

ESPACES DESSINÉS
—
DÉCORS ANIMÉS

COMMENT
DONNER DE LA PROFONDEUR
À UN DÉCOR EN DEUX DIMENSIONS
DANS UN DESSIN ANIMÉ ?

Introduction

PARTIE I : Décors Dessinés Et Espace Perspectiviste

1. La perspective géométrique : une forme symbolique

1.1 La perspective linéaire : un point de vue unique

- 1.1.1 Tentative de définition
- 1.1.2 Principe et construction
- 1.1.3 Les limites de la perspective linéaire
- 1.1.4 La perspective linéaire dans Le Roi et l'Oiseau

1.2 La perspective axonométrique : un point de vue technique

- 1.2.1 Principe et construction
- 1.2.2 La perspective axonométrique dans Object Conversation

1.3 La perspective curviligne : une vision empirique

- 1.3.1 Principe et construction
- 1.3.2 La perspective curviligne dans le naturalisme disneyen.
- 1.3.3 L'importance du point de vue

1.4 Introduire l'accident

2. La perspective atmosphérique : une vision impressionniste

2.1 Le dégradé progressif des couleurs

2.2 Le dégradé progressif des valeurs

2.3 La diminution progressive de la perception des détails

2.4 L'adoucissement progressif des contours

3. La représentation de l'espace – une interprétation culturelle

3.1 La traduction d'un autre espace-temps

- 3.1.1 Une perspective d'une autre époque
- 3.1.2 Une perspective d'ailleurs

3.2 Une opposition au naturalisme disneyen

- 3.2.1 L'UPA
- 3.2.2 L'école de Zagreb

PARTIE II : Mouvements spatialisants

1. Composer un espace-mouvement

1.1 Lecture de l'image

- 1.1.1 Le nombre d'or et la règle des tiers
- 1.1.2 Lignes directrices

1.2 Formes symboliques

1.3 L'équilibre

- 1.3.1 L'équilibre des masses
- 1.3.2 L'équilibre des tons
- 1.3.3 L'équilibre des teintes

2. Mise en mouvement des décors et évolutions techniques

2.1 Des techniques primitives à l'industrialisation des années 20

- 2.2.1 Le dessin du décor image par image

- 2.2.2 Le slash system
- 2.2.3 Le travelling animé
- 2.2.4 Le cellulo et le banc titre
- 2.2.5 La multiplane avant Disney

2.2 La vision disneyenne : réalisme en mouvement

- 2.2.1 Disney et la multiplane
- 2.2.2 Donner l'illusion de vie
- 2.2.3 Les effets spéciaux chez Disney

2.3 Mise en mouvement des espaces et nouvelles technologies

3. Modernité et mouvements indépendants

3.1 Espace et surgissement

- 3.1.1 L'homme qui plantait des arbres
- 3.1.2 L'animation par destruction

3.2 Espaces en métamorphose : le cas de Paul Driessen

3.3 Espaces minimalistes

- 3.3.1 L'école de la marche
- 3.3.2 La séquence d'introduction du Garçon et le monde
- 3.3.3 Train Landscape

PARTIE III : Profondeur sémantique et perspectives de l'intime

1. Une poétique de l'espace

2. Un espace en disparition : la séquence de la mort de la mère dans Bambi

3. La construction des espaces-temps chez Miyazaki

3.1 Une conception des espaces entre ouverture et fermeture

- 3.1.1 Le voyage
- 3.1.2 L'intégration
- 3.1.3 Le passage vers un espace fermé

3.2 La vision du temps teintée de culture japonaise

- 3.2.1 Un caractère intemporel
- 3.2.2 Le cycle des saisons
- 3.2.3 L'impermanence

4. Les espaces-temps nostalgiques de Sylvain Chomet

4.1 Intérieurs et états d'âmes

4.2 Une vision linéaire du temps

- 4.2.1 Des décors qui marquent le passage irrémédiable du temps
- 4.2.2 Une modernité morne et envahissante
- 4.2.3 Des personnages prisonniers du passé
- 4.2.4 Des espaces routiniers

4.3 Des personnages en errance

5. La poétique des espaces de Michael Dudok de Wit

5.1 Une vision du temps linéaire et circulaire

5.2 Une représentation de la nature dans toutes ses échelles

5.3 La création d'un espace synesthésique

5.4 Convoquer les éléments

5.5 Immensité intime et correspondances

5.6 Un sentiment de familier

5.7 Rythmique des espaces

PARTIE IV : Processus de création

1. Processus de création des décors dans les grands studios

1.1 La pré-production

1.1.1 Observation et documentation

1.1.2 La définition d'une atmosphère

1.1.3 La réflexion autour d'une continuité visuelle et géographique

1.1.4 Le layout

1.2 Le dessin des décors définitifs.

1.2.1 Le dessin des décors définitifs dans les productions Prima Linéa

1.2.2 Le dessin des décors définitifs dans les productions Ghibli

1.2.3 Le dessin des décors définitifs dans les productions Disney

1.3 L'intégration des personnages dans les décors

2. Les réalisateurs-décorateurs

2.1 Le cas de Paul Grimault

2.2 Rencontre avec Sébastien Laudenbach

3. La question de l'adaptation : rencontre avec les Zazyks

Conclusion

*« On ne peut pas raconter un dessin animé.
C'est comme une orange,
On ne peut pas raconter une orange :
On peut l'éplucher, la manger, et c'est tout. »*

Jacques Prévert, cité dans *Le Roi et l'Oiseau – Voyage au cœur du chef-d'œuvre de Prévert et Grimault*, de Jean-Pierre Pagliano, Belin Littérature et Revues (coll. « Biblio Belin sc »), 2012.

Lorsque j'ai démarré ce travail de recherche sur les décors dans le dessin animé j'ai été surprise de devoir me confronter à une forme d'incompréhension. Celle-ci, je l'ai compris plus tard tenait à trois choses :

La difficulté d'abord à définir le statut du cinéma d'animation vis-à-vis du cinéma live ; une méconnaissance ensuite de l'existence même du métier de décorateur de dessin animé ; et enfin, une difficulté à appréhender le travail de mise en espace sur un support en deux dimensions que nécessite le décor de dessin animé, qui s'oppose d'une certaine manière au travail des décorateurs de cinéma live dans lequel un décor est avant tout un jeu de volumes dans la lumière.

Après une délimitation du champ de recherche de ce mémoire, il m'a donc paru important dans cette introduction de redéfinir les rapports entre le cinéma live et le dessin animé. Nous chercherons à entrevoir en quoi la représentation en deux dimensions fait la spécificité des décors de ces films afin d'arriver à définir le rôle du décorateur de dessin animé.

Dans ce mémoire nous ne traiterons pas de tous les champs d'application du cinéma d'animation. Nous limiterons, à ce que nous appellerons « dessin animé ». Le dessin, selon le TLF informatisé est l'art de représenter des objets (ou des idées, des sensations) par des moyens graphiques. Notre propos portant d'avantage sur la restitution de la profondeur dans un espace représenté en 2 dimensions que sur une technique particulière, nous avons choisi d'utiliser ce terme de « dessin animé » dans une acceptation élargie qui regroupera toutes formes d'animation dites « planes » (à partir de dessins (sur cellulo, sur papier ou directement sur tablette graphique) mais également papiers découpés, écran d'épingles, sable, peinture à l'huile sur verre...). Nous excluons donc de notre recherche la question des décors en fabriqués en volumes ou modélisé en en 3D pour nous concentrer sur la représentation d'un espace en deux dimensions. Ces limites étant posées, nous allons chercher à définir le cinéma d'animation.

Le terme animation prend ses racines dans animos en grec, et anima en latin, soit l'âme. L'âme est un mot éminemment dynamique : un mot du souffle, du souffle vi-

tal. L'essence du dessin animé se situe en conséquence dans la capacité à donner un sentiment de vie grâce à la mise en mouvement de dessins. Cela pose d'emblée les trois piliers d'une réflexion à avoir sur le dessin animé : la question de la représentation, la question du mouvement, et la question de l'âme, de l'illusion de vie.

Essayons à présent de définir ce qui caractérise le cinéma d'animation par rapport au cinéma live. Le cinéma d'animation repose sur une technique que l'on appelle la prise de vue discontinue. On l'oppose à la prise de vue en continue ou cinéma live qui concerne tous les films dont l'image a été captée à une fréquence de prise de vue régulière. Reproduisant sur pellicule ou en numérique un mouvement de caméra qui s'est produit dans une certaine échelle du temps. On parle de prise de vue discontinue pour l'animation, car après chaque image captée d'un film d'animation, l'humain intervient, et projette sa conscience, ses sentiments et son geste entre les deux images de l'intervalle du temps soudant artificiellement les images entre elles. Dans un film d'animation chaque image n'est liée à la suivante que par un travail synthétique de la part de l'animateur et du spectateur, donnant dans la plupart des cas l'illusion du temps, l'illusion du mouvement. Cette dichotomie a été soumise à de profonds changements avec l'arrivée de l'animation en 3D, car ce type d'animation générée par ordinateur ne fonctionne pas sur un mode de prise de vue discontinue. L'animation en 3D consiste à simuler virtuellement une prise de vue continue. Chaque mouvement enclenché par l'animateur existant dans une échelle de temps absolue dans l'ordinateur. Ces mouvements sont ensuite captés de manière continue à une certaine valeur d'échantillonnage par une caméra virtuelle.

Notre analyse traitant avant tout de l'animation traditionnelle, nous resterons dans un souci de concision sur cette première définition qui met en avant le caractère intrinsèquement discontinu du dessin animé.

« *Le dessin, même animé, n'a rien qui l'apparente de près ou de loin au cinématographe, en tant qu'imprimerie de la vie.* » Marcel l'Herbier cité dans *Cinéma d'animation, au-delà du réel* de Xavier Kawa-Topor, Capricci (coll. « Actuel critique »), 2016.

Le cinéma live réalise donc une épreuve directe et en mouvement grâce à la caméra, une captation de la vie. L'animation, elle, ne photographie pas la vie dans le déroulement d'un présent, mais des artefacts (des dessins dans le cas du dessin animé) dans le temps arrêté de la prise de vue image par image. C'est ainsi que l'animation diffère son rapport au réel. Elle n'imprime pas la vie, elle en insuffle l'illusion. Ainsi, le cinéma d'animation va beaucoup plus loin que le cinéma dans son rapport à la fiction. L'animation, re-présente le réel jusqu'à re-dessiner le temps dans son écoulement image par image. En se posant ainsi d'emblée comme une illusion créée de toutes pièces, il recèle une franchise qu'on ne peut lui dénier faisant de lui ce que Xavier Kawa-Topor nommera une « sur-fiction ».

« *Le cinéma d'animation signe ce qu'il est : une représentation, non une captation du réel.* »

Xavier Kawa-Topor, *Cinéma d'animation, au-delà du réel*, Capricci (coll. « Actuel critique »), 2016.

Le dessin animé ne donne rien pour authentique, tout ce qu'il propose est nécessairement factice. En se référant à la peinture, aux contes, et à la poésie (ce n'est pas un hasard si c'est Prévert qui est choisi comme scénariste du *Roi et l'Oiseau*) il se pose donc naturellement comme un art de la suggestion qui cherche à créer de l'émotion plutôt qu'à être authentiquement réaliste. Ce n'est pas pour autant que le cinéma d'animation ne cherche pas à rendre compte du réel.

« *Le réalisme est, [...] un paradigme essentiel, autour duquel il ne cesse de tourner, de se construire, dans ses aspirations les plus diverses, les plus opposées, les plus paradoxales parfois : de la caricature au merveilleux, du naturalisme à l'abstraction.* »

Xavier Kawa-Topor, Cinéma d'animation, au-delà du réel, Capricci (coll. « Actu critique »), 2016.

Xavier Kawa Topor définit ainsi l'animation comme un cinéma de « l'outre-réal » qui en se posant d'emblée au spectateur comme illusoire porte sa vérité dans son imaginaire. Pour clarifier cette notion, un peu mystique, il est intéressant de retranscrire des paroles d'animateurs :

« L'image animée pure est en général simplifiée et stylisée, épurée de toutes les scories du mouvement réel qui pour sa part est fait le plus souvent d'hésitations et de ratés. »

Pierre Hébert, cité dans Cinéma d'animation, au-delà du réel de Xavier Kawa-Topor, Capricci (coll. « Actu critique »), 2016.

« Quand on regarde la pellicule d'un film représentant un cheval au galop, on constate que, sur au moins un tiers des clichés, la position des jambes du cheval est disgracieuse. Cette maladresse qui semble artificielle dans le mouvement décomposé passe inaperçue au moment de la projection. Par contre s'il dessine ce même cheval au galop, l'artiste tâchera d'escamoter les poses qui choquent son regard, et de cette manière, il introduira une espèce d'harmonie entre les différentes phases du mouvement. De cette manière, bien qu'illustrant la même chose, le dessin se distinguera de la photographie d'après nature par une élégance singulière. »

Ladidas Starewitch, cité dans Cinéma d'animation, au-delà du réel de Xavier Kawa-Topor, Capricci (coll. « Actu critique »), 2016.

Installant ainsi cette notion, nécessairement poétique, de toute représentation, Ladidas Starewitch conclura en disant que le cinéma d'animation rend visible les rêves de l'imagination.

