, même lorsqu'elles sont dangereuses et toxiques. Dans *Princesse Mononoké*, la coexistence fragile entre le cité prospère de *Dame Eboshi* et la forêt souligne le conflit constant entre progrès technologique et équilibre écologique. Ces films montrent que la nature peut être à la fois majestueuse et dangereuse, et qu'elle doit être considérée comme un acteur autonome dans la narration.

[16] MIYAZAKI Hayao, Nausicaä de la Vallée du Vent, 2006
[17] MIYAZAKI Hayao, Princesse Mononoké, 1997

TURNER William, *Coucher de soleil sur un lac*, Huile sur toile, Tate Britain, Londres,1840





MUCHA Alfons, *Printemps*, Huile sur panneau de bois, Chrysler Museum of Art, Norfolk, 1896



MIYAZAKI Hayao, *Nausicaä de la Vallée du Vent*, 2006



MIYAZAKI Hayao, *Princesse Mononoké*, 1997

Esthétiquement, la nature oscille entre deux notions héritées de la tradition. Soit le sublime, qui révèle sa grandeur et sa puissance terrifiante, et le pittoresque, qui évoque une beauté harmonieuse et accessible. Ces deux registres nourrissent mon film, en offrant au spectateur des moments de contemplation, mais aussi des instants de tension et de danger.

Enfin, la nature, dans un contexte contemporain, ne se limite pas à une question esthétique. Elle est au cœur de débats sociaux et politiques, en lien avec les enjeux environnementaux, l'ingénierie climatique, l'intelligence artificielle ou la modification génétique. *Novara* s'inscrit dans cette réflexion. Il interroge la tension entre le désir de l'humain de maîtriser et de modifier la nature, et la nécessité de préserver ses équilibres, tout en donnant à voir une nature souveraine, vivante et profondément transformative

Entropie comme principe de représentation

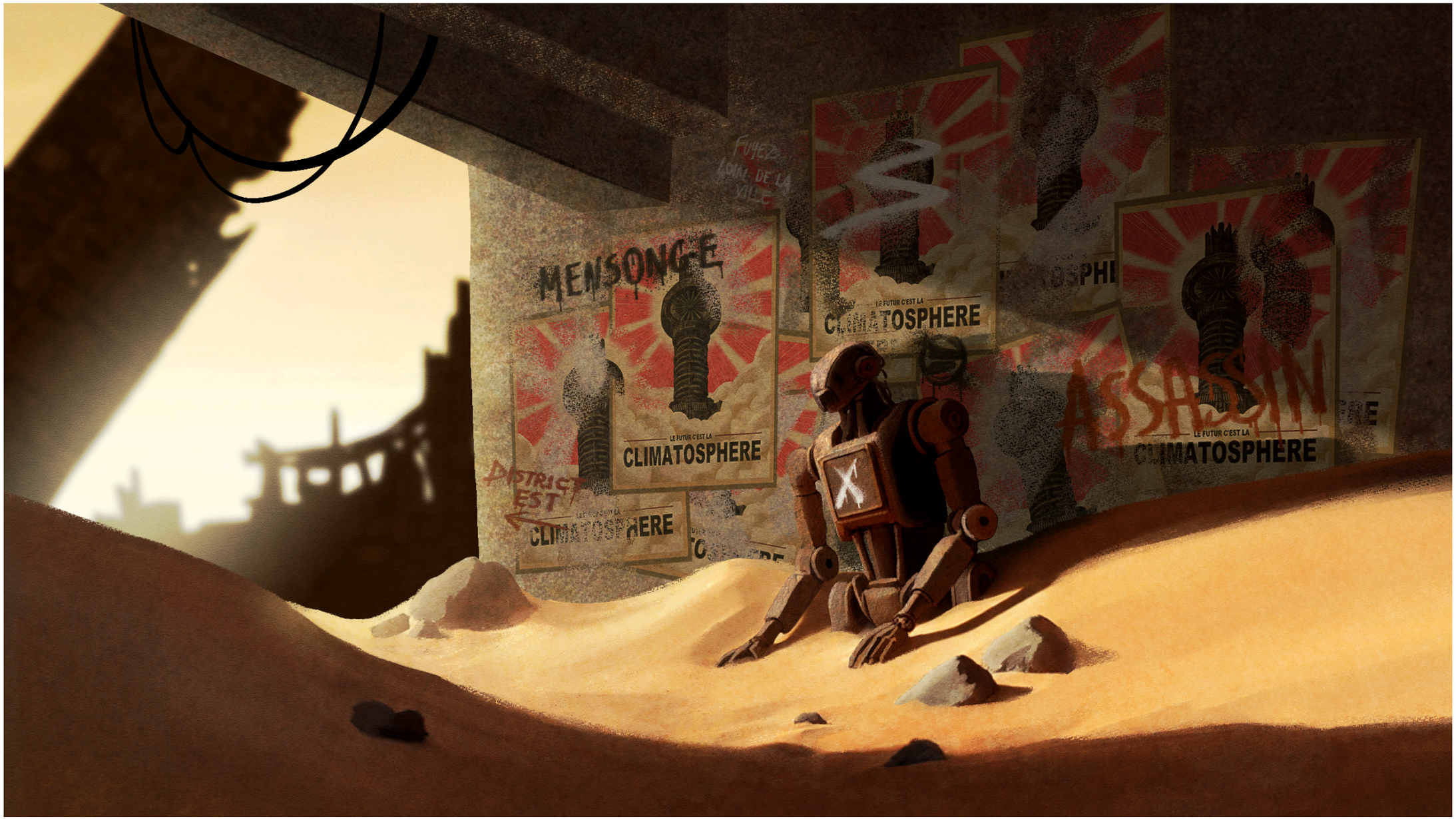
L'entropie constitue un principe central dans l'univers visuel et narratif de mon mémoire. Elle se manifeste par la rouille, la corrosion, l'effacement des traces humaines et l'envahissement progressif par le sable. Ces signes témoignent d'une temporalité irrémédiable. Le temps passe sans retour possible. Robert Smithson conceptualise cette vision en écrivant, à propos du "dernier monument" que constitue un simple bac à sable "ou une maquette de désert" :

"J'aimerais maintenant prouver l'irréversibilité de l'éternité en utilisant une expérience simple pour démontrer l'entropie. Imaginez un bac à sable divisé en deux, avec du sable noir d'un côté et du sable blanc de l'autre. On prend un enfant et on le fait courir des centaines de fois dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que le sable se mélange et commence à grisonner ; on le fait ensuite courir dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, mais le résultante sera pas un rétablissement de la division initiale, mais une augmentation du degré de grisaille et de l'entropie".[18]

Dans *Novara*, cette entropie se traduit à différents niveaux. Les villes s'ensevelissent progressivement sous le sable, les immeubles s'effondrent, les robots et objets technologiques figent leur dernière fonction avant de se détériorer. La matière se désagrège. Carcasses rouillées, affiches effacées et éléments mécaniques corrodés témoignent de l'usure du monde. La temporalité est étirée. Tout semble s'effondrer lentement, mais rien ne disparaît totalement. Chaque élément garde la mémoire de son existence passée, créant une esthétique où l'usure devient un langage visuel et sensoriel.

---

[18] SMITHSON Robert, *Visite des monuments de Passaic, New Jersey", Initialement publié sous le titre "Les monuments de Passaic*, Artforum, vol. 6, n°4, 1967



MRIKA Célia, *Novara : Quand les destins se croisent,* 2025

Cette esthétique de la disparition est renforcée par la représentation de la mort et du deuil. La perte des personnages, comme celle de *Kaël*, l'ami de *Nova* vivant à *Tariqa*) ou la mort violente d'un soldat par *Nova*, se déploie dans des scènes qui lient corps et environnement. Tels que les carcasses dévorées par les hyènes et le robot sans vie, figés, sur lequel les insectes se posent. Même la séparation des deux sœurs peut être perçue comme une mort symbolique. Elles ne disparaissent pas, mais le lien est rompu. Chaque scène souligne que la disparition n'est jamais totale, mais elle se prolonge dans la matière et dans le souvenir, intensifiant la dimension entropique du récit.



TARKOVSKI Andreï, *Stalker*, 1979

Cette approche trouve des échos dans certaines œuvres cinématographiques et photographiques. Le travail du réalisateur Andreï Tarkovski, dans *Stalker*[19] explore le lent délabrement des espaces et la mémoire de l'homme inscrit dans le monde matériel, créant une atmosphère où chaque objet raconte une histoire de perte et de transformation. De manière similaire, *Nausicaä de la Vallée du Vent*[20] montre que même après une catastrophe, les ruines et la végétation en mutation témoignent d'un cycle de décomposition et de renaissance. Ces références permettent d'ancrer mon travail dans une tradition esthétique où l'entropie n'est pas seulement visuelle, mais elle devient un langage narratif et émotionnel.

Ainsi, dans mon film, l'entropie ne se limite pas à la destruction. Elle constitue une force poétique qui révèle la fragilité du monde humain face à la nature, tout en offrant un espace pour le renouveau. Rouille, sable et corrosion deviennent alors des signes d'une temporalité profonde, d'une mémoire matérielle où chaque trace évanescente raconte la transformation continue du monde.

---

[19] TARKOVSKI Andreï, *Stalker*, 1979

[20] MIYAZAKI Hayao, *Nausicaä de la Vallée du Vent,* 2006

Le sublime, au sens esthétique et philosophique, désigne l'expérience où la beauté se confond avec la menace et où l'humain se retrouve confronté à une grandeur qui le dépasse.

Edmund Burke précise :

" Le sentiment du sublime se fonde sur l'instinct de conservation et sur la peur, c'est-à-dire sur une douleur, qui, parce qu'elle ne va pas jusqu'à la véritable destruction des parties du corps, provoque des mouvements, qui puisqu'ils purifient les vaisseaux délicats ou même importants des engorgements dangereux ou pénibles, sont propres à susciter d'agréables sensations, non de la joie certes, mais une sorte de frisson agréable, un certain calme, qui se mêle à la terreur."[21]

Cette définition éclaire le traitement des paysages dans *Novara*. Ils suscitent à la fois émerveillement et malaise, fascination et vertige. Dans cet univers, le sublime se manifeste par la démesure des éléments naturels et la grandeur des ruines. Les dunes infinies, la lumière écrasante, le silence pesant et les traces d'un monde ancien imposent un sentiment de vertige. Même les créatures présentes, comme les hyènes ou autres animaux lointains, participent à cette atmosphère. Elles incarnent à la fois la beauté brute et le danger latent, et stimulent l'expérience corporelle du sublime telle que Burke l'a décrit : un mélange d'effroi et de plaisir, de tension et de relâchement.

[21] BURKE Edmund, *Recherche philosophique sur l'origine de nos concepts du beau et du sublime*, Kartknoch, 1773, p.223 ; Citation cité par KANT Emmanuel, *Critique de la faculté de juger*, J.Vrin, 1965, pp. 163-164



MRIKA Célia, *Recherche dans le cadre du Coaching Program 2024 pour Novara : Quand les destins se croisent,* 2024

Cette ambivalence trouve un écho contemporain dans l'univers de Hayao Miyazaki, dont les oeuvres, *Nausicaä de la Vallée du Vent*[22] en particulier (mais aussi dans *Princesse Mononoké*),[23] associent la nature à la fois à une puissance salvatrice et à une force destructrice. La beauté et la menace s'y confondent, inscrivant les personnages dans une relation de dépendance et de crainte face au monde vivant. On voit ainsi comment, à travers la fiction, le sublime relie l'humain à une nature à la fois fascinante et dangereuse.

Dans mon travail, cette dynamique se retrouve dans ce que je nomme "catastrophe esthétique". Inspirée par Louis Marin et sa relecture de la tempête dans la peinture de *Giorgione*[24]. Cette notion traduit l'intensité visuelle et sensorielle de phénomènes dépassant l'humain. Dans *Novara*, la catastrophe est transversale. Elle se manifeste non seulement par les paysages en ruine, mais aussi par l'usage de textures intégrées comme la glace ou la rouille, qui structurent l'univers visuel et contribuent à l'expérience de vertige et de tension.

Ainsi, le sublime dans cet univers post-apocalyptique n'est pas seulement esthétique, il devient écologique et narratif. Il révèle la puissance de la nature, la fragilité humaine, et la tension entre beauté et menace. La confrontation à ces paysages démesurés engage le spectateur ou le lecteur dans une expérience à la fois émotionnelle et réflexive, où l'émerveillement et l'effroi coexistent.



BARBARELLI Giorgio. Giorgione, *La Tempête*, Huile sur toile, Gallerie dell'Accademia, Venise

---

22 MIYAZAKI Hayao, Nausicaä de la Vallée du Vent, 2006

23 MIYAZAKI Hayao, Princesse Mononoké, 1997

24 MARIN Louis, *La description du tableau et le sublime en peinture. In: Communications*, 34, 1981; *Les ordres de la figuration*, sous la direction de Pierre Boudon. pp. 61-84

Un monde désorganisé, mais sans discours autoritaire

Dans *Novara*, il n'existe pas de gouvernement visible. Pourtant, des traces d'un ancien pouvoir subsistent. Les affiches, les symboles sur les murs, les ruines d'une organisation passée, tout cela en témoigne. À cela s'ajoute l'apparition d'un nouveau pouvoir incarné par *Kaïsar*, antagoniste qui dirige le groupe responsable de la destruction du village des jumelles, *Nova* et *Nara*. Le film construit ainsi une dystopie sans discours autoritaire explicite. Le pouvoir n'est pas proclamé, il est perceptible en creux, à travers ses restes ou ses effets destructeurs.

La *Climatosphère* cristallise ce pouvoir diffus. Un dispositif pré-IEM de régulation climatique présenté comme solution au réchauffement, elle était réservé de fait aux élites et à certains territoires privilégiés. Dans le film, nous n'en voyons plus que des vestiges, même par au travers des décors de la ville, mais par le biais des affiches délavées fonctionnant comme des reliques d'un pouvoir technosolutionniste. Gouverner sans visage, par l'infrastructure, en promettant la protection climatique à quelques-uns. Son absence présente, mais son omniprésence comme trace, met en scène une critique implicite. L'outil censé "sauver" devient l'emblème d'un monde inégalitaire dont il ne reste que la propagande et les débris.

Lucia Della Fontana, dans son étude sur cli-fi italienne, montre que les récits climatiques inscrivent la ville post-apocalyptique dans une logique de mémoire et de critique implicite de l'anthropocène. Les ruines y deviennent un palimpseste, un espace, où se lisent les catastrophes passées et où se déploie une critique de l'ordre social qui les a produites.[25] Cette analyse éclaire la construction de l'univers de *Novara*. Plutôt que de montrer un régime totalitaire en action, le film place le spectateur face à des restes muets, mais qui portent en eux une mémoire critique.

---

[25] DELLA FONTANA Lucia, *Souvenir rétrospectifs de l'Anthropocène : la ville dans la cli-fi italienne*, ReS Futurae, 22, 2023

Une critique de la technologie par la ruine

Le rapport à la technologie dans *Novara* est marqué par une forme de paradoxe. Certains objets, comme le *Sypher*, acquièrent une dimension quasi sacrée. Conservé dans un sac sans jamais apparaître à l'écran, il devient une source de fantasme de la fragilité de ce qui représentait jadis la puissance technologique de l'humanité.

Cette coexistence entre fascination et ruine empêche une vision manichéenne. Dans *Novara*, il ne s'agit pas d'opposer une nature pure à une technique corruptrice. Le film met en scène un monde traversé par l'ambivalence : désir et peur, usage et perte, survie et destruction.

Isabelle Stengers souligne que notre époque confronte les individus à une *“responsabilité impossible”*.[26] On leur demande de sauver la planète par leurs comportements quotidiens, tout en les maintenant prisonniers d’un système productiviste et consumériste qui alimente la crise écologique. Cette contradiction engendre à la fois culpabilité et impuissance, et masque la nécessité de transformations collectives et structurelles.

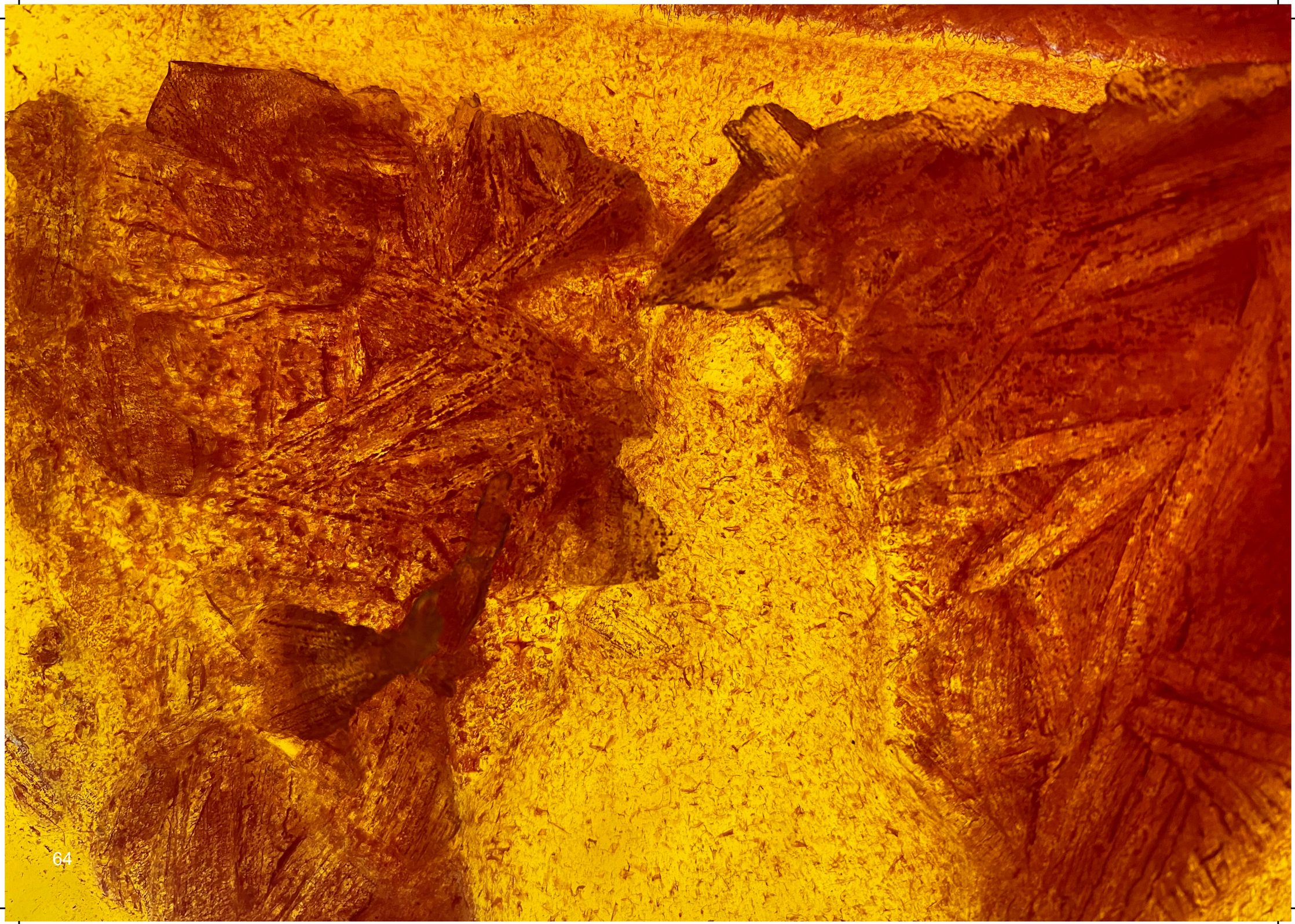
André Gorz, dès les années 1970, alertait déjà sur ce risque. Une écologie réduite à un simple *“supplément d’âme”*, intégrée au système capitaliste sans en remettre en cause les logiques profondes.[27] Dans ce cas, l’écologie cesse d’être un projet d’émancipation et devient une contrainte morale imposée aux individus.

