



LYCÉENS ET APPRENTIS AU CINÉMA
en région Provence-Alpes-Côte d'Azur

Courts au Sud
7 courts-métrages d'animation

Sommaire

Édité par Cinémas du sud

Directeur de la publication : Alain Bombon
Rédacteur en chef : Vincent Thabourey
Rédacteur : Jérôme Momčilovic
Coordination éditoriale : Eva Brucato
Révision : Nadia Crespin

Crédits

Le Sens du toucher / Folimage
[R] / Prototypes films
Oh Willy / Polaris films / Films Beast
animation / Vivement lundi!
Moi, j'attends / Les films d'ici 2
Oripeaux / 25 films production
Uncanny Valley / Paul Wenninger /
Films de force majeure
La Nuit américaine d'Angélique / Senso films

Graphisme : Caroline Brusset

| | |
|---|------|
| Introduction | p 02 |
| Le Sens du toucher | p 03 |
| [R] | p 06 |
| Oh Willy | p 09 |
| Moi, j'attends | p 12 |
| Oripeaux | p 15 |
| Uncanny Valley | p 18 |
| La Nuit américaine d'Angélique | p 21 |
| L'Agence du court métrage Un festival c'est trop court Tous courts | p 25 |
| Remerciements | p 26 |

Introduction

Soutenus par la Région Provence-Alpes-Côte d'Azur et sélectionnés ces dernières années par les festivals de Nice, d'Aix-en-Provence, Aubagne ou Rousset, les courts métrages composant ce programme sont autant d'illustrations de la richesse et de la variété de la production française de films d'animation.

L'animation fut longtemps considérée, sinon comme un parent pauvre, du moins comme une catégorie un peu à part, destinée par vocation aux enfants et appréhendée selon une définition soustractive lui reprochant à demi-mot de trahir la nature même du cinéma. Selon cette vision, le cinéma d'animation, ce serait le cinéma moins quelque chose : le cinéma sans la « réalité », sans la vie... C'est oublier que l'animation est justement l'essence du cinéma. N'importe quel film en « prises de vue réelle », s'il donne l'impression d'enregistrer la vie telle qu'elle est, ne fait bien lui-même, à l'instar de n'importe quel dessin animé, que fournir l'illusion du mouvement à partir d'une suite d'images fixes. Entre les mains du metteur en scène qui le dirige sur un plateau de tournage, un acteur n'est-il pas lui-même à sa manière un pantin ? Pris dans la mécanique illusoire du montage, est-il si différent des personnages de papier auxquels le dessin animé prête vie ? L'image de cinéma n'est toujours que l'image de quelque chose, jamais la chose même... Et l'histoire du cinéma d'animation (voir la frise) n'est pas une histoire parallèle à celle du cinéma en prises de vue réelle, et encore moins une sous-histoire : elle se confond avec elle. Le grand critique Jacques Lourcelles ne voyait-il pas dans le

Blanche-Neige de Walt Disney (qui fut en 1937 le premier long métrage sonore d'animation) le « plus beau film du monde » ?

Cette vision soustractive, désormais éculée, est d'autant plus injuste que l'animation non seulement ne limite pas les pouvoirs du cinéma, mais les décuple au contraire, en libérant l'imagination des contraintes du monde physique. Mais cela ne veut pas dire pour autant que le cinéma d'animation ne serait fait que d'idées et se détournerait de l'expérience concrète des choses. Il n'est pas, loin de là, condamné à l'abstraction. Ainsi, les films réunis dans ce programme mettent-ils un soin particulier à rendre palpable les sensations, comme l'indique sans détour le titre du premier : *Le Sens du toucher*. Le dessin y est, paradoxalement, un moyen de saisir au plus près les sensations du corps - et il est singulier que son auteur ait eu recours à de vrais danseurs pour son travail préparatoire. Sur un mode plus tragique, *Uncanny Valley* cherche de son côté, au moyen d'une étonnante technique, à épouser la perception d'un soldat pris dans le feu de la guerre, et déploie un réalisme inattendu. Encore plus surprenante, la sensualité presque documentaire de *Oh Willy*, dont les personnages et les décors sont pourtant de simples pantins et maquettes recouverts de laine...

Dans *Oripeaux*, la peau est tout bonnement le sujet, hautement métaphorique. Tout aussi métaphorique, *[R]* nous fait retrouver, lui, la sensation de l'écriture, quand la plume de l'enfant gratte le papier sur son pupitre d'écolier. Quant à *La Nuit américaine d'Angélique*, il

interroge précisément la frontière entre la vie et les images de cinéma...

Tous ont aussi en commun de nous rappeler que l'animation n'est pas, contrairement à ce qui en a longtemps été dit, un genre en soi. Elle n'est qu'une technique (ou plutôt : des techniques, comme nous le verrons), disponible en cela à tous les genres, comme le révélait voilà quelques années le documentaire animé *Valse avec Bashir* (Ari Folman, 2008). Si beaucoup des films du programme épousent la forme du conte, on s'aventurera aussi sur le terrain du western (*Oripeaux*), du film de guerre (*Uncanny Valley*) ou de la confession intime (*La Nuit américaine d'Angélique*). Surtout : chacun de ces films prouve que ni la technique de l'animation, ni le format court, ne les condamnent à des « petits sujets ». Au contraire : tous interrogent de manière très ambitieuse notre rapport au monde. Rapport à l'autre (*Le Sens du toucher*), à la société (*[R]*), à la manière dont se déroulent nos vies (*Oh Willy, Moi, j'attends, La Nuit américaine d'Angélique*), ou à l'Histoire (*Uncanny Valley*) : si beaucoup d'entre eux mettent en scène des enfants, ils n'en abordent pas moins des thèmes très adultes. Là encore, c'est peut-être une vertu paradoxale de l'animation, dont la forme minimaliste par essence autorise à faire entre tout un univers, toute une vie dans un dessin ou un modèle réduit. Leurs mondes minuscules nous donnent un recul singulier pour ouvrir les yeux sur le monde.

Enfin, ce programme offrira aux élèves de mesurer la variété des moyens mis à disposition du ci-

néma d'animation. Entre le trait minimaliste de *Moi j'attends* et les maquettes luxuriantes de *Oh Willy*, entre la « pixilation » de *Uncanny Valley* et l'élégante composition informatique de *La Nuit américaine d'Angélique*, cet ensemble leur permettra non seulement d'aborder très concrètement la fabrication des films, mais aussi de mesurer combien le choix de la forme, loin d'être arbitraire, est toujours guidé par le fond. De même que le théâtre d'ombres de *La Nuit américaine d'Angélique* offre la plus juste figuration des rouages de notre imaginaire, le mouvement heurté de *Uncanny Valley* permet une proposition saisissante sur l'expérience de la guerre. Ainsi des techniques très modernes côtoient-elles ici des procédés beaucoup plus élémentaires. De même que la couleur n'a pas tué le cinéma en noir et blanc, les outils numériques n'ont pas tué les puissances du dessin à la main... C'est une autre vertu de ce programme, que de rappeler qu'aucune technique n'est, en soi, supérieure à une autre : c'est le discours du film qui, chaque fois, impose ses besoins.

Frise Histoire d'animation, cliquez ici :
<http://upopi.cidic.fr/apprendre/l-histoire-des-images/histoire-du-cinema-d-animation>

Le Sens du toucher

ANALYSE

RÉALISATEUR :
JEAN-CHARLES MBOTTI MALOLO
France / 2014 / 14 min

SCÉNARIO, GRAPHISME :
Jean-Charles Mbotti Malolo
ANIMATION : **Guillaume Lorin,**
Suzanne Seidel & Jean-Charles Mbotti Malolo
MONTAGE : **Pauline Coudurier**
& **Hervé Guichard**
MUSIQUE : **Camille**
DÉCORS : **Nejma Bourouaha,**
Daniela Natcheva & Jean Palenstijn
SON : **Loic Burkhardt, Flavien Van Haezevelde**
PRODUCTION : **Folimage**

Sélection
Festival du Film d'Aubagne 2015

Le timide et réservé Louis est amoureux de l'insouciant Chloé. Dans leur relation, la danse a pris le pas sur la parole : ils se touchent, se frôlent, s'enlacent, tourbillonnent. Lors d'un dîner, ils se rendent compte de leurs différences.



Le «toucher» est un peu plus qu'un sens, dans ce film où tout est affaire de contact, de communication - en un mot : de rapport. Rapport amoureux, bien sûr, mais plus globalement rapport au monde. Comme il sortira de chez lui pour délivrer de son sort la fille qu'il aime, le héros de l'histoire se délivrera de la phobie où il s'était laissé enfermer, et accepte de s'ouvrir pour de bon, de laisser l'autre entrer dans son monde, de se laisser toucher en somme, au propre comme au figuré. Pour raconter cette fable que l'on peut voir comme une allégorie de la rencontre amoureuse, Jean-Charles Mbotti Malolo relève un double défi. À la difficulté propre à tout film d'animation de

devoir figurer des émotions en se passant d'acteurs, *Le Sens du toucher* ajoute celle de devoir se passer de dialogues, puisqu'il prend le parti de mettre en scène des personnages sourds et muets. Or c'est précisément cette gageure qui autorise la grande richesse d'expression du film. Puisque les émotions ne peuvent se dire, celles-ci doivent cheminer par d'autres biais : le son, la mise en scène des décors, la représentation visuelle des sens autres que l'ouïe, et bien entendu le motif de la danse.