« Il n'y a pas de beauté sans émotion ni d'émotion sans humanité. Ainsi la beauté particulière, la poésie du mouvement image par image a pour origine la main de

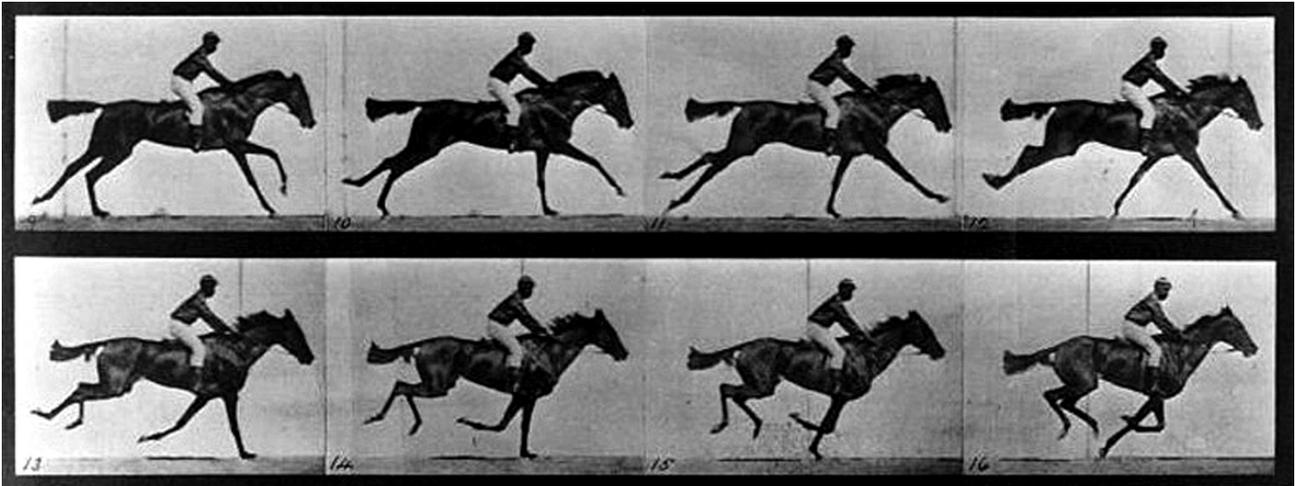
l'Homme. »

Xavier Kawa-Topor, Cinéma d'animation, au-delà du réel, Capricci (coll. « Actu critique »), 2016.

Cette définition du cinéma d'animation comme un art de l'imagination poétique étant posée, il nous appartient désormais de chercher à définir le rôle du décorateur dans ces films.

Le décorateur de dessin animé se doit aussi d'avoir une démarche particulière par rapport à un décorateur de cinéma live. Cela tient au fait que son rôle n'est pas de construire un espace réel mais, si l'on suit la réflexion de Xavier Kawa-Topor, d'imaginer un espace de « l'outre-réal ». C'est donc une représentation et non une captation du réel qu'il doit produire. La pertinence de son travail va alors jouer sur l'écart créatif offert par l'animation vis-à-vis d'une spatialité réelle. Ce que la représentation par le dessin invente et que la caméra ne saurait voir. Le décorateur de dessin animé a donc doit créer un espace dessiné qui engage une forme d'invention et donc de pensée du monde. Il doit figurer l'espace par le biais du dessin en en restituant les traits fondamentaux. Il doit inventer une spatialité en deux dimensions et donner de la vie à son décor en lui insufflant du mouvement et de la profondeur.

C'est à cette notion de profondeur que nous aimerions nous attacher pour poursuivre notre réflexion sur le rôle du chef décorateur de dessin animé. En effet, si dans les animations c'est la restitution d'un mouvement qui prime, dans le décor la figuration de l'espace est essentiellement liée à la question de la représentation – nécessairement paradoxale – de la profondeur sur un support en deux dimensions. Confrontée au plan, la notion de création intervient nécessairement pour inventer une spatialité dessinée dans laquelle évolueront les personnages. C'est en cela que tient pour nous le rôle du décorateur dans ces films : créer un espace-mouvement sur un support en deux dimensions. Nous poserons donc la question suivante : Comment donner une profondeur aux espaces de dessins animés ?



La comparaison du tableau de Théodore de Géricault, course de chevaux à Epsom (le Derby) et des mouvements de course d'un cheval (Eadweard Muybridge , Cheval au galop) montre bien l'écart qui peut exister entre le mouvement réel et la manière dont un artiste va le représenter. Ainsi dans le tableau de Géricault aucune des pattes des chevaux ne touchent terre alors qu'en réalité même au galop les chevaux ont toujours un sabot en contact avec le sol.

Dans un premier temps nous nous attacherons à la question de la figuration de la profondeur sur un support en deux dimensions. Nous traiterons donc de la perspective et de son utilisation dans les dessins animés. Nous chercherons à démontrer que toute perspective est convention et que la manière dont on représente l'espace est porteuse de sens pour la narration du film.

Dans un second temps nous relierons cette notion de profondeur avec celle – caractéristique de l'animation – qu'est le mouvement. Nous verrons au fil des évolutions techniques, comment les créateurs des films ont cherchés à insuffler du mouvement dans les décors pour leur donner de la vie. Nous chercherons à mettre en lumière de quelle manière le mouvement animé peut-être spatialisant.

Dans un troisième temps, puisqu'il s'agit d'être dans une recherche de « l'outre réel », nous questionnerons une dimension supplémentaire, offerte par l'imagination poétique dans le rapport que les décors entretiennent avec le temps et avec l'âme des spectateurs. Nous appuierons cette recherche d'une profondeur sémantique sur l'œuvre de Gaston Bachelard, et notamment sur son ouvrage : La poétique de l'espace.

Après ce voyage dans la quatrième dimension, nous développerons de manière plus pragmatique une dernière partie sur les outils et méthodes de travail dont les décorateurs de dessin animé disposent pour inventer et réinventer au fil des films la profondeur de leurs espaces dessinés.

Questionner la profondeur sur un support en deux dimensions ne peut s'envisager sans aborder le sujet de la perspective. Cette notion peut paraître fade, banale ou très technique, elle est en fait fondamentale dans la représentation des espaces dessinés. En réalité elle est trop souvent ramenée à une définition simpliste et réductrice qui se résume à une volonté de réalisme. Il convient donc d'abord de redéfinir cet outil de représentation pour démontrer à partir de la lecture du passionnant ouvrage d'Erwin Panovsky, *La perspective comme forme symbolique*, que la perspective n'est pas une donnée figée et contraignante. Elle est au contraire un élément de langage capital qui peut prendre de multiples formes. A l'issue de cette démonstration nous aimerions ainsi montrer que la représentation de la profondeur est avant tout une affaire de symbolique et qu'en conséquence il n'y a pas une, mais de nombreuses manières d'aborder la question de la perspective. Le décorateur averti pourra jouer avec elles et donner à lire non seulement la profondeur de ses espaces, mais aussi – et surtout – une vision du monde singulière qui participera à la narration du film.

1. **La perspective géométrique : une forme symbolique**

On assimile souvent la perspective à une volonté de naturalisme. Cette recherche d'une traduction réaliste de la profondeur est généralement rattachée à la perspective linéaire développée à la Renaissance. La dimension a priori réaliste de celle-ci sera donc le point de départ de notre réflexion, mais nous verrons que le réalisme peut être envisagé de bien d'autres manières.

1.1 **La perspective linéaire un point de vue unique**

Pour mieux cerner ce que permet la perspective linéaire, nous commencerons par chercher à définir ses fondements, avant d'aborder ses principes de construction puis ses limites. Nous conclurons par une analyse du Roi et l'Oiseau qui utilise toutes les facettes symboliques de cette forme de perspective avec une grande subtilité.

1.1.1 Tentative de définition

On peut définir la perspective linéaire ainsi :

« *La science qui apprend à représenter les objets tridimensionnels sur une surface bidimensionnelle, de façon que l'image perspective coïncide avec celle que fournit la vision directe* »

P. Reina, cité dans La Perspective comme forme symbolique et autres essais, de Erwin Panovsky, Les Editions de Minuit (coll. « Le sens commun »), 1976.

Ce terme vient de *perspectiva* en latin qui signifie vision traversante. Erwin Panovsky, reprenant les termes d'Alberti, parle de vision perspective de l'espace, là où l'artiste transforme l'ensemble de son tableau en une sorte de « fenêtre » par laquelle le regard plonge dans l'espace. Le support est ainsi nié dans sa matérialité dans un souci d'immersion du spectateur dans l'image. La perspective permet la représentation d'un espace imaginaire qui n'étant plus limité par les bords du support devient une « portion de réalité ».

« *L'espace que l'on imagine déborde de tous côtés l'espace représenté, la finitude même du tableau rendant perceptible l'infinité de l'espace et sa continuité.* »

Erwin Panovsky, La Perspective comme forme symbolique et autres essais, Les Editions de Minuit (coll. « Le sens commun »), 1976.

La perspective revêt donc avant tout une fonction naturaliste. De la même manière que l'animateur donne

l'illusion du mouvement par une succession d'images fixes, le décorateur, peut grâce à la perspective, donner l'illusion d'un espace en trois dimensions sur un support qui n'en possède que deux.

« *L'œil est trompé, la peinture semble vivante et en relief* »

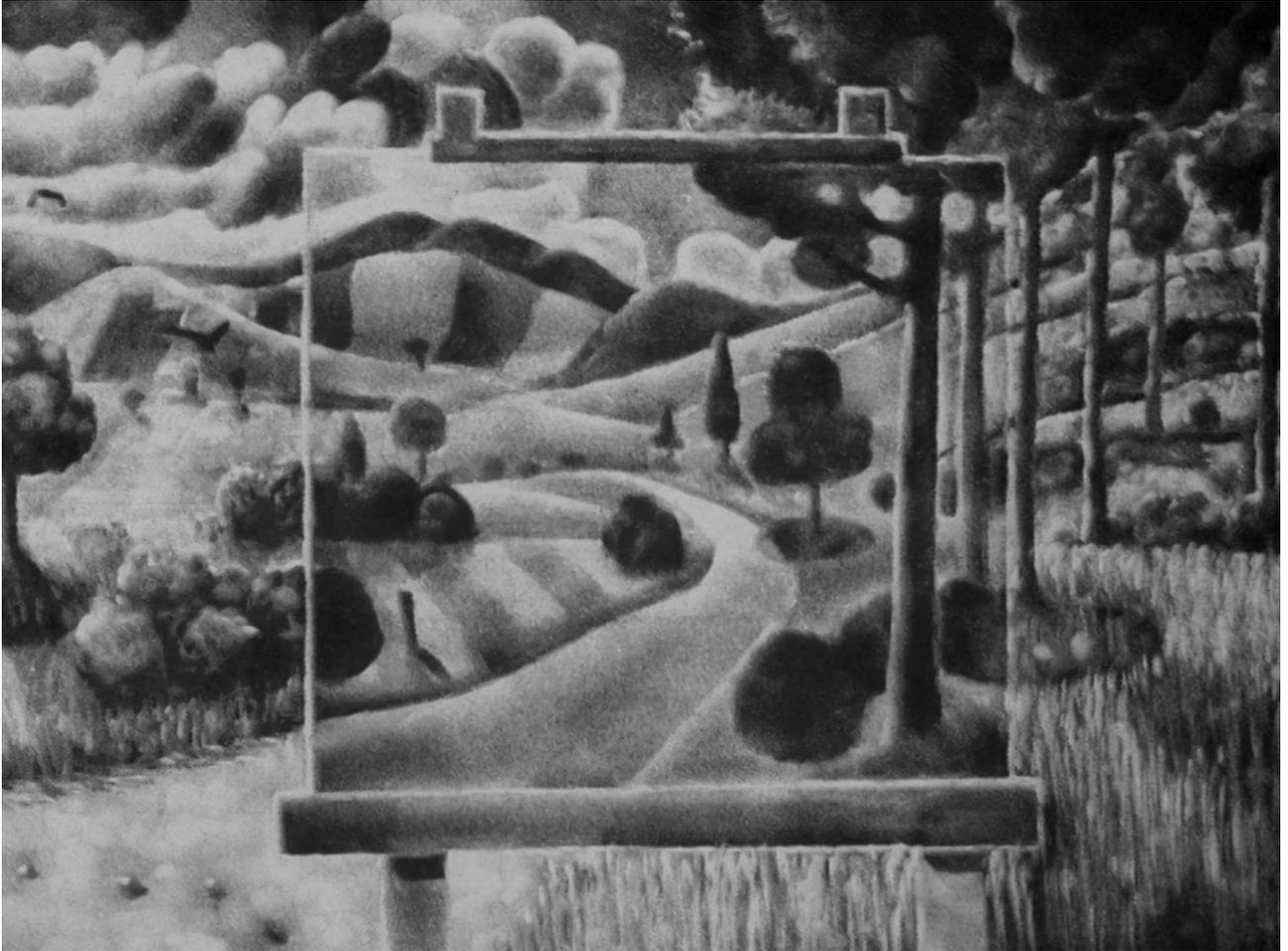
Vasari cité dans La Perspective comme forme symbolique et autres essais, de Erwin Panovsky, Les Editions de Minuit (coll. « Le sens commun »), 1976.