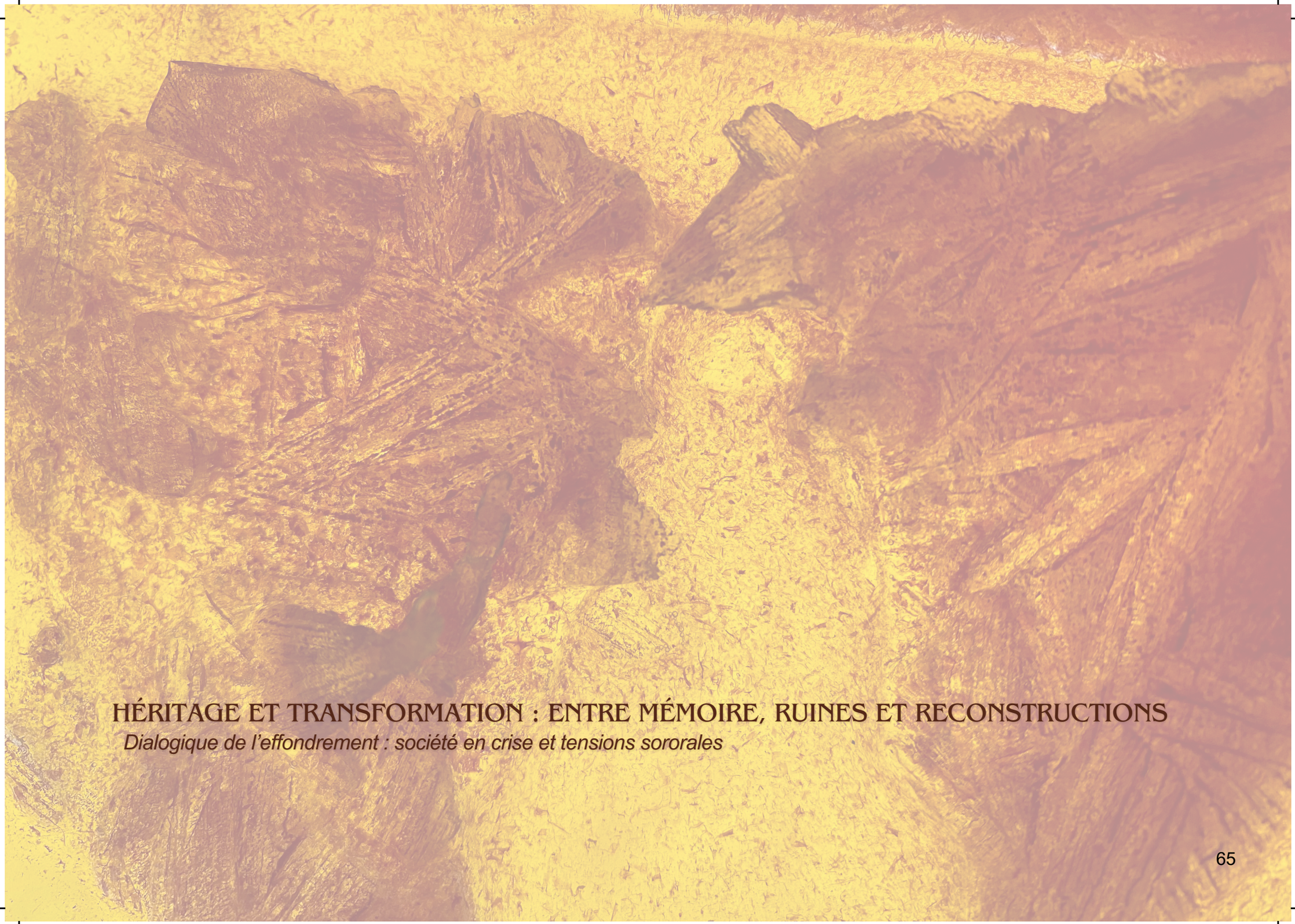
L’univers de *Novara* résonne avec ce paradoxe. Il ne délivre pas un discours écologique explicite, mais montre les conséquences d’un monde épuisé par la logique technologique et consumériste. Les ruines, les machines sans vie et les paysages dévastés traduisent visuellement ce que Stengers et Gorz décrivent comme une humanité prise au piège d’un système qu’elle ne parvient pas à transformer.

Mais *Novara* introduit une nuance supplémentaire. L’IEM, qui marque la fin de l’ère technologique, est une catastrophe naturelle. Elle rappelle que la menace écologique ne vient pas seulement des excès humains, mais aussi des forces de la nature elles-mêmes, imprévisibles et indomptables. Ce renversement évite toute lecture simpliste, si les hommes ont fragilisé leur monde, c’est la nature qui, en dernier ressort, a porté le coup décisif. Ainsi, la dystopie de *Novara* ne moralise pas. Au contraire, elle confronte le spectateur à l’ambivalence du rapport entre l’humanité et la nature, entre responsabilité et impuissance.

---

[26] STENGERS Isabelle, *Au temps des catastrophes, Résister à la barbarie qui vient*, La Découverte, 2013
[27] GORZ André, *Écologie et liberté*, Broché, 1977





HÉRITAGE ET TRANSFORMATION : ENTRE MÉMOIRE, RUINES ET RECONSTRUCTIONS

Dialogique de l'effondrement : société en crise et tensions sororales

Effondrement et société en crise

L'univers de *Novara* prend appui sur une catastrophe technologique d'origine naturelle, l'IEM. Cet effondrement rappelle que la nature elle-même peut être le vecteur d'un désastre global, venant mettre à bas les systèmes créés par l'homme. Si l'anthropocène est souvent pensé comme un âge où l'humain est le moteur de la dévastation écologique, mon film renverse légèrement la perspective. C'est la puissance autonome du monde naturel qui précipite la chute d'un ordre social hyper-technologique.

Après l'IEM, la société représentée dans le film est marquée par l'absence d'organisation claire. Les ruines des infrastructures, les robots déchus, les affiches, toutes technologies mortes, dessinent le portrait d'un monde où la cohésion sociale s'est effritée au profit de logiques de clans et de survie. Ce basculement rejoint la réflexion d'Isabelle Stengers, qui décrit la catastrophe comme un moment où les institutions vacillent, laissant place au risque d'une *"barbarie moderne"* si de nouveaux modes de solidarité ne sont pas inventés.[28] Ainsi, le monde de *Novara* apparaît comme une société fragmentée, où la technologie s'effondre en même temps que les structures politiques et sociales.

Fractures sororales comme microcosme de l'effondrement

À cette échelle macroscopique de la crise, le récit superpose une dynamique intime, celle de la relation des deux sœurs jumelles. Elles deviennent une métaphore des fractures du monde. Si elles partagent une origine commune, leurs trajectoires diffèrent. En effet, l'une se tourne vers une quête de mémoire et de survivance, tandis que l'autre vers une projection tournée vers l'avenir et l'adaptation. Leur séparation traduit la désintégration des liens sociaux à une échelle microscopique, faisant de la cellule familiale un miroir des déséquilibres collectifs.

Cette logique d'éclatement intime comme reflet d'une crise collective n'est pas sans rappeler certains motifs tragiques chez Shakespeare. Dans *Le Roi Lear,*[29] les divisions entre frères et sœurs révèlent, à travers la destruction du lien filial, la désagrégation plus vaste d'un ordre politique et moral. La sororité en crise devient ainsi une métaphore universelle. Lorsque les liens les plus fondamentaux se brisent, c'est toute la structure sociale qui menace de s'effondrer.

---

[28] Isabelle Stengers, Au temps des catastrophes. Résister à la barbarie qui vient, Paris : La Découverte, 2013.

[29] SHAKESPEARE William, *Le Roi Lear,* Le Livre de Poche*, 2019*

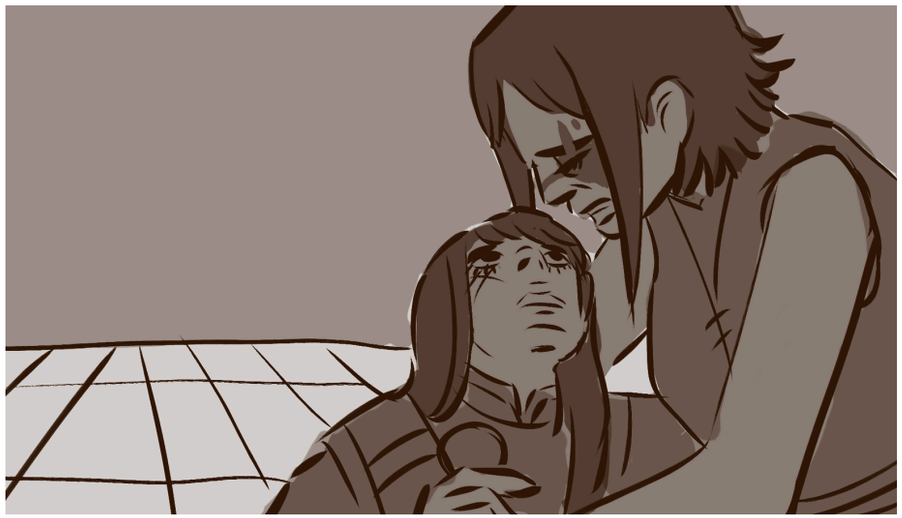


MRIKA Célia, *Recherche dans le cadre du Coaching Program 2024 pour Novara : Quand les destins se croisent,* 2024

Tension dialogique : une dualité en dialogue constant

Pourtant, la relation des jumelles, *Nova* et *Nara*, ne se réduit pas à une opposition binaire. Elle relève de ce qu'Edgar Morin appelle une dialogique soit la coexistence de deux logiques contraires, qui demeurent distinctes tout en s'alimentant mutuellement.[30] La dialogique refuse la fusion et l'opposition radicale. Elle met en valeur un "et" plutôt qu'un "ou". Dans le film, chacune des sœurs incarne une orientation du monde (mémoire/avenir, continuité/adaptation), mais c'est leur tension même qui produit le moteur narratif.

Cette tension dialogique reflète aussi une forme de réalisme anthropologique. Les sociétés humaines ne sont jamais homogènes, elles sont traversées de contradictions, de forces divergentes qui coexistent. Comme le rappelle Morin, la pensée complexe ne cherche pas à abolir ces tensions mais à les maintenir vivantes comme une clé de compréhension du réel.



MRIKA Célia, *Recherche dans le cadre du Coaching Program 2024 pour Novara : Quand les destins se croisent,* 2024

En ce sens, la relation des jumelles inscrit l'effondrement dans une dimension profondément humaine car face à la catastrophe, ce n'est pas seulement la technologie ou les institutions qui vacillent, mais aussi les liens affectifs les plus intimes. Shakespeare le suggérait déjà à travers ses figures de fratries brisées tel que *Le Roi Lear* et *Hamlet*, où l'intime devient un champ de bataille reflétant l'état du monde. *Novara* rejoue ce motif en montrant que la survie d'un futur possible passe d'abord par la capacité, ou non, de maintenir un lien dans l'effondrement.

Cette dimension m'est particulièrement personnelle. Ma propre relation avec ma petite sœur m'a montré que l'intime peut être à la fois source de conflit et de soutien, oscillant constamment entre proximité et divergences.

[30] MORIN Edgar, *Introduction à la pensée complexe*, Paris : Seuil, 1990.

Dans *Novara*, j'ai choisi de représenter des jumelles plutôt que des sœurs d'âges différents pour accentuer cette idée de miroir et de complémentarité. Les jumelles partagent le même monde, mais chacune le perçoit à sa manière. Leur lien très fort, incarne une dualité simultanée soit deux individus distincts, mais profondément liés, chacun influençant l'autre. Cette configuration permet de mettre en scène la coexistence de logiques contraires telles que la mémoire et l'avenir, la continuité et l'adaptation et de montrer la tension qui en découle. Leur dualité morale et mentale devient ainsi un puissant levier narratif, illustrant des liens fraternels à la fois forts et fragiles, tout en offrant une densité symbolique que des sœurs "classiques" n'auraient pas permis.

Des références ont également guidé cette approche. Notamment *Arcane*[31], *Écorchée*[32] ou *The Rain*[33] explorent des dynamiques fraternelles similaires. Un duo où force et vulnérabilité s'inversent selon les situations, et où les relations sont confrontées à des choix difficiles. Ces œuvres m'ont inspirée pour structurer les interactions des jumelles et montrer que leur lien peut être à la fois protecteur et source de conflit.

Ainsi, dans *Novara*, la tension dialogique ne se limite pas à une opposition thématique mais elle traverse la narration, les interactions et l'univers visuel du film. Elle permet de traduire l'effondrement à travers l'intime, donnant au spectateur la possibilité de ressentir la complexité des liens humains face à la catastrophe, tout en offrant un certain potentiel narratif riche et pluriel.



LINKE Christian ; YEE Alex, Arcane, 2021

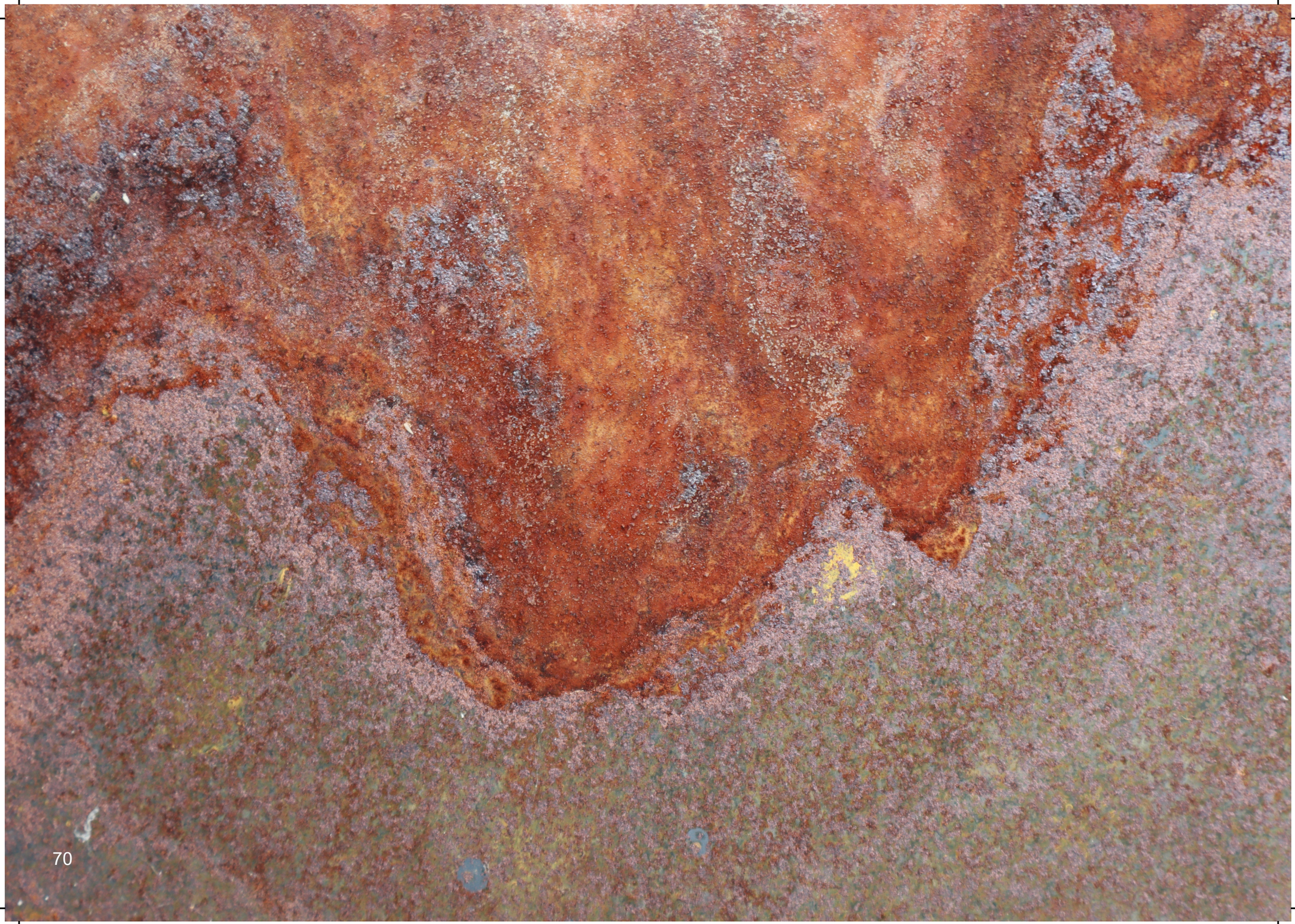


HÉRISSÉ Joachim, *Écorchée*, 2022



MOSHOLT Jannik Tai, *The Rain*, 2018

[31] LINKE Christian ; YEE Alex, *Arcane,* 2021
[32] HÉRISSÉ Joachim, *Écorchée*, 2022
[33] MOSHOLT Jannik Tai, *The Rain*, 2018





MATIÈRE, MOUVEMENT ET LANGAGE VISUEL : L'ESTHÉTIQUE DU CHAOS

Rouille : couleur matière, couleur atmosphérique

L’exploration des matières dans mon film repose sur une recherche attentive de l’infiniment petit, donc de ce que l’œil nu ne perçoit pas immédiatement. Depuis toujours, je suis fascinée par ces détails qui exigent de se pencher, s’asseoir, s’allonger pour observer, et qui ne révèlent leur beauté et complexité que par la patience.

À l’inverse, j’ai également travaillé sur la perception du très grand, en jouant avec les échelles pour questionner le spectateur. Que se passe-t-il lorsque nous devenons minuscules face au monde ? Cette double approche, de l’infiniment petit au très grand, a directement conduit à la mise en avant de la glace et de la rouille. Des matières entropiques et porteuses d’une forte charge visuelle, dans mon film.

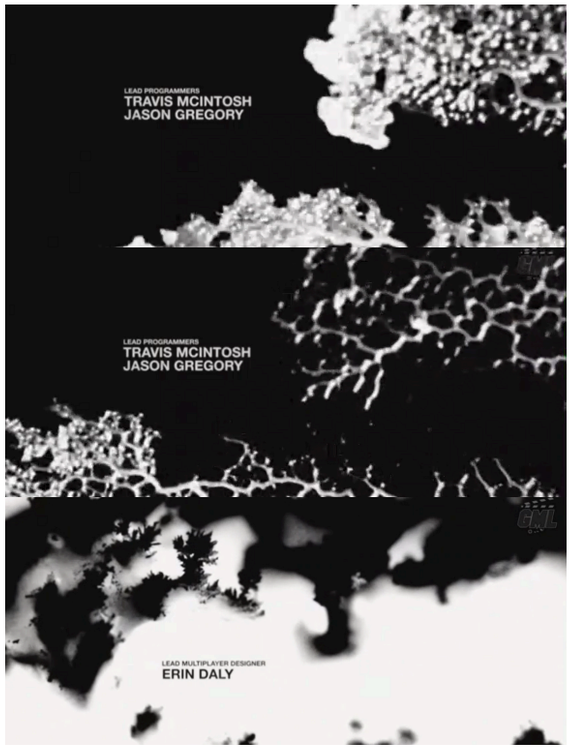


SAVARD Chloé, *Gracieuseté*, Photographie de carchesium, 2023



CONDON Bill, *Twilight, Chapitre 5 : Révélation, 2e Partie*, 2012

[8] DRUCKMANN Neil, The Last of Us, 2013

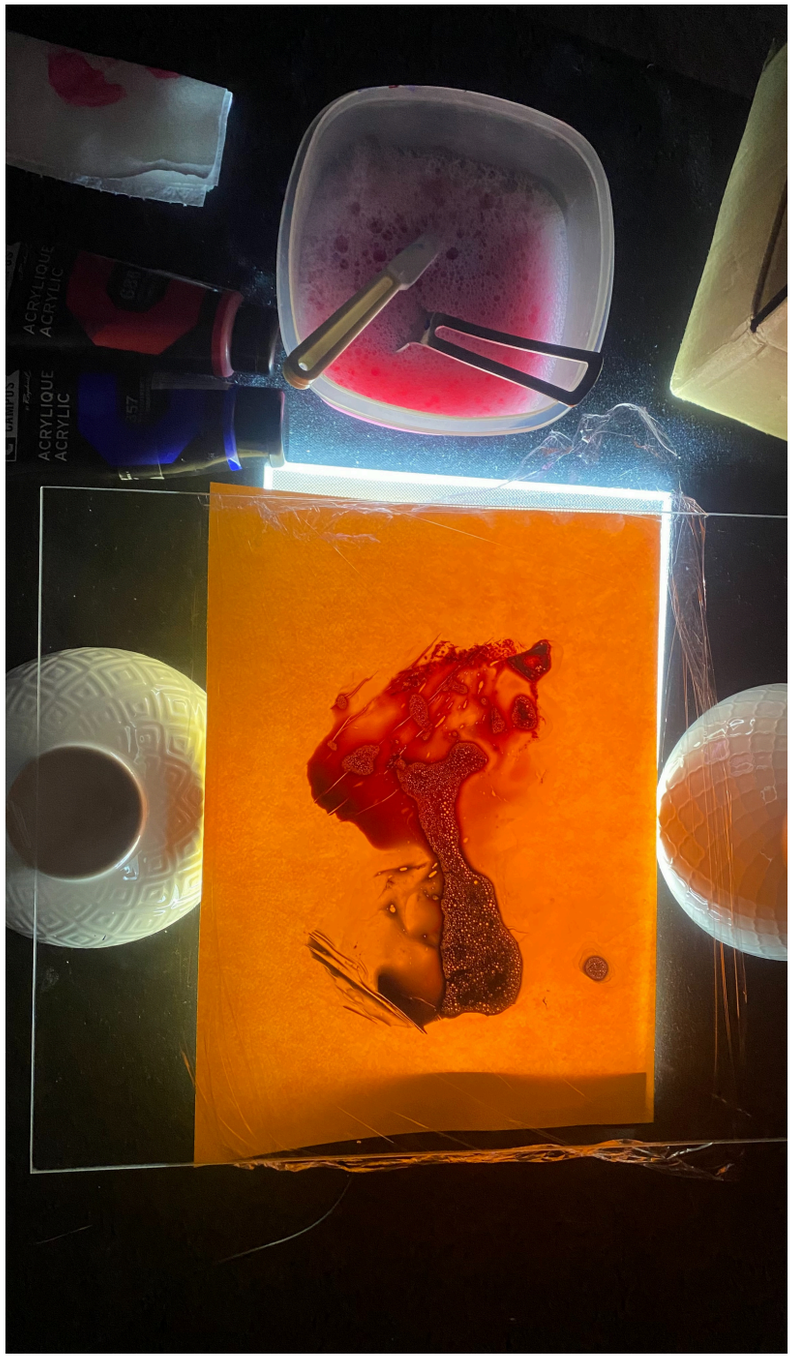


Initialement, j'avais envisagé d'intégrer des éléments microscopiques filmés, inspirés par des artistes comme Chloé Savard, mais le projet a été abandonné par manque de moyens. Je me suis alors tournée vers des expérimentations sur la glace.