La danse figure, pour les personnages, l'expression littérale d'une harmonie : la distance s'abolit, les corps ne font plus qu'un par la grâce de la chorégraphie qui prolonge les mouvements de

l'un dans ceux de l'autre (avant le repas, les gestes s'unissent dans une même ondulation), et battre les cœurs au même rythme (au moment du finale, les poitrines se soulèvent de concert dans une unique respiration). En revanche, au moment du conflit qui mènera au départ de la jeune femme, la danse ne semble plus partagée : chacun danse à tour de rôle, l'harmonie a disparu. Dans un cas comme dans l'autre, la danse advient comme un prolongement du toucher. Avant le repas, elle est initiée par le frôlement des mains ; au moment de la crise, elle se construit autour du refus du garçon de se laisser toucher. D'une manière générale, et comme l'annonce le titre, une grande attention est portée au toucher, et donc aux mains, sur lesquelles le film s'attarde dans de nombreux gros plans : sa main à elle quand elle accroche délicatement une mèche de cheveux derrière son oreille, sa main à lui qu'il pose doucement sur l'épaule de la fille. Ici, l'effet produit par le geste est traduit littéralement par le dessin : une onde se déploie sur l'épaule touchée. C'est un motif récurrent, utilisé pour retranscrire le rapport sensible entre les personnages, ou entre eux et l'environnement. Par exemple, pour représenter l'odorat : quand le héros prépare son repas, le dessin matérialise le fumet du

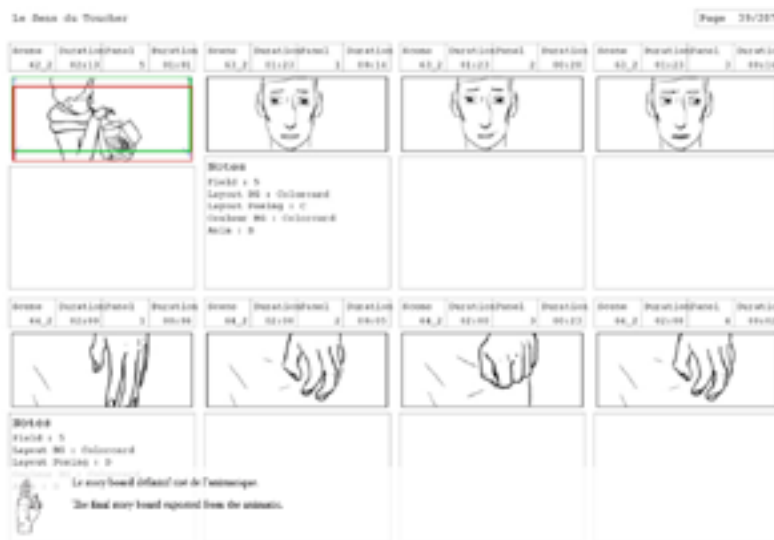
plat. C'est comme si, en somme, toutes les émotions se voyaient rabattues sur le sens du toucher. Ainsi, l'agressivité rentrée du personnage masculin s'exprime sous la forme d'ondes violentes, ou la sollicitude du personnage féminin en vibrations plus douces et hésitantes, d'un bout à l'autre de la table.

Mais la distance semble irréparable et la table en question devient soudain gigantesque. Tout au long du film, le décor, qui est d'une grande plasticité, est ainsi un relai métaphorique des émotions. Il devient abstrait et disparaît quasiment pendant les moments dansés, s'allonge quand la distance se creuse, se resserre au contraire quand les personnages se rapprochent. La grammaire visuelle du film est très riche, alternant des moments très découpés et remplis de nombreux plans de détail, et des plans plus longs et ouverts, laissant se déployer le mouvement des corps dans l'espace et la durée. Enfin, le travail sur le son est déterminant. Il est affaire de point de vue, ou plutôt de point d'audition. Pendant l'essentiel du film, l'environnement sonore est saisi depuis une oreille « objective », et l'absence de dialogues induit une attention particulière aux bruits, qui viennent tous souligner le motif du toucher : bruit

Le Sens du toucher

FOCUS TECHNIQUE

léger des mains sur les matières, son des vêtements glissant sur les peaux, cliquetis des objets... À deux occasions (au théâtre et à table, avant la crise), nous entendons en revanche ce qu'entend le personnage. Le spectateur est alors plongé dans un bain de sons étouffés, distants, qui ne figurent pas seulement la surdité mais aussi, de façon métaphorique, l'enfermement du personnage en lui-même. Enfin, la musique (confiée à la chanteuse Camille) est composée à la voix, manière de souligner encore combien les dialogues manquant aux personnages sont en fait disséminés, en quelque sorte, dans la matière du film.



Comme la plupart des courts métrages de ce programme, *Le Sens du toucher* a été conçu avec une technique d'animation dite « traditionnelle » : si son auteur a eu recours aux outils informatiques pour certaines phases du travail, l'animation proprement dite se compose de dessins exécutés à la main, animés image par image. « J'aime l'odeur des crayons, le contact avec la feuille, et le fait d'avoir un rapport artisanal au travail », explique Jean-Charles Mbotti Malolo. Outre son goût pour les procédés classiques de l'animation, le sujet de son film l'encourageait à suivre la voie de ce rapport direct, et sensoriel, à la matière du film. Différentes étapes ont été nécessaires, au fil d'un processus long et minutieux. Après le scénario et le storyboard, a été conçu un storyboard animé, consistant en une ébauche du film, très peu détaillée et réalisée sur un ordinateur. Afin de concevoir les parties dansées, un travail préparatoire a ensuite été mené avec de véritables danseurs, qui ont aidé l'auteur à élaborer la chorégraphie de ses personnages. Puis le film a pris forme au cours de la phase dite du « layout », consistant à affiner les éléments déterminés par le storyboard : exécuté à la main, le layout permet de définir l'action des scènes dans les décors. Les décors ont

ensuite été réalisés à la gouache sur papier, et les éléments mobiles dessinés les uns après les autres, sur une table lumineuse permettant d'exécuter chaque phase de mouvement en fonction de la précédente. Une fois achevés, les dessins ont été scannés et colorisés sur ordinateur. Décors et dessins sont ensuite assemblés, toujours sur ordinateur : c'est la phase dite de « compositing », précédant celle du montage image, puis du montage son permettant de caler chaque son sur l'événement visuel lui correspondant.



Le Sens du toucher

PISTES DE TRAVAIL

Il pourrait être judicieux de repartir du choix qu'a fait le cinéaste de représenter des personnages sourds. La surdit  est-elle pour autant le sujet du film ? Quels sont les th mes du film, et en quoi ces th mes sont-ils universels ? Qu'est-ce que cela implique, pour un cin aste comme pour le spectateur, de devoir se passer de dialogues ? On pourra   ce sujet  voquer le cin ma muet. Si les dialogues sont absents, l'univers sonore du film est tr s riche : on pourra, avec les  l ves, faire l'inventaire de tous les  l ments sonores et interroger leur fonction. On insistera   ce sujet sur l'importance du son dans le cin ma d'animation, pour montrer aux  l ves combien celui-ci est n cessaire pour faire « exister » le dessin. Mais le son n'a-t-il pas ici une autre fonction, plus m taphorique ? On pourra s'interroger notamment sur les moments d' coute « subjective », qui mettent le spectateur   la place du personnage. Enfin, toujours en repartant de cette absence d lib r e de dialogues, on pourra essayer d'identifier avec les  l ves tous les moyens alternatifs trouv s par le film pour figurer les  motions des personnages.



[R]

ANALYSE

RÉALISATEURS :
JULIE REMBEAUVILLE
& **NICOLAS BIANCO-LEVRIN**
France / 2011 / 12 min 40

SCÉNARIO, IMAGE, MONTAGE :
Nicolas Bianco-Levrin & Julie Rembauville
MUSIQUE : **Maxence Camelin**
DÉCORS : **Nicolas Bianco-Levrin**
MONTAGE SONORE ET MIXAGE :
Pierre-Naïm Fievet & Flavien Van Haezevelde
VOIX OFF : **David Fischer, La Troupe du songe**
PRODUCTION : **G.R.E.C. & Prototypes Productions**

Film soutenu par la Région Provence-Alpes-Côte d'Azur et le CNC

Dans une ville en R : langage, architecture, politique, pensée, vie quotidienne et éducation s'articulent autour de la lettre R. Jusqu'au jour où un jeune écolier, dans son apprentissage de la calligraphie, déforme et maltraite l'unique consonne ouvrant ainsi les possibilités à un plus vaste alphabet.



[R] se présente sous la forme d'un conte philosophique. Sa logique s'apparente à celle du mythe: il s'agit, au moyen d'un récit volontairement rudimentaire, de figurer l'origine fictive d'un fait social. Ici, c'est l'utilisation de l'alphabet, tout comme le mythe biblique de la Tour de Babel figurait l'origine de la diversité des langues. Mais l'histoire de **[R]** propose avant tout une réflexion, double, sur l'importance du langage et sur la norme sociale. Dans le petit monde décrit ici, le « R » du titre n'est pas qu'une lettre : c'est une vision du monde. Le film rappelle en cela com-

bien notre rapport au monde est déterminé par notre langage : nous ne connaissons, nous ne voyons, que ce que nous savons nommer. En faisant de cette lettre la matière typographique du décor, **[R]** dit très littéralement que le langage constitue l'architecture du monde perçu. A ce titre, le langage peut aussi être une prison : à langage pauvre, monde uniforme.

C'est ici que le film trouve son deuxième thème. Inventées par accident par le jeune héros de l'histoire, les autres lettres sont par nature utopiques : elles signalent la possibilité

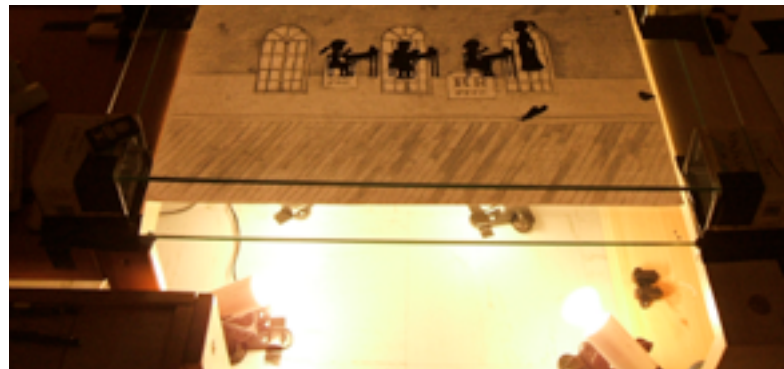
d'un autre monde, c'est-à-dire d'une autre vision du monde - placardés ou peintes sur les murs, elles changent visiblement son aspect. En cela, elles sont un danger pour l'ordre établi, une atteinte à la norme à laquelle le pouvoir en place répond par une violente répression. On reconnaîtra ici une allégorie de la chronologie propre à beaucoup de grandes révolutions sociales : avant de devenir à son tour une norme, une idée neuve est, bien souvent, d'abord perçue comme une menace. Le héros du film est un anticonformiste. Installé au fond de la classe, près du radiateur, il est le traditionnel « cancre ». Pourtant son seul crime est de rêver un peu plus que les autres, comme le signale sa position quand le spectateur le découvre, la tête en l'air, littéralement, tandis que tous les autres ont une posture identique d'élève studieux. C'est un rêveur, un poète, qui interprète à sa guise la norme sociale, en laissant courir sa plume pour inventer, à partir du « R » officiel, de nouvelles formes. Aucune velléité politique dans son geste, qui pourtant finira par bouleverser toute la société : il est, à sa manière, un artiste d'avant-garde. On notera d'ailleurs que, graphiquement, son personnage est doté d'un plus grand nombre d'expressions, afin de souligner sa singularité aux yeux du spectateur.