La perspective est donc une notion – certes traditionnelle – mais fondamentale pour le décorateur de dessin animé puisqu'elle permet de donner l'illusion de la profondeur sur un support à plat pour immerger le spectateur dans un espace tridimensionnel qui semble dépasser des bords de l'image.

« *Les peintres se sont en fait dotés d'un instrument [...] qui leur permet de construire des espaces imaginaires, d'inventer des fictions qui sont apparemment aussi cohérentes, aussi vraisemblables, aussi vivantes que la réalité.* »

Philippe Comar, La perspective en jeu, Paris, Gallimard, 1992. cité dans <http://www.surlimage.info/ecrits/pdf/perspective.pdf>

Le paysagiste de Jacques Drouin est une bonne illustration de cette volonté de faire du tableau une portion de réalité et d'orienter la représentation dans ce sens. Le film est réalisé avec la technique de l'écran d'épingles d'Alexeïeff. Ce récit sans parole utilise toute la force expressive de cette technique qui permet de produire en noir et blanc des décors à la fois très détaillés et animés. Le réalisateur dans le lever de soleil qui inaugure le film, fait ainsi varier la lumière et les ombres sur son paysage, pour en révéler toute la beauté. Il pousse le souci du détail jusqu'à recréer le mouvement du vent dans les feuillages des arbres. La nature s'anime, les nuages évoluent dans le ciel, et la lumière laisse apparaître la scène qui se joue. Le film donne ainsi à voir la beauté d'une nature changeante, le temps qui passe et l'artiste qui peine à en capter l'essence dans une peinture



Le paysagiste de Jacques Drouin (1976)

qui elle ne bouge pas. Soudain le tableau devient fenêtre comme dans les fameuses paroles d'Alberti, et l'artiste peut enjambrer le bord du cadre pour entrer dans sa peinture. Il intègre alors une nouvelle réalité, dans laquelle les paysages se métamorphosent par des raccords de formes animées qui seraient impossibles à produire en prise de vue réelle. Par le truchement de l'animation le déplacement dans les décors n'a plus besoin de nécessité géographique mais peut exister par simple enchaînement de formes et d'idées successives dans une malléabilité que seule offre le mouvement animé.

1.1.2 Principe et construction

« *Le tableau est une intersection plane de la pyramide visuelle* »

Alberti, cité dans *La Perspective comme forme symbolique et autres essais*, de Erwin Panovsky, Les Editions de Minuit (coll. « Le sens commun »), 1976.

La perspective linéaire ou cônica est un processus conventionnel qui permet de représenter un objet d'un espace à trois dimensions sur une surface à deux dimensions. Elle peut se faire au moyen de 1, 2 ou 3 points de fuite.

- Avec 1 point de fuite, la perspective est dite frontale ou parallèle ou encore centrale. Les horizontales et les verticales restent parallèles entre elles, seules les lignes de côté convergent vers le point de fuite situé au centre de l'image.
- Avec 2 points de fuite, la perspective est dite oblique. Seules les verticales restent parallèles. Dans une vue « normale », les deux points de fuite sont situés sur la ligne d'horizon. La ligne d'horizon est ce qui correspond à la hauteur du regard spectatorial.
- Avec 3 points de fuite, la perspective est dite aérienne. Toutes les lignes parallèles d'un objet convergent vers un des points de fuite. Cette perspective permet de créer de fortes plongées, et contre-plongées.

Les constructions à 1 ou 2 points de fuite sont des réductions de la perspective aérienne. Dans la perspective à 2 points de fuite, on néglige les déformations sur la hauteur. Ce qui est sans grand effet pour les objets de faible hauteur. Dans la perspective à 1 point de fuite, on néglige les déformations verticales mais aussi latérales. Ce qui est là encore sans grande importance à condition que le point de fuite ne soit pas trop éloigné du centre de l'image. S'il est rigoureusement positionné sur l'axe central, il est juste alors que les lignes horizontales ne convergent pas.

La construction en perspective linéaire présente l'immense avantage de maintenir constant le rapport entre la longueur, la largeur et la profondeur, de sorte que la grandeur apparente de chaque objet se trouve établie sans équivoque.

1.1.3 Les limites de la perspective linéaire

Élaborée à partir de la Renaissance et constituant, depuis, le modèle dominant de représentation de l'espace, la perspective linéaire a apporté de profonds bouleversements dans la figuration. Si elle a permis une libération des formes en cherchant à objectiver la représentation, elle s'est transformée aussi en norme, dont les effets influencent aujourd'hui le fondement même de notre perception visuelle. Car contrairement à ce qui est couramment admis, la perspective linéaire ne peut pas être définie comme naturaliste. Elle correspond à une construction géométrique et donc nécessairement symbolique d'un espace qui n'a finalement que peu à voir avec la réalité véritable de notre perception. Plusieurs raisons font que la perspective artificielle ne correspond pas à la vision naturelle :

- La rétine de l'œil est sphérique. La projection des rayons lumineux ne se fait donc pas sur un plan mais sur une surface incurvée. Assimiler dans la perspective linéaire une portion d'arc à la corde de cet arc a des conséquences à peine perceptibles si l'on ne prend en compte qu'une faible partie du champ visuel. En revanche, si celui-ci est plus

large, les différences deviennent importantes et conduisent à des déformations latérales, que ne traduit pas la perspective linéaire.

- La perspective linéaire suppose un centre de vision unique, autrement dit une vision monoculaire. Or, notre système visuel binoculaire et la vision stéréoscopique qu'il permet, est une adaptation particulièrement remarquable du vivant à la perception du relief et en particulier aux objets qui nous sont proches. La différence entre la vision monoculaire et binoculaire n'est insignifiante que pour les objets et paysages éloignés.

Lorsque l'angle de vision est perpendiculaire aux lignes des objets, celles-ci demeurent parallèles dans la représentation, et ne peuvent donc pas prendre pas en compte la différence de taille due à l'éloignement. Ce qui est sans grande importance pour des objets de petite taille, mais devient aberrant pour des objets plus grands.

- Toute perception visuelle est une construction neuronale complexe. L'image « naturelle » que nous percevons n'est pas le résultat de la transmission linéaire ou mécaniste de la projection rétinienne vers le cortex visuel. Elle est une élaboration complexe dans laquelle la majeure partie des informations est issue des autres centres cérébraux.

La perspective linéaire définit donc l'espace de manière mathématique comme un système de pures relations entre hauteur, largeur et profondeur. Si en cela la perspective linéaire est un puissant outil de cohésion, d'harmonie et de logique dans la composition, on ne peut donc pas dire qu'il soit réaliste. C'est une convention de représentation, un fait de style. Autrement dit, elle est, comme l'explique Panovsky dans son ouvrage : « une forme symbolique ».

La question n'est donc pas de savoir si un espace est perspectif ou non, réaliste ou non, mais plutôt de savoir quel mode de représentation de l'espace est utilisé et pourquoi. Qu'est-ce que celui-ci raconte, suggère... et donc comment faire de la forme de perspective choisie un outil de narration.

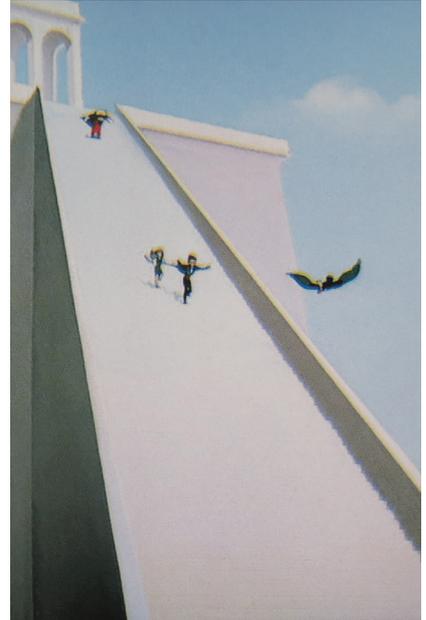
1.1.4

La perspective linéaire dans *Le Roi et l'Oiseau*

« *La recherche continue d'un nouveau vocabulaire, de nouvelles techniques, d'un nouvel engin se pose, et il y a des gens que ça fascine. Ils vous parlent d'un ordinateur, d'une multiplane. Pour eux, c'est le fin du fin. Or, ça ne me tente pas. Je n'en ai pas besoin, je me sers des outils simples que j'ai. Une caméra multiplane par exemple ne m'intéresse pas tellement : certains plans du Roi et L'Oiseau donnent le vertige, mais c'est un espace peint, complètement à plat. J'essaie de traduire l'espace, le vide, la profondeur, avec mon pinceau.* »

Paul Grimault, cité dans *Le Roi et l'Oiseau – Voyage au cœur du chef-d'œuvre de Prévert et Grimault*, de Jean-Pierre Pagliano, Belin Littérature et Revues (coll. « Biblio Belin sc »), 2012.

Dans *Le Roi et l'Oiseau*, Paul Grimault utilise toute la force narrative de la perspective linéaire et de sa « tridimensionnalité rigide » (cité dans *La Perspective comme forme symbolique et autres essais*, de Erwin Panovsky, Les Editions de Minuit (coll. « Le sens commun »), 1976.) pour raconter son histoire. Dans la veine du réalisme poétique, le film est centré sur l'idée de la ville, personnifiée dans sa verticalité jusqu'au vertige comme une référence aux totalitarismes. En effet, dans son expression mathématique et unifiée, la perspective linéaire traduit avant tout une vision systémique de l'espace. En adoptant un point de fuite unique, souvent central, et en utilisant des points de distance lointains, Grimault construit un décor à la géométrie totalitaire. Une objectivation du subjectif qui représente le point de vue unique, central et omnipotent du dictateur. Dans ce film grâce entre autre à l'utilisation habile de la perspective linéaire, les décors sont plus que le cadre de l'action, ils expriment les lignes de force, et tracent les axes du conflit. Toute la ville est pensée dans une dynamique verticalisante. Cette dimension verticale des décors marque la logique despote du roi, et la multiplication des statues à son effigie son égocentrisme maladif. La Takicardie s'impose comme « une ville debout » régnant sur un désert absolument plat.



Les perspectives vertigineuses du Roi et L'Oiseau de Paul Grimault (1979). Ces espaces sont caractérisés par l'utilisation de la perspective linéaire, des lignes droites, des points de fuite uniques souvent centrés dans la largeur du cadre, de fortes plongées / contre-plongées et des points de distance lointains.

L'organisation sociale elle-même est verticale. Pouvoir et privilèges siègent en haut, tandis que la pauvreté croupit dans les bas-fonds obscurs. Toute la dynamique de l'œuvre procède ainsi d'ascensions et de dégringolades. En utilisant savamment des points de vue avec de fortes plongées et contre-plongées dans ses décors, Paul Grimault crée des fuyantes qui dynamisent l'espace par des diagonales notamment pendant la scène de la fuite. Ces points de vue vertigineux renforcent la dimension monumentale de l'édifice en plaçant les personnages dans un rapport d'échelle écrasant vis-à-vis du décor.

« *C'est en regardant Le Roi et l'Oiseau de Paul Grimault que j'ai compris qu'il fallait utiliser l'espace de manière verticale. Si vous dessinez un village très en détail, il n'arrivera pas à vivre si vous n'introduisez pas de dimension verticale. Il faut un mouvement ascensionnel complet dans un film pour que l'histoire prenne sa vraie dimension.* »

Hayao Miyazaki cité dans, Hayao Miyazaki : Cartographie d'un univers, de Raphaël Colson et Gaël Regner, Moutons électriques (coll. « Bibliothèque des miroirs »), 2013.

Dans Le Roi et l'Oiseau Grimault a donc l'intelligence d'utiliser la perspective linéaire pour ce qu'elle est : non seulement un moyen de donner à ses espaces une vertigineuse profondeur ; mais également un système basé sur un point de vue unique – en l'occurrence celui d'un monarque despote –. Cela permet d'introduire la notion de totalitarisme dans la représentation des espaces eux même.

1.2 La perspective axonométrique : un point de vue technique

Nous l'avons vu, la perspective linéaire est avant tout une construction géométrique et artificielle de l'espace traduisant une volonté de réalisme. La perspective axonométrique, en cherchant à rendre compte des proportions réelles des objets, est une autre manière d'envisager

la représentation géométrique des volumes qui répond à d'autres critères plus techniques. On ne peut pourtant pas la qualifier de fausse. Elle reflète simplement une autre interprétation des volumes de la réalité sensible.

1.2.1 Principe et construction

Une perspective axonométrique, ou perspective parallèle est une forme de représentation en deux dimensions d'objets en trois dimensions qui a pour objectif de conserver l'impression de volume ou de relief. Un dessin en perspective parallèle est le résultat d'une projection sur un plan parallèlement à une direction donnée. Toutes les parallèles d'un objet restent parallèles sur la représentation et les distances ne sont pas réduites par l'éloignement. Parmi les perspectives parallèles les plus classiques, on peut citer la perspective cavalière et l'axonométrie orthogonale. Ce type de dessin est particulièrement simple à réaliser. Il donne une impression de relief en conservant les proportions dans une direction donnée. C'est pourquoi, ce type de perspective est utilisé en architecture et en dessin technique.