À partir de savon, peinture, filtres colorés et glace sur une plaque de verre éclairée par en dessous, j'ai initié une série d'expérimentations gestuelles. J'ai brisé, tapoté, tâché, griffé, congelé, fondu, humidifié, soufflé et marqué la matière. Ces gestes ont produit des résultats variés et surprenants, évoquant à mon sens des cellules, veines, capillaires, spores, blobs, mycélium ou racines, comme si l'on observait ces textures au microscope. La couleur jouait un rôle essentiel. Un rouge sur fond jaune ou orange évoquait la vie et la santé, tandis qu'un bleu sur fond rouge renvoyait à l'artificiel ou au chimique.

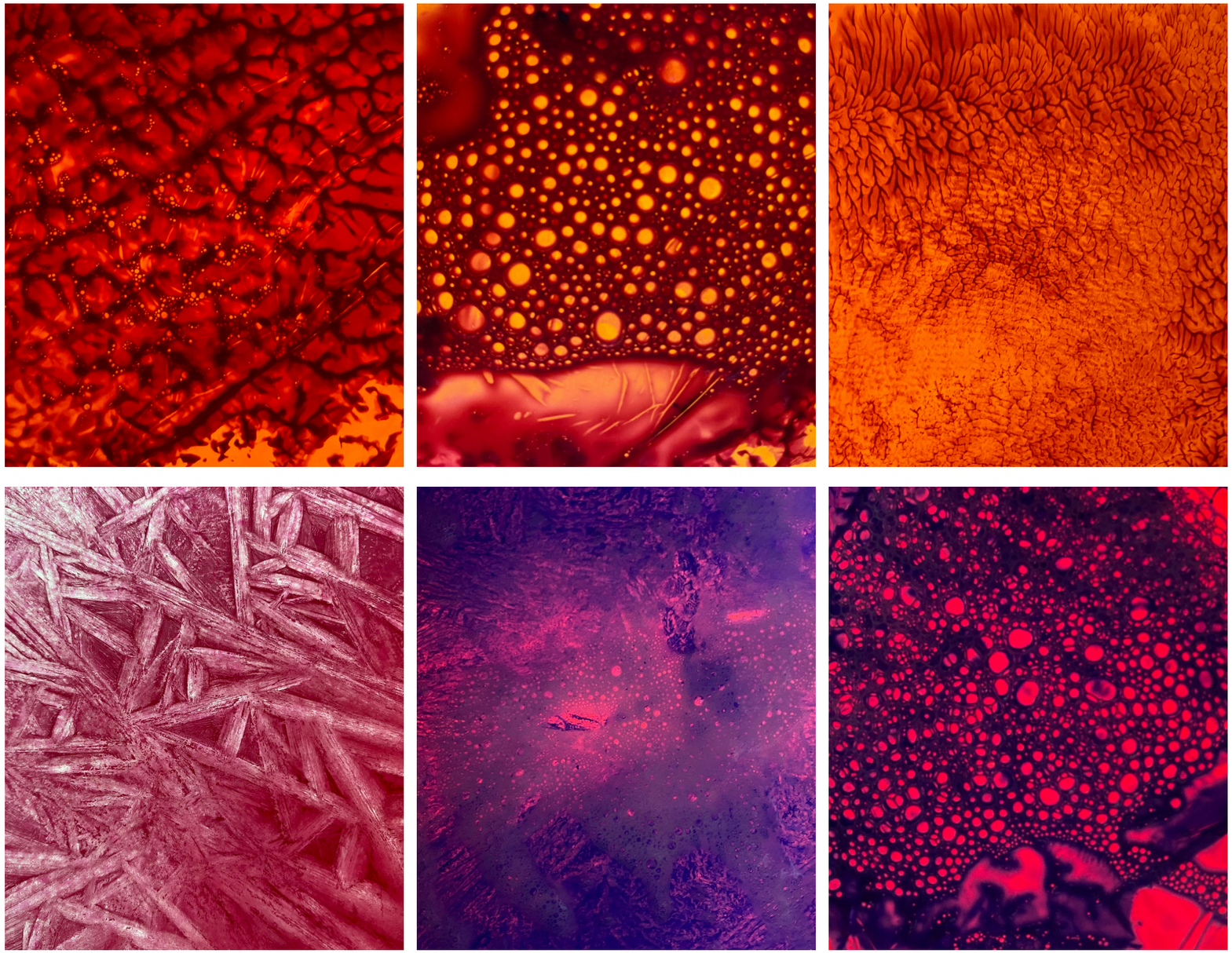
Mon travail a été influencé par des génériques de films et jeux vidéo, tels que celui de *Twilight, Chapitre 5 : Révélation,*[34] 2e partie ou encore l'ouverture de *The Last of Us.*[35] Ces séquences m'ont inspirée par leur capacité à représenter le vivant à une échelle microscopique et par la juxtaposition de plans rapprochés et lointains, générant une expérience contemplative et immersive.

[34] CONDON Bill, *Twilight, Chapitre 5 : Révélation, 2e Partie,* 2012
[35] DRUCKMANN Neil, *The Last of Us*, 2013





MRIKA Célia, *Recherche autour de la glace pour Novara : Quand les destins se croisent,* 2024



La glace et la rouille : une esthétique entropique

Ces matières possèdent un caractère irréversible, ce qui est fait ne peut être défait. La rouille, telle qu'elle se manifeste dans *Novara* à la fois comme couleur et matière. Elle se déploie comme une teinte atmosphérique, *"une couche brun rougeâtre ou jaune rougeâtre"*[36] qui imprègne les décors, les objets et l'air du paysage. Elle est également une substance, un signe physique de la décomposition et du passage du temps.

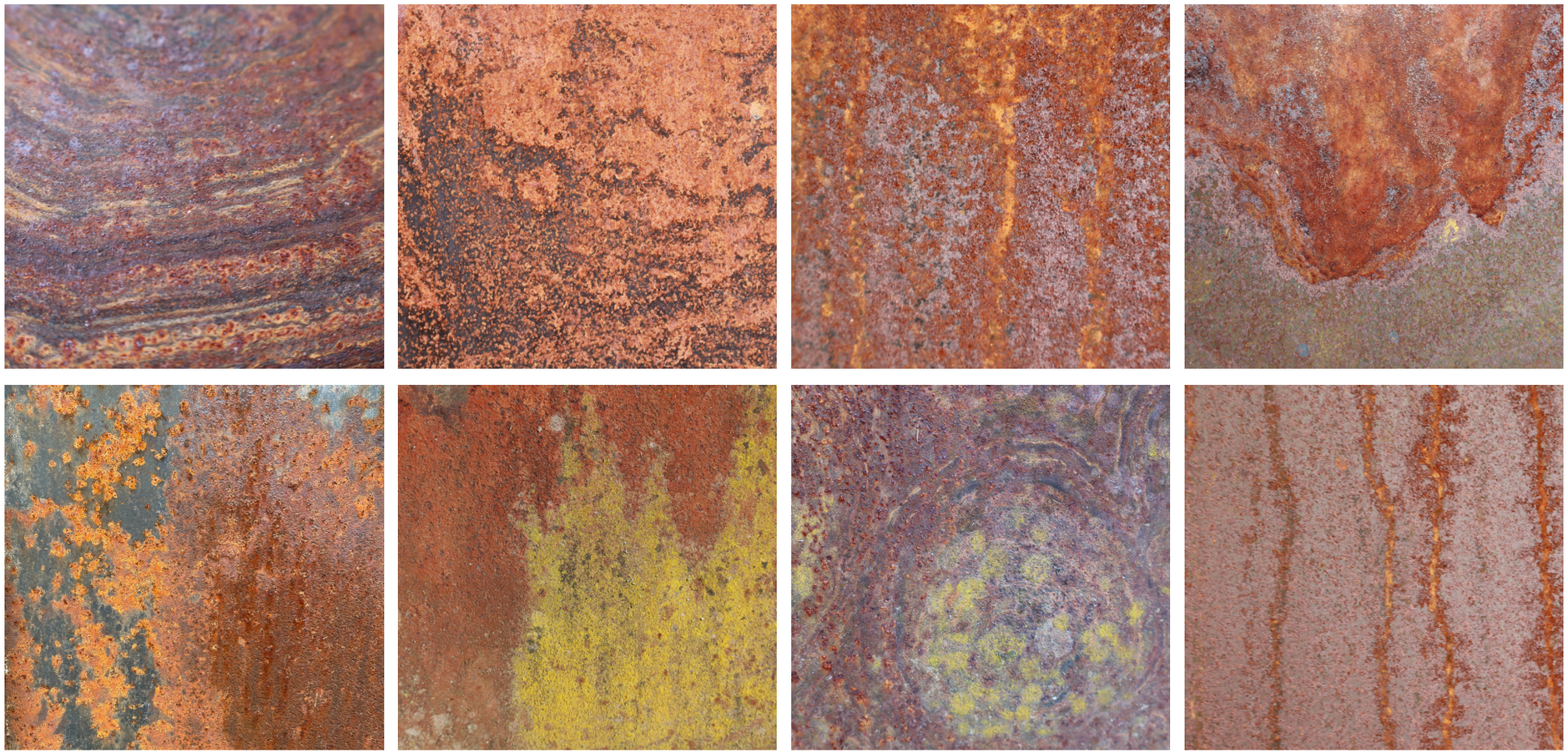
Robert Smithson en fait un point central de sa réflexion lorsqu'il affirme, dans un de ses textes fondateurs que :

"L'acier moulé et l'aluminium coulé sont fabriqués à la machine et portent donc l'empreinte de l'idéologie technologique. L'acier est un métal dur et résistant, suggérant la permanence des valeurs technologiques. [...] Pourtant, plus je réfléchis à l'acier lui-même, dépourvu de raffinements technologiques, plus la rouille devient sa propriété fondamentale. La rouille elle-même est une couche brun rougeâtre ou jaune rougeâtre qui apparaît souvent sur les sculptures en acier. [...] Dans l'esprit technologique, la rouille évoque la peur de la désuétude, de l'inactivité, de l'entropie et de la ruine. La raison pour laquelle l'acier est valorisé par rapport à la rouille est une valeur technologique, et non artistique."[37]

Cette analyse permet de penser la rouille au-delà de sa simple matérialité. Elle n'est pas seulement une altération chimique, elle incarne la fragilité de toute construction technologique et la mémoire de sa décomposition. Dans mon film, la rouille se donne à voir comme un marqueur visuel d'entropie, traduisant la corrosion des structures humaines et la transformation du paysage en ruine. En cela, la rouille devient une esthétique à part entière. Elle colore l'espace d'une certaine tonalité mélancolique, tout en révélant le passage du temps et l'inéluctabilité de l'effondrement. Elle agit comme un filtre atmosphérique qui imprègne l'image, rappelant que la matière elle-même raconte une histoire. Celle d'un monde qui se défait.

---

[36] SMITHSON Robert, *Une sédimentation de l'esprit : Projets terrestres,* Artforum, septembre 1968.
[37] Ibid



MRIKA Célia, *Photographies de rouille pour Novara : Quand les destins se croisent,* Montauban*, 2024*-2025

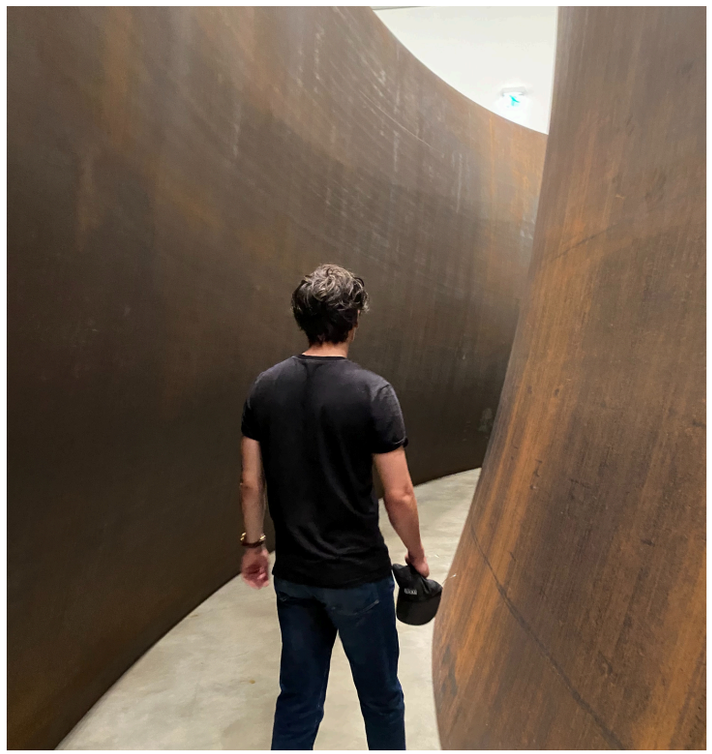
Ma visite au musée Guggenheim de Bilbao, en septembre 2023, m'a confronté à une autre dimension de cette matérialité. Dans l'installation *The Matter of Time*[38] de Richard Serra, l'acier corten, volontairement laissé à la corrosion, se transforme en véritable paysage labyrinthique. Le spectateur s'y déplace, enveloppé par les parois métalliques qui portent la couleur instable de la rouille. Cette matière, loin d'être un simple support, devient atmosphère. Elle teinte l'air d'une chaleur orangée et fait résonner le moindre bruit. Elle incarne précisément ce que Robert Smithson décrit dans *"Une sédimentation de l'esprit"* lorsqu'il évoque la rouille comme *"la propriété fondamentale de l'acier"*,[39] signe de désuétude et d'entropie.

Cette expérience immersive rend sensible le fait que la rouille n'est pas seulement un accident chimique mais une esthétique en soi, une couleur-temps qui raconte l'usure, l'abandon, mais aussi une forme de beauté paradoxale. La sculpture devient paysage en se transformant elle-même, à mesure que le métal se décompose.

[38] SERRA Richard, *The Matter of Time,* 1994-2005, Acier corten, Guggenheim Museum, Bilbao, Espagne
[39] SMITHSON Robert, *Une sédimentation de l'esprit : Projets terrestres*, Artforum, septembre 1968.







MRIKA Célia, Photographie *de The Matter of Time*, Collection privée de l'auteur, Guggenheim Museum, Bilbao, 2024

Fictionner le quotidien et cartographier le sensible

Le motif de la rouille s'inscrit dans mon processus créatif et mes expérimentations personnelles. Une planche réalisée illustre ce phénomène. Un mini moi découvre un portail rouillé, donnant lieu à une immersion dans l'usure et la transformation. Je décris ce rituel quotidien ainsi :

"Quand je me rends à l'université, je débute un rituel quotidien.
Depuis mon arrêt de bus, je remonte une route.
Un trajet familier qui rythme mes journées.
Sur cette route. je ne m'en suis pas rendu compte tout de suite.
Mais il y avait un portail.
Et ce jour-là.

Je me suis arrêtée.
Face à lui, quelque chose m'appelait.
Me fascinait. Je voulais en voir les détails.

Je me suis approchée.

Encore et encore.

Comment le temps pouvait-il sculpter ainsi la matière ?
J'étais là, chaque jour, devant ce portail.
Sous la pluie.. Le climat changeait. La lumière aussi.
Le métal en portait les traces. Ils se transformaient..
Et mon regard sur le monde avec.
Je suis immergée dans un univers de matières, textures, couleurs.

entre dégradation et renouveau.

Une esthétique qui oscille

Je suis témoin d'une naissance.

Dans ce chaos créatif… quelque chose s'éclaire.
Je rassemble tout et je me questionne.
Je collectionne.
J'expérimente,
J'échantillonne,
Teinte sanguillée

Brun oxydé
Couleur sanguine
Roux profond
Impression immersive et fugitive.
Et parfois… je m'endors.

obsède.
rouille m'obsède.
La rouille m'obsède.

Je prends des notes à la volée, mots, formes, impressions.
Les paysages défilent, la musique colore mes pensées.
Le bus devient mon laboratoire mouvant.

Et dans mes images, dans mon film, la rouille infuse.

Le lieu où tout germe. *Elle vit.*

Chaque trace raconte un fragment du monde. *Et ce jour-là.. .*

Explorer les matières, c'est cartographier le sensible.

Heureusement que je me suis arrêtée."

MRIKA Célia, Extrait de la planche *Le motif de la rouille fictionner le quotidien*, 2025



MRIKA Célia, *Photographie du portail,* Collection privée de l'auteur, Montauban 2024

Le motif de la rouille

Quand je me rends à l'université, je débute un rituel quotidien.
Depuis mon arrêt de bus, je remonte une route.

1



Un trajet familier qui rythme mes journées.



Sur cette route... je ne m'en suis pas rendu compte tout de suite.



Mais il y avait un portail.



Et ce jour-là.
Je me suis arrêtée.



Face à lui,
quelque chose m'appelait.

Me fascinait.

Je voulais en voir les détails.

Je me suis approchée.



Encore...

et encore.

Comment le temps pouvait-il sculpter ainsi la matière ?

2





J'étais là, chaque jours devant ce portail.
Sous la pluie...

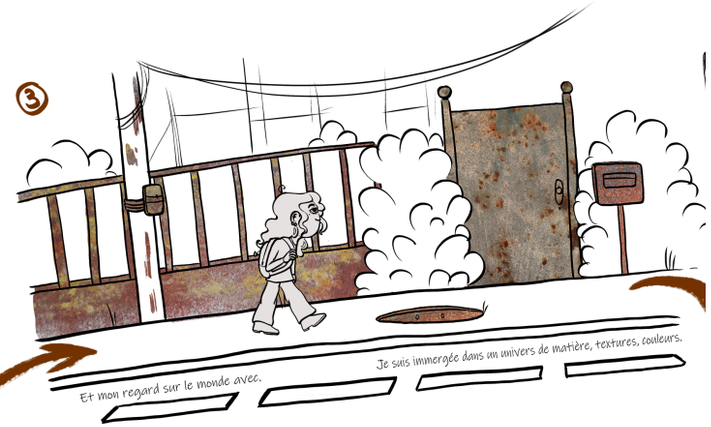
Sous le soleil.



Il se transformait...

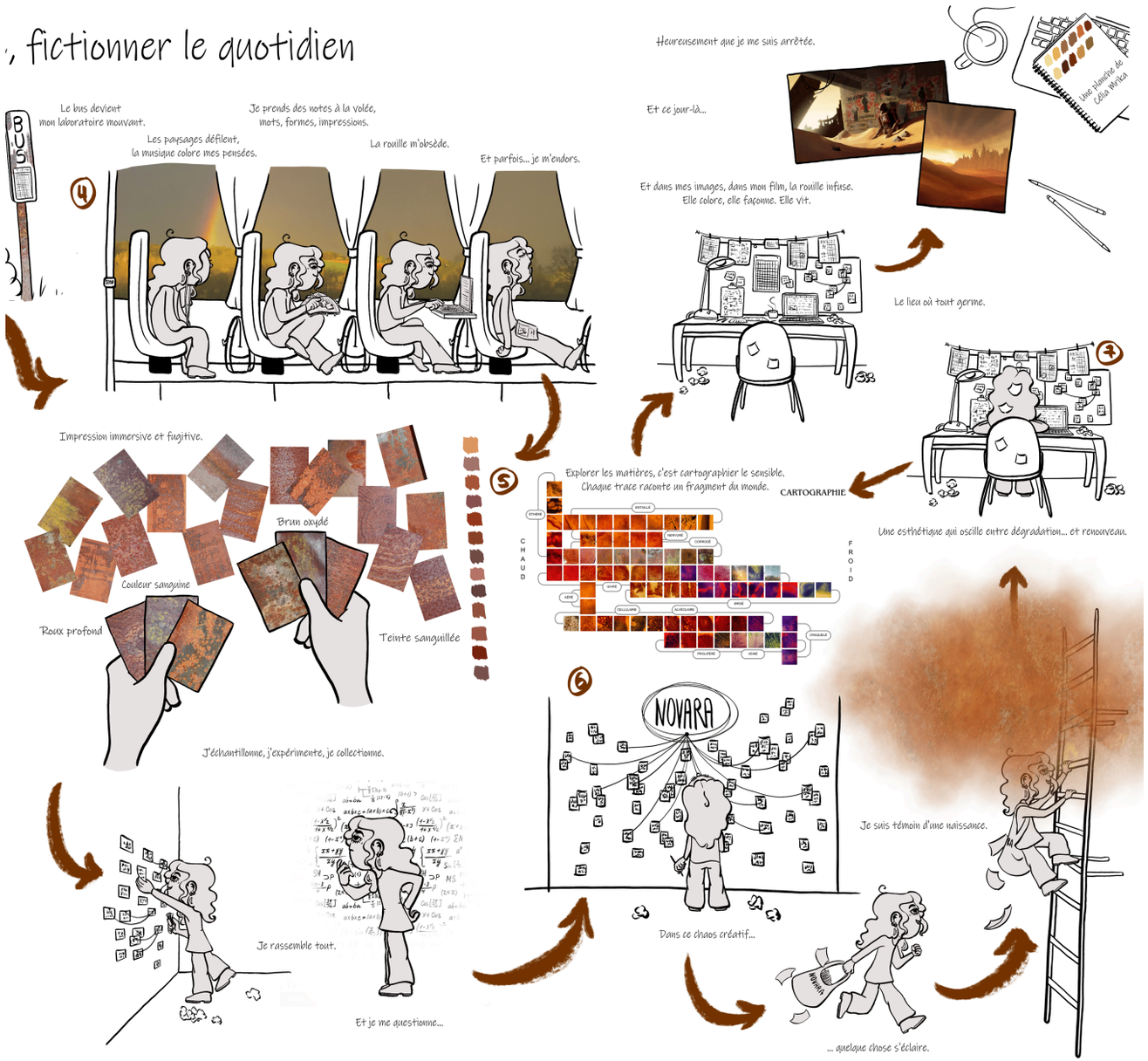
Le climat changeait. La lumière aussi.
Le métal en portait les traces.