Par opposition aux formes poétiques de ces nouvelles lettres, le monde conformiste dans lequel il vit n'est fait que de lignes droites : lignes de son cahier d'écolier ou du matériel d'imprimerie, ligne formée par les élèves dans la classe ou par l'audience du procès, lignes violentes des barreaux du fourgon de police qui emprisonnent la lettre « Z » avant que lui-même ne soit conduit au cachot. Le film représente la pression sociale sous un jour presque horrifique, comme en témoigne le « R » inscrit au fer rouge à même la peau du dissident, ou l'image (et le son) des bottes qui évoquent explicitement une discipline fasciste. C'est un monde qui a substitué la discipline au rêve, et a définitivement perdu sa part d'enfance : il est significatif à cet égard que, rentré dans le rang, le personnage renoue avec la rêverie après être retombé, par hasard, sur ses cahiers d'écolier. Il finira au ban d'une société dont il est le héros martyr : au dernier plan, il est un anonyme cireur de chaussures, mais tout autour la ville porte la marque de son rêve d'enfant, que d'autres se sont approprié - il n'est pas innocent que les auteurs du film aient choisi de montrer ici un magasin de « JOUETS ». En lui laissant le mot de la fin (ce « merci » limpide qui vient remplacer les borborygmes en « r »), le film en

[R]

FOCUS TECHNIQUE

quelque sorte lui rend justice, puisqu'il est le véritable auteur de ce nouveau langage, le véritable architecte de ce nouveau monde.



La technique de [R] est celle du papier découpé. On trouve dans l'histoire de l'animation quelques exemples célèbres de cette technique, par exemple dans le cinéma de Michel Ocelot (*Princes et princesses*, 2000). Selon les propres mots de Julie Rembauville et Nicolas Bianco-Levrin, il s'agissait de donner l'impression d'un « théâtre d'ombres qui se déroulerait sur les pages ouvertes d'un livre de conte ». Le film se joue sur deux plans : le fond où est dessiné l'essentiel du décor, et l'avant-plan composé des personnages et de quelques éléments de décors pris dans l'action. Les décors du fond sont dessinés à la mine de plomb sur papier jauni. Cette tonalité nourrit l'impression de tourner les pages d'un vieux livre, tandis que le crayonné des décors fait écho à l'exercice d'écriture qui est au cœur de l'histoire. En outre, l'aspect vaporeux de ces décors, tout en soulignant la dimension onirique du film, permet que l'avant-plan se détache nettement. Celui-ci est fait de silhouettes découpées dans du papier Canson noir. L'animation a nécessité l'utilisation d'une table lumineuse à deux étages. Sur le premier étage ont été disposées les feuilles de décor, laissant filtrer un peu de lumière. Sur le deuxième, les pantins de papier noir ont été animés image par image, à raison de 10 images

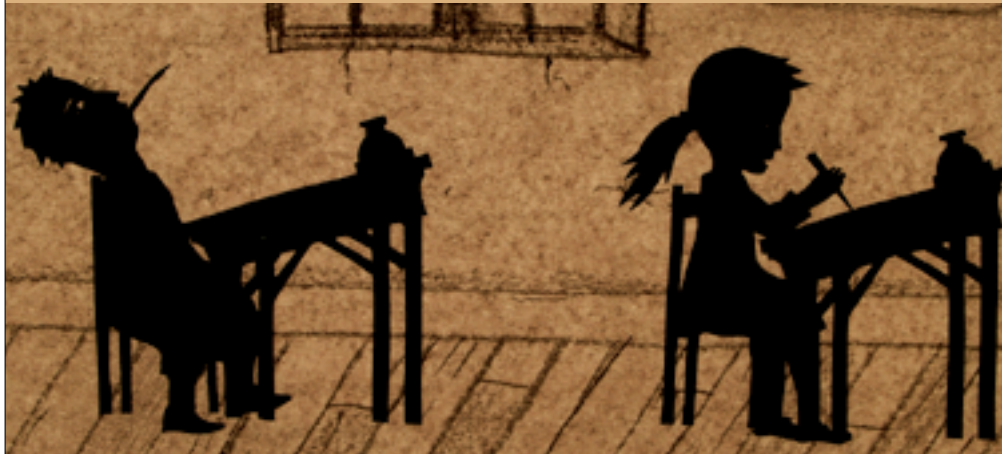
par seconde, enregistrées au moyen d'un appareil photo. Chaque seconde de film implique donc un long travail, nécessitant en amont la réalisation d'un storyboard très précis afin de définir les cadrages et les différentes actions mises en scène.



[R]

PISTES DE TRAVAIL

En repartant du récit du film, on pourra interroger les élèves sur leur compréhension de ses enjeux métaphoriques. De quoi nous parle cette histoire ? Leur évoque-t-elle un ou plusieurs faits historiques réels ? On pourra lister avec eux un certain nombre de découvertes ou d'opinions qui se sont violemment heurtées à la tradition et ont été jugées hérétiques avant de devenir une évidence pour tous, par exemple la thèse héliocentrique de Copernic puis Galilée, contre la vision géocentrique de l'église. On pourra élargir cette réflexion à d'autres révolutions sociales (l'abolition de l'esclavage, le vote des femmes) qui ont dû se confronter à la vision arbitraire d'un ordre réputé « naturel ». Du côté de l'animation, on pourra interroger les élèves sur ce qu'ils devinent de la technique employée : ont-ils repéré que les silhouettes consistent en de « simples » papiers découpés ? Quelles sont les vertus de cette technique ? Comment se joue le rapport entre le fond et l'avant-plan ? Ont-ils repéré que le « R » utilisé pour figurer les décors emprunte à différents styles typographiques ?



Oh Willy

RÉALISATEURS :

Emma De Swaef & Marc Roels

Fiction / 2012 / 16 min 30

SCÉNARIO : **Emma de Swaef**

& Marc Roels

MUSIQUE : **Bram Meindersma**

IMAGE : **Marc Roels**

MONTAGE : **Emma de Swaef,**

Marc Roels & Dieter Diependaele

DÉCORS : **Emma de Swaef**

EFFETS SPÉCIAUX :

Raphaël Thiebault

SON : **Bram Meindersma**

VOIX OFF : **Edo Brunner**

PRODUCTION : **Beast Animation**

Sélection Un festival c'est trop court de Nice et Aix Tous Courts

À la mort de sa mère, le sensible et mélancolique Willy retourne dans le camp de naturiste où il a grandi. Pour affronter ses souvenirs et mettre à distance ses émotions, il part dans la nature. Sa rencontre avec une grosse bête poilue l'aidera à surmonter sa perte.



Devant *Oh Willy*, la première impression a quelque chose de paradoxal. Autant qu'il sera surpris par la matière inhabituelle des décors et des personnages, le spectateur pourra s'étonner d'emblée de leur réalisme. Dans ce monde de laine, la vie semble mise à nu, et pas seulement parce que le film nous installe dans un camp naturiste. C'est qu'avant d'œuvrer dans l'animation, Emma de Swaef a fait ses gammes dans le cinéma documentaire. Le Willy du film est inspiré d'un véritable Willy, qu'elle a filmé avant cela à différentes reprises. Et si le camp naturiste semble si vrai, c'est qu'Emma de Swaef s'est longuement documenté, s'inspirant de brochures de la fédération belge de

naturisme autant que du travail sur le sujet de la photographe Diane Arbus. En outre, si ce monde miniature semble si vrai, c'est qu'un soin peu commun à été porté (par Marc Roels, l'autre moitié du tandem de réalisateurs) à la lumière du film. C'est une évidence que rappelle ici le relief inouï des décors : un film s'écrit avant tout avec de la lumière. Et avec une foule de détails (le vent qui fait voler les étoffes, entre autre) visant à découpler le rapport sensible du spectateur à ce qu'il voit.

Le film, donc, commence comme un documentaire, avec des plans qui semblent volés à la vie ordinaire d'une vieille dame - beaucoup de plans du

ANALYSE

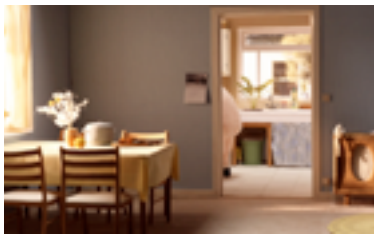
film conserveront cette distance, qui donne l'impression d'observer de loin la vie somme toute banale du camp. Puis vient une chute, et une autre. La première est triviale, et le film fera de cette trivialité une partie de son programme (Willy qui vomit dans les bois après y avoir fait ses besoins, et avant de tomber sur une carcasse en décomposition) : la vieille dame choit dans sa cuisine, poussée par son grand âge. La deuxième est nettement moins réaliste : un mouton s'écrase au sol, tombé d'une colline, dans un décor sauvage qu'on peine à raccorder aux premières images. Le film, dès lors, ne cessera d'osciller entre réalisme et onirisme. Et la chute sera son motif central : à la mort de la mère, la chaise de Willy bascule en arrière, et puis c'est Willy qui n'en finira pas de tomber, d'abord dans une forêt obscure qui a tout d'un décor de conte, et puis dans une sorte de vide cosmique qui va précipiter le film sur sa pente purement allégorique. C'est une chute métaphysique. Privé de sa mère, Willy s'effondre et, en s'enfonçant dans une nature de rêve, revient en vérité à l'aube de la vie.