1.2.2 La perspective axonométrique dans Object Conversation

Ce type de perspective peut être employé en dessin animé. C'est le cas par exemple dans Object conversation de Paul Glabiki. Elle traduit alors une volonté de représenter l'espace de manière conventionnelle, industrielle. Contrairement à la perspective linéaire, elle n'apparaît pas comme étant une représentation par rapport à un point de vue subjectif puisqu'il n'existe plus de point de fuite et donc de point de vue déterminé. Il en résulte une forme de froideur géométrique, une perte de la dimension sensible, humaine. Ce mode perspectif est donc avant tout une recherche d'objectivité, et de justesse de mesure mathématique. Elle marque un parti pris de représentation volontairement technique.



Object conversation, de Paul Glabiki, 1985.

1.3 La perspective curviligne : une vision empirique

La perspective linéaire comme la perspective axonométrique traduisent donc toutes les deux une volonté de réalisme. Mais, trop géométriques dans leur mise en œuvre, trop raides dans leurs lignes droites. Elles manquent toutes deux d'une dimension plus sensible.

1.3.1 Principe et construction

La perspective curviligne, est un système de perspective courbe qui serait plus empirique que la perspective linéaire car beaucoup plus proche dans ses réalisations de notre expérience visuelle puisqu'elle tient compte de l'incurvation que subissent les lignes droites dans l'image rétinienne. Ainsi les lignes de fuite d'un édifice, qu'en construction perspective linéaire plane on représente par des droites, sont cette fois ci représentées par des courbes. L'incurvation des lignes donne alors aux représentations un caractère plus humain.

1.3.2 La perspective curviligne dans le naturalisme disneyen

Disney, est probablement un de ceux, à avoir poussé le réalisme des films d'animation aussi loin. Ce désir de réalisme passe par plusieurs aspects, que nous détaillerons plus tard, mais se traduit notamment par l'utilisation de la perspective curviligne dans ses films pour immerger le spectateur dans un univers au plus proche de la vision naturaliste et emporter l'adhésion du public.

Il décentrera également le point de vue, pour lui donner une dimension plus accidentelle, et pour accroître la sensation de se tenir devant une représentation déterminée non par des lois objectives comme dans *Le Roi et l'Oiseau* mais par un point de vue subjectif. Il favorisera également souvent les distances courtes, notamment pour les intérieurs

dans une tradition issue de la peinture flamande pour faire entrer le spectateur dans l'intimité de l'instant en le rapprochant artificiellement de la scène qui se joue. En englobant ainsi le spectateur à l'intérieur de ses décors, il crée un sentiment de réel et de familier qui favorise l'identification des spectateurs aux personnages.

L'utilisation de ce type de perspective correspond également au style d'animation des personnages disneyens tout en courbes et contre-courbes, et favorise ainsi leur intégration dans les décors.

Par ailleurs, Disney étant le premier à s'être doté d'une caméra multiplane avec une possibilité de mouvement, il s'est aussi servi de ce type de perspective pour ajouter du naturel et du dynamisme au mouvement de caméra dans ses décors. L'incurvation des lignes étant plus sensible quand le champ de vision est large, ce type de perspective a en effet beaucoup été utilisé dans les techniques de dessin animé pour simuler la rotation d'une caméra effectuant un mouvement panoramique. Afin de rendre l'effet de perspective, par exemple sur une rue où les personnages arrivent d'un côté et repartent par l'autre côté. La caméra effectue un travelling le long du décor dessiné sur une feuille de papier à plat, dont le dessin utilise une perspective curviligne, simulant ainsi la rotation de la caméra dans un décor réel.

1.3.3 L'importance du point de vue

Dans *The Fly* de Ferenc Rófusz le procédé de perspective sphérique est poussé à l'extrême jusqu'à dépasser l'inflexion des courbes naturelles de la vision humaine. La déformation engendrée par cet excès de courbure crée la sensation d'être à la place d'une mouche. Le film est composé d'un long et unique plan séquence du point de vue subjectif de l'insecte constamment en mouvement. Ce point de vue original, proche d'une vision avec un objectif fisheye crée un effet extrêmement marquant qui donne toute la force expressive du film. Ici, le choix du point de vue et la représentation subjective des espaces est le moteur de la narration.



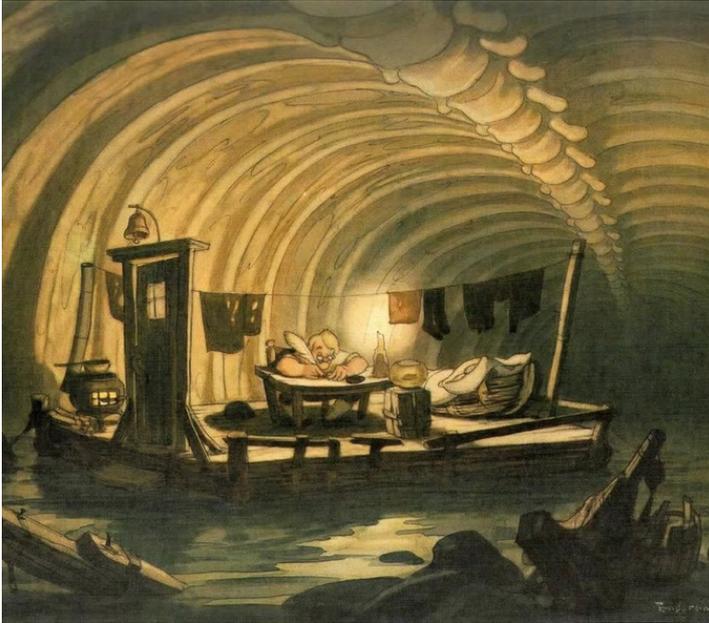
Les décors de Pinocchio dessinés par Gustaf Tenggren et Claude Coats sont un excellent exemple de l'utilisation de cette perspective pour les intérieurs. On notera également la qualité de rendu des atmosphères lumineuses ainsi que le soin avec lequel l'architecture et le mobilier sont représentés. Tous les éléments du décor sont extrêmement bien documentés et peints avec un grand sens du détail et du réalisme.

Les décors ci-dessus sont représentatifs des espaces dessinés avec mouvements de caméra réalisés pour Pinocchio. La perspective curviligne donne des inflexions subtiles aux lignes et accompagne le mouvement dans les espaces.

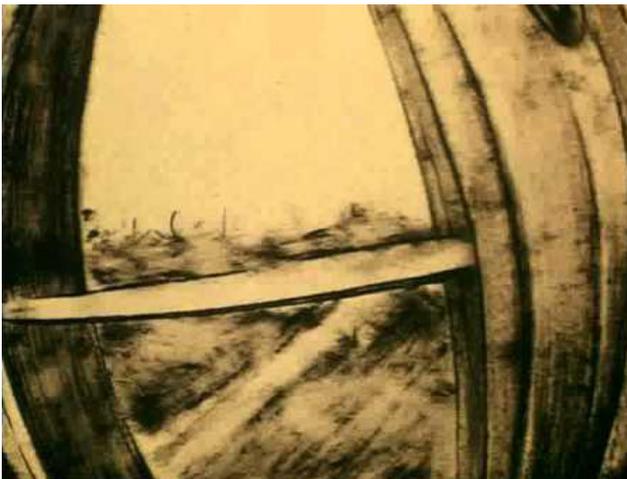


Layout pour Pinocchio.

On notera la légère courbure des poutres, des arêtes des façades et des toits.



Les décors pour immerger le spectateur privilégié des lumières chaudes, des perspectives à deux points de fuite, des points de vues décentrés dans la largeur de l'image et des distances proches. Le spectateur est englobé à l'intérieur des espaces.



The Fly, de Ferenc Rofusz, 1980 force la perspective curviligne à l'extrême pour réaliser son film par le regard d'une mouche. Ici le point de vue subjectif est en constant mouvement.

On notera donc avec ce film l'importance capitale du choix du point de vue. Celui-ci détermine le point de fuite. La vision perspectiviste peut être interprétée, selon son usage, tantôt d'un point de vue rationaliste et objectiviste comme dans *Le Roi et l'Oiseau* ou au contraire dans un sens de l'accidentel et du subjectif dans les intérieurs disneyens. Dans tous les cas elle repose sur le choix d'un point de vue.

1.4 Introduire l'accident

« *La vraie clé du réalisme ce sont les imperfections* »

Rick Baker, cité dans *Cinéma d'animation, au-delà du réel* de Xavier Kawa-Topor, Capricci (coll. « Actu critique »), 2016.

Lors de ma rencontre avec la décoratrice Anne-Lise Koehler, celle-ci m'explique que la plupart du temps elle cherche à ne pas utiliser une perspective géométrique parfaite : trop rigide, et pas assez sensible. Après avoir utilisé une base de construction, elle s'autorise à fausser les perspectives pour atteindre un rendu plus sensible et agréable à l'œil. Elle m'explique que c'est un procédé courant, utilisé notamment par le décorateur des films de Miyazaki : Kasuo Oga. Ces perspectives faussées, paraissent ainsi souvent plus justes à l'œil qu'une pure construction géométrique. J'ai l'occasion d'expérimenter cette notion auprès du décorateur Julien De Man au cours de mon stage sur La fameuse invasion des Ours en Sicile de Lorenzo Mattotti. Lui non plus ne respecte jamais tout à fait les règles de la perspective dans la composition de ses décors pour les rendre plus chaleureux. Tous ces décorateurs, en faisant confiance à leur intuition, introduisent donc l'imperfection dans la construction géométrique de leurs espaces pour les rendre plus vivants.

2. La perspective atmosphérique : une vision impressionniste

« *L'espace n'est rien d'autre que la plus subtile des lumières* » Proclus, cité dans *La Perspective* comme forme symbolique et autres essais, de Erwin Panovsky, Les Editions de Minuit (coll. « Le sens commun »), 1976.

Dans la recherche d'une vision naturaliste, il faut non seulement avoir recours à la perspective géométrique (qui permet de rendre la structure des objets représentés) mais également à la lumière qui est capitale dans le rendu des volumes et la traduction de la profondeur.

La perspective atmosphérique est donc souvent utilisée en parallèle de la perspective géométrique lorsque les décors sont représentés avec un souci de réalisme pour rendre compte de certains phénomènes optiques.

Celle-ci consiste ainsi à marquer la profondeur de l'espace par :

- le dégradé progressif des couleurs
- le dégradé progressif des valeurs
- la diminution progressive de la perception des détails
- l'adoucissement progressif des contours

Ces quatre procédés peuvent être utilisés ensemble dans un souci de réalisme (c'est le cas dans *Le Roi et l'Oiseau* ou dans les films disneyens), mais également séparément selon l'effet recherché.

2.1 Le dégradé progressif des couleurs

« *Il est certain que la perspective atmosphérique dépend de la doctrine des milieux troubles. Le ciel et les objets éloignés, les ombres rapprochées nous paraissent bleus ; les objets brillants et resplendissants nous offrent des nuances qui peuvent varier du jaune au rouge pourpre ; dans beaucoup de cas, les couleurs sont telles pour nos yeux, qu'un paysage incolore, grâce aux conditions bien observées du clair et de l'obscur, peut nous paraître vivement coloré* ».

Johann Wolfgang von Goethe, cité dans <https://fr.wikiped>

dia.org/wiki/Perspective_a%C3%A9rienne.

Le dégradé progressif des couleurs ou perspective chromatique concerne l'affaiblissement des contrastes colorés dans les lointains et à la dominante bleue des fonds liée à la couleur de l'atmosphère. Les arrières-plans sont ainsi marqués par des tonalités plus froides et plus douces que les plans plus rapprochés.

Le bleu est ainsi considéré comme une couleur fuyante, là où certaines couleurs chaudes : les rouges, les oranges et les jaunes sont considérées comme saillantes par la psychologie expérimentale. On utilisera donc des tons froids pour marquer les lointains, les creux et des tons chauds pour marquer les avants-plans.

Cette utilisation de la perspective chromatique, a été beaucoup utilisée par les impressionnistes. Dans le cinéma d'animation elle est particulièrement marquante dans U de Grégoire Solotareff et Serge Elissalde.

2.2 Le dégradé progressif des valeurs

La diminution progressive des contrastes de valeurs avec la distance permet également de distinguer les différents plans de l'image et de donner de la profondeur. C'est le cas par exemple dans Persepolis de Majane Satrapi et Vincent Paronnaud réalisé en noir et blanc. J'ai eu la chance de parler de cette question des valeurs dans le film avec les Zazyks, qui ont conçu les décors du projet.

« Lorsqu'on fait un film en noir et blanc, on ne pense pas les décors qu'en valeurs. C'est elles qui permettent de donner les contrastes, et la profondeur de l'image. C'est vraiment intéressant parce qu'en fait, c'est la même chose quand on travaille en couleur : le gros du travail de couleur c'est d'avoir un jeu de valeurs correct et de déterminer les pleins et les vides de la composition. C'est ce qui va définir la lumière et qui va donner un équilibre à l'image. Parfois en couleur c'est plus difficile d'être juste parce que l'œil peut être un peu trompé

par certaines teintes et du coup l'image manque de contraste. C'est pour cela que quand on travaille en couleur on regarde souvent les images en niveau de gris. Avant on utilisait une lentille avec un filtre qu'on mettait devant l'œil pour voir le dessin en noir et blanc. Maintenant on fait la même chose sur Photoshop en activant un filtre.