3



Et mon regard sur le monde avec.

Je suis immergée dans un univers de matière, textures, couleurs.



MRIKA Célia, *Le motif de la rouille fictionner le quotidien*, 2025

Pour le générique de *Novara*, j'ai choisi de conserver les textures de rouille et de glace dans leur état brut, telles qu'elles avaient été photographiées et expérimentées. Contrairement à leur présence dans le film, où leur mouvement est provoqué par l'animation, le générique montre une matière qui se meut par elle-même, selon sa propre dynamique. Chaque fissure et chaque mouvement devient autonome, révélant la vie intrinsèque de la matière. Cette liberté offre une lecture sensorielle différente, transformant le générique en un micro-univers en perpétuel changement, où la matière raconte sa propre histoire dès les premières images.



ROTHKO Mark, Sans titre, 1952-1953, Guggenheim Museum, Bilbao, Espagne

Matières chaotiques et identité chromatique

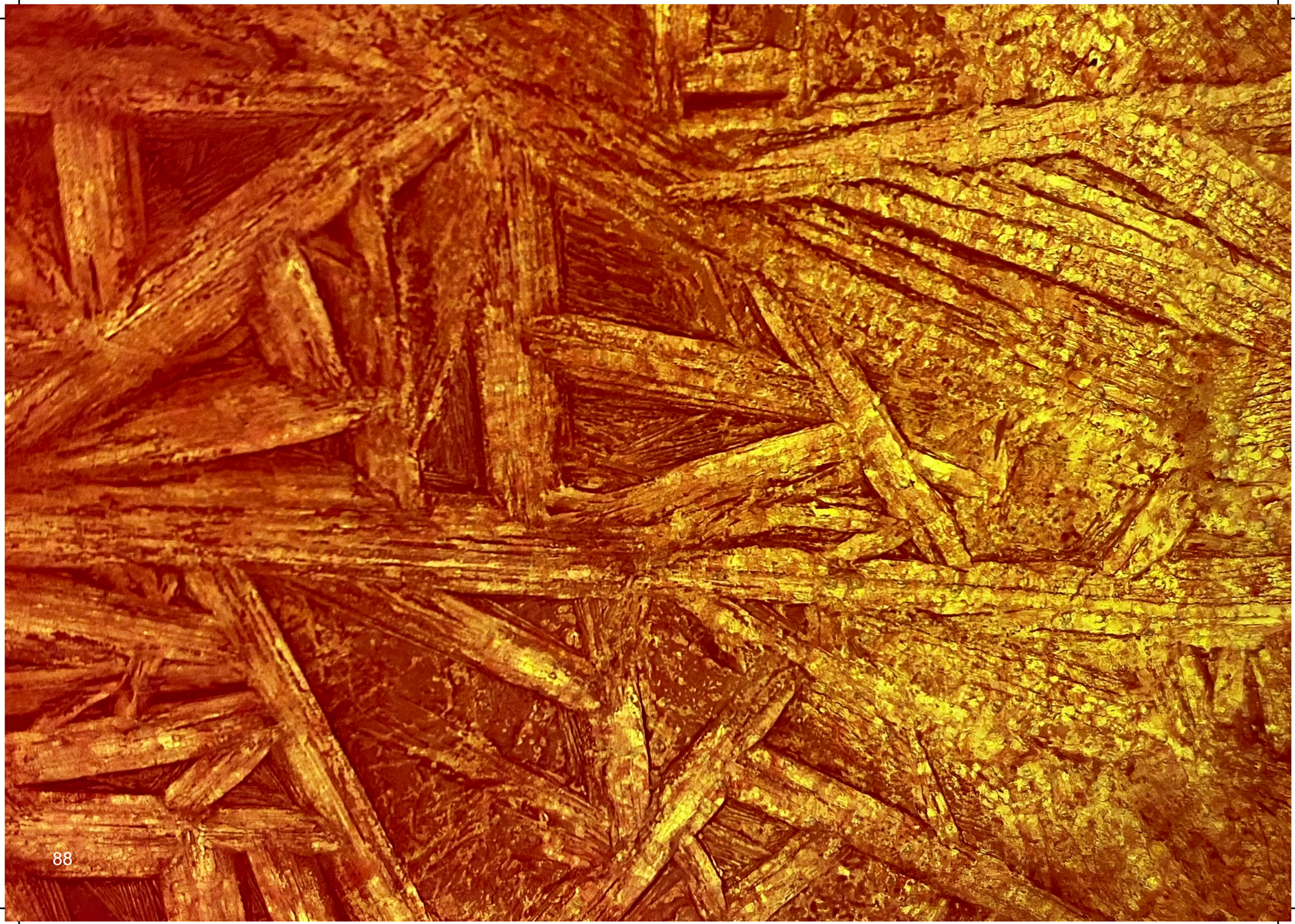
Mon travail explore des textures mouvantes et évolutives, où la couleur devient territoire narratif. Une couleur sanguine domine certains espaces, produisant intensité dramatique et émotionnelle, renforcée par l'interaction son et lumière. La rouille et la glace deviennent des motifs visuels, exprimant la transformation des surfaces et la puissance entropique du temps, en résonance avec la thématique post-apocalyptique.

L'une de mes premières sources d'inspiration se tourne indubitablement vers l'art. Je me suis aventurée au musée Guggenheim de Bilbao, où j'ai eu la surprise de découvrir un des tableaux de Mark Rothko. Ce moment a été déterminant. Comme j'aime souvent le dire, quand on vit l'art, on l'expérimente et donc on s'immerge. Ce qui m'a captivée dans l'art, et qui déclenche véritablement mon immersion, c'est la couleur. Les grands tableaux mouvants de Rothko m'entraînent dans leur centre, produisant une expérience chromatique intense et immersive, où le spectateur n'est plus simple observateur mais immergé dans l'émotion de la couleur. Cette expérience a nourri mon approche de l'image animée, où chaque teinte devient un territoire sensoriel capable de produire un certain effet émotionnel profond.

L’influence de Rothko s’inscrit dans la même démarche, mais davantage sur la dimension sensorielle et immersive de l’œuvre. À l’instar de ma visite au Guggenheim, où l’art ne se limite pas à la contemplation mais engage physiquement le spectateur, Rothko m’a inspirée à créer une image qui se vit, qui enveloppe et transforme la perception. Mon objectif est de provoquer une aberration dans le paysage, une atmosphère floue et sensorielle où l’image ne se limite pas à être vue mais plutôt à se ressentir.

Cette démarche s’inscrit dans l’exploration du milieu chromatique et de l’immersion sensorielle dans mon film. L’identité chromatique se construit autour de territoires de couleur, où chaque teinte participe à la création d’un paysage immersif. Une couleur sanguine domine certains espaces, produisant une intensité dramatique et émotionnelle, renforcée par l’interaction subtile entre l’image et le son. Les variations lumineuses et la matière créent une impression fugitive, traduisant à la fois la transformation des surfaces et la puissance entropique du temps.

La rouille devient ainsi un élément central de l’exploration visuelle. A travers les métaux utilisés, le portail corrodé et les variations climatiques, elle transforme la surface et colore l’atmosphère. Cette approche rejoint une démarche fictionnelle où lumière et matière dialoguent, et où un élément comme le portail, devient métaphore de la transition entre visible et caché, entre quotidien et imaginaire. Mon expérimentation des nuances du paysage s’appuie sur des motifs différenciés, brumes de sable et altérations lumineuses, donnant naissance à un univers où la couleur devient matière vivante, évolutive et en interaction avec le temps et l’espace.





MATIÈRE, MOUVEMENT ET LANGAGE VISUEL : L'ESTHÉTIQUE DU CHAOS

Le trait en tension : entre chaos et structuration visuelle

Dans les *Nouvelles histoires extraordinaires* de Edgar Allan Poe, *Oinos* demande si *"tout mouvement, de quelque nature qu'il soit, est créateur ?"*.[40] Cette formule condense une idée essentielle pour l'animation. Le geste n'est jamais neutre, il est à la fois moteur et créateur. Dans le dessin, le trait devient le lieu de cette tension entre chaos et structuration, entre un geste spontané qui cherche et une forme stabilisée qui raconte.

Le trait comme esquisse permanente

Dans mes carnets, j'expérimente le trait comme une écriture visuelle instable, toujours en recherche. J'utilise des stylos (rouge, noir, vert, bleu) pour tracer des visages dont les contours se multiplient, s'interconnectent, et se recomposent au fil des pages. Ce trait n'est pas synthétique, au contraire, il vibre, se cherche, grésille. Il s'apparente à une esquisse permanente, où le dessin ne vise pas la représentation mais l'expression. La couleur, intégrée de manière spontanée, enrichit ces compositions et leur confère une valeur émotionnelle. Ici, le trait fait récit. Il transmet une émotion intérieure plus qu'il ne décrit une réalité extérieure.

Cette approche rejoint ce que Hubert Damisch décrit dans son *Traité du trait*.[41] Selon lui, le trait peut être compris comme un langage visuel autonome, doté d'une matérialité propre et capable de transmettre une expérience sensible sans passer par une stricte figuration. Mon travail s'inscrit ainsi dans cette logique, en explorant l'instabilité et l'expressivité du trait comme force créative.



[40] POE, Edgar Allan, *Nouvelles histoires extraordinaires*. Trad. Charles Baudelaire. Paris : Michel Lévy frères, 1865, p. 246.
[41] DAMISCH Hubert , *Traite du trait : Tractatus tractus*, Exposition au Musée du Louvre du 26 avril au 24 juillet 1995, Broché,1995



MRIKA Célia, Extrait *de mon carnet : Les Portraits,* Stylos Gaillac*,* 2021-2022

Chaos et structuration dans l'univers visuel

La question qui se pose alors est, comment intégrer cette expressivité chaotique dans un univers visuellement construit comme celui de mon film ? Mes décors, par leur richesse et leur matérialité conservent cette qualité vibrante. Ils sont détaillés, texturés, et sans contour strict, ce qui évoque la ruine et la stratification des mondes post-apocalyptiques (désertification, villes reconstruites et vestiges). En revanche, les personnages adoptent un trait plus propre, homogène et précis, qui répond à des conventions esthétiques plus proches de l'animation télévisuelle. Ce choix produit une tension visuelle car d'un côté on a le chaos riche et détaillé des décors et de l'autre la netteté épurée des personnages.

Réintroduire le trait grésillant dans la narration

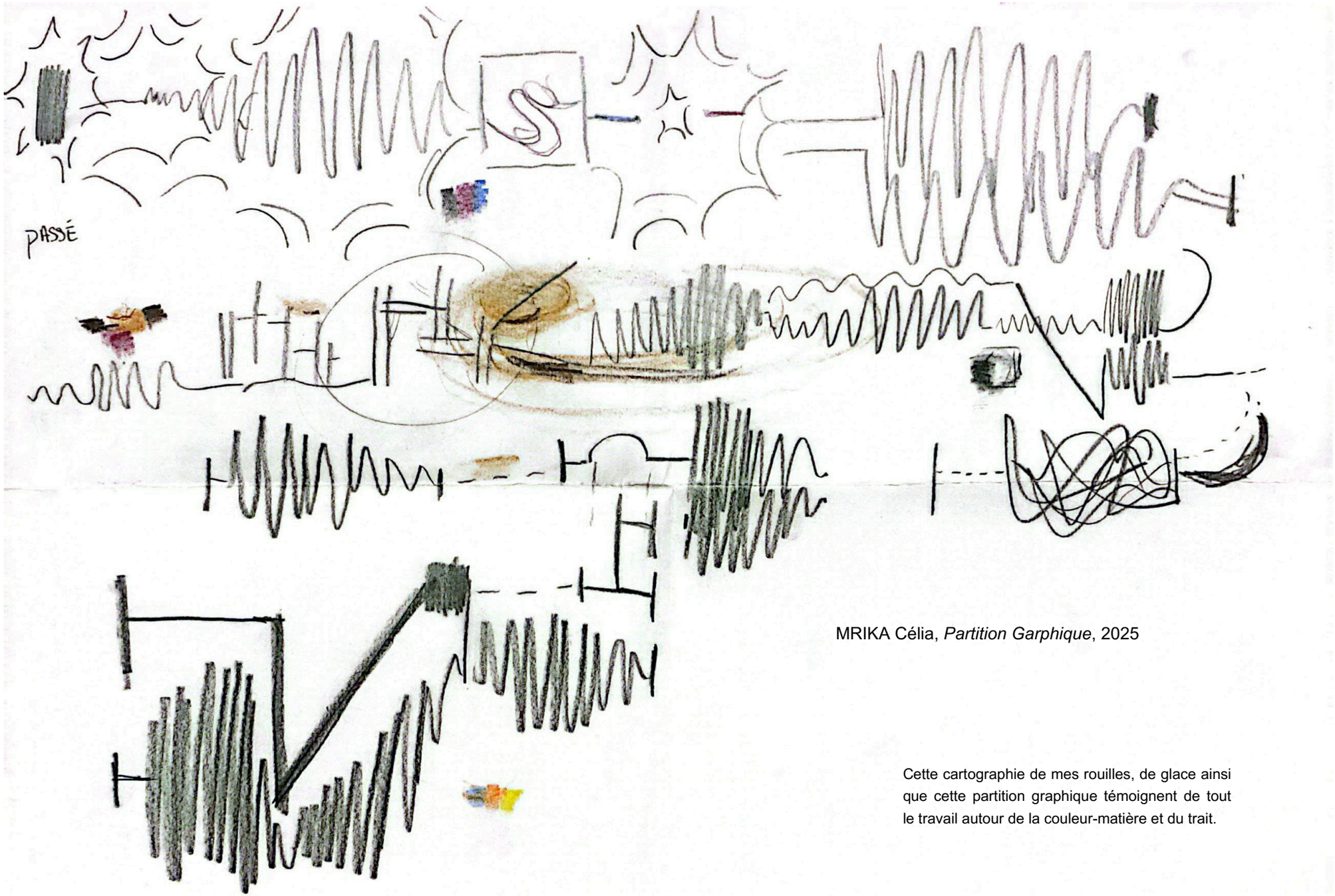
Pour résoudre cette tension, j'ai décidé de réintroduire le trait expressif dans les scènes liées au passé, au souvenir ou à la mémoire. Dans ces moments, les personnages ne sont plus tracés par des lignes stables et nettes, mais par des traits fouillis, grésillants et texturés. Le trait y devient instable, presque animé en lui-même. Il vibre, crépite, se cherche, à l'image de la mémoire qui ne se fixe jamais totalement mais se reconstruit sans cesse.

Dans ces séquences, l'animation se fait volontairement plus lente et fragmentée. Le trait n'est pas qu'un contour. Il devient la matière même du souvenir, un signe de sa fragilité. Ainsi, la différence de traitement entre le présent (trait propre et précis) et le passé (trait chaotique et grésillant) crée une hiérarchie narrative claire.

Le trait comme vecteur émotionnel

Au-delà de son rôle graphique, le trait se révèle être un vecteur narratif et émotionnel. Il n'est pas seulement outil de représentation mais va jusqu'à participer à la dramaturgie. Le paradoxe entre finesse et rugosité, entre stabilité et vibration, soutient la tension dramatique de *Novara*. Le trait, ici, ne cherche pas à "faire joli" mais à exprimer une expérience intérieure, à transmettre une instabilité perceptive et psychologique. Il fait trait récit, il fait trait émotion.

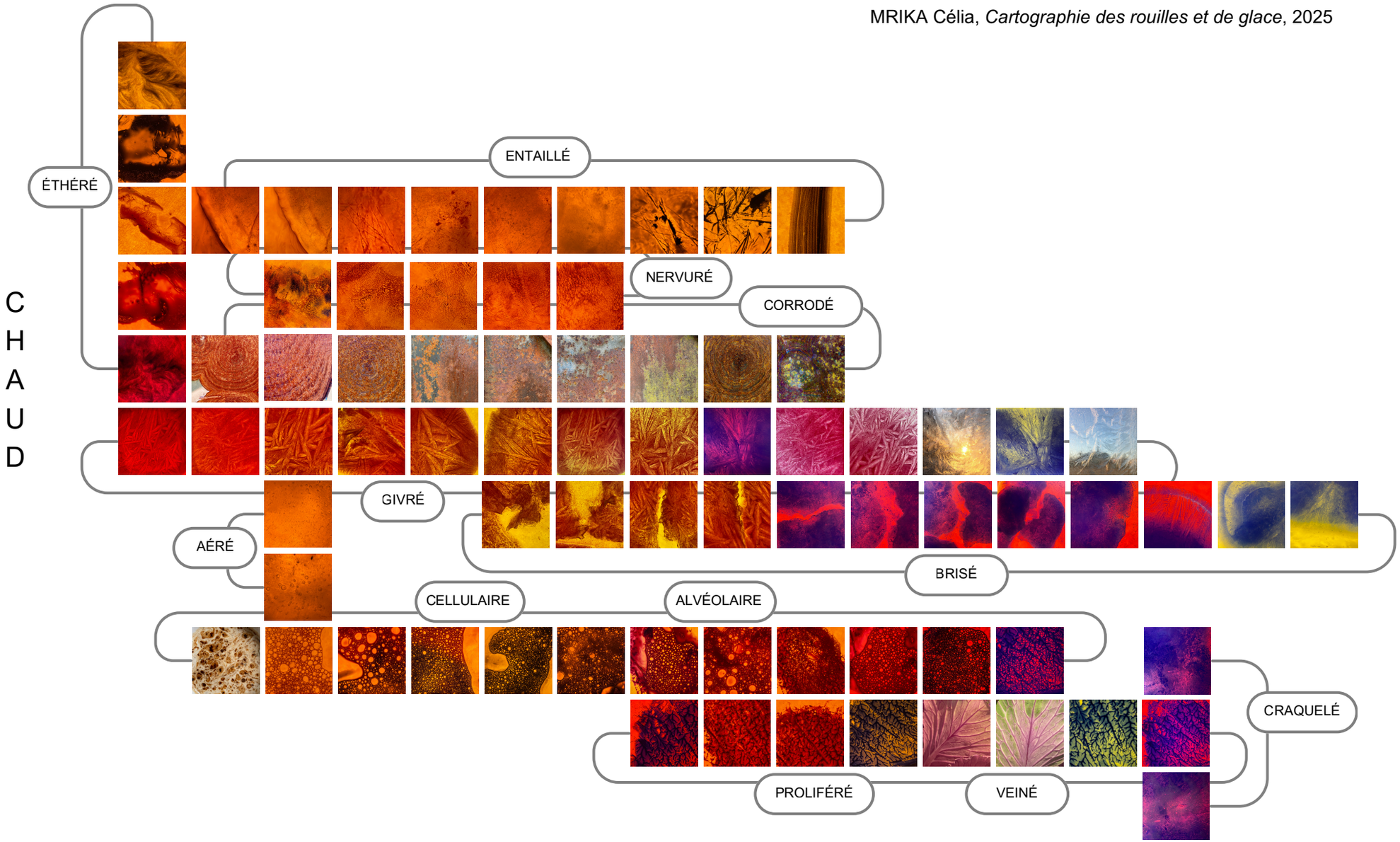
En définitive, ce travail sur le trait s'inscrit dans une logique où le dessin n'est pas une simple illustration mais un processus vivant, un geste qui crée, structure et raconte. Comme le souligne Poe, tout mouvement est créateur. Et dans *Novara*, le trait, par ses hésitations et ses vibrations, devient l'empreinte de ce mouvement créatif.



MRIKA Célia, *Partition Garphique*, 2025

Cette cartographie de mes rouilles, de glace ainsi que cette partition graphique témoignent de tout le travail autour de la couleur-matière et du trait.