À ce titre, la nudité de Willy à la fin du film est tout aussi allégorique. C'est la nudité de l'enfance, l'habit premier du nouveau-né. D'ailleurs, avant de se

perdre pour de bon dans la forêt, Willy s'y aventure une première fois, sous les traits, comprend-on, de l'enfant qu'il fut. Cette scène, à l'issue de laquelle il finit fessé, est bornée à chaque bout par une image de Willy au lit : Willy rêve, donc. Qu'en est-il de l'étrange robinsonnade qui commence de nuit dans la forêt bordant le camp, pour se conclure dans un paysage de montagnes édeniques où Willy finira dans les bras d'un monstre velu et gigantesque ? L'humeur quasi-surréaliste de cette minuscule épopée décourage les interprétations trop simples : le spectateur lui-même est invité à vagabonder dans ses propres rêves pour donner du sens à ce qu'il voit. D'abord, on se dit qu'il y a là un petit roman d'apprentissage, et que Willy, devenu orphelin, revient à l'aube du monde pour commencer enfin sa vie. Mais tout, très vite, nous ramène à la mère. La nature elle-même, bien sûr : la Mère Nature. La grotte, ensuite, ce ventre primitif où échoue Willy après son voyage cosmique, et qui évoque le regressum ad uterum (le retour à la vie utérine) des mythes grecs : cette aventure extérieure n'en finit pas de ramener Willy vers le dedans. Le monstre, enfin, qui vient confirmer que, dans cette nature irréaliste, Willy est bel et bien venu naître une seconde fois. Déshabillé, Willy n'est-il

Oh Willy

pas tenu par la bête comme on tient un nourrisson tout juste tiré de sa matrice ? Et la bête elle-même n'est-elle pas, avec ce sein gigantesque qu'elle lui tend, une image évidente de la mère ? Ainsi, l'émotion très forte qui point devant ces dernières images est double, et volontiers contradictoire. Dans le giron de cette mère improbable, Willy renaît, reprend la vie à zéro, et en même temps à l'inverse il s'enfonce dans sa nostalgie, retrouvant l'image de sa mère qu'il vient de perdre. D'autant qu'il n'y a bien là, à l'évidence, qu'un rêve consolatoire : le dernier plan nous installe à nouveau, tandis que la caméra recule, derrière la fenêtre où Willy, plus tôt, rêvait une première fois...

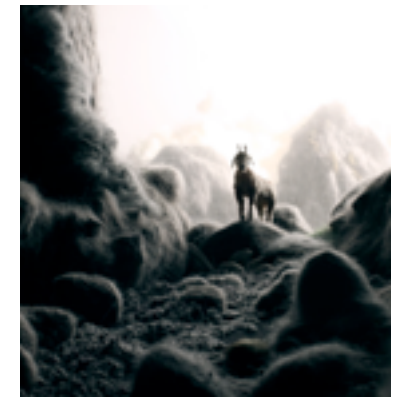


FOCUS TECHNIQUE

Oh Willy relève de l'animation en volume, appelée aussi animation 3D ou *stop motion*. Cette technique, qui a parcouru toute l'histoire du cinéma d'animation, consiste, tout comme le dessin animé, en un travail image par image, mais a ceci de commun avec le cinéma en prises de vue réelles qu'une caméra y capture, sous forme d'images arrêtées, une scène véritable – soit : un décor, et des personnages (marionnettes, pâte à modeler...). Ainsi que le remarque Philippe Moins¹ : « Les réalisateurs de 3D sont des chefs d'orchestre et des démiurges : ils sont plasticiens mais aussi conteurs d'histoires, metteurs en scène, cadresurs, directeurs photo, ils dirigent leurs acteurs, font leurs repérages et se prennent un peu pour Dieu lorsqu'il créé le monde qui va autour (...) L'animateur insuffle vie à ses acteurs qui n'ont généralement que quelques centimètres ; il les fait parler, courir, sauter, aimer, rire, il les fait vivre au rythme de 24 images par seconde ». Parmi les films en *stop motion* les plus remarquables de ces dernières années, on peut signaler les réalisations du studio britannique Aardman (*Wallace et Gromit*, *Shaun le mouton*), où Emma de Swaef a justement suivi quelques cours. Pour réaliser les marionnettes et les décors de *Oh Willy*, celle-ci a eu recours à une

technique de laine peu commune. Les textures variées des éléments sont dues à la variété des matières employées : une laine alpine volumineuse pour le paysage, de la laine de mérinos fine pour les fleurs, des morceaux de feutre raidi pour la peau et certains objets... Sous la laine employée pour figurer l'apparence des personnages se trouve une armature complexe permettant une gamme riche de positions. Par ailleurs, un crâne en fibre de verre, sous la couche de feutre du visage, autorise une large palette d'expressions. Les yeux, quant à eux, consistent en des perles articulées.

¹ - Philippe Moins, Les maîtres de la pâte, cité dans : Sébastien Denis, Le cinéma d'animation, Armand Colin, 2011.



Oh Willy

PISTES DE TRAVAIL

La nature onirique quasiment surréaliste d'une bonne part du film invite naturellement à ouvrir différentes pistes d'interprétation. Après avoir demandé aux élèves ce qu'ils ont compris à la suite d'une première vision, on pourra leur proposer de lister les motifs récurrents du film (la nature, la chute...), et opérer un travail d'analyse à partir de cet inventaire. On les renseignera ainsi sur les bases de l'analyse filmique, qui commence toujours avec le relevé attentif des motifs. On pourra également leur proposer d'observer attentivement le détail de la mise en scène (le travail subtil sur les éclairages, le jeu avec la distance et avec le flou), afin de leur révéler le travail minutieux qui a permis de rendre si vivant ce monde miniature. On pourrait même envisager de leur proposer de réaliser un film en *stop motion* très simple, en fonction des outils (téléphone portable muni d'une caméra et d'une application de montage, tablette, ordinateur) mis à disposition pour la classe. Sans nécessairement chercher à bâtir un vrai film, il pourra s'agir d'animer un simple déplacement d'objet, manière pour eux d'expérimenter cette technique vieille comme le cinéma.



Moi, j'attends

ANALYSE

RÉALISATRICE : **Claire Sichez**
France / 2013 / 5 min
SCÉNARIO : **Camille Duvelloy,**
Serge Bloch et Davide Cali
SCÉNARISATION :
Camille Duvelloy
MUSIQUE : **Yuka Okazaki**
DESIGN SONORE : **Marie Guérin**
VOIX OFF : **André Dussolier**
PRODUCTION : **Les films d'ici 2**

Film soutenu par la Région Provence-Alpes-Côte d'Azur et le CNC

De la naissance à la mort, on attend : le matin de Noël, son premier amour, de savoir si c'est un garçon ou une fille, le début du film. On attend tout autant que la guerre passe ou que les naissances se répètent. Moi, j'attends est un court métrage adapté du roman éponyme de Serge Bloch sur le cycle de la vie et son éternel renouvellement.



En prenant le parti d'une approche très minimaliste, *Moi, j'attends* éclaire avec brio les vertus allégoriques du dessin et de l'animation. Il est rare en effet que l'animation repose entièrement sur une ambition mimétique : s'il ne s'agissait que d'imiter la vie (au prix d'un travail notoirement long et fastidieux), à quoi bon choisir l'animation plutôt que la prise de vues réelles ? Les limites du dessin sont aussi ce qui libère leur potentiel poétique, en sorte que, paradoxalement, on peut parfois en dire d'autant plus que les moyens d'expression sont sommaires - less is more, en somme. Ainsi de *Moi, j'attends*, qui non seulement résume une vie en cinq minutes de dessins dépouillés à l'extrême (et un simple fil

de laine), mais aussi l'idée d'une vie - ou plutôt, devrait-on dire : son mouvement.

Le film, qui est l'adaptation d'un best-seller de la littérature enfantine (*Moi, j'attends*, de Davide Cali et Serge Bloch, aux éditions Sarbacane), est né de l'envie de ses auteurs et d'une société de production d'imaginer un livre animé interactif à destination des tablettes et smartphones. Le court métrage lui-même est, ainsi, le point de départ de cette application, dans laquelle l'utilisateur est invité à faire avancer l'histoire en manipulant le fil rouge sur son écran. Pour autant, privé de l'interaction rendue possible par la tablette, le film n'a rien d'incomplet. Au contraire, en renouant avec

l'arbitraire de la narration cinématographique (le spectateur est contraint de suivre le rythme qu'on lui impose), il trouve une manière propre de déployer l'allégorie du livre et son potentiel d'abstraction. Le « fil rouge » autour de quoi s'articule le récit est une figure de la continuité : il s'agit avec lui de figurer, conformément à l'usage de cette locution, l'idée d'une certaine permanence cheminant à travers les différentes étapes de la vie. La vie, nous disent le livre et le film, est passée à attendre : attendre la prochaine étape, qui elle-même fera attendre la suivante. Or, pour représenter cette permanence, le film ne se contente pas d'utiliser à son tour le motif explicite du fil. Il prend aussi le parti de refuser le montage, ou plutôt de recourir au montage dans le plan. En effet, s'il représente comme autant de scènes autonomes les différentes étapes de la vie, il le fait dans un cadre unique et mouvant plutôt qu'en coupant entre chaque scène. Ainsi, ce cadre unique devient lui-même une image de la vie, représentée comme une page blanche sur laquelle se dessinent, puis s'effacent, les différents événements, en sorte que le mouvement du film (qui épouse parfaitement le trajet du personnage) est le mouvement de la vie même. Il en ressort une impression double, à la fois triste et

joyeuse : la vie passe vite, mais ce trajet trop court est foisonnant.