Pour donner de la richesse aux décors noirs et blancs du film on a aussi scanné un grand nombre de textures et de trames en haute définition pour les intégrer au décor : des trames mécaniques de journaux mais également des textures plus organiques qu'on a réalisées sur du papier avec des mines de graphite et du coton pour des choses douces, ou des matières réalisées avec une éponge.

Au départ on avait peur que le rendu en noir et blanc soit trop dur, comme dans le film Renaissance de Christian Volckman qui avait été fait juste avant. La difficulté en noir et blanc c'est de garder ce côté très graphique mais sans perdre la profondeur de l'image. On a utilisé les trames pour ça. Au compositing ils ont aussi ajouté un flou léger. Le film a été réalisé en numérique mais à l'époque la plupart des salles n'étaient pas équipées et il était projeté en 35 mm. Ça ajoutait encore un léger flou organique au film. Un jour nous avons vu le film à la télévision en HD et le rendu n'était pas le même, on était très déçus, c'était beaucoup plus dur. »

Propos recueillis lors d'un entretien avec les Zazyks à Paris au mois de février.

2.3 La diminution progressive de la perception des détails

La diminution progressive de la perception des détails est encore un moyen de créer des effets de distance autrement que par la perspective géométrique. Cela revient à représenter les avants-plans avec de nombreux détails et à l'inverse, à créer une confusion dans les objets de l'arrière-plan.

Yuri Nostein a beaucoup travaillé cette notion

dans ses courts métrages. En particulier dans *Le hérisson* dans le brouillard. Dans ce film le personnage s'égare peu à peu dans la brume. Son champ visuel est diminué par les nappes de brouillard et les arrières-plans deviennent difficiles à distinguer si bien qu'il est, à plusieurs reprises, surpris par des éléments émergeant brusquement du fond.

2.4 L'adoucissement progressif des contours

« *Le trait doit être caractérisé et qualifié – surtout pas indifférencié puisqu'il est un élément de langage. [...] Chaque ligne est ressentie par le spectateur dans son élan d'ensemble et dans ses aspérités. Chaque ligne est différente et a sa personnalité* »

Marcel Jean, *Le langage des lignes : Et autres essais sur le cinéma d'animation*, Les 400 Coups (coll. « Cinéma ») 2007.

Le trait a un caractère fondamental en animation. La ligne est riche. La manière de dessiner va être un des éléments qui vont donner au film son style, sa patte. Pourtant, dessinés par les mêmes décorateurs, le trait des décors d'Ernest et Célestine est très jeté, tandis que celui de Persépolis est plus policé et prendra différentes valeurs : tantôt blanc, tantôt gris, tantôt noir pour révéler le caractère graphique de chaque décor. L'inflexion d'une ligne traduit donc l'univers d'un film. Mais le trait, dans sa disparition progressive dans les lointains, est également une manière de traduire la profondeur.

« *Dans le film Persépolis la profondeur était aussi restituée par le trait des animations. Les personnes qui encaient les animations avaient différentes tailles de feutres calibrés. Ils utilisaient une épaisseur de trait différente en fonction de l'éloignement des personnages. Pour les personnages les plus proches, ils faisaient même deux lignes et coloriaient l'intérieur pour avoir un trait plus épais. C'était un travail très long et fastidieux mais ça a facilité la lecture de la profondeur dans les images. Le trait est toujours très révélateur d'une*

échelle du dessin, c'est très important d'en avoir conscience. Dans tous les films où la ligne est présente il faut éviter absolument les zooms et de-zooms dans les images parce que ça révèle tout de suite l'échelle du dessin et ça brise l'illusion d'espace. Du coup en interdisant ce type de mouvements, ce rendu graphique conditionne beaucoup la mise en scène. »
Propos recueillis lors d'un entretien avec les Zazyks à Paris au mois de février.

Ce qui est valable sur les personnages l'est aussi pour le décor. Ainsi, dans *la Tortue Rouge* de Michaël Dudok de Wit, les avant-plans des décors de Julien De Man sont tracés avec une ligne claire au crayon. En revanche les horizons, eux, ne sont pas marqués par une ligne afin d'augmenter la sensation de profondeur dans les lointains. Ce choix permet d'avoir une proximité graphique entre les décors et les personnages (eux aussi cernés) pour faciliter leur intégration sans perdre la sensation de profondeur dans les espaces.

3. La représentation de l'espace – une interprétation culturelle

Tout style possède un contenu expressif déterminé reflétant le climat d'une époque. Il est caractéristique d'un certain rapport de l'œil au monde. La perception purement physiologique n'est au départ ni linéaire ni picturale, ni en surface, ni en profondeur et il est certain que les perceptions visuelles ne peuvent acquiescer ces formes que grâce à une intervention active de l'esprit. Ainsi dureté ou souplesse de la ligne, massivité ou aération du système de tâches révèlent l'état d'esprit d'une civilisation face à la « sensation particulière de la beauté », au « degré particulier de réalisme » et donne à voir un sens particulier du mouvement et de l'espace. Ainsi, si la représentation par un système de perspective géométrique et de perspective atmosphérique est celle à laquelle nous sommes culturellement habitués,



Dans U de Grégoire Solotareff et Serge Elissalde, la profondeur est donnée grâce aux couleurs chaudes dans les avant-plans et froides dans les arrière-plans et grâce au cerne des formes. Les contours sont très marqués dans les avant-plans alors qu'ils disparaissent complètement dans les arrière-plans.



Dans Persépolis, de Majane Satrapi et Vincent Paronnaud, la profondeur est rendue grâce aux valeurs et à l'épaisseur des contours.



Dans Le hérisson dans le brouillard Yuri Nostein rend la profondeur par la perte progressive des détails dans les fonds. Pour créer ces effets brumeux il utilise des résilles où autres tissus/papiers semi-transparents entre les couches peintes de ses décors.



Dans la Tortue Rouge, de Michael Dudok de Wit les décors ont un contour dans les avant-plans, mais pas dans les lointains.

il existe de nombreux autres modes de représentation de l'espace.

3.1 La traduction d'un autre espace-temps

La perspective en tant que forme symbolique permet de transmettre une impression visuelle immédiate et très forte du style d'un lieu ou d'une époque. Ainsi le décorateur de dessin animé pourra réutiliser à ses fins certains codes de représentation pour plonger le spectateur dans un univers datant d'un autre temps ou évoquant l'atmosphère d'un pays particulier. Car l'art, en représentant la réalité d'une manière et pas d'une autre, ne fixe pas seulement une certaine représentation du monde, mais une certaine conception de celui-ci. Un dessin animé usant de ces formes symboliques particulières plongera ainsi immédiatement le spectateur dans une culture différente.

3.1.1 Une perspective d'une autre époque

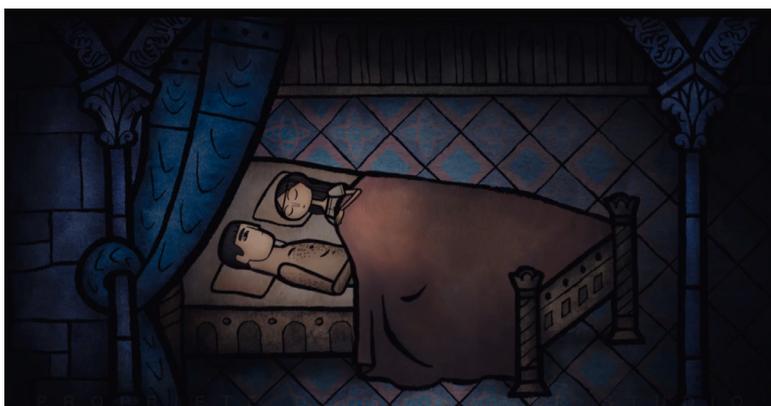
Bisclavret d'Emilie Mercier qui est à la fois réalisatrice et décoratrice reprend ainsi les codes de représentation utilisés au Moyen Âge. L'espace représenté à cette époque est un espace agrégatif qui n'est pas unifié par la géométrie. Les lignes ne convergent pas vers un point de fuite. Le plan du sol est rabattu, les meubles sont représentés avec une perspective parallèle approximative, parfois une perspective inversée. Le support s'affirme comme surface décorative. La surface n'est que surface, elle n'est pas l'indice d'une spatialité immatérielle comme dans la perspective linéaire. Le tableau n'est pas une brèche traversée par le regard. Les avant-plans délimitent et ferment l'espace plan. La réalité de la peinture du Moyen Âge n'est pas une spatialité perspective mais une alternance rythmique de l'or, de la couleur et des jeux d'ombre et de lumière. Le film

utilise tous ces codes de représentation pour nous plonger dans l'atmosphère de cette époque. Les lignes et les couleurs prennent le pas sur la retranscription de la profondeur. Le cerne des figures et les couleurs utilisées dans les décors de ce dessin animé évoquent la technique du vitrail traduisant un choix affirmé de mise en scène.

3.1.2 Une perspective d'ailleurs

Les films de Michel Ocelot, s'inscrivent dans la tradition de l'animation par silhouettes initiée par Lotte Reiniger dans Les aventures du prince Ahmed. Dans l'esprit des contes des mille et une nuits qu'il met à l'écran, Michel Ocelot utilise les codes de la représentation orientale. La profondeur est rendue par une superposition de plans, qu'on appelle couramment disposition en enfilade et qui est typique de l'art de ces régions. Les objets et les architectures sont réduites à des élévations les plus pures possible, le rapport spatial des objets étant suggéré par la juxtaposition de ces élévations disposées les unes derrière les autres dans un échelonnement vertical ou latéral. La ligne est donc très présente, notamment ce que l'on appelle la ligne de sol (ou ligne d'appui) et la ligne de toit, là aussi très largement utilisées dans l'art oriental. Les fonds sont quant à eux composés de plages de couleurs uniformes. Comme dans la peinture du Moyen Âge, ici c'est le motif et la planéité du support qui priment. Ce mode de représentation plus symbolique que géométrique, dépourvu du point de vue unique imposé par la perspective, revêt une dimension plus universelle qui rejoint la tradition orale du conte que Michel Ocelot cherche à transmettre à l'écran. Le travail de silhouette évoque les théâtres d'ombres et de marionnettes orientaux. Anne-Lise Koehler, décoratrice de Michel Ocelot, m'explique que le choix de ce mode de représentation pour les décors s'est fait avant tout dans un souci d'adéquation avec la mise en scène d'Ocelot.

Dans Bisclavret, Emilie Mercier utilise les codes de représentation du Moyen-âge pour immerger immédiatement le spectateur dans l'atmosphère de cette époque. Notamment avec des perspectives inversés, des lignes de fuites qui ne convergent pas et le plan du sol rabattu.



Le découpage des espaces en silhouettes et l'utilisation d'une ligne de toit et d'une ligne de sol est caractéristique des univers de réalisateurs comme Lotte Reiniger dans Les aventures du prince Ahmed (ci-contre) ou de Michel Ocelot dans Les contes de la nuit (ci-dessous).



« Nous avons fait le choix de la planéité par rapport au désir de réalisation de Michel Ocelot qui a une culture du théâtre et qui recherche dans son travail une mise en scène simple, frontale et dépourvue d'effets. Il travaille toujours dans un souci d'économie pour aller à l'essentiel. La silhouette est très importante dans son travail, c'est quelque chose de très important pour lui et c'est de là que nous sommes partis pour la création des décors. Cette exigence de clarté donne une lisibilité aux formes, et vraie qualité visuelle au film. Il a aussi un certain goût pour les lignes droites qui viennent structurer la composition. Cette frontalité facilite l'animation en favorisant les boucles d'animation pour les personnages de profil et permet de gagner du temps. Le décor doit être au service de la narration, il ne doit pas chercher à être beau en lui-même mais à accompagner la mise en scène. S'il est détaché du reste il ne s'intégrera pas à l'histoire. Il perturbera l'œil du spectateur. Il ne faut pas être à la recherche d'un décor beau, mais d'un décor juste, c'est ça qui fera la qualité des espaces. Le travail du décorateur doit se fondre avec le reste des éléments du film. C'est comme des épices en cuisine. Le décor doit mettre en valeur la narration, lui donner du relief, mais il ne doit pas prendre le dessus. »

Propos recueillis auprès d'Anne-Lise Koehler à Angoulême au mois de décembre.

3.2 Une opposition au naturalisme disneyen

Nous l'avons vu, Disney était un fervent partisan d'une représentation qui soit la plus réaliste possible et a utilisé pour cela les atouts de la perspective curviligne. C'est tout naturellement que les mouvements indépendants, en voulant rompre avec l'esthétique disneyenne ont inventés de nouvelles manières de construire la profondeur dans leurs espaces pour proposer une vision moderne des décors de dessins animés.