MRIKA Célia, *Cartographie des rouilles et de glace*, 2025





MATIÈRE, MOUVEMENT ET LANGAGE VISUEL : L'ESTHÉTIQUE DU CHAOS

Immersion et rythme : habiter l'image et l'espace

Le paysage comme expérience immersive

Le paysage n'est pas seulement un décor ou un arrière-plan, il est une entité immersive qui agit directement sur nos sens. Comme l'écrit Alessandra Dalmagioni, *"Le paysage réunit tout ce que nous pouvons voir ou plus généralement appréhender à partir de nos sens […]".*[42]

Il en découle que l'immersion ne repose pas seulement sur l'œil, mais sur une perception sensorielle totale soit les sons, les textures, les températures et les mouvements. Cette immersion engage le corps. Elle est physique autant que mentale. Bernard Andrieu l'exprime ainsi :

"L'immersion de son corps dans la technique est une expérience cosmosique : la cosmose est une immersion de notre corps vivant dans la nature ou ses éléments et/ou dans la technique. Involontaire et inconsciente, la cosmose provoque des sensations internes qui émergent dans la conscience du vécu. (…)".[43]

VAN RUISDAEL Jacob, *Vue de Haarlem avec des champs de blanchiment,* Huile sur toile Kunsthaus, Allemagne, 1665



[42] DALMAGIONI Alessandra, *La construction du paysage : comprendre, représenter, transformer*, Champ Vallon, 2008, p. 300
[43] ANDRIEU Bernard, *Vers un éveil techno-émersif de l'humain : la cosmose de notre corps vivant*, Le Portique, 37-38, 2016

FRIEDRICH Caspar David, *Le Voyageur contemplant une mer de nuages*, Huile sur toile, Kunsthalle, Hambourg, 1818



Dans mon projet, l'immersion par le paysage passe par des fragments de monde sensoriellement denses. Le sable omniprésent, les sons étouffés et le soleil pesant. Tout concourt à créer un monde que l'on ressent physiquement. Le spectateur n'est pas simplement devant un film, il est invité à éprouver l'espace comme on habiterait un lieu.

Le paysage immersif que je cherche à créer trouve des échos dans la peinture, en particulier celle de Caspar David Friedrich et de Jacob van Ruisdael.

Chez Friedrich, le spectateur est invité à se projeter dans un paysage vaste, souvent mystérieux, où la figure humaine n'est qu'un point minuscule face à l'immensité. Le fameux *Le Voyageur contemplant une mer de nuages*[44] illustre ce basculement. On observe pas seulement une scène, on entre dans l'espace, on se laisse aspirer par l'horizon.

De son côté, Van Ruisdael construit des paysages où le ciel, l'eau et la lumière créent une atmosphère mouvante, instable, presque sonore. Les masses nuageuses semblent respirer, comme si la toile elle-même possédait un rythme.

Ces œuvres permettent de comprendre comment l'immersion visuelle n'est pas seulement une question de réalisme, mais surtout d'atmosphère et de mise en rythme du regard. Elles résonnent directement avec mes propres recherches comme donner à voir des espaces qui débordent du cadre, qui happent le spectateur et lui font "habiter" l'image.

[44] FRIEDRICH Caspar David, *Le Voyageur contemplant une mer de nuages*, Huile sur toile, Kunsthalle, Hambourg, 1818

Le paysage est traversé par un rythme qui donne sa temporalité au film. Annie Dissaux en parle avec justesse à propos de ses tournages solitaires :

"[…] respirer au rythme lent d'un sous-bois ; le pied de caméra comme un chevalet planté dans les chemins ou dans les champs, à débusquer la scène qui n'existe pas encore (…) Il y a dans ces moments de tournages une sensation de lenteur, d'apesanteur, comme l'impression de plonger dans l'intemporalité d'un lieu".[45]

Je me reconnais dans cette expérience, observer, prélever, se laisser envelopper par le lieu jusqu'à ne plus percevoir le temps. Dans ma pratique, avant d'immerger le spectateur, il s'agit pour moi d'être moi-même immergé. Je cherche donc à éprouver le terrain, fusionner avec lui, pour pouvoir ensuite le traduire en image.

Mon espace de travail prolonge cette immersion. Devant mon écran, je peins numériquement mes paysages comme on composerait une toile. L'écran devient surface-lumière, non pas neutre, mais vecteur d'atmosphères et de chaos. C'est une expérience de rythme créatif. Les couleurs, les textures et les gestes structurent ma perception visuelle.

[45] BARRES Patrick, BONHOMME Bérénice, VIMENET Pascal, *La fabrique de l'animation Pièces filmiques en chantier,* L'Harmattan, 16 juillet 2021, p 39



MRIKA Célia, *Recherche dans le cadre du Coaching Program 2024 pour Novara : Quand les destins se croisent,* 2024

Le corps du spectateur : éprouver l'espace

L'immersion se manifeste aussi par le rapport entre le corps et l'espace. Dans mon film, le spectateur est mis à l'épreuve à travers le point de vue de la caméra, les poursuites sur les toits ou encore l'instabilité des sols. Le spectateur est invité à éprouver la verticalité des immeubles, l'instabilité des poursuites, ou encore la chaleur écrasante, à travers des choix visuels qui sollicitent le corps.

Cette dimension rejoint une longue tradition esthétique. Celle qui depuis la peinture de paysage jusqu'au cinéma contemporain place le spectateur dans une relation sensible au monde représenté. Benjamin Thomas souligne que dans les arts visuels, il y a *"paysage lorsque la composition travaille à faire indubitablement du fragment de monde (…) son motif principal."* [46]

Mes expérimentations graphiques traduisent déjà cette dimension. Avant même le film, j'explore et expérimente des fragments de monde à travers de petits tableaux au format polaroid, réalisés à l'encre de Chine et au stylo-plume. Ces miniatures, figuratives ou abstraites, me permettent de capter et de contempler des paysages accidentés. On y retrouve déjà mon attrait prononcé pour les textures, la lumière et les formes, qui me hantent depuis longtemps. Ces expérimentations, du tout petit au très grand format, témoignent de ma sensibilité au paysage et à sa dimension immersive. De plus, ces formats exigent une attention particulière au détail, un temps de contemplation proche du rituel. Elles servent de laboratoire, où je prélève sensations et atmosphères que je réinvestirai dans l'animation, anticipant la façon dont le spectateur pourra, à son tour, être happé par ces mondes.

---

[46] THOMAS Benjamin . *Faire corps avec le monde : De l'espace cinématographique comme milieu [Penser le cinéma]*, p. 32



MRIKA Célia, *Les Polaroïds paysagers ,* Encre de Chine et encre bleu Toulouse*,* 2021

Immersion sonore et musicalité

Le son joue un rôle fondamental dans ce processus. Plus qu'un accompagnement, il est un élément structurant de l'espace et du rythme. Dans mes paysages désertiques, les sons étouffés, les résonances métalliques ou organiques construisent un univers perceptif à part entière.

De même, la musique rythme la narration. Elle agit comme respiration, parfois comme contrepoint. Elle ne se contente pas de souligner l'action, elle fait corps avec l'image, elle devient matière immersive.

Le son pour moi, est un vecteur majeur d'immersion. Il enveloppe le spectateur, structure l'espace et module la perception du temps. Denis Villeneuve en donne un exemple particulièrement fort dans ses films de science-fiction, comme *Premier Contact*[47] et *Dune*.[48]

[47] VILLENEUVE Denis, *Premier Contact*, 2016
[48] VILLENEUVE Denis, *Dune*, 2021

Dans *Premier Contact*, les sons graves et étirés de Jóhann Jóhannsson construisent une atmosphère où chaque plan semble suspendu. Le rythme est volontairement lent, quasi respiratoire, ce qui place le spectateur dans un état d'attente et d'écoute. L'image seule ne suffirait pas à produire cet effet. C'est la temporalité sonore qui inscrit l'expérience dans le corps du spectateur.

Dans *Dune*, la bande sonore de Hans Zimmer est plus monumentale. Entre les nappes sonores, les percussions étouffées, et les chants gutturaux. Elle ne se contente pas d'accompagner l'image, elle la charge d'une matérialité sensorielle. Le sable que l'on voit devient aussi celui que l'on entend et que l'on ressent.

Ces exemples montrent que le son agit comme un prolongement du paysage visuel. Il est à la fois atmosphère et rythme. Dans mon projet, je cherche à travailler cette double dimension. Les sons étouffés, métalliques ou organiques des décors participent à l'ancrage sensoriel, tandis que les rythmes sonores (respirations, silences, répétitions) influencent la perception du temps.

Là encore, l'objectif n'est pas technique mais narratif et émotionnel. Chaque son, chaque silence et chaque rythme contribue à l'immersion. Le spectateur est pris dans un flux où voir, entendre et ressentir ne font plus qu'un.

Le paysage comme acteur narratif

Le paysage n'est pas neutre. Il agit comme un vecteur narratif. Benjamin Thomas le rappelle :

"(…) figures ou non, corps requis ou non par un drame, dès lors que la composition travaille à faire du lieu son motif principal, le paysage adviendra bel et bien." [49]

Chez Miyazaki, par exemple, la nature ne se contente pas d'accueillir les personnages, elle guide l'histoire :

"Le monde dans son ensemble, autrement dit les paysages, le temps qu'il fait, le temps, la lumière, les plantes, l'eau, le vent, tout cela est magnifique et je fais tout mon possible pour que cela soit inclus dans nos films." [50]

De la même façon, dans mon projet, les paysages ne sont pas un décor mais une force active. Tantôt refuge, tantôt obstacle, ils influencent les déplacements et le vécu des personnages. Le spectateur est plongé dans un univers où le paysage a une existence propre, voire presque autonome.

---

[49] THOMAS Benjamin, *Faire corps avec le monde : De l'espace cinématographique comme milieu [Penser le cinéma]*, Strasbourg, Circé, 2019, p. 35-36

[50] MIYAZAKI Hayao, Turning point – 1996/2008, Diamond Comic Didtributors Inc, Iwanami shoten, 2014, p. 452

Naître du chaos : habiter son espace de création

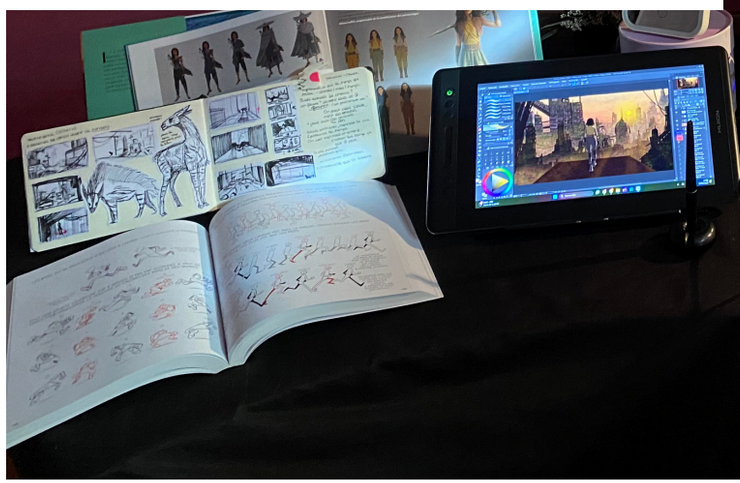
“Tout acte de création commence par le chaos.”

Cette phrase inspirée d’une réflexion de Paul Klee, peintre et théoricien majeur, m’a suivie inconsciemment depuis les premiers moments de conception de mon film. Elle s’est glissée dans mon processus, dans ma manière de réfléchir, de chercher, de faire. Ce chaos, ce n’est pas forcément une tempête spectaculaire. C’est parfois juste le flou, la confusion, les hésitations, ce désordre que je retrouve dans mon carnet, dans mes images accumulées, dans la matière de mon travail, mais aussi dans mes pensées. Tout déborde, les idées s'accumulent sans ordre, sans hiérarchie. Et pourtant, au milieu de ce trop plein, quelque chose s'organise, presque sans que je m'en rende compte. C’est paradoxal, je suis à la fois chaotique et méthodique. C’est là que ça commence. Pas quand tout est clair. Quand tout est encore confus.

Je travaille dans un espace en désordre, vivant, jamais figé. Il n’est pas pensé pour être vu, mais pour être traversé. J’y laisse s'empiler des photos de rouille, de glace, de surfaces abîmées ou détériorées, que je prends souvent de manière impulsive, comme si un détail m’appelait. Ce sont des prélèvements intuitifs qui deviennent plus tard une base pour mes décors, pour l’ambiance d’un plan, ou simplement pour garder une sensation. Avec le temps, j’ai compris que ce n’est pas une étape à dépasser pour faire de “vraies images” : c’est déjà la création. C’est la matière vive de ce que je fais.



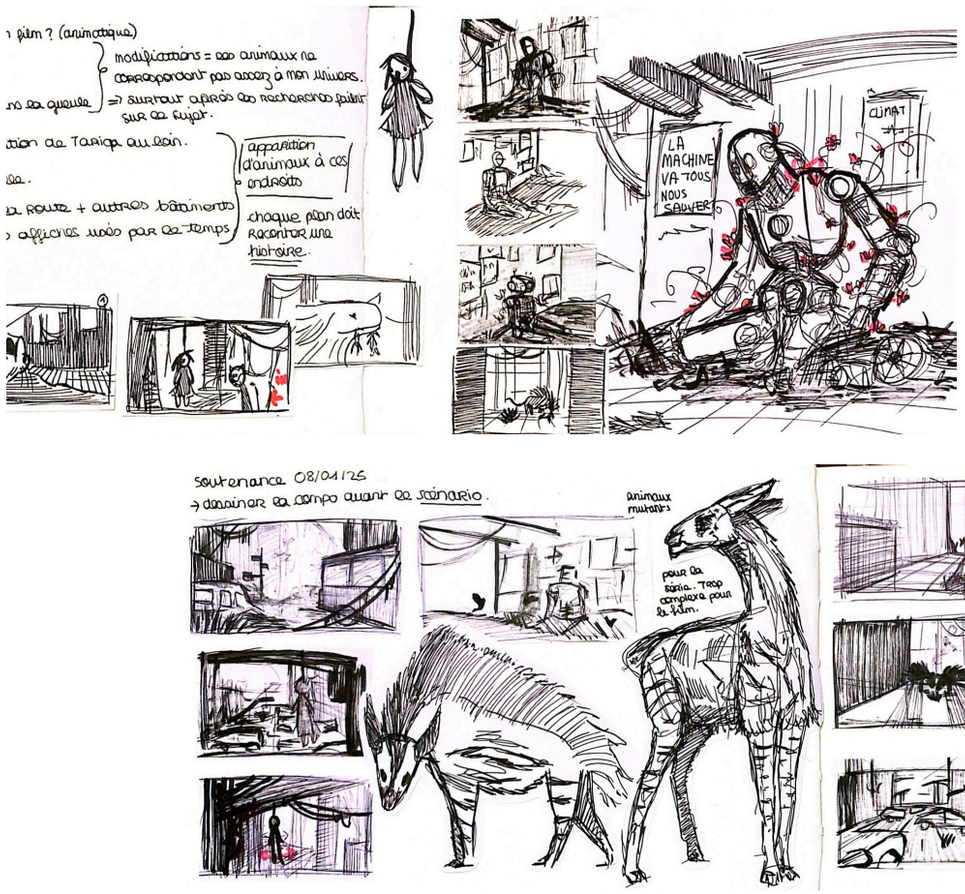






MRIKA Célia, Photographies *de mon espace de travail*,
Collection privée de l'auteur, Gaillac, 2025

Mon espace de travail reflète et nourrit ce chaos. Bien qu'il soit organisé pour me permettre d'agir efficacement, il est également un cocon, un lieu où je peux me couper du monde extérieur et laisser émerger la spontanéité. Les carnets, post-it, miroirs et photographies que j'accumule deviennent des points d'ancrage, des instruments d'exploration et d'expérimentation. Chaque objet a sa place, chaque couleur indique un état ou un avancement, et pourtant rien n'est figé : les idées circulent, s'entrelacent, se transforment.



La nuit, cet espace se métamorphose. La lumière est tamisée, le silence amplifie la présence des sons, et la musique devient un vecteur de visualisation et de création. Elle guide mon imagination, ouvre des chemins que la raison seule ne permettrait pas d'explorer. La musique, qu'elle soit d'ambiance ou plus rythmée, structure mes pensées, fait surgir des images et des mouvements, m'immerge dans l'univers que je souhaite créer. Mon film est né de cette interaction intime entre le son et l'image, entre le rythme d'une mélodie et la gestuelle d'un espace.

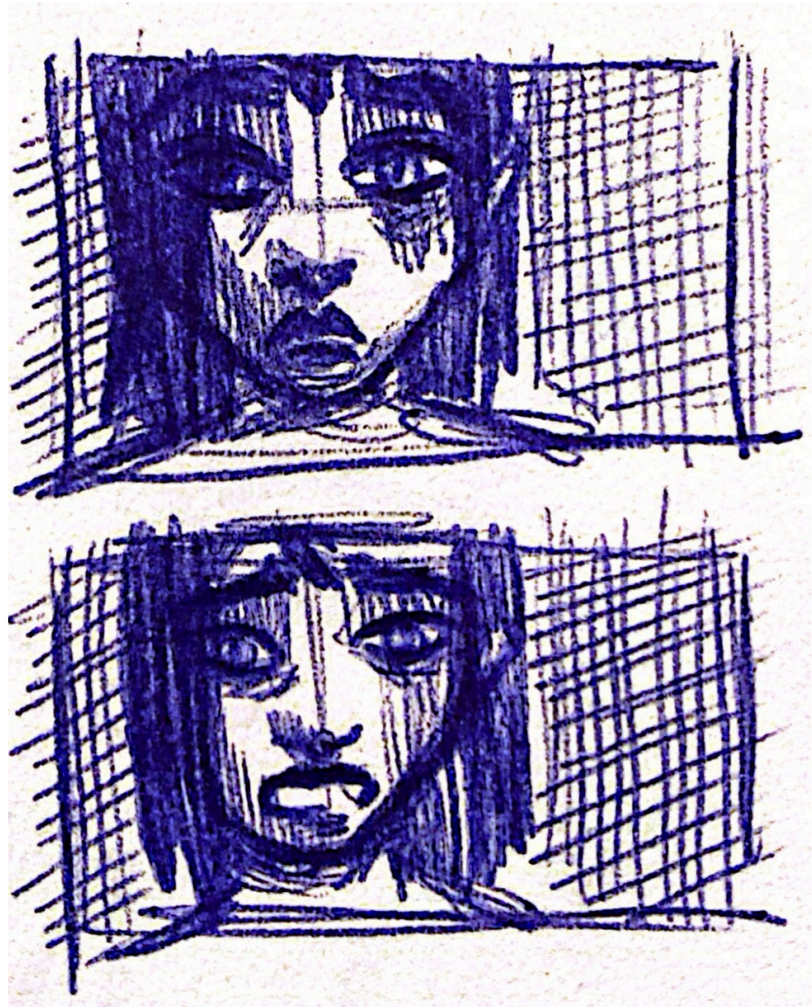
Pour structurer ces visions, j'ai développé une méthode personnelle de visualisation. Je choisis une bande-son adaptée au thème ou à l'atmosphère de la scène, je ferme les yeux et je laisse le son faire naître mentalement les décors, les personnages et les interactions. Ensuite, je retranscris ces visions sur papier, en capturant les détails qui m'étaient invisibles dans l'intuition pure, en testant différentes configurations spatiales et narratives. Cette approche me permet de travailler directement à partir d'une immersion sensorielle, d'un espace vécu avant même qu'il n'existe physiquement.

MRIKA Célia, *Extraits de mes carnets de travail*, Collection privée de l'auteur, Gaillac, 2024-2025

Cette immersion préalable nourrit directement mes décors. Chaque lieu que j'imagine porte déjà une ambiance, une mémoire faite de matières et de traces, qui donne au spectateur la sensation d'un monde habité. C'est à partir de cette matière sensible que je peux ensuite structurer le récit visuel, en passant à l'animatique.

Pour passer du chaos à la narration visuelle, j'ai adopté une démarche proche de l'animatique sauvage de Jean-François Laguionie. Sans storyboard traditionnel, j'ai utilisé des post-it pour dessiner spontanément toutes les idées de plans possibles, puis les trier et les organiser selon leur potentiel narratif et visuel. Ce procédé, inspiré par des méthodes expérimentales, m'a permis de rester libre. J'ai pu tester le rythme des scènes, explorer l'interaction des éléments dans l'espace, tout en préservant l'instantanéité et la fragilité de la création. Chaque plan, chaque déplacement et chaque mouvement participe à la construction d'un rythme intérieur, d'un temps suspendu qui engage le spectateur dans l'expérience sensible de mon univers.