En outre, si le fil évoque l'idée d'une permanence, ses différentes métamorphoses permettent une grande richesse symbolique. Il est à la fois la vie, ce qui nous retient (pour l'enfant, il n'avance pas aussi vite qu'il voudrait), et ce qui nous oblige (quand il entraîne, littéralement, l'adulte amoureux vers l'élu(e) de son cœur). Il figure l'idée du lien avec beaucoup d'invention : il est l'image d'une permanence rassurante, sur un mode rituel (pour l'enfant : le doudou, le nœud dans les cheveux de la mère, le tricot ou les guirlandes de Noël), celle du lien amoureux et filial (quand il s'enroule autour des amoureux ; quand il évoque l'enfantement en devenant cordon ombilical, ou l'amour paternel sous la forme d'une ficelle de jeu, d'une corde d'escalade ou d'un fil de téléphone), mais aussi celle d'un rapport rompu (le fil se brise quand le couple doit se séparer provisoirement, se noue quand le couple se déchire, est lâché quand meurt la femme, puis devient une couronne mortuaire à l'enterrement). La conclusion du film lui donne pleinement sa fonction de relai entre les choses de la vie - et entre les vies : devenu grand-père, le héros lègue le fil la génération suivante, suggérant

Moi, j'attends

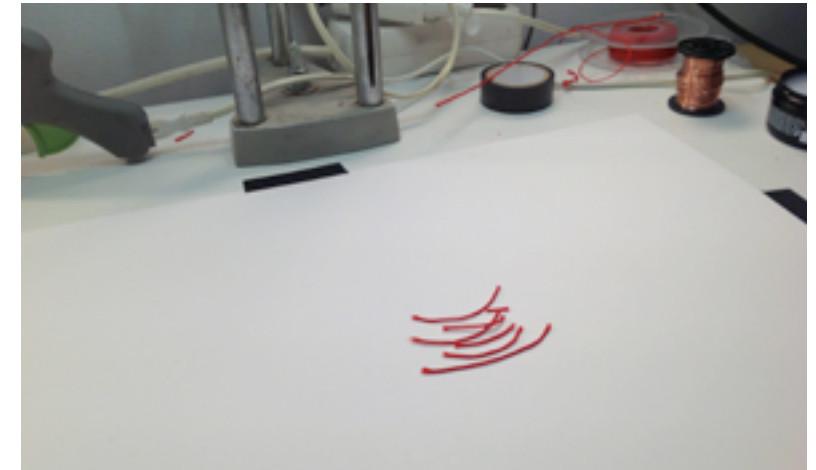
FOCUS TECHNIQUE

aussi que l'histoire (et donc la vie) est appelée à recommencer à l'identique. Enfin, il faut souligner l'utilisation minutieuse de la musique, qui a vocation à épouser le rythme à la fois fluctuant et cyclique de la vie, ainsi que le confirme Claire Sichez : « J'avais l'idée, explique-t-elle, que la musique devrait entraîner le personnage, faire avancer le film, comme un moteur, comme dans un poème ».



Le film recourt à une technique mixte : à l'image, différentes techniques d'animation cohabitent. L'action principale a été réalisée, image par image, à partir de dessins exécutés au moyen d'une tablette graphique. En revanche, quelques éléments du décor (la porte que l'on voit s'ouvrir au début, les fenêtres en relief) ont nécessité une prise de vue classique : il s'agit ici de papier découpé et d'effets de lumière obtenus sur un banc-titre (soit une table surmontée d'une caméra et permettant de filmer des dessins ou divers documents plats). Dans le cas de la porte que l'on voit s'ouvrir, la technique est celle du *stop motion* (voir le « focus technique » de *Oh Willy*). Et c'est le même principe

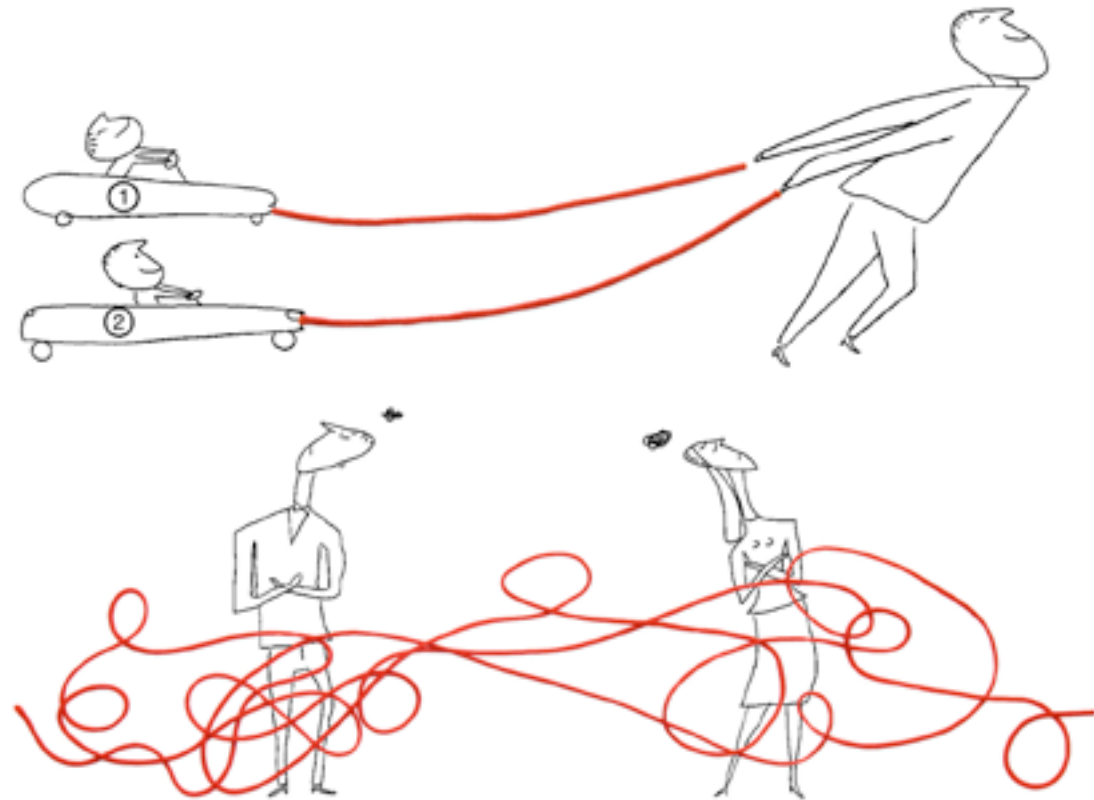
qui a été utilisé pour l'animation du fil de laine, qui est un fil authentique dont le mouvement a été filmé image par image, et intégré ensuite aux dessins numériques. Au préalable, un simple trait rouge sur les dessins numériques avait servi à établir la juste place, et le mouvement, du fil de laine finalement intégré à l'image.



Moi, j'attends

PISTES DE TRAVAIL

On pourra repartir de l'expression « fil rouge », qui constitue le pivot symbolique du film. Les élèves connaissent-ils le sens de cette expression ? Connaissent-ils, dans un registre symbolique proche, le mythe de Thésée et du fil d'Ariane ? On pourra également mettre à profit leur culture cinématographique et leur faire nommer des films qui, comme celui-ci, retraceraient une vie entière. En outre, il pourra être intéressant de les interroger sur la forme du film. Son aspect très rudimentaire est-il, selon eux, le simple fait d'une contrainte économique ? La dimension volontiers minimaliste de son animation est-elle un frein à l'imaginaire ou, au contraire, lui permet-il d'épouser d'autant mieux son propos ? Quelle est d'après eux la technique utilisée par la réalisatrice ? On pourra enfin repérer avec eux les différentes étapes de la narration, les rimes visuelles (le pull du personnage enfant, celui tricoté plus tard pour son fils, son écharpe de vieillard), et l'utilisation symbolique plurielle qui est faite du motif du fil de laine.



Oripeaux

ANALYSE

RÉALISATEURS :

Sonia Gerbeaud

& Mathias De Panafieu

France / 10 min / 2014

SCÉNARIO, ANIMATION,

MONTAGE : Sonia Gerbeaud

& Mathias De Panafieu

SON : Pierrick Saillant, Niels Barletta

& Pablo Chazel

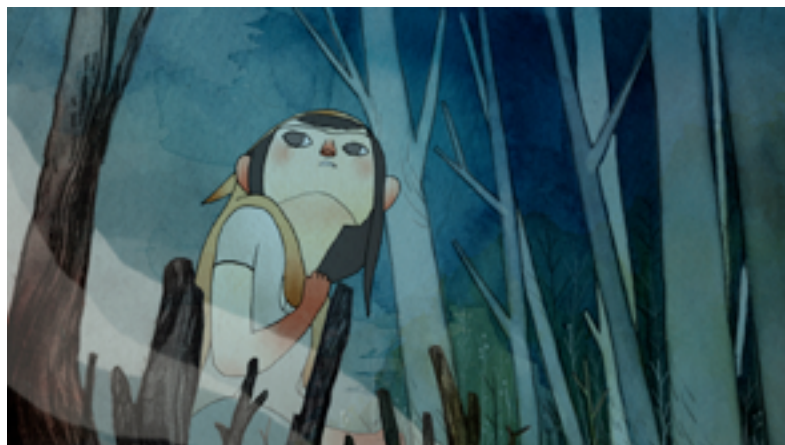
INTERPRÉTATION :

Nathanaël Bergese

PRODUCTION : 25 Films

Film soutenu par la Région Provence-Alpes-Côte d'Azur et le CNC, sélection au Festival du Film d'Aubagne, à Aix Tous Courts et à Un Festival c'est trop court à Nice

Dans un village isolé, une petite fille se lie d'amitié avec une meute de coyotes. Après la mort d'un des coyotes par les villageois, la fillette décide de se rebeller. Un conte sur la cruauté de l'homme et son rapport aux animaux.