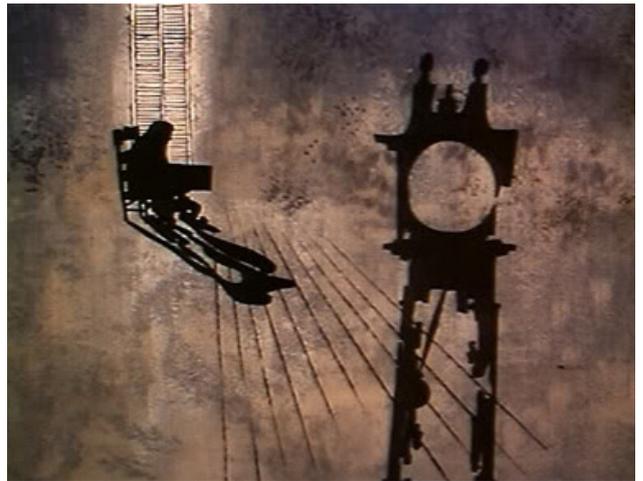
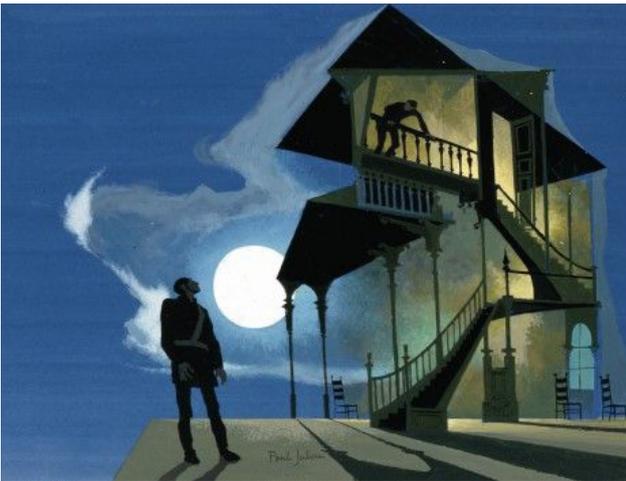
3.2.1

L'UPA

L'UPA est créée par d'anciens animateurs de chez Disney après la fameuse grève de 1941. Ils vont bouleverser les codes esthétiques instaurés par Disney. Cette remise en cause radicale de l'académisme va obliger le métier dans son ensemble à réviser son esthétique. La nouvelle traduction visuelle des espaces se fait alors dans un souci révolutionnaire. Las de l'approche naturaliste, ils expérimentent narrativement et formellement. Ils mettent fin au principe de full animation et jouent avec les perspectives, les masses et le graphisme en renouant avec les sources de la peinture et de l'art moderne. Un nouveau style graphique émerge, avec de nouveaux codes qui s'installent petit à petit : des aplats de couleur, des lignes, des diagonales et des angles viennent remplacer les douces courbes disneyenne. Les décors sont simplifiés à l'extrême jusqu'à ne retenir qu'un élément symbolique de la dramatisation du lieu. Quelques traits résument l'espace. Ils utilisent des références picturales empruntées à Dufy, Matisse, Picasso et brisent les codes traditionnels de la perspective. Le découpage très proche du cinéma live chez Disney, devient chez l'UPA plus elliptique et expérimental. *Rooty toot toot*, *Tell tale heart*, et *The hangman* dont les décors sont signés par Paul Julian seront des œuvres emblématiques de cette nouvelle esthétique.

Paul Julian est un décorateur qui s'inspirera beaucoup du travail du scénographe Eugène Berman. Il utilisera les ressources graphiques des cadres bascules et des effets de grand angle ainsi que d'une esthétique toute en contrastes inspirée des films expressionnistes. Il ouvrira donc les jalons d'une nouvelle pensée de la direction artistique, libérée du carcan des codes disneyens et de la perspective classique.

L'esthétique de l'UPA influencera Disney comme en témoigne le court métrage *Toot whistle plunk and boom* 1953 et marquera le début d'une évolution esthétique du grand studio dont on ressentira les effets notamment dans *la belle au bois dormant* (1959) ou *les 101 dalmatiens* (1961). Ce mouvement, par sa modernité stylistique ouvrira aussi la porte aux expérimentations de l'école de Zagreb qui poussera à l'extrême ces recherches formelles et cette



Décors de Paul Julian pour Tell tale heart.



Décors de Paul Julian pour Rooty Toot Toot.

déconstruction de l'espace.

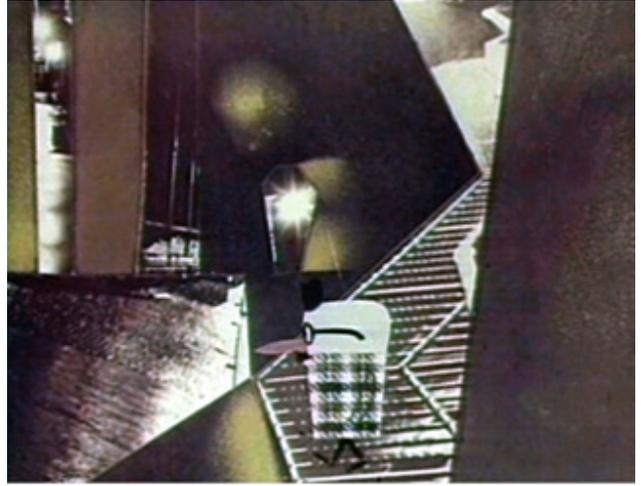
3.2.2 L'école de Zagreb

L'école de Zagreb en Yougoslavie est une des plus importantes de l'histoire du cinéma d'animation. Fortement influencée à ses débuts par le style UPA, elle prendra vite son indépendance en poussant encore plus loin certaines recherches graphiques sur la déconstruction des espaces. La principale technique reste le cellulo, associé au collage. Le style est minimaliste : limitation de l'animation pour assurer la rapidité d'exécution (l'école de Zagreb produira 600 films en 40 ans), limitation des dialogues et simplification des décors à l'extrême. Cette école générera à la fois une unité stylistique et un individualisme revendiqué des auteurs qui dans leurs films produisent une vision originale de l'espace.

L'inspecteur rentre chez lui de Vatroslav Mimica est emblématique de cette nouvelle esthétique avec des espaces dans un esprit à l'intersection du cubisme et des films expressionnistes. La gamme colorée réduite, et la prégnance des lignes, des formes géométriques découpées et des diagonales donne au film un caractère très singulier. Le décor apparaît de prime abord comme un collage sans spatialité, fait de fragments de photos et de papiers découpés. Le réalisateur joue avec la planéité supposée de son décor et crée la surprise en lui donnant grâce aux déplacements de son personnage une spatialité étonnante. L'échelle de l'inspecteur qui apparaît et disparaît derrière les découpes de papier nous fait découvrir une profondeur insoupçonnée. En passant, devant ou derrière certains pans du décor il crée une continuité spatiale entre ces facettes d'espaces. Il fait le lien entre des fragments qui n'en auraient pas eu a priori. Les espaces semblent décomposés et ré-assemblés en une composition abstraite, comme si l'artiste multipliait les différents points de vue sur le décor. Dans ces espaces déstructurés, éparpillés, le personnage a toute liberté de mouvement. Il peut ainsi tantôt se déplacer dans toutes les directions sur la planéité du support sans souci de haut, de

bas ou de pesanteur, tantôt se déplacer dans la profondeur entre les strates du décor en multiplan. Le décor est tantôt un fond sans matérialité, tantôt un espace dans lequel l'inspecteur défie les lois de la gravité. L'incertitude constante du statut de cet espace-collage tout en facettes donne une richesse incroyable aux déplacements du personnage que le spectateur ne peut jamais anticiper.

La perspective loin de se limiter à la perspective linéaire est donc avant tout une forme symbolique. Il appartient au décorateur d'en connaître les codes. Utilisés à bon escient ceux-ci permettent d'engager une réflexion sur la manière de représenter les espaces d'un film pour que ceux-ci accompagnent la vision du réalisateur. Si, comme nous l'avons démontré, cette notion de perspective et de la représentation de l'espace sur un support en deux dimensions est une question fondamentale dans la création des décors de dessin animé, il convient à présent de la mettre en relation avec la question du mouvement, clé de voûte de la notion même d'animation.



L'inspecteur rentre chez lui de Vatroslav Mimica propose une vision de l'espace fragmentée et recomposée à la manière d'un collage.

PARTIE 2 / Mouvements spatialisants

« Dans l'animation, il y a différents mouvements, le mouvement des personnages, le mouvement de l'histoire, les mouvements du montage. [...] Et puis les mouvements de caméra et enfin les mouvements dans la composition des images. Une séquence graphique de mouvements. Ces mouvements interagissent. Ils se répondent ou se confrontent selon ce que vous en faites. Le plaisir de l'animateur c'est de jouer avec ça. Jouer avec chaque mouvement séparément et les mettre ensemble. Une fois assemblés ils se répondent comme dans un orchestre. »

Michael Dudok de Wit, <https://www.youtube.com/watch?v=R9abaZwPNLA>

Pour traiter de cette notion du mouvement nous commencerons par nous interroger sur la manière dont on peut insuffler du dynamisme au sein même de la composition d'un décor pour lui donner de la profondeur. Après cela nous tâcherons de dresser un panorama des innovations techniques qui, des années 20 à nos jours, ont permis une mise en mouvement de plus en plus complète des décors de films. Nous verrons comment ces mouvements innovants ont repoussés les limites de la profondeur de l'image. Nous nous attacherons enfin à l'étude de quelques films indépendants, qui loin des canons disneyens, envisagent des formes originales de mise en mouvement des espaces.

1. Composer un espace-mouvement

La composition d'une image est l'art de former un tout par assemblage ou combinaison de plusieurs éléments ou parties. Ces éléments se trouvent reliés dans un rapport de justesse. Ils forment un équilibre dynamique pour l'œil, qui donne un sentiment d'harmonie et crée un mouvement particulier dans l'image. Il est essentiel d'avoir cela en tête pour ne pas créer un décor pauvre et statique d'une part, et pour accompagner l'histoire d'autre part. Le décorateur

doit pour cela avoir toujours en tête la qualité du mouvement qu'il veut insuffler à sa composition.

1.1 Lecture de l'image

L'image est un répertoire de signes, un langage, parcouru par l'œil le spectateur. Le décorateur doit favoriser sa lecture. En comprenant le trajet du regard, il pourra le guider subtilement vers les points clés de l'image. Dans un souci de clarté il pourra hiérarchiser les informations de son décor pour délivrer un message visuel. Enfin, il pourra jouer des lignes de force de l'image pour donner du mouvement et de la profondeur à sa composition.

1.1.1 Le nombre d'or et la règle des tiers

Pour équilibrer une composition la règle qui prévaut est celle du nombre d'or. Celle-ci dit que le rapport entre la plus petite et la plus grande partie de l'image doit être équivalente au rapport entre la plus grande partie et le tout. Cette division inégale et dissymétrique des espaces apparaît comme agréable et esthétique pour l'œil humain. Mathématiquement parlant, 1.618 représente cette proportion idéale.

On s'est servi de ce nombre d'or pour établir des lignes imaginaires qui découpent l'image en trois parties horizontales et verticales égales. Ces lignes sont appelées lignes de forces. Les intersections de ces quatre lignes forment les points de l'image où l'œil va naturellement être le plus attiré, et donc les zones du décor où il faut placer les éléments les plus importants. À l'inverse, il n'est pas judicieux de placer un détail sans importance sur un de ces points forts, car il risquerait alors de parasiter la composition. On place donc généralement le centre d'intérêt de l'image dans un rapport de un tiers pour deux tiers, généralement plus dynamique pour l'œil qu'une composition dont

le sujet serait au centre. Dans cette optique, il faut éviter de placer deux éléments importants sur une même ligne de force, car ils auraient tendance à s'affaiblir mutuellement. Ces règles de composition simples permettent d'installer un rapport d'équilibre agréable et dynamique pour l'œil.

1.1.2 Lignes directrices

Des tests scientifiques ont démontré que tous les individus d'une même culture ont le même cheminement visuel, une structure perceptive commune. Le décorateur de film d'animation doit se servir de cette connaissance du mécanisme du regard pour attirer le spectateur du film vers le sujet principal, et diriger le mouvement de son regard vers les éléments importants pour la narration.

L'œil a en fait un champ de vision nette très étroit, il va donc balayer la surface d'une image d'un mouvement continu extrêmement rapide (ce qui donne l'impression de percevoir l'image nette dans sa totalité). L'œil n'a pas une méthode d'exploration de l'image unique, il est attiré par un certain nombre d'éléments.

Comme nous l'avons vu précédemment, il sera attiré naturellement par le centre et par les points forts de l'image (à l'intersection des lignes des tiers). Le regard s'attarde aussi sur les zones compliquées, riches en détails, de l'image et se dirigera plus facilement vers la forme la plus grande ou la plus proche, il ira également vers la zone de plus fort contraste. D'autres caractéristiques de l'image : sa netteté, sa régularité, son premier plan et les couleurs chaudes peuvent également diriger le regard.

Le balayage de l'œil se fait dans le sens de l'habitude culturelle. En occident il aura donc tendance à aller de gauche à droite et de haut en bas. On appelle ce balayage, la lecture en Z. Ce balayage visuel horizontal explique pourquoi une image avec des dominantes horizontales sera reposante pour l'œil et évoquera le calme tout en donnant un sentiment de profondeur en élargissant artificiellement l'image. À l'inverse des dominantes verticales bloqueront le regard au premier plan, seront fatigantes et évoqueront une rigidité statique. Des dominantes obliques quant à elles se-



Dans ce layout de Cent Alentar pour Tarzan, toutes les lignes de l'image convergent vers le centre de la composition ou va se dérouler l'action. L'avant-plan sombre, permet de vignetter l'image et attire le regard au fond de l'image ou se concentre la lumière. Le centre de l'image est riche en détails. Toutes les courbes et contre-courbes de la végétation encadrent cet espace central pour guider le regard du spectateur jusqu'à lui. La souplesse des lignes confère à la composition un caractère fortement organique et la dimension rassurante d'un cocon. Le spectateur loin de rester à la surface est ainsi guidé par les lignes de forces jusqu' au cœur de la forêt dense.