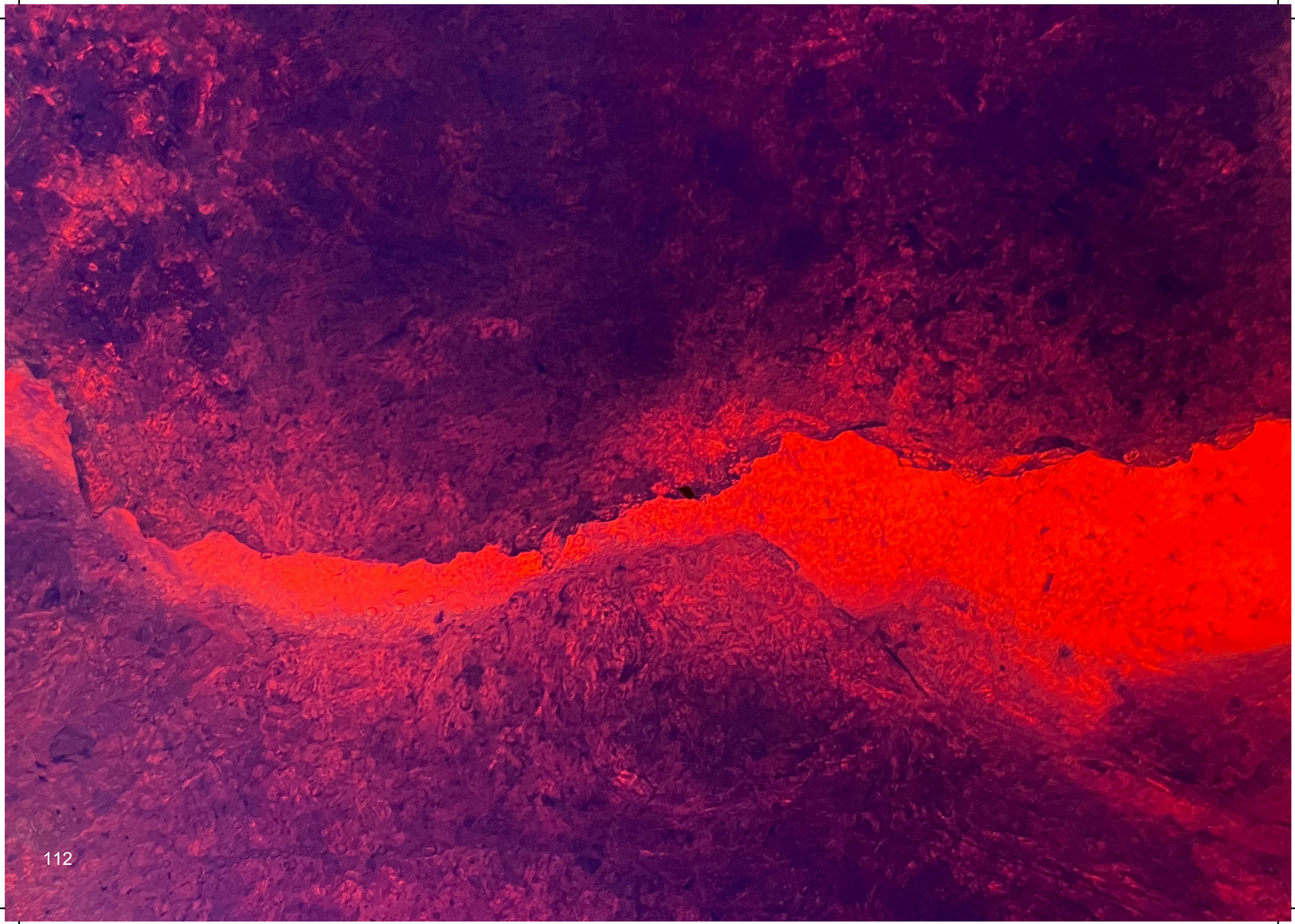
Ainsi, mon espace de travail, la musique, la visualisation et la construction de l'animatique s'articulent autour d'une même logique. Traverser le chaos pour faire émerger un monde cohérent, immersif et sensible. La création n'est pas seulement une construction d'images. Elle est une manière pour moi d'habiter le temps, l'espace et l'émotion, de créer un lien intime entre ce que je perçois et ce que le spectateur ressent.



MRIKA Célia, *Extraits de mes carnets de travail*, Collection privée de l'auteur, Gaillac, 2024-2025



MRIKA Célia, *Extraits de mes carnets de travail*, Collection privée de l'auteur, Gaillac, 2024-2025





L'ESTHÉTIQUE DU DÉSASTRE : UNE RÉFLEXION ENGAGÉE SUR NOTRE ÉPOQUE

Dystopie et critique sociale : l'esthétique comme discours politique

Le récit de *Novara* s'inscrit dans une esthétique dystopique qui dépasse largement le cadre du divertissement. Le futur qu'il met en scène n'est pas seulement imaginaire mais il est construit comme un miroir critique de notre époque. La dystopie y devient une manière de poser politiquement la question de l'écologie, de la colonisation et des contradictions de nos sociétés contemporaines, tout en s'appuyant sur des figures intimes, celles de *Nova* et *Nara*, pour incarner des choix moraux et politiques.

Une esthétique futuriste comme critique de l'écologie et du capitalisme

Le décor de *Novara* soit le village détruit, la ville labyrinthique et le désert aride, évoque un monde marqué par le réchauffement climatique et l'effondrement écologique. Les espaces dévastés ne sont pas de simples toiles de fond, mais des signes d'un monde où la surexploitation des ressources a tout détruit. Cette esthétique rejoint les contradictions de notre époque. On demande aux individus d'être responsables, mais la production de masse et l'accumulation capitaliste écrasent toute tentative individuelle.

Kaïsar incarne cette logique. Il se développe et s'enrichit sans limites, étendant son pouvoir par la conquête et le pillage. La violence coloniale n'est pas ici cachée mais frontale. Les villages incendiés, les populations déplacées, les enfants arrachés à leurs familles. La figure de *Kaïsar* fait écho à ce qu'Achille Mbembe décrit dans sa réflexion sur la postcolonie soit un pouvoir qui s'impose par la force, qui organise la violence comme mode de gouvernance, et qui justifie ses actes au nom d'un bien supposément supérieur. [51]

[51] MBEMBE Achille, *De la postcolonie. Essai sur l'imagination politique dans l'Afrique contemporaine*, Paris, La Découverte, coll. « La Découverte Poche / Essais », 2020, p.158



MRIKA Célia, *Novara : Quand les destins se croisent,* 2025

Colonisation et pouvoir : expansion, dictature et anarchie

La destruction du village de *Khalis*, la capture de *Nara*, l'ordre martial instauré par *Kaïsar*, tout cela renvoie à une logique coloniale : s'étendre, occuper, dominer. La colonisation, comme dans l'histoire réelle, se justifie toujours par une promesse d'ordre ou de progrès, mais elle repose en réalité sur la violence brute.

Dans *Novara*, la figure de *Kaïsar* n'est pas un "*monstre*" isolé mais la condensation d'une logique de pouvoir où détruire se confond avec commander. Ce point rejoint l'intuition d'Hannah Arendt : *"L'ennui avec Eichmann c'est précisément qu'il y en avait beaucoup qui lui ressemblaient et qui n'étaient ni pervers, ni sadiques, qui étaient et sont encore effroyablement normaux".*[52] *Kaïsar* exerce un commandement qui n'est pas "anormal" mais qui, dans l'univers du film, devient la norme elle-même. Ses ordres tel que encercler *Tariqa*, récupérer le *Sypher* ou même ordonner l'explosion de la maison des jumelles, prennent la forme d'une évidence militaire, que ses troupes exécutent sans hésitation. Arendt y voyait le signe que "*en politique, obéissance et soutien ne font qu'un".*[53]

Face à cette figure autoritaire et coloniale, les tribus qui apparaissent dans *Novara* incarnent une autre logique, celle de l'autonomie collective. Elles s'organisent sans hiérarchie centrale, dans un esprit proche de la *"morale anarchiste"*[54] telle que le décrit Pierre Kropotkine. Cette opposition politique, soit la dictature militaire d'un côté, et l'organisation anarchique de l'autre, est au cœur du film. Elle structure les espaces, les personnages et les choix.

---

[52] ARENDT Hannah, *Eichmann à Jérusalem, Rapport sur la banalité du mal*, Gallimard, « Folio-histoire », 1991, p.444

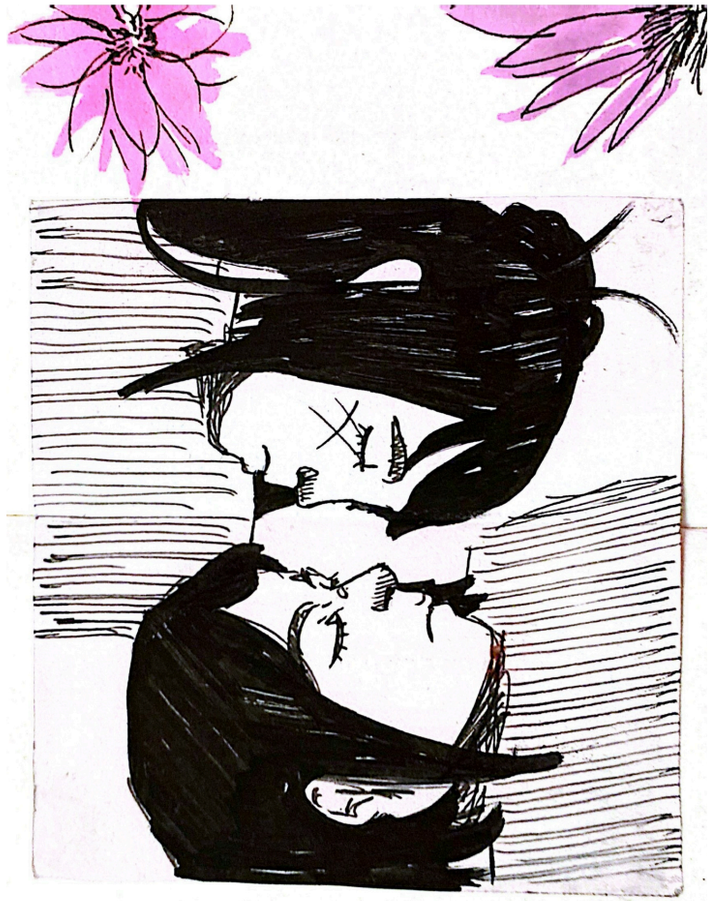
[53] Ibid, Épilogue, p. 447-448

[54] KROPOTKINE Pierre, *La morale anarchiste, Suivi de L'esprit de révolte*, Petite Bibliothèque Payot, 2022

Nova et Nara : figures politiques incarnées

La puissance de *Novara* est de ne pas rester sur une opposition abstraite entre « bien » et « mal », mais d'incarner ces tensions dans une fratrie déchirée. Les jumelles *Nova* et *Nara* ne sont pas seulement des héroïnes tragiques, elles représentent deux stratégies politiques face à la domination de *Kaïsar*. Nova, cachée, observant un soldat, d'abord spectatrice, devient actrice de la rupture lorsqu'elle reconnaît l'emblème des agresseurs ayant détruit son village et le tue sauvagement, sous l'emprise d'une colère dévorante. Nara, pourtant capturée dans son enfance, en retirant son casque, révèle à la fin qu'elle est la meurtrière de *Kaël*. Deux actes de violence et incarnations d'un choix moral. L'un violent et fuyant, l'autre violent et soumis.

Ces deux figures incarnent l'ambiguïté du mal banalisé, selon les mots d'Hannah Arendt. Elles agissent non par idéologie, mais par traces de mémoire, de trauma et de loyauté conflictuelle. *Nova* tue parce qu'elle reconnaît un emblème qui la hante depuis l'enfance. *Nara*, intégrée dans l'armée de *Kaïsar*, tue à son tour par devoir ou par aliénation.



MRIKA Célia, *Extrait de mes carnets de travail*, Collection privée de l'auteur, Gaillac, 2024-2025

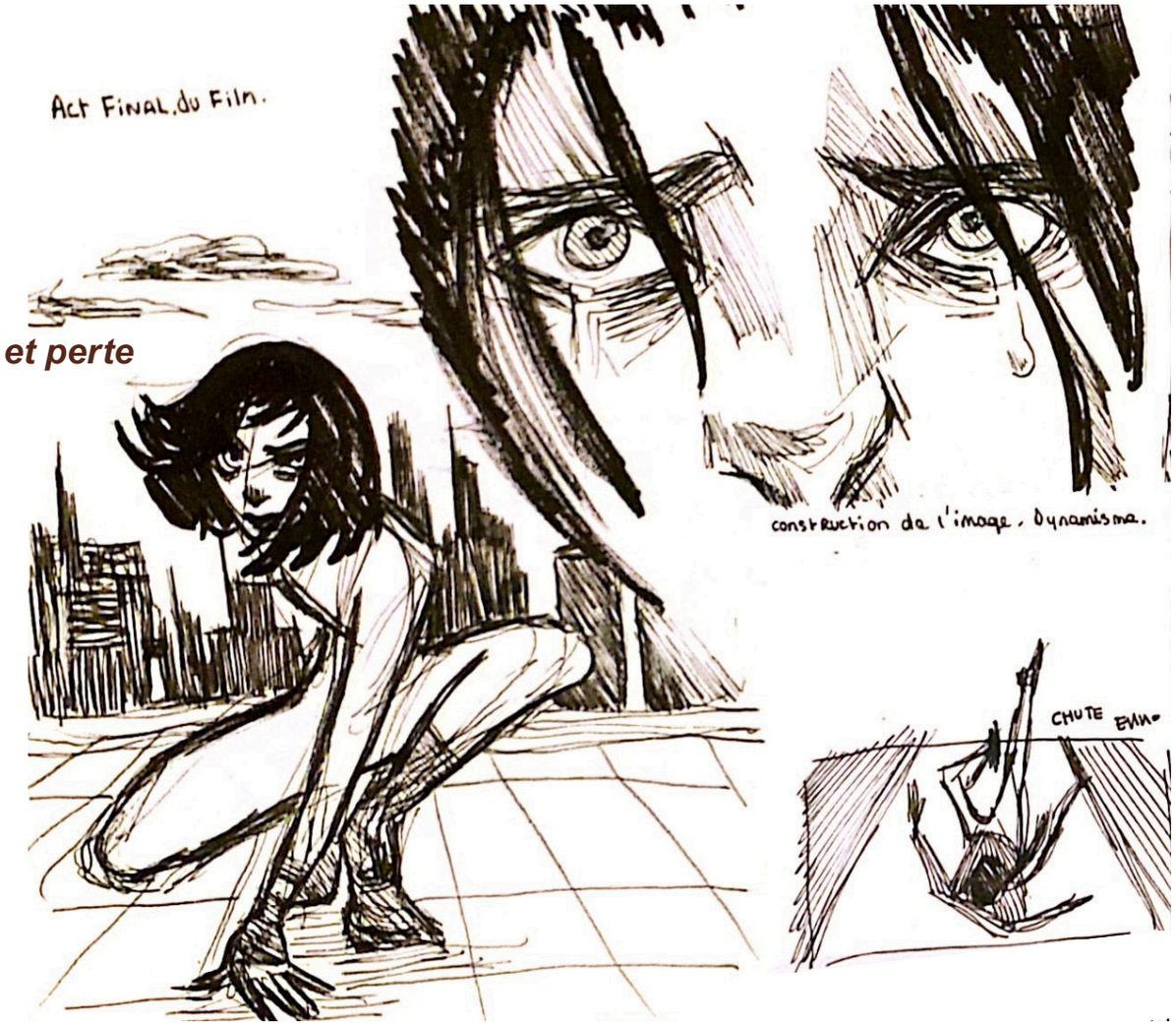
Ici, Mbembe permet de comprendre la transformation de *Nara* : *"La première caractéristique de la postcolonie est le commandement et le dressage des corps"*.[55] Dans *Tariqa*, les architectures verticales et les couloirs serrés produisent exactement ce type de discipline spatiale. Les corps sont canalisés et enfermés dans un rituel d'obéissance. *Kaïsar* fonctionne ainsi. Son autorité ne se fonde pas sur une légitimité transcendante, mais sur la réactivation d'une violence héritée, qu'il met en spectacle dans ses discours et dans le déploiement de ses troupes.

---

[55] MBEMBE Achille, *De la postcolonie. Essai sur l'imagination politique dans l'Afrique contemporaine*, Paris, La Découverte, coll. « La Découverte Poche / Essais », 2020, p.158

La fratrie et la transmission : mémoire, savoir et perte

Au-delà de leur opposition, *Nova* et *Nara* incarnent aussi une question plus large : comment transmettre dans un monde détruit ? *Nova*, en fuyant avec le *Sypher*, symbolise une tentative de sauver un savoir clandestin. Le *Sypher* n'est pas qu'un objet mystérieux. Il est une métaphore de la mémoire, du savoir caché, peut-être de la ressource rare autour de laquelle se joue la survie collective. *Kaël* en meurt, *Nova* le protège, *Kaïsar* le convoite. À travers lui, le film questionne la lutte pour la transmission dans un monde colonisé et détruit.



MRIKA Célia, *Extrait de mes carnets de travail*, Collection privée de l'auteur, Gaillac, 2024-2025

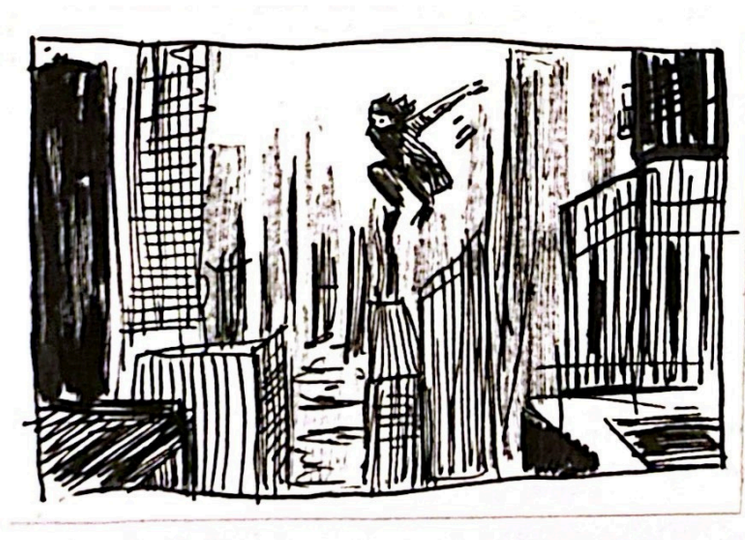
Kaïsar : la banalité du pouvoir autoritaire

La figure de *Kaïsar* illustre le paradoxe des grandes figures autoritaires. Il détruit, colonise, capture, mais justifie sa violence au nom du bien de son peuple. Ce n'est pas seulement un tyran brutal mais c'est aussi une figure politique complexe, qui incarne à la fois la cruauté et la croyance dans une mission supérieure. En ce sens, il rejoint la *"banalité du mal"* [8] décrite par Arendt, où l'horreur n'est pas le fait de monstres exceptionnels mais de logiques administratives, militaires et politiques.

Comme le souligne Mbembe, la postcolonie fonctionne comme un "enchevêtrement",[56] une pluralité chaotique qui produit sa propre cohérence. Le chaos visuel de Tariqa, saturé de signes et d'ordres, reflète ce régime où l'obéissance n'est pas une simple règle mais une capture identitaire. Lorsque Nara ôte son casque à la fin et se révèle être l'exécutrice de Kaël, elle incarne cette zone grise soit ni pure victime, ni simple soldat, mais un sujet exproprié, réduit à porter l'ordre comme une identité.

[56] ARENDT Hannah, *Eichmann à Jérusalem, Rapport sur la banalité du mal*, Gallimard, « Folio-histoire », 1991

MRIKA Célia, *Extrait de mes carnets de travail*, Collection privée de l'auteur, Gaillac, 2024-2025



Kaïsar est ainsi une incarnation de ce que Mbembe appelle *"l'obscénité"* du pouvoir postcolonial : *"l'une des modalités de l'exercice du pouvoir"*.[57] La brutalité de ses troupes, les corps exposés et sacrifiés et les rites de violence qui accompagnent le déploiement militaire participent de cette esthétique de la vulgarité où le pouvoir se met en scène dans sa propre cruauté.

En croisant Arendt et Mbembe, *Novara* révèle que la dystopie n'est pas un ailleurs fictionnel. Elle est le miroir grossissant de régimes où *"obéissance et soutien ne font qu'un"*,[58] et où *"la postcolonie poursuit inlassablement l'œuvre brutale de la colonisation"*.[59] Dans ce monde saturé de commandement, la fuite de *Nova* sur les toits, portant le *Sypher*, ne dit pas seulement la révolte, elle ouvre la possibilité ténue de réinventer un espace politique au cœur de l'enchevêtrement.