Comme [R], *Oripeaux* revêt la forme d'un conte. Là encore, une morale vient coiffer les développements d'un récit très simple et constitué d'archétypes. Et cette morale peut se déduire directement du titre choisi pour le film. Tiré du vieux français, le mot « Oripeau » (qui évoquait un ornement doré et désigne aujourd'hui un vieux vêtement) renvoie à la peau. Soit, ici, celle que les chasseurs arrachent aux coyotes, et dont la jeune héroïne de l'histoire fera, en la revêtant, le signe à la fois d'une révolte et d'une leçon donnée au monde adulte. Cette leçon est une leçon d'empathie : il s'agit, en somme, d'être capable de se mettre dans la peau de l'autre. Ou peut-être simple-

ment découvrir que cette peau, d'emblée, est la nôtre.

Le film fait une utilisation subtile de la couleur qui lui permet de figurer un monde coupé en deux. D'une part, le monde de l'homme, représenté avec des couleurs chaudes, orangées, qui renvoient à l'intérieur, à la maison. D'autre part, celui des bêtes, figuré lui par des couleurs froides qui évoquent un monde extérieur et nocturne. Deux mondes, deux communautés, réparties de part et d'autre d'une frontière. Ici, le film emprunte à un motif du western (le monde sauvage des Indiens contre celui civilisé des colons blancs), voire du cinéma fantastique (vu de l'intérieur, le monde nocturne

est mystérieux et inquiétant). Le récit se met en place quand la jeune fille, par ennui (le début du film nous la présente au centre du cadre et pourtant isolée puisque les adultes alentours semblent ignorer sa présence), s'aventure de l'autre côté de la frontière. Quand elle sort pour nourrir les coyotes, l'image marque très nettement cette limite entre les deux mondes, celui orangé de la société des hommes, celui bleuté de la société des bêtes. Dès lors, le récit du film va se construire autour de cette frontière très métaphorique, qui met en regard un monde supposé civilisé, et l'autre supposé sauvage. Quand la jeune fille s'aventure dehors, elle s'émancipe d'une règle qui régit sa communauté : la peur de l'étranger, de ce qui est différent. Ce conflit structurel en recoupe un autre, entre l'enfance et le monde adulte : le geste de la jeune fille va se transformer en geste de défi vis-à-vis du monde de son père.

Et c'est ce geste qui va révéler la relativité de la frontière. L'amitié que la jeune fille a noué avec les coyotes lui fait considérer d'un autre œil le monde humain. L'homme « civilisé », c'est celui qui a dompté la nature. Mais cette capacité implique-t-elle vraiment sa supériorité ? Ne se révèle-t-il pas en par-fait sauvage, quand le père et ses

camarades vont tuer les coyotes et détruire la forêt qu'ils habitent ? Découvrant les peaux de bêtes tirées de cette chasse vengeresse, la jeune fille les voit pour ce qu'elles sont : des cadavres, et le signe de la barbarie des hommes. Aussi, quand elle revêt l'une de ces peaux, c'est comme une double déclaration. D'une part, elle signale cette barbarie par le sang que les peaux déposent sur son visage. D'autre part, elle « change de peau », abandonnant la barbarie des hommes pour rejoindre le règne animal.

Il faut voir à cet aune l'image, finale et symétrique, des coyotes dressés comme des hommes, et qui font preuve de ce qu'ils sont au fond plus civilisés qu'eux, en refusant d'utiliser les fusils. Le père a une leçon à tirer de l'épisode. Il a failli tirer sur sa fille en raison de la peau de coyote sur ces épaules, et la méprise est édifiante : elle lui rappelle que cet « étranger » ne l'est pas tant que ça. Autrement dit : que le coyote et lui sont faits de la même peau, ainsi que le dit explicitement sa fille en déposant finalement l'oripeau sur ses épaules... Le film était donc un récit d'apprentissage, à la fois pour la fille (qui paraît moins jeune qu'au début du film) et pour le père. Et aussi pour le spectateur, fixé par le père et ses camarades dans la dernière

Oripeaux

image du film. Alors le point de vue s'élargit, refermant le conte qui s'était ouvert sur un mouvement inverse. Et en élargissant le cadre jusqu'à nous installer dans cette forêt qui est le monde des coyotes, le film nous dit que notre place de spectateur, place d'homme, est aussi bien celle de l'animal.



FOCUS TECHNIQUE



plan 1 - Elle se place avec la table en emportant son panier.



plan 2 - L'homme se dresse vite.



plan 3 - La jeune fille se penche vers les pieds du homme.



plan 4 - on se dirige directement vers la droite.



plan 5 - Elle pose à peu de long devant le miroir.



SEQUENCE 01 - EXT. NUIT. Arrivée sous du feu plan 6 - on voit par le geste de l'homme.



Les auteurs du film ont eu recours à une technique d'animation traditionnelle, mais finalisée par des moyens informatiques. Au total, 12000 dessins ont été nécessaires - et il faut en compter 5000 de plus qui n'ont pas été retenus. Chaque phase de mouvement a été dessinée sur une feuille de papier blanc ordinaire. Le travail de dessin se fait sur une table lumineuse, permettant, pour chaque nouvelle phase, de s'appuyer par transparence sur les dessins précédents. Afin que les feuilles restent stables, celles-ci sont perforées puis installées sur la table au moyen d'une barre à tenons. Afin de tester l'animation, la réalisation passe par une étape dite du *linetest* : une première version des dessins, au porte-mine, est capturée par le biais d'une webcam, afin d'évaluer sur ordinateur le rendu de l'animation. Différents allers-retours sont nécessaires entre ces versions provisoires et la table lumineuse, afin d'obtenir le mouvement, l'expressivité et le rythme voulus. Quand les dessins sont satisfaisants, le trait est passé au stylo plume et le crayon gommé. Les dessins sont ensuite numérisés au moyen d'un scanner automatique, puis traités et colorisés sur ordinateur au moyen du logiciel TV Paint. Ils sont ensuite ajoutés aux décors et les différentes images sont assemblées avec un logiciel de

montage. Le travail sur les couleurs est ici singulier. Plutôt que de s'en remettre directement à l'ordinateur, les auteurs ont numérisé des taches d'aquarelle réalisées au préalable sur du papier épais. Ils ont ainsi constitué une bibliothèque de lavis, à partir de laquelle les personnages et les décors ont ensuite été colorisés. Ainsi, le rendu de l'image est très proche d'une image aquarellée à la main. L'impression que les nuages bougent vient de ce que les taches d'aquarelle bougent (via le logiciel) à l'intérieur des dessins.



Oripeaux

PISTES DE TRAVAIL

On pourra repartir du titre. Les élèves connaissent-ils le sens du mot « oripeau » ? En quoi la peau constitue-t-elle un motif central pour le film ? Une fois repéré que le film fonctionne comme un conte, on pourra leur demander ce qu'ils ont compris de la morale de l'histoire. Cette morale leur évoque-t-elle d'autres contes, d'autres récits, peut-être d'autres films ? On pourrait par exemple s'appuyer sur *Princesse Mononoké* d'Hayao Miyazaki (1997) dans lequel on trouvera beaucoup de thèmes et de motifs voisins (le rapport de l'homme à la nature, les peaux dont s'habille le jeune personnage féminin, son amitié avec les loups...). Quelle est, par ailleurs, la particularité de la technique d'animation ici employée ? Est-elle si classique qu'elle en a l'air ? Qu'en est-il de l'utilisation des couleurs, à la fois sur un plan métaphorique et sur un plan technique ? Comment les élèves expliquent-ils, par exemple, cette impression que les couleurs « bougent » à l'intérieur des motifs dessinés ?



Uncanny Valley

ANALYSE

RÉALISATEUR

Paul Wenninger

France / 2015 / 13 min

DÉCORS, ANIMATION :

Nik Hummer

MUSIQUE :

Nik Hummer & Michael Moser

PRODUCTION :

Films de Force Majeure.

Film soutenu par la Région Provence-Alpes-Côte d'Azur et le CNC

Uncanny Valley est le récit de deux jeunes soldats dans les tranchées. La caméra danse autour d'eux. Explosions, chaos, brouillard : tout voltige dans les airs. A chaque tir, ils tressaillent et se recroquevillent sur eux-mêmes.



Uncanny Valley s'ouvre sur un chaos granuleux, noir et blanc, baigné d'un son pareillement violent, tout en percussions sourdes. Le grain est celui d'une pellicule de film, et l'image, devine-t-on, une image de guerre que la caméra en reculant désigne comme une toile de fond. Ce que la caméra révèle alors au premier plan est aussi concret que ce fond est abstrait, aussi proche que le fond est lointain : le spectateur reconnaît un sol boueux, des uniformes militaires, quelques planches et sacs de sable, et à travers tout cela les tranchées de la Première Guerre Mondiale. Pour autant, cette matière très réaliste, si concrète qu'on croirait pouvoir la toucher, ne dissipe pas la

violente étrangeté du début. D'une part parce que le mouvement onctueux de la caméra ne montre que des détails, révélés par un éclairage intermittent qui est celui des bombes alentour. D'autre part parce que les gestes des soldats semblent eux-mêmes drôlement saccadés : l'apparence des personnages est bien humaine, mais leur gestuelle paraît celle de robots hoqueteux. De fait, s'il s'agit bien d'acteurs, le film a été conçu, selon les mots de son auteur, comme un « film d'animation avec des personnages en 3D joués par des humains ».

À travers ce procédé, dit de « pixilation » (voir encadré), la guerre est envisagée par le biais d'une double cho-

régraphie. De fait, Paul Wenninger est chorégraphe avant d'être cinéaste. D'abord, celle de la caméra, qui feint de n'enregistrer qu'un plan d'un bout à l'autre, et nous donne l'impression moins de voir une image en mouvement que de nous déplacer en elle. Ensuite, celle des personnages, traités en quelque sorte comme des pantins humains, et soumis en cela à une vitesse inhabituelle, bégayante, à laquelle le cinéma en « prise de vues réelles » ne nous a pas habitués. Le résultat est troublant : il donne le sentiment de percevoir une réalité concrète, presque documentaire, à travers le prisme d'un cauchemar - particulièrement quand le film nous fait passer du champ de bataille à une chambre d'hôpital blafarde tandis que son personnage se meut sans interruption. La guerre y est ainsi appréhendée à la fois sous l'angle de la pure sensation, au plus près des soldats, et sous celui d'un questionnement de notre rapport aux images de l'Histoire.