Dans ces dessins de Eyvind Early pour la Belle au bois dormant, la qualité des lignes prend toute son importance. Droites et verticales dans un cas elles évoquent le calme, la tranquillité et la sécurité .

L'artiste utilise les arbres pour bloquer le regard. Ces obstacles visuels nous invitent à contempler plutôt l'avant-plan dans la première image tandis que l'accent est mis sur l'arrière-plan dans la seconde composition.



Les compositions désaxées, tranchent avec la stabilité des images précédentes et évoquent une dimension chaotique. Les formes, tordues, crochues et obliques donne lecture du caractère effrayant de l'univers de la sorcière de le Belle au bois dormant.

ront plutôt agréables et briseront la monotonie en donnant du dynamisme. Briser les lignes obliques entraîne une sensation de rupture, une instabilité. On peut aussi obtenir un rythme pyramidal si les lignes directrices encadrent le sujet dans un triangle. Le choix de ces lignes directrices détermineront donc le caractère d'une image et son rythme de lecture. Un objet placé en haut à gauche domine au vu du sens de lecture d'une image. Mais la gauche et la droite, le haut et le bas trouvent également une autre signification. Le bas d'une image représente la matérialité alors que le haut va plutôt rappeler la spiritualité. La gauche va représenter le passé et la droite le futur. Ainsi dans Père et fille de Michaël Dudok de Wit, le personnage féminin qui va toujours de la droite vers la gauche retourne constamment vers son passé.

Le rôle du décorateur est donc non seulement de participer au mouvement général du film et d'accompagner le mouvement des personnages dans les espaces, mais aussi de créer dans chaque décor un cheminement visuel pour le spectateur. Il pourra choisir d'attirer le regard sur le premier plan de l'image ou au contraire dans les arrière-plans à l'aide de signaux visuels. Composer un décor revient donc à ordonner les différents éléments de l'image et les hiérarchiser pour créer une image lisible et équilibrée, porteuse de sens.

1.2 Formes symboliques

Certaines formes élémentaires permettent de donner un impact et de structurer une image. Pour qu'une forme ressorte, il faut qu'elle se détache du fond.

Le carré donne une impression de calme et de stabilité. Il vaut mieux l'accompagner d'autres formes sinon la composition risque d'être plate.

Le triangle ascendant est une forme harmonieuse qui donne une impression de calme et d'équilibre grâce à sa base solide. C'est aussi une forme ascensionnelle qui évoque la spiritualité.

Le triangle descendant accélère le mouvement du regard et donne une certaine impression d'insécurité.

Le cercle symbolise l'infini, la douceur, l'harmonie, il donne donc l'impression d'un équilibre parfait.

Le rectangle horizontal évoque une atmosphère paisible, le repos, mais il peut également donner l'impression de lourdeur et de froideur.

Le rectangle vertical exprime la puissance, la force et la solidarité. Il peut aussi servir à dramatiser une composition.

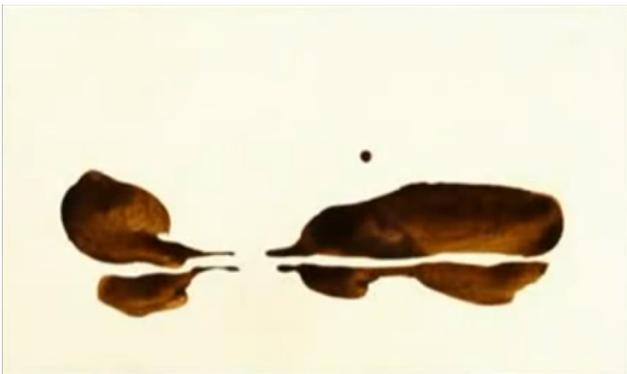
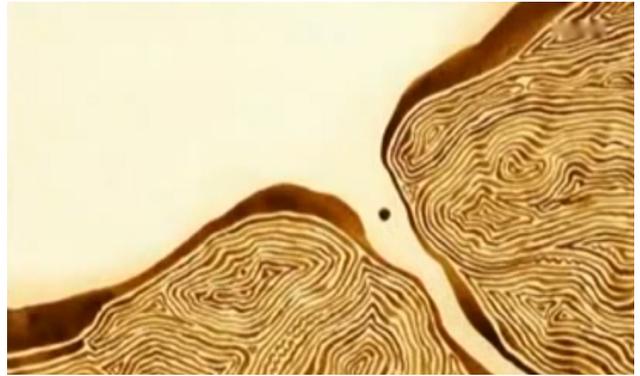
Les formes rondes évoqueront la douceur et susciteront l'adhésion, tandis que des formes pointues et acérées seront plus agressives et inhospitalières.

Michaël Dudok de Wit dans ses films se sert énormément de ces formes archétypales pour caractériser ses espaces. C'est particulièrement clair dans son film le plus abstrait : the Aroma of tea. Dans ce film on suit le voyage d'une particule qui s'extrait d'une spirale originelle. Elle parcourt d'abord de longs boyaux étroits qui déboucheront dans des espaces plus vastes et libres. Après cette traversée elle rejoindra une forme ronde, et s'unira à elle dans un mouvement d'ascension. Le film est intéressant pour comprendre que de simples formes élémentaires peuvent traduire une sensation d'espace, de profondeur et véhiculer une émotion.

1.3 L'équilibre

1.3.1 L'équilibre des masses

La composition du décor doit également prendre en compte le poids visuel de chaque élément, c'est-à-dire son contexte, sa forme et son contraste afin d'équilibrer son image. L'image doit être pensée en termes d'équilibre de pleins et de vides. L'impact d'une grosse masse est très important et va monopoliser l'attention au détriment des masses plus petites. La première chose à faire pour équilibrer une image est de compenser les masses entre elles. Il faut alors prendre en compte plusieurs paramètres : leurs



The Aroma of tea de Michael Dudok de Wit

dimensions, le placement des masses les unes par rapport aux autres et les distances qui les séparent. Pour un meilleur équilibre, on va placer la plus grande masse vers le bas afin d'asseoir l'image.

1.3.2 L'équilibre des tons

Un équilibre des tons s'obtient si un élément de petite taille a autant d'impact qu'un élément de plus grande taille. En fait, l'environnement autour de la plus grande masse doit s'approcher de sa tonalité, ainsi la masse est estompée, elle a moins d'importance.

1.3.3 L'équilibre des teintes

De la même façon, au niveau des teintes il faut que l'élément de petite taille apporte autant d'impact qu'un élément plus grand. Pour obtenir cet équilibre, la teinte de la plus petite masse doit être très forte et marquante. Il faut généralement hiérarchiser les couleurs avec une dominante, une secondaire et une tertiaire.

Il est important de garder une zone neutre dans les pourtours de l'image pour créer une sorte de marge (il est recommandé de laisser environ 1/10e de la largeur et de la hauteur). Sans cet équilibre d'ensemble l'œil sera gêné et aura du mal à lire la profondeur de l'image.

Le décorateur a donc en sa possession un répertoire de signes qu'il doit utiliser à des fins de narration, en utilisant le langage de l'image pour créer un mouvement spécifique il accompagne et guide le regard du spectateur dans la spatialité de ses décors.

On notera qu'il faut penser également que ce qui se trouve hors du cadre (le hors-champ) qui est aussi important que ce qui se trouve effectivement dans l'image. Il est important de jouer avec cette notion afin de placer plusieurs indices qui vont permettre de recréer mentalement cet espace hors du champ et prolonger ainsi le décor pas seulement en profondeur mais également de part et d'autre

du cadre. Dans certains cas, le fait de ne pas montrer un élément va le rendre encore plus fort, car il va laisser libre cours à l'imagination du spectateur.

L'art de diriger le regard est donc un enjeu clé pour le décorateur de dessin animé pour que le spectateur entre dans son image et y chemine. En parcourant une trajectoire visuelle appropriée le spectateur accède à la profondeur de l'image. En pensant le temps au cœur de la lecture de l'image, le décorateur installe un mouvement. Ce trajet du regard, ce temps en mouvement, spatialise l'image. Dans cette temporalité ou le regard se promène, le décor peut prendre une profondeur nouvelle. La composition architecture l'image et lui donne du volume.

2) Mise en mouvement des décors et évolutions techniques

La question de la technique reste un enjeu fondamental dans un art comme celui de l'animation. De ses prémisses aux innovations technologiques modernes, de nombreux inventeurs ont participé à la mise en mouvement des décors et à la création d'une profondeur toujours plus grande des espaces dessinés.

2.1 Des techniques primitives à l'industrialisation des années 20

2.2.1 Le dessin du décor image par image

Winsor McCay (1869-1934) est le premier états-unien à donner à l'animation ses lettres de noblesse. Sa rapidité d'exécution l'encourage à dessiner seul ses films. C'est ainsi qu'il réalise son chef-d'œuvre : Gertie the dinosaur (1914).



Tyrus Wong, est sans doute un des décorateurs qui a exploré la notion d'équilibre avec le plus grand talent. La richesse fragile de ses compositions pour Bambi et la qualité des vides qui donne du souffle à l'image sont d'une rare sensibilité. En faisant respirer son image il laisse le regard libre de circuler. Le caractère suggestif plus que descriptif de ses ébauches leur donne un caractère lâché, très dynamique.



D'autres compositions de Tyrus Wong pour Bambi.

Dans ce film, le dessin est sur une seule et même feuille, ce qui implique que le dessinateur doit, à chaque image, non seulement faire bouger le personnage mais redessiner le décor à l'identique ce qui représente une somme de travail considérable.

2.2.2 Le slash system

Le slash system est inventé par Raoul Barré (1874-1932). C'est un procédé qui consiste à découper une ouverture dans la feuille de décor et à placer celle-ci sur les éléments à animer. Cette technique primitive permettait donc de créer plusieurs plans dans l'image sans redessiner le décor à chaque fois. Le slash system, en dépit de son efficacité, est tombé en désuétude avec l'arrivée du cellulo.

2.2.3 Le travelling animé

William « Bill » Nolan (1894-1954) utilise à partir de 1913 le décor développé sur une bande de papier défilant derrière le personnage, ce qui donne l'illusion d'un travelling.

2.2.4 Le cellulo et le banc titre

Deux brevets sont déposés simultanément pour cette technique de dessin sur des feuilles de celluloïde. Les brevets de Earl Hurd (décembre 1914) et de John Randolph Bray (juillet 1915) sont différents quant à l'utilisation des celluloses. Bray (1879-1976) y plaçait le décor (posé sur les papiers d'animation de personnages, alors que Hurd (1880-1940) y mettait les personnages, le décor sur papier étant placé en dessous. C'est Bray qui avait raison, mais personne n'imaginait à l'époque l'importance de cette technique. Il a en effet fallu un certain temps avant qu'elle se généralise : les animateurs préférant travailler sur papier, et le cellulo étant un matériau rare qui n'encourageait pas son adoption.

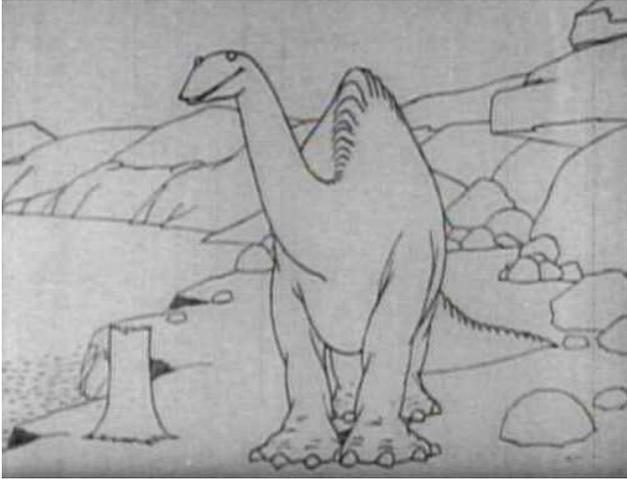
Winsor McCay sera un des premiers à utiliser

cette technique du cellulo pour Le naufrage du Lusitania en 1918. Cela lui permet de décomposer l'animation du bateau en différentes couches et de ne pas avoir à redessiner tout à chaque image. Le réalisateur, en proposant de redessiner la tragédie – qui n'a pas été filmée en direct – revendique pour l'animation le même degré d'authenticité que s'il s'était agi d'une reconstitution en tournage de prise de vue directe. Le rendu qui se veut dans le traitement comme la mise en scène quasi documentaire est grâce à cette innovation technique surprenant de réalisme ! L'adoption du cellulo permet la superposition d'un grand nombre de couches de décors qui donne à l'image une profondeur encore jamais atteinte.