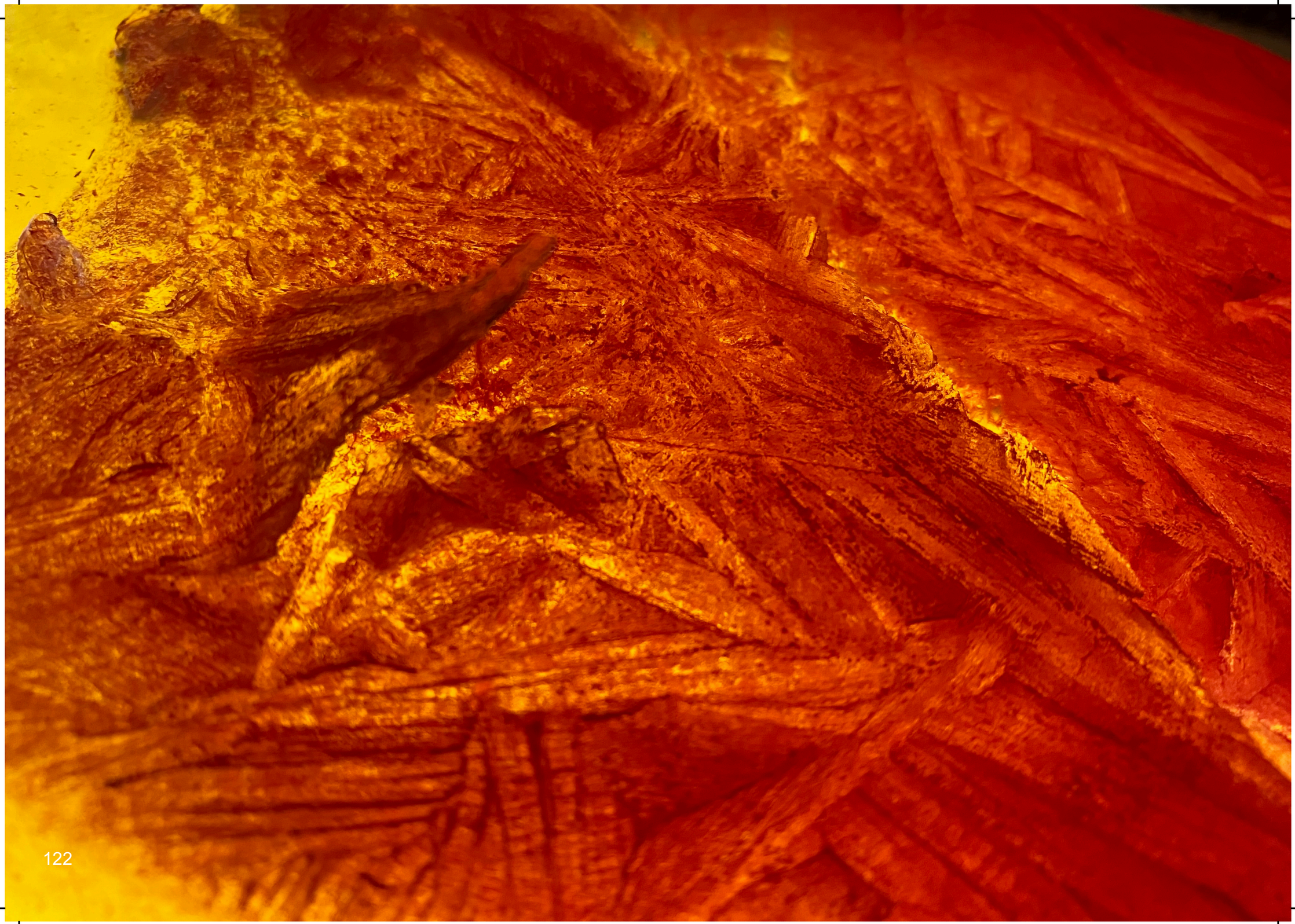
---

[57] MBEMBE Achille, *De la postcolonie. Essai sur l'imagination politique dans l'Afrique contemporaine*, Paris, La Découverte, coll. « La Découverte Poche / Essais », 2020, p.155

[58] Ibid, p.233

[59] ARENDT Hannah, *Eichmann à Jérusalem, Rapport sur la banalité du mal*, Gallimard, « Folio-histoire », 1991, Épilogue, p. 447-448

[60] MBEMBE Achille, *De la postcolonie. Essai sur l'imagination politique dans l'Afrique contemporaine*, Paris, La Découverte, coll. « La Découverte Poche / Essais », 2020, p.233





L'ESTHÉTIQUE DU DÉSASTRE : UNE RÉFLEXION ENGAGÉE SUR NOTRE ÉPOQUE

La catastrophe comme langage visuel

Dans *Novara*, la catastrophe n'est pas un simple décor narratif mais une langue visuelle à part entière. Le film commence par l'incendie du village de *Khalis*. Un moment de chaos total où les flammes, les cris, les explosions et les courses des villageois ne décrivent pas seulement une destruction matérielle, mais créent une grammaire cinématographique qui structure tout le récit. La catastrophe fonctionne comme un seuil. Elle est ce qui sépare le passé de *Nova* et *Nara* de leur présent, mais aussi ce qui fonde la manière dont le spectateur va comprendre l'univers de *Novara*. Dans le film, il y a en quelque sorte deux niveaux de catastrophe : celle qui a détruit l'humanité en soi (IEM) et celle à laquelle assistent les jumelles, celle qu'elles vivent directement.

La catastrophe, au cinéma, a souvent une double fonction. D'un côté, elle spectacularise la violence. En effet, le feu, la poussière, le vacarme des tirs créent une attraction visuelle. Mais de l'autre, elle signifie. Elle raconte la logique d'un monde où la destruction est la règle. Dans *Novara*, l'incendie du village n'est pas isolé, il fait écho au désert, aux ruines de Tariqa, aux corps traqués dans des espaces étroits. C'est un langage qui dit que tout a déjà été détruit, et chaque personnage agit dans un monde où la perte est constitutive.

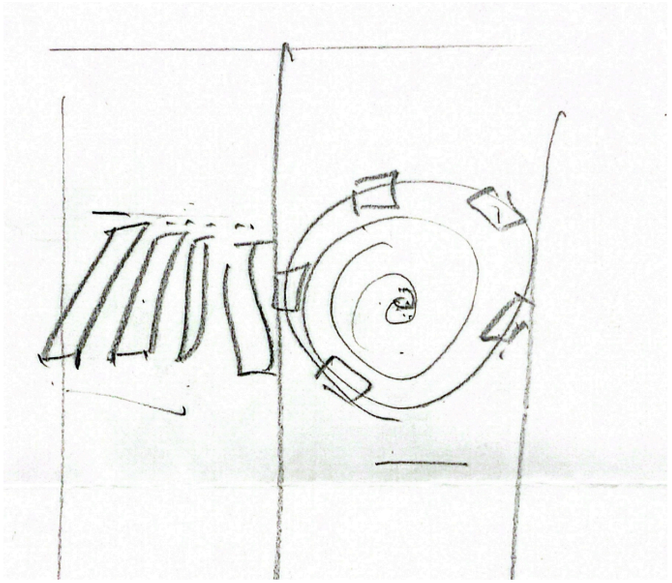
La séquence d'ouverture est exemplaire à ce titre. Le spectateur suit les jumelles cachées derrière un drapé, observant le chaos par un interstice. Cette vision fragmentaire traduit à la fois leur vulnérabilité et la manière dont l'enfance perçoit la catastrophe soit par morceaux, par éclats et par le son qui percent les murs. L'explosion qui les sépare marque un basculement brutal. La catastrophe devient une expérience intime, vécue dans la chair. *Nova*, à la suite de l'explosion, est brûlée sur tout le côté droit du visage. Sa cicatrice devient une marque indélébile, un signe physique de la catastrophe qui la suivra toute sa vie. À partir de là, *Nova* ne sera plus seulement une survivante mais elle sera hantée et marquée par cette scène fondatrice.



MRIKA Célia, *Extrait de mes carnets de travail*, Collection privée de l'auteur, Gaillac, 2024-2025



MRIKA Célia, *Novara : Quand les destins se croisent,* 2025



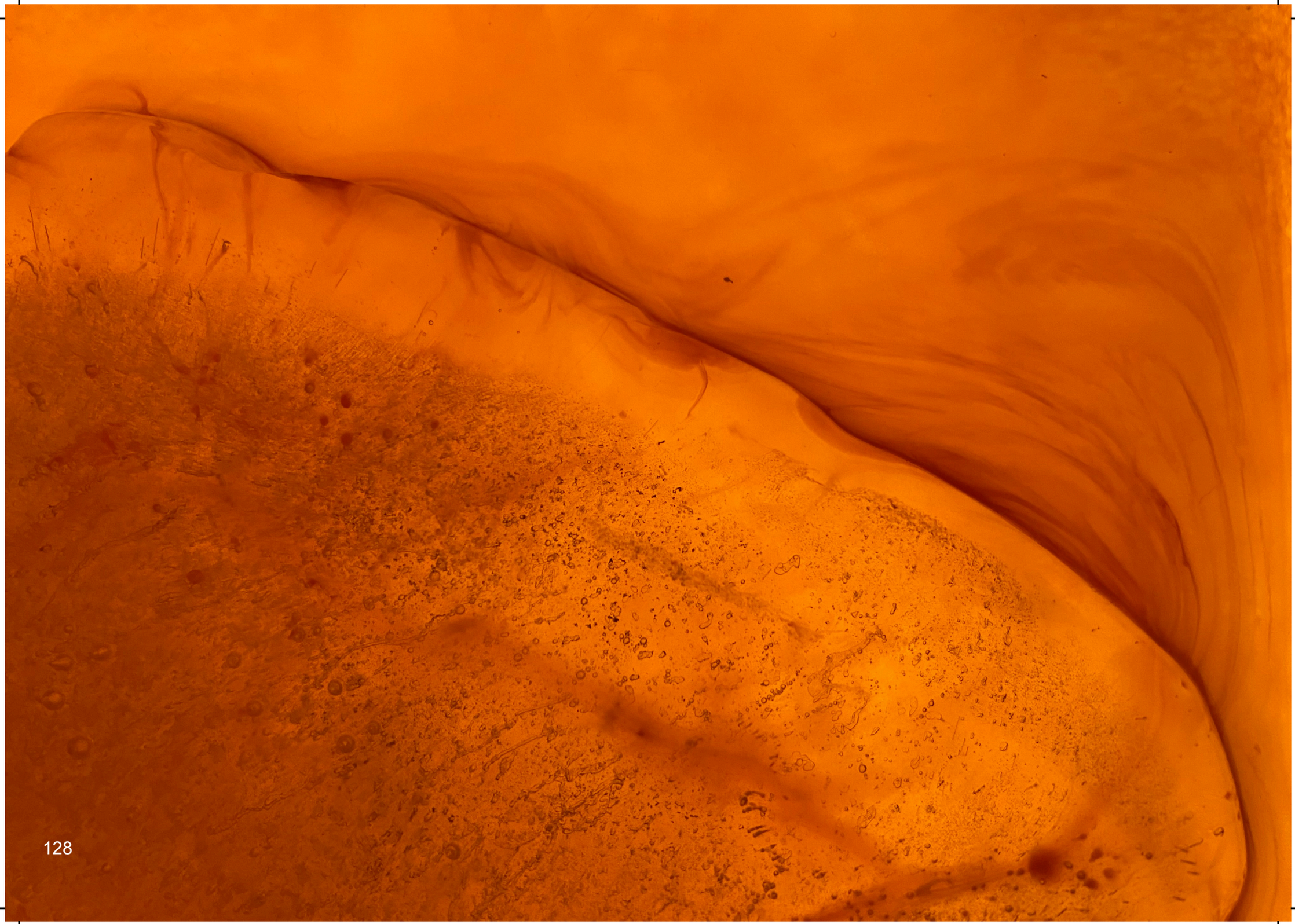
MRIKA Célia, *Extrait de mes carnets de travail (Structuration de la ville)*, Collection privée de l'auteur, Gaillac, 2024-2025

Le langage visuel de la catastrophe se poursuit dans le présent narratif. Les ruelles de *Tariqa*, filmées comme des labyrinthes sombres et saturés, traduisent l'enfermement. Les toits sur lesquels *Nova* s'enfuit deviennent un espace précaire, toujours menacé par les tirs ou les chutes. Le désert lui-même, espace vide, devient une image de l'après-catastrophe. Un monde vidé de ses habitants, où il ne reste que des ruines et une mémoire silencieuse.

Cette esthétique de la catastrophe montre que les corps de ce film sont toujours pris dans des situations limites. En effet, devoir courir, se cacher, tomber, tuer. Leur mobilité est dictée par le chaos lui-même, par une logique de survie permanente. La catastrophe devient ainsi un langage qui discipline les corps autant que les espaces.

Enfin, la catastrophe a une valeur mémorielle et politique. Elle n'est pas un accident, mais une répétition. Ce que *Nova* vit en tuant le soldat portant l'emblème, c'est la réactivation du traumatisme de *Khalis*. La catastrophe revient sous d'autres formes, comme un cycle inévitable qui enferme les personnages dans une temporalité de destruction. Dans *Novara*, la catastrophe est précisément ce qui devient ordinaire, car chaque espace, chaque relation est traversé par la possibilité constante de la perte.

Ainsi, le film ne montre pas seulement une apocalypse passée mais il fait de la catastrophe une structure visuelle et politique. En tant que langage, elle organise les images, façonne la mémoire des personnages, et inscrit le spectateur dans un univers où le chaos n'est pas un événement, mais un état permanent du monde.



L'ESTHÉTIQUE DU DÉSASTRE : UNE RÉFLEXION ENGAGÉE SUR NOTRE ÉPOQUE

Un monde sensoriel : immersion par le son, la lumière et le mouvement

Dans *Novara*, le spectateur n'est pas seulement témoin d'un récit. Il est plongé dans un univers sensoriel vivant, où le son, la lumière et le mouvement structurent l'expérience. La ville de *Tariqa* et le désert environnant ne sont pas de simples décors. Ils respirent, ils vivent, et ils traduisent les tensions et dangers qui pèsent sur les personnages.

La contemplation et l'intimité

L'introduction de *Tariqa* se fait par des plans larges et contemplatifs, révélant l'étendue du paysage urbain et désertique, où le silence du vide contraste avec l'oppression de la ville elle-même. Cette ouverture permet au spectateur d'appréhender la grandeur et la densité des lieux. Progressivement, la caméra descend dans les ruelles, resserre le cadre et passe par les passages étroits, jusqu'au refuge, l'espace secret et intime où *Kaël*, *Nova* et leurs compagnons se cachent.

Les plans serrés rendent palpable l'intimité des personnages, soit les gestes tendres, les tensions et les souvenirs douloureux. Lorsque *Nova* et *Nara* s'enlacent dans leur maison avant l'explosion, le spectateur est happé dans leur intériorité, dans un espace minuscule, à l'opposé de l'immensité contemplée par la suite. Mais cette intimité est toujours fragile, prête à être brisée par l'arrivée du danger.

Cette alternance entre très grand et très petit est en quelque sorte ma signature visuelle. Elle traduit à la fois l'écrasement face à l'environnement et l'intériorité des personnages, notamment lorsque *Nova* se souvient du passé en voyant l'emblème qui la hante. Chaque plan devient ainsi un vecteur de mémoire, de tension et d'émotion.

Danger et architecture vivante

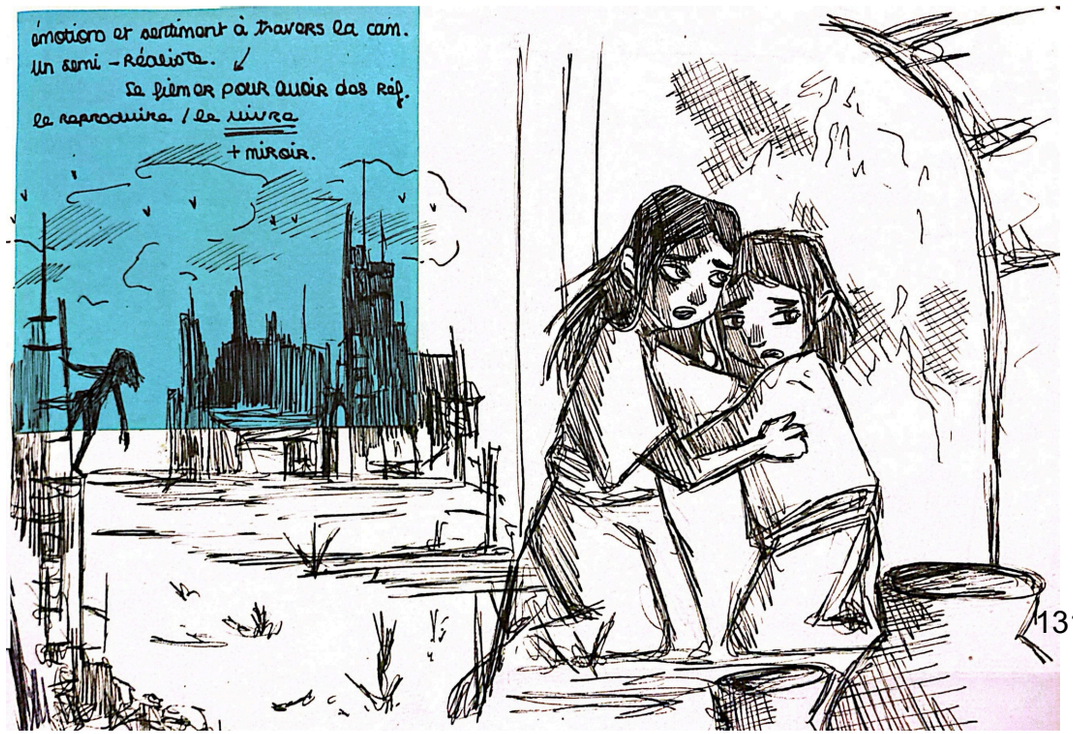
La ville de *Tariqa* n'est pas seulement oppressante. Elle incarne et annonce le danger. Les rues labyrinthiques, les toits élevés, les ruelles étroites sont construits comme des espaces piégeant. Ils offrent à la fois des cachettes et des menaces, comme si l'architecture elle-même préparait l'intrusion ennemie.

Ce principe se retrouve dans le village. Un lieu de vie apparemment stable et secret, il est soudain violé par l'arrivée des soldats, rappelant que même les espaces les plus protégés sont perméables. De la même manière, dans le refuge de *Kaël* et *Nova*, l'intrusion du soldat et son meurtre brutal par celle-ci rappellent que l'intime ne tient jamais face à la violence extérieure.

L'architecture anticipe au sens où elle met en condition le spectateur. Des ruelles étroites signifient une fuite impossible, des toits surélevés annoncent la chute et les espaces clos pressentent l'étouffement. Ainsi, le décor agit comme une mise en garde, avant même l'action des personnages.



MRIKA Célia, *Extraits de mes carnets de travail*, Collection privée de l'auteur, Gaillac, 2024-2025



Le son et la musique comme respiration de la ville

Le son dans *Novara* dépasse la simple illustration de l'action. Il donne corps à la ville, fait respirer l'espace et accentue le vécu des personnages. Bruits métalliques, souffle du vent, craquements des ruines, cris d'animaux. L'environnement sonore transforme la ville et le désert en organismes vivants.

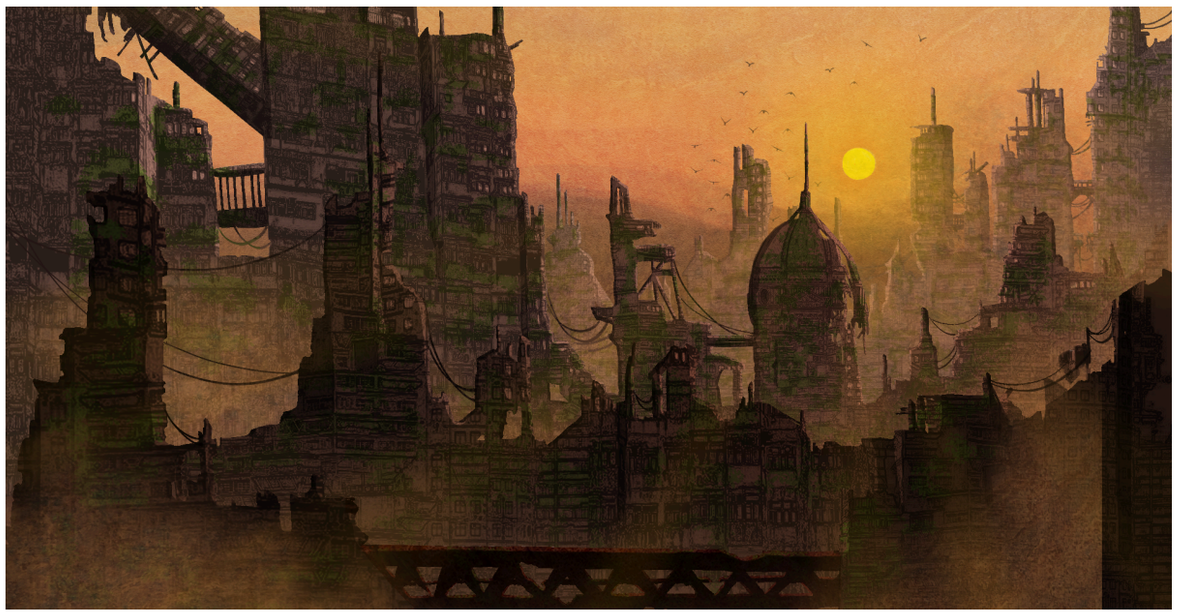
La musique, principalement orchestrale, s'appuie sur des sons graves et profonds, des percussions et des instruments maghrébins comme le ney, qui ajoutent une dimension culturelle et poétique.

Cette approche s'inspire de *Dune* de Denis Villeneuve, où des sons familiers sont modulés pour devenir étranges. Le spectateur a l'impression d'entrer dans un monde plausible mais déstabilisant. Dans *Novara*, le son amplifie l'atmosphère de danger, le chaos et l'émotion, tout en transformant la ville en entité sensorielle capable de communiquer.



MRIKA Célia, *Novara : Quand les destins se croisent,* 2025





Lumière, flou et perception

La lumière structure elle aussi l'expérience. Les attaques de nuit dans le village soulignent le caractère intrusif de la violence coloniale. Un lieu jusque-là caché, secret, est soudain envahi par des intrus. L'obscurité, censée protéger, devient le terrain d'une agression. La sécurité se dissout instantanément.