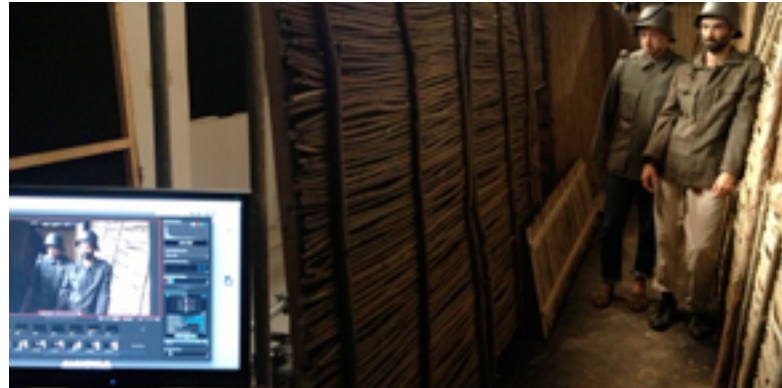
Du côté des personnages, le défilement heurté de l'image laisse croire que tout est perçu depuis leurs émotions : le chaos haletant du film est comme réglé sur leur peur, ressenti par le spectateur comme une hallucination horrifique. Le procédé leur donne l'air de marionnettes cireuses,

de corps déjà morts et ballottés par une situation qui ne leur laisse aucune prise : s'ils sont des pantins pour le film, c'est parce qu'ils le sont avant tout pour la guerre, pour l'Histoire. Ces images de guerre que nous avons l'impression de connaître si bien nous apparaissent alors avec une sidération renouvelée. Or, précisément, la conclusion du film soulignera qu'il s'agissait aussi d'interroger nos représentations du passé. L'image du soldat se fige soudain pour de bon et la caméra, reculant de nouveau, révèle que nous étions au musée, face à une vitrine de l'Histoire, pareils à ces visiteurs qui déambulent, eux, à un rythme tout à fait naturel. Les soldats étaient bel et bien des pantins, et la scène celle d'un diorama - cette vieille attraction des musées d'histoire naturelle visant à figurer une scène vécue en d'autres lieux, d'autres temps. L'image nous aide à connaître l'Histoire, mais en même temps elle court le risque de la figer dans le formol de la représentation. *Uncanny Valley*, pour sa part, s'est employé à lui donner vie, mais sans chercher à nous faire oublier qu'elle est une image. En outre, si le film se penche sur une guerre du passé, il le fait en traçant un pont vers les guerres du présent. Le point de vue souple et aérien de la caméra avait en effet vocation, pour

Uncanny Valley

FOCUS TECHNIQUE

Paul Wenninger, à rappeler l'usage contemporain des drones, qui sont à leur manière les nouveaux soldats - et pour le coup, d'authentiques automates.



Malgré la sonorité du mot, la « pixilation » n'a rien à voir avec les pixels de l'image informatique - en argot anglais, *pixilated* désigne une folie douce ou une ivresse, en référence aux lutins qu'évoque le mot « pixies ». Il s'agit en fait d'une technique presque aussi vieille que le cinéma d'animation, puisqu'il n'y a là ni plus ni moins qu'une forme particulière du *stop motion* (voir à ce sujet le focus technique de *Oh Willy*). Plutôt que d'animer des objets ou des matériaux, on anime ici, toujours image par image, des éléments vivants et doués naturellement de mouvement. Un comédien mis en scène via ce procédé devra donc décomposer ses gestes en bougeant par à-coups, prenant, pour chaque image, une pose correspondant à une phase de mouvement. Il est donc dirigé littéralement comme une marionnette. D'où l'impression étrange dégagée par ces images, qui présentent un mouvement artificiel là où l'on s'attend à un mouvement naturel, et d'autant qu'elles permettent des mouvements impossibles (vitesse inhabituelle des gestes, acteurs glissant sur le décor, volant dans les airs...). Avant *Uncanny Valley*, Paul Wenninger avait déjà expérimenté cette technique pour *Trespass*, dans lequel il se mettait en scène traversant des paysages du monde entier dans une par-

faite continuité de mouvement. Plus complexe, *Uncanny Valley* a nécessité de construire un dispositif spécifique, fait d'une caméra à contrôle de mouvement établie sur six axes, et d'une grue pilotée par ordinateur, afin de pouvoir calculer très précisément chaque phase de mouvement de caméra, et donner ainsi l'illusion d'un unique plan parfaitement fluide. Le tournage a nécessité six mois de travail, à raison de 80 à 150 images tournées par jour.



Uncanny Valley

PISTES DE TRAVAIL

En quoi le film est-il à la fois conforme aux films de guerre que les élèves ont pu voir, et toutefois radicalement différent ? Sont-ils capables d'identifier cette différence ? On pourra commencer par lister tous les types d'images de guerre (reportages photographiques, documentaires, films de fiction, reconstitutions muséales) qu'ils connaissent. Puis travailler à décrire, aussi précisément que possible, la sensation qu'ils éprouvent devant ce film. Sont-ils capables de se faire une idée de la technique employée, et ainsi de rationaliser le sentiment d'étrangeté que le film ne manquera pas de susciter ? Une fois le processus technique élucidé, on pourra les interroger sur le sens qu'ils prêtent au film, et sur le rapport de cette signification avec les enjeux formels. On pourra aussi les inviter à faire le lien avec le jeu vidéo : quels sont, dans un jeu vidéo guerrier, les ressorts de l'identification ? En quoi diffèrent-ils de ceux d'un film de guerre ?



La Nuit américaine d'Angélique ANALYSE

RÉALISATEURS :

Joris Clerté & Pierre-Emmanuel Lyet

Fiction / 2014 / 8 min

SCÉNARIO : Olivia Rosenthal

ANIMATION, MONTAGE : Christian

Desmares & Jean-Yves Castillon

MUSIQUE : Joris Clerté

DÉCORS : Joris Clerté, Virginie

Giachino, Pierre-Emmanuel Lyet &

Laelia Salvan

SON : Martin Chapel

VOIX OFF : Louise Bourgoin

PRODUCTION : Senso Films, en

co-production avec Doncvoilà

productions.



Sélection au Festival du Film d'Aubagne et nouvomonde, Festival cinéma de Rousset-Pays d'Aix

Un film peut-il nous apprendre à vivre ? Demandez donc à Angélique qui au sortir de la projection de La Nuit américaine décide soudainement de lui consacrer sa vie : c'est donc décidé, elle sera scripte comme Nathalie Baye. Dès lors, chaque geste de sa vie quotidienne fera échos au chef-d'œuvre de François Truffaut. Un film qui parle de films, un hymne à la magie de la fiction et au pouvoir du cinéma.

Le film s'ouvre sur un dégradé de gris où glissent, nombreux, des flocons de neige. C'est la neige d'un jour d'hiver où Angélique a vu, enfant, en compagnie de son père, un film qui devait changer sa vie : *La Nuit américaine* de François Truffaut. Mais les flocons évoquent aussi ce petit ballet de poussières dans le faisceau d'un projecteur que connaissent bien les cinéphiles. Et d'ailleurs, le grain très visible du dégradé de gris nous renvoie d'emblée à celui de la pellicule. Ce grain persistera tout au long du film, en de multiples endroits du décor, comme pour nous suggérer que la matière de la vie et celle du cinéma ne font qu'un. C'est précisément le sujet de *La Nuit américaine d'Angélique*. Adapté d'un récit d'Olivia Rosenthal

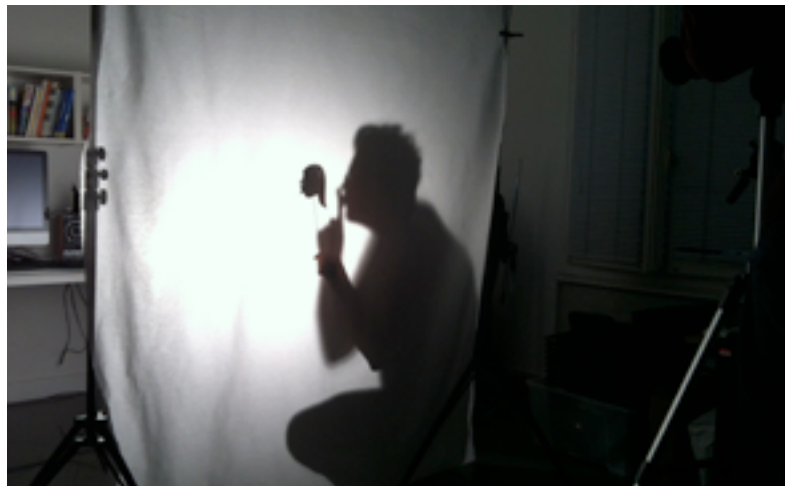
(dans le recueil *Ils ne sont pour rien dans mes larmes*), le film conte un apprentissage en deux temps. Et si l'héroïne y évoque le métier de scripte, *La Nuit américaine d'Angélique* propose en vérité une méditation plus générale sur la condition de spectateur de cinéma - tout comme le film de Truffaut, lui-même n'évoquait le quotidien prosaïque des tournages que pour interroger l'influence réciproque du cinéma et de la vie. Ainsi le film est-il construit autour de deux scènes en miroir, inaugurant chacune l'un des deux temps de l'apprentissage. Dans la première, Angélique voit le film de Truffaut une première fois avec son père. Dans l'autre, devenue adulte, elle le revoit avec son compagnon. La première scène fait entrer le cinéma dans sa vie,

ou peut-être est-ce l'inverse : le cinéma sera désormais la forme même de son imaginaire, le filtre par lequel elle fera l'expérience de la vie. Ainsi son compte-rendu du film de Truffaut et des leçons qu'il lui a enseignées prend-il la forme d'un théâtre d'ombres. Soit l'idée même (rudimentaire, pure) du cinéma : la vie réduite à une projection lumineuse. Et la projection a tôt fait de déborder sur la vie réelle : d'abord isolé dans le cadre, le théâtre d'ombres se projette bientôt sur le mur de l'appartement d'Angélique. Ce n'est, du reste, pas le seul signe de cette vampirisation de la vie par le cinéma. Quand Angélique verse dans un bol le lait du chat, c'est en regardant par sa fenêtre qui devient aussitôt un écran de cinéma (les passants s'y réduisent à des silhouettes semblables à celles du théâtre d'ombres). Idem quand elle épie un couple qui s'embrasse, à travers la même fenêtre : le cadre de la fenêtre est figuré comme celui d'un film, et Angélique essuie la buée comme un cinéaste ferait le point - « voir est un grand plaisir », annonce-t-elle alors. Un peu plus loin encore, quand elle tend le bol au chat, l'appareil se transforme en plateau, Angélique devient à son tour une ombre chinoise, et la lumière des projecteurs fait se répandre la granulation sur l'image entière.