À l'inverse, le plein soleil du désert expose les personnages à une vulnérabilité totale. Plus de refuge possible, l'ennemi peut surgir de partout. Enfin, les lumières déclinantes de fin d'après-midi ouvrent des respirations mélancoliques, mais toujours marquées par la conscience du danger latent.

Le flou, la poussière et la brume, omniprésents, brouillent la perception et créent une atmosphère d'incertitude. Dans le village en feu ou la ville envahie par les vents de sable, ils deviennent la matérialisation visuelle du chaos et de l'émotion.





MRIKA Célia, *Recherche dans le cadre du Coaching Program 2024 pour Novara : Quand les destins se croisent,* 2024

Paysage comme prolongement de soi

Le désert, vaste et aride, évoque un espace d'exil, d'éloignement et de désorientation. Il isole, fragilise, tout en ouvrant une dimension contemplative où les personnages affrontent leur propre solitude.

La ville et le village, saturés et labyrinthiques, reflètent quant à eux la tension et l'oppression. Inspirés des souks marocains, leurs ruelles étroites et denses sont réinterprétées dans un futurisme oppressant. Ces strates urbaines, verticales et étouffantes, structurent le récit. Elles accompagnent la fuite des personnages et mettent en scène l'impossibilité d'échapper à l'ordre social.

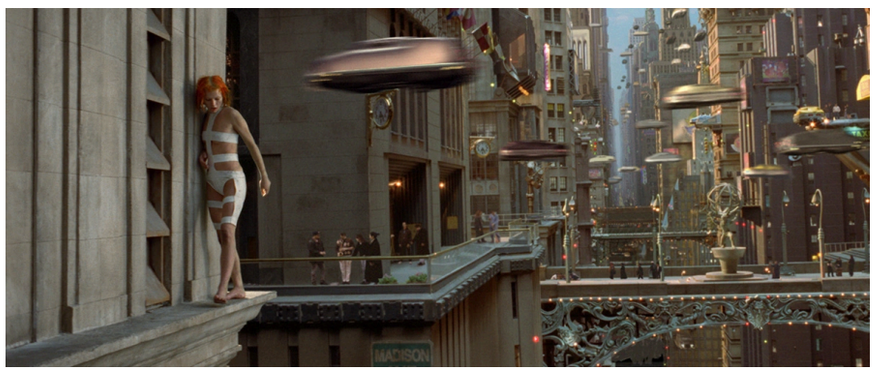
C'est ici qu'apparaissent des échos avec certaines représentations cinématographiques et artistiques. La verticalité écrasante de *Metropolis*[61] ou les strates infinies imaginées par Piranèse trouvent un écho dans *Tariqa*, où l'architecture semble sans fin, presque inhumaine. À l'inverse, l'ouverture aérienne des toits peut rappeler l'univers foisonnant et démesuré du *Le Cinquième Élément*,[62] où l'espace urbain, saturé de circulations, devient un personnage à part entière. Ces références ne sont pas des modèles à reproduire, mais des sources qui enrichissent la compréhension de *Tariqa* comme ville-monde. Une architecture-fiction qui écrase et piège autant qu'elle fascine.

[61] LANG Fritz, *Metropolis,* 1927
[62] BESSON Luc, *Le Cinquième Élément,* 1997





MRIKA Célia, *Photographies des Souks,* Collection privée de l'auteur, Marrakech, 2022



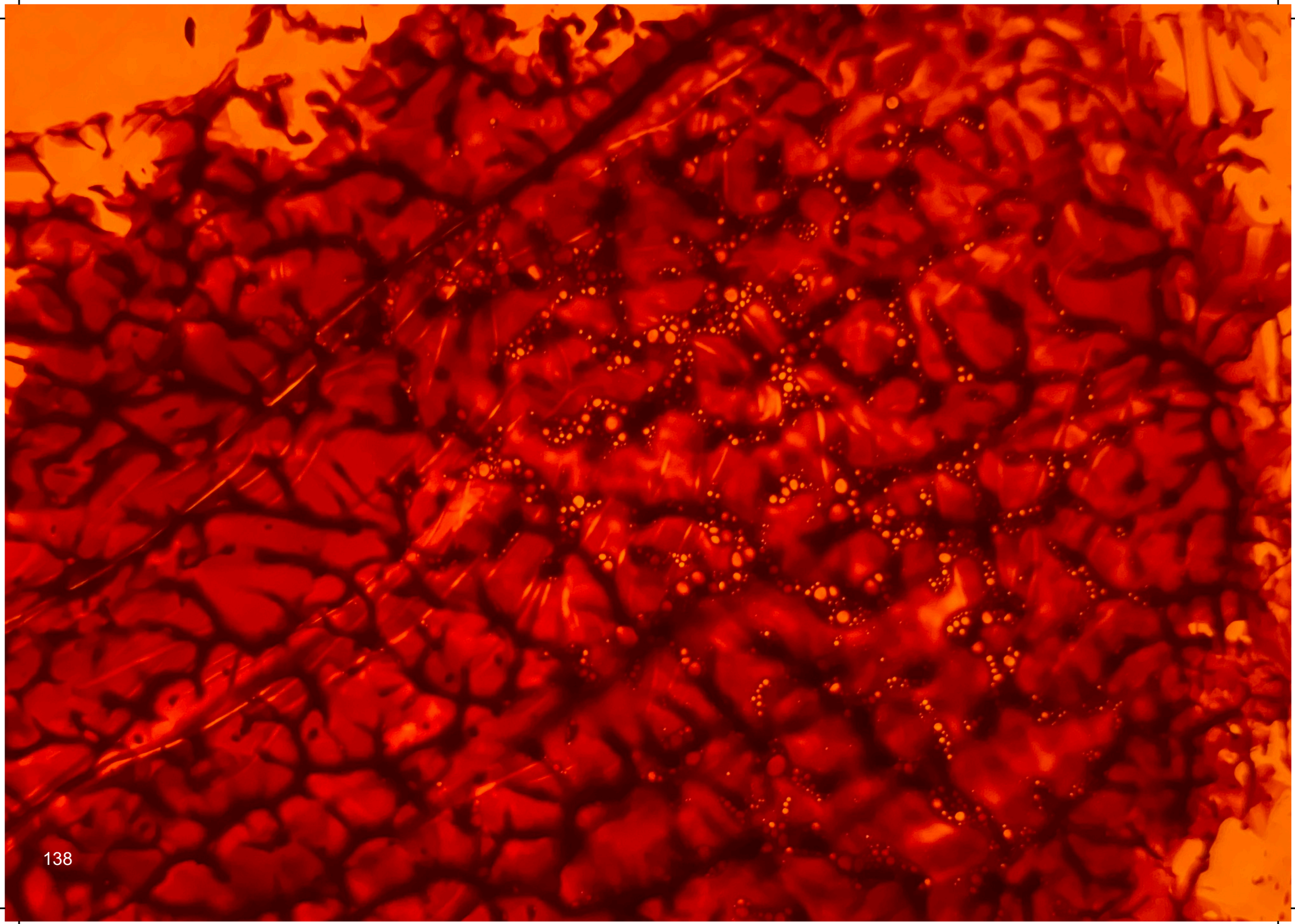
BESSON Luc, Le Cinquième Élément, 1997

LANG Fritz, Metropolis, 1927



PIRANESI Giovanni Battista, *Planche VII des Prisons, dite « Le Pont-levis »*, Gravure, Rome, 1778





CONCLUSION

Ce mémoire a exploré comment un univers de fiction post-apocalyptique peut devenir un laboratoire esthétique et narratif. À travers *Novara*, j'ai montré que l'effondrement, la ruine et le chaos ne sont pas de simples motifs visuels, mais des matières vivantes, capables de structurer le récit et de transformer l'expérience du spectateur. Les sœurs jumelles, *Nova* et *Nara*, incarnent cette tension entre héritage et transformation, entre mémoire intime et forces sociales et politiques qui les dépassent. Leur trajectoire illustre à la fois la fragilité des relations humaines et la capacité de réinvention face au désastre.

La première partie a posé les bases de cette réflexion : revisiter l'héritage culturel et la mémoire permet de nourrir la fiction et de donner sens à la représentation du paysage ruiné. La deuxième partie a montré comment la matière, le trait et le mouvement deviennent des vecteurs d'immersion et d'émotion, construisant un univers visuel où chaque fragment, poussière, texture et lumière participe à la narration. Enfin, la troisième partie a souligné la dimension critique de *Novara* soit une dystopie qui questionne le pouvoir, la colonisation et la crise écologique, tout en mobilisant la catastrophe comme langage visuel et sensoriel.

Au-delà de l'analyse, ce travail a cherché à démontrer que l'animation peut être comprise comme un instrument de pensée. Elle n'illustre pas seulement un monde mais elle en invente les possibles. *Novara* montre ainsi que la destruction n'est jamais purement négative mais elle devient matière à inventer, à ressentir et à penser.

Plus largement, cette recherche ouvre sur une interrogation fondamentale, quel rôle peuvent jouer les fictions futuristes dans nos sociétés contemporaines ? En façonnant nos imaginaires, elles participent à préparer ou à transformer nos représentations du monde en crise. L'art, en ce sens, n'est pas seulement un miroir. Il devient un laboratoire de futurs possibles, un espace où nos peurs et nos désirs trouvent une forme, et où la création permet d'inventer d'autres manières d'habiter le monde.

Ouvrages

ALDOUS Huxley, *Le meilleur des mondes*, Aldous Huxley, 1932

ATWOOD Margaret, *La servante écarlate*, Margaret Atwood,1985

ARENDT Hannah, *Eichmann à Jérusalem, Rapport sur la banalité du mal*, Gallimard, « Folio-histoire », 1991

BARRES Patrick, BONHOMME Bérénice, VIMENET Pascal, *La fabrique de l'animation Pièces filmiques en chantier*, L'Harmattan, 16 juillet 2021, p 39

BOULLE Pierre, *La Planète des Singes*, 1963

BURKE Edmund, *Recherche philosophique sur l'origine de nos concepts du beau et du sublime*, Kartknoch, 1773, p.223 ; Citation cité par KANT Emmanuel, *Critique de la faculté de juger*, J.Vrin, 1965, pp. 163-164

COCCIA Emanuele, *Métamorphoses*, Bibliothèque Rivages, mars 2020

DALMAGIONI Alessandra, *La construction du paysage : comprendre, représenter, transformer*, Champ Vallon, 2008

DAMISCH Hubert , *Traite du trait : Tractatus tractus, Exposition au Musée du Louvre du 26 avril au 24 juillet 1995*, Broché,1995

GORZ André, *Écologie et liberté*, Broché, 1977

KROPOTKINE Pierre, *La morale anarchiste, Suivi de L'esprit de révolte*, Petite Bibliothèque Payot, 2022

MBEMBE Achille, *De la postcolonie. Essai sur l'imagination politique dans l'Afrique contemporaine*, Paris, La Découverte, coll. « La Découverte Poche / Essais », 2020

MIYAZAKI Hayao, *Turning point – 1996|2008, Diamond Comic Didtributors Inc*, Iwanami shoten, 2014, p. 452

MORIN Edgar, *Introduction à la pensée complexe*, Paris : Seuil, 1990.

ORWELL George, *1984*, 1949

POE, Edgar Allan, *Nouvelles histoires extraordinaires*. Trad. Charles Baudelaire. Paris : Michel Lévy frères, 1865, p. 246

STENGERS Isabelle, *Au temps des catastrophes, Résister à la barbarie qui vient*, La Découverte, 2013

SHAKESPEARE William, *Le Roi Lear*, Le Livre de Poche, 2019

THOMAS Benjamin, *Faire corps avec le monde : De l'espace cinématographique comme milieu [Penser le cinéma]*, Strasbourg, Circé, 2019

Articles

ANDRIEU Bernard, V*ers un éveil techno-émersif de l'humain : la cosmose de notre corps vivant*, Le Portique, 37-38, 2016, document 11, mis en ligne le 01 octobre 2017, consulté le 2 août 2025. URL : http://journals.openedition.org/leportique/2878 ; DOI : https://doi.org/10.4000/leportique.2878

DELLA FONTANA Lucia, *Souvenir rétrospectifs de l'Anthropocène : la ville dans la cli-fi italienne*, ReS Futurae, 22, 2023, mis en ligne le 11 décembre 2023, consulté le 10 août 2025, consulté le 6 juillet 2025; URL : http://journals.openedition.org/resf/12544 ; DOI : https://doi.org/10.4000/resf.12544

EDWARDS Catharine, *Antiquité et psychologie des ruines,* Anabases, [En ligne], 9, 2009, mis en ligne le 1er mars 2012 , consulté le 3 juillet 2025; URL : http://journals.openedition.org/anabases/520; DOI : https://doi.org/10.4000/anabases.520

MARIN Louis, *La description du tableau et le sublime en peinture. In: Communications*, 34, 1981; Les ordres de la figuration, sous la direction de Pierre Boudon. pp. 61-84, consulté le 5 juillet 2025 ; URL : www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1981_num_34_1_1508

SMITHSON Robert, *Visite des monuments de Passaic, New Jersey", Initialement publié sous le titre "Les monuments de Passaic*, Artforum, vol. 6, n°4, 1967 , consulté le 20 juillet 2025; URL :https://holtsmithsonfoundation.org/tour-monuments-passaic-new-jersey

SMITHSON Robert, *Une sédimentation de l'esprit : Projets terrestres*, Artforum, septembre 1968, consulté le 20 juillet 2025; URL : https://holtsmithsonfoundation.org/sedimentation-mind-earth-projects

Arts

BARBARELLI Giorgio. Giorgione, *La Tempête*, Huile sur toile, Gallerie dell'Accademia, Venise

FRIEDRICH Caspar David, *Le Voyageur contemplant une mer de nuages*, Huile sur toile, 1818

GIRAUD Jean. Moebius, *Desert Valley*, Sony Metreon, San Francisco, 1999

KLIMT Gustav, *Le Baiser*, 1908-1909

MUCHA Alfons, *Printemps*, Huile sur panneau de bois, Chrysler Museum of Art, Norfolk, 1896

TURNER William, *Coucher de soleil sur un lac*, Huile sur toile, Tate Britain, Londres,1840

PIRANESI Giovanni Battista , *Mogliano Veneto, Eau-forte papier vergé*, Rome, Italie, 1778

PIRANESI Giovanni Battista, *Planche VII des Prisons, dite « Le Pont-levis »*, Gravure, Rome, 1778

ROTHKO Mark, *Sans titre*, 1952-1953, Guggenheim Museum, Bilbao, Espagne

SAVARD Chloé, *Gracieuseté*, Photographie de carchesium, 2023

SERRA Richard, *The Matter of Time*, 1994-2005, Acier corten, Guggenheim Museum, Bilbao, Espagne

SMITHSON Robert, *Asphalt Rundown*, 1969

TURNER William, *L'Incendie de la Chambre des Lords et des Communes*, Philadelphia Museum of Art, Philadelphie, 1835

VAN RUISDAEL Jacob, *Vue de Haarlem avec des champs de blanchiment*, Huile sur toile Kunsthaus, Allemagne, 1665

Filmographie

BESSON Luc, *Le Cinquième Élément* , 1997

CONDON Bill, *Twilight, Chapitre 5 : Révélation, 2e Partie*, 2012

GARLAND Alex, *Annihilation*, 2018

HÉRISSÉ Joachim, *Écorchée*, 2022

LANG Fritz, *Metropolis*, 1927

LAWRENCE Francis, *Je suis une légende*, 2007

LINKE Christian ; YEE Alex, *Arcane*, 2021

LUCAS George, *Stars Wars Episode 1: La Menace Fantôme*, 1999

MIYAZAKI Hayao, *Le Voyage de Chihiro*, 2001

MIYAZAKI Hayao, *Princesse Mononoké*, 1997

MIYAZAKI Hayao, *Nausicaä de la Vallée du Vent*, 2006

MOSHOLT Jannik Tai, *The Rain*, 2018

OCELOT Michel, *Kirikou et la Sorcière*, 1998

PETERSON Wolfgang, *L'Histoire sans fin*,1984

SPIELBERG Steven, *La Guerre des mondes*, 2005

TARKOVSKI Andreï, *Stalker*, 1979

VILLENEUVE Denis, *Dune*, 2021

VILLENEUVE Denis, *Premier Contact*, 2016

Mode

DEMO; TONO, *Demobaza*, 2007

Architecture

Colisée, 70-80 apr. J-C, Rome, Italie

Panthéon, 27 av. J-C ; 118-125 apr. J-C, Rome, Italie

Jeux vidéos

DRUCKMANN Neil, *The Last of Us*, Naughty Dog, 2013

Table des matières

Préface 12

Introduction 16

I. Héritage et transformation : entre mémoire, ruines et reconstructions 20

Ancrage culturel et héritage 20

Le post-apocalyptique : entre sublime et dystopie 40

Dialogique de l'effondrement : société en crise et tensions sororales 66

II. Matière, mouvement et langage visuel : l'esthétique du chaos 72

Rouille : couleur matière, couleur atmosphérique 72

Le trait en tension : entre chaos et structuration visuelle 90

Immersion et rythme : habiter l'image et l'espace 98

III. L'esthétique du désastre : Une réflexion engagée sur notre époque 113

Dystopie et critique sociale : l'esthétique comme discours politique 113

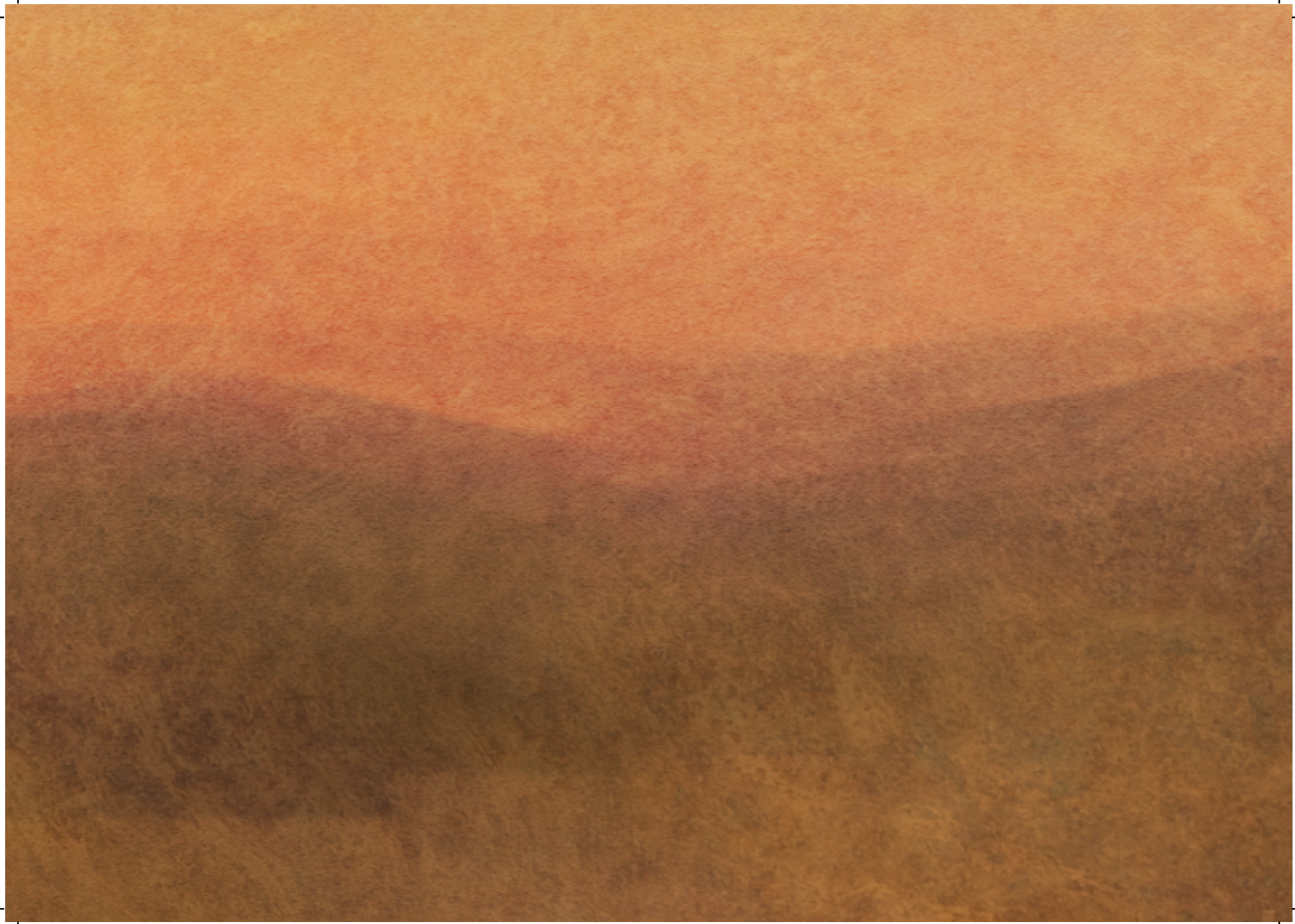
La catastrophe comme langage visuel 123

Un monde sensoriel : immersion par le son, la lumière et le mouvement 129

Conclusion 139

Bibliographie 142







UNIVERSITÉ TOULOUSE
Jean Jaurès

iscid

Institut
Supérieur
Couleur
Image
Design