Et puis Angélique comprend que l'image de cinéma n'est qu'une sublimation de la vie réelle : tandis que la voix off lie la parole du cinéma et celle du père, un léger panoramique fait le lien, à l'image, entre ce père et son ombre projetée sur un mur. Commence alors le second temps de l'apprentissage, libérant Angélique de ces pouvoirs d'illusion qui ont accompagné son enfance. « Enfin je n'étais plus une petite fille », dit Angélique revenue en adulte au point de départ de sa vie de spectatrice (revenue à la scène primitive, pourrait-on dire en suivant le fil très psychanalytique du film) : l'« amoureux » a remplacé le père. Ensemble, la fascination pour le père et la fascination pour l'image de cinéma se sont dissipés. Très symboliquement, l'affiche du film de Truffaut, reflétée dans une flaque d'eau, est piétinée par le couple. Les ondes de la flaque révèlent alors l'image pour ce qu'elle est : une simple illusion, une duperie, comme est trompeuse la silhouette de Truffaut perçue par un effet d'optique dans l'ombre d'une batterie d'ustensiles de cuisine. D'un geste, Angélique admet que « l'existence ne s'engloutit pas toute entière dans la lumière des projecteurs ». Pour grandir, il faut laisser derrière soi l'enfant fasciné par les images. Il faut « rejoindre un pays qui est le nôtre, en

La Nuit américaine d'Angélique **FOCUS TECHNIQUE**

faisant le deuil de nos illusions», dit-elle enfin, refermant la porte sur la pénombre de son appartement tout comme un spectateur, le film fini, quitte la salle de cinéma.



La *Nuit américaine* d'Angélique recourt à une technique hybride, mêlant les outils les plus modernes de l'animation, et d'autres qui sont plus vieux que le cinéma. Tous les éléments s'apparentant ici au théâtre d'ombres ont bel et bien été obtenus selon cette modalité traditionnelle, consistant à filmer, à travers un tissu blanc fortement éclairé, de petites silhouettes préalablement découpées dans du carton. Ces images ont ensuite été intégrées à l'animation qui, elle, a été obtenue par la voie informatique, au moyen de deux logiciels. Le premier (Illustrator) a permis de mettre au point (sous forme de dessin «vectoriel») l'apparence des personnages et des décors, ainsi que les différentes textures, à commencer par le grain photographique.

Le second (After Effects) a servi à animer ces éléments. À partir d'une série de poses-clef déterminées par les animateurs, le logiciel a ensuite calculé les mouvements intermédiaires - appelés «intervalles». Néanmoins, afin de veiller au réalisme des mouvements et d'éviter un rendu trop mécanique, il est nécessaire aux animateurs d'affiner ensuite, minutieusement, ces mouvements intermédiaires. Ainsi, si ces moyens informatiques modernes simplifient en partie l'anima-

tion, ils ne sauraient se substituer complètement au travail des animateurs.



La Nuit américaine d'Angélique PISTES DE TRAVAIL

À travers le récit d'Angélique, le film interroge notre rapport au cinéma. Ainsi, il pourra être pertinent de mettre à profit l'idée que les élèves se font de leur condition de spectateur. Quel est le premier film à les avoir marqués, et pourquoi ? Un film peut-il, selon eux, changer la vie d'un spectateur ? On pourrait imaginer travailler à partir d'une séquence du film de Truffaut qui a inspiré celui-ci, ou leur projeter les premières images du *Mépris* de Jean-Luc Godard, où s'affiche cette formule célèbre : «le cinéma substitue à notre regard un monde qui s'accorde à nos désirs»¹. D'une manière encore plus générale, et si le programme des élèves y invite, on pourra interroger la question des puissances du faux, en remontant jusqu'à la caverne de Platon. Plus concrètement, on pourra demander aux élèves de repérer comment le film met en scène sa thématique : quelles images, quelles situations précises renvoient à cette question des rapports entre le cinéma et la vie ?

¹-Attribué à tort à André Bazin par Godard, cette formule vient en fait du critique Michel Mourlet, qui écrivait dans son texte «Sur un art ignoré» : «Le cinéma est un regard qui se substitue au nôtre pour nous donner un monde accordé à nos désirs»



L'Agence du court métrage

L'Agence du court métrage, fondée en 1983, soutenue par le Centre national du cinéma et de l'image animée, est née de la volonté de nombreux professionnels (réalisateurs, producteurs, distributeurs et exploitants) de promouvoir et développer la diffusion des films courts en France et à l'étranger. Elle est un trait d'union entre ceux qui font les films et ceux qui les montrent. S'il est souvent présenté comme un laboratoire de recherche et de développement pour la filière cinématographique, le court métrage est aussi le lieu d'une création libre et inventive. Répétons-le encore une fois, de nombreux classiques de l'histoire du cinéma français sont des films courts (*La Jetée* de Chris Marker, *Une partie de campagne* de Jean Renoir, *L'Amour existe* de Maurice Pialat, etc.). Si un grand nombre de réalisateurs apprennent le cinéma en réalisant des courts, beaucoup d'entre eux n'attendent pas de signer un long pour s'affirmer comme des cinéastes.

Depuis plus de 30 ans, l'Agence du court métrage remplit une véritable mission de service public en diffusant des courts métrages, en inventant et en favorisant les conditions d'accès des œuvres aux écrans et en alimentant les désirs des diffuseurs. Au service des ayants droit qui lui confient leurs films et auxquels elle reverse le fruit de chaque diffusion, l'Agence du court métrage – d'abord tournée vers les salles de cinéma et les festivals – a, au fil du temps, diversifié ses interlocuteurs, travaillant tout autant désormais avec des associations, des médiathèques, des chaînes de télévision et sur tous types de médias audiovisuels.

Aujourd'hui, la diffusion des courts métrages sur tous les écrans participe pleinement à la défense de valeurs telle que la diversité et l'exception culturelle.

www.agencecm.com

Un festival c'est trop court

Un festival c'est trop court, Festival du court métrage de Nice

a lieu chaque année en octobre.

« Depuis 2000 l'association héliotrope organise à Nice, *Un festival c'est trop court*, point d'orgue annuel d'une action entièrement consacrée à la diffusion et à la promotion de la « forme courte ». Le festival propose la découverte de films aux élèves du primaire et du secondaire, par le visionnement des films en compétition ou de programmes thématiques. »

<https://www.nicefilmfestival.com/>

Tous courts

Tous courts, festival du court métrage d'Aix-en-Provence

a lieu chaque année en décembre.

« Offrir un espace de création et de liberté, préserver la diversité culturelle, permettre au court métrage de retrouver le chemin des salles obscures, favoriser l'émergence de nouveaux talents, offrir aux spectateurs, petits et grands, le plaisir de (re)découvrir la richesse de films courts qui en disent long, telle est la ligne éditoriale du festival depuis sa création. »

<http://festivaltouscourts.com/>

Remerciements

Cinémas du Sud et Lycéens et apprentis au cinéma en région PACA remercient, pour leur collaboration leur disponibilité et leur attention,

Les réalisateurs et réalisatrices :

Jean-Charles Mbotti Malolo

Julie Rembauville

et Nicolas Bianco-Lavrin

Emma de Swaef et Marc Roels

Claire Sichez,

Sonia Gerbaud et Mathias De Panafieu

Paul Wenninger

Joris Clerté et Emmanuel Lyet

L'Agence du court métrage

Les producteurs et distributeurs :

Folimage pour *Le Sens du toucher*

Le G.R.E.C. & Prototypes Productions pour [R]

Polaris films, Films Beast Animation et Vivement lundi!
pour *Oh Willy*

Les films d'ici 2 pour *Moi, j'attends*

25 films pour *Oripeaux*

Films de force majeure pour *Uncanny valley*

Senso films et Doncvoilà productions pour *La Nuit américaine d'Angélique*

Les festivals :

Un festival c'est trop court

et l'association Héliotrope, Nice

Tous courts, Aix-en-Provence

Rédacteur

Jérôme Momcilovic est critique de cinéma et enseignant. Il dirige les pages cinéma du magazine *Chronic'art*, enseigne à l'ESEC à Paris et intervient régulièrement en tant que formateur ou rédacteur dans le cadre des formations Lycéens au cinéma.

Il a publié en 2016 *Prodiges d'Arnold Schwarzenegger*, aux éditions Capricci.

Lycéens et apprentis au cinéma

en Provence-Alpes-Côte d'Azur

Dispositif national mis en œuvre avec le soutien du Conseil Régional Provence-Alpes-Côte d'Azur, du Ministère de la culture / Direction régionale des affaires culturelles Provence-Alpes-Côte d'Azur et du Centre national du cinéma et de l'image animée.

En partenariat avec les rectorats des académies d'Aix-Marseille et de Nice, de la Direction Régionale de l'Alimentation, de l'Agriculture et de la Forêt et les salles de cinéma associées.

Coordination régionale du dispositif Cinémas du Sud

38/40 rue Virgile Marron - 13005 Marseille

04 13 41 57 91

laacpaca@cinemasdusud.fr

www.lyceensaucinemapaca.fr