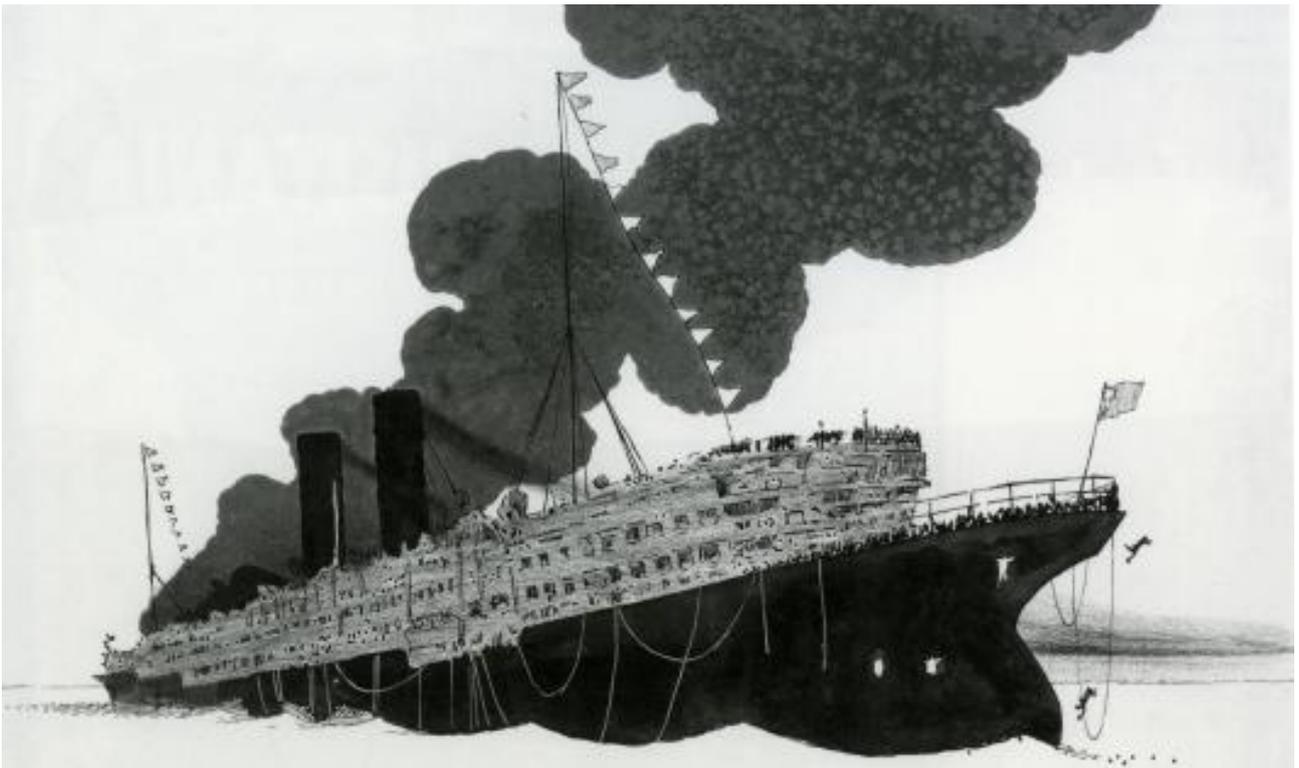
Cette utilisation de feuilles d'acétates fera école et se généralisera. Ces feuilles seront surnommées cellulo. La quasi-transparence du matériau permet de combiner le sujet animé et les décors peints sur papier. Les intérêts de cette technique sont multiples : plus besoin de redessiner le décor à chaque image derrière le personnage, ce qui permet d'avoir un décor beaucoup plus détaillé. Cela permet, dans le cadre industriel une taylorisation de la production (animateur/traçage/gouachage des celluloses d'animation). Le décor prend alors une place un peu à part et c'est à cette occasion qu'émerge le travail spécifique de décorateur de dessin animé. Il y a néanmoins quelques inconvénients : cette technique est longue est contraignante et nécessite l'achat de matériel conséquent ainsi que des professionnels qualifiés. D'autre part le support n'autorise, sauf travail important, que des aplats de couleur sur les parties animées, ce qui limite les possibilités visuelles.

L'esthétique du cellulo en se généralisant est rapidement devenue un standard graphique. Si les animations sont réalisées en traits et en aplats sur celluloses (les celluloses ne permettent qu'un traitement en aplat à la gouache), les décors, eux sont souvent réalisés sur papier pour obtenir davantage de détails, lumières et textures.

L'assemblage du décor et des celluloses est réalisé sur un plateau horizontal, adjacent à une colonne pourvue d'une crémaillère sur laquelle est rivée une caméra orientée vers le bas : le banc-titre. Ce plateau est manœuvrable



Gertie le dinosaure et le Naufrage du Lusitania de Winsor McCay



sur deux axes grâce à des vis sans fin afin de simuler des mouvements de caméra. La crémaillère permet à la caméra de coulisser verticalement. L'opérateur banc-titre dispose d'une feuille d'exposition. Celle-ci l'informe pour chaque image-film du décor, des celluloses, des éléments d'avant-plan (over-lay ou OL) à poser, des informations de déplacement de caméra et de plateau, et du nombre d'images à enregistrer.

2.2.5 La multiplane avant Disney

La multiplane est un banc-titre de prise de vue perfectionné comprenant plusieurs plateaux de cristal afin d'y déposer celluloses et éléments de décors. La mise au point se faisant sur la plaque où se situe l'action, les autres plans sont légèrement flous (contrairement à une prise de vue sur banc titre simple avec une simple superposition des celluloses sans espacement entre eux). Ce procédé crédibilise la scène en floutant les lointains par la limitation de la profondeur de champ. Cela permet également de faire passer aisément des personnages devant ou derrière des éléments de décor ce qui démultiplie encore la sensation d'espace.

L'ancêtre de la multiplane a été créé par Lotte Reiniger pour *Les aventures du prince Ahmed* (1926). Lotte Reiniger y utilise la technique de silhouettes découpées qu'elle filme image par image, sans manipulation en live ou animation dessinée. Cette façon de filmer les silhouettes à différentes distances les unes des autres, constitue les prémices de la technique multiplane.

La première caméra multiplane, utilisant quatre plaques mobiles sera inventée par Ub Iwerks en 1933 en utilisant des éléments d'une vieille Chevrolet. Cette multiplane horizontale ne permettait pas encore de mouvements de caméra. Elle sera utilisée dans de nombreux cartoons produits par son studio dans les années 30 pour donner de la profondeur aux décors. En 1934 les studios Fleisher inventent un nouveau système :

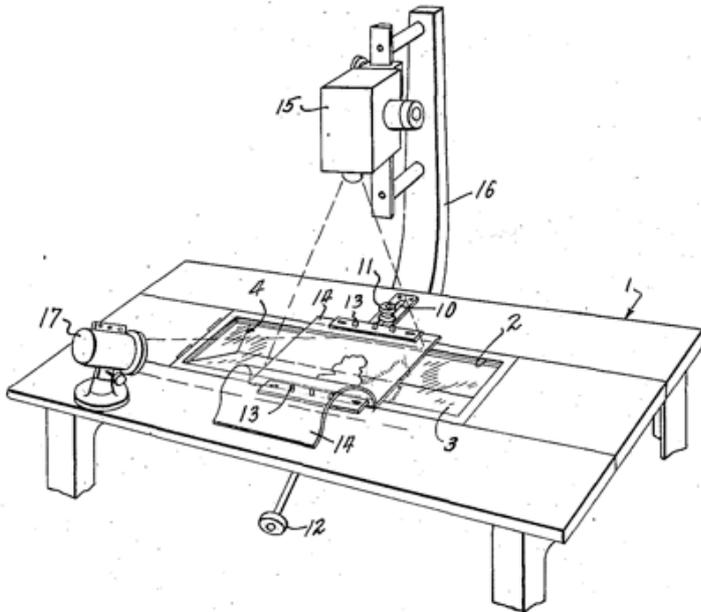
le stereoptical process (ou TableTop.) Cette trouvaille est mise au point par Max Fleisher (1883-1972) en collaboration avec John E. Burks. Ce procédé sera massivement utilisé dans *Popeye the Sailor meets Sindbad the Sailor* en 1936 ainsi que dans les *Color Classics* produits par le studio. Le stereoptical process, consiste en une multiplane dont les celluloses sont placés sur des plaques de verre verticales et les décors constitués de maquettes en volume. Ainsi combine-t-on les perspectives d'un vrai décor tridimensionnel et de personnages dessinés sur cellulose, créant une parfaite et étrange illusion de réalité. Le procédé est antérieur à la multiplane de Disney et largement aussi intéressant, mais le manque de sens commercial des frères Fleisher fera tomber le système dans l'oubli.

Ce système, contrairement à la multiplane disneyenne permettait notamment de déposer le décor en volume sur une tournette afin d'émuler des travellings latéraux : chose impossible sur la multiplane disneyenne classique. Chez Disney on attendra l'avènement de la 3D pour créer ce type de mouvements spatialisant qui – dans le cadre d'un décor réaliste avec des détails fouillés – sont trop complexes à animer autrement. Pourtant c'est Disney qui marquera l'histoire avec le système de multiplane et les techniques qu'il mettra en place.

2.2 La vision disneyenne : réalisme en mouvement

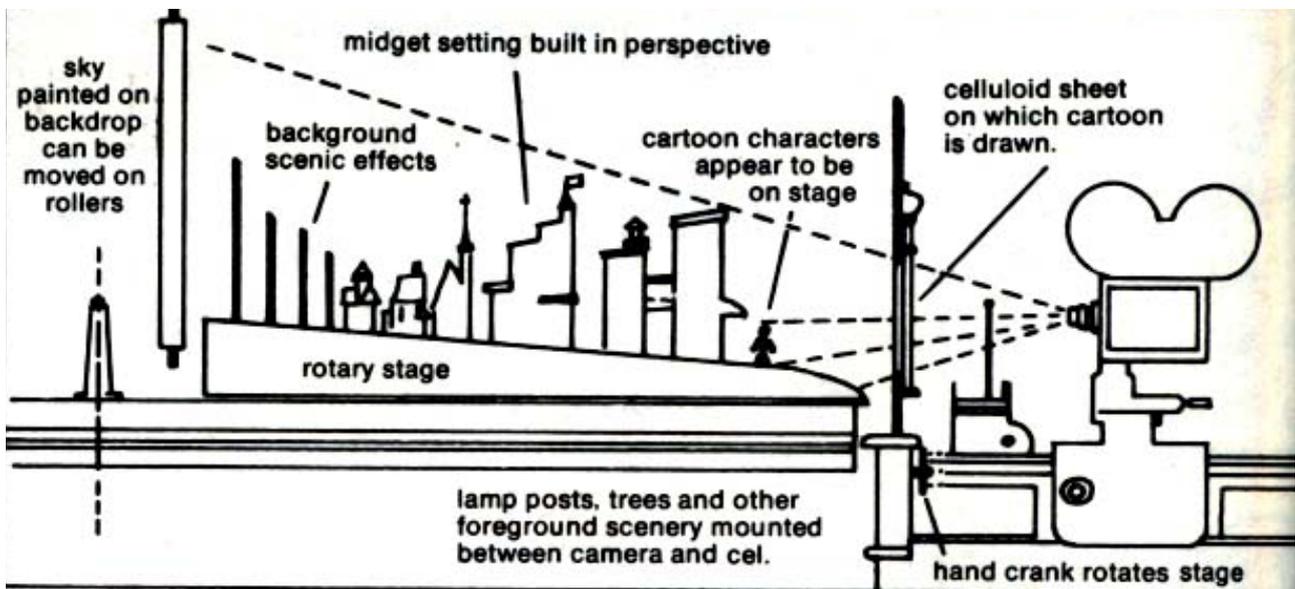
2.2.1 Disney et la multiplane

Après différentes expériences plus ou moins fructueuses et des débuts chaotiques, les années 30 marquent le lancement du studio Disney. La série de *Silly Symphonies* (76 films entre 1929 et 1939) est pour Walt Disney un véritable laboratoire d'expérimentations. Le premier film *The skeleton dance* en 1929 est en noir et blanc. Dès 1932 Walt Disney expérimente la couleur dans *Des arbres et des fleurs*.



Ci-contre : Schéma d'un banc-titre

Ci-Dessous : Schéma du système de multi-plane des frères Fleisher



C'est dans *Le Vieux Moulin* qu'il utilisera pour la première fois son propre système de multiplane. L'utilisation d'un support qui n'est plus opaque rend tous les effets de transparence, ou semi-transparence possible. Ce qui offre un incroyable panel d'effets que les dessinateurs peuvent utiliser pour donner de la profondeur à leurs espaces. Disney ne s'en privera pas. Dans le film, la transparence d'une vitre animée vient ainsi ouvrir de nouvelles perspectives. Tandis que la mise en mouvement de nombreux effets atmosphériques (pluie, vent) augmente la sensation d'espace et participe à la création d'une atmosphère.

Ce système de multiplane inédit, a été créé par William E. Garity, ingénieur aux studios Disney. Construite au début de l'année 1937, cette version de la multiplane pouvait gérer jusqu'à 7 plaques manœuvrables indépendamment et sa caméra, placée cette fois à la verticale, était également mobile. Ce procédé permettait donc d'amples mouvements de caméra pourvu que le décor soit d'une taille supérieure au cadre. Le maniement de la multiplane restait toutefois très complexe et faisait appel au concours de plusieurs techniciens. Il fallait bouger les différentes plaques avec une grande précision, et de ce fait, l'exercice demandait une bonne coordination.

La multiplane sera ensuite utilisée sur *Blanche Neige*, le premier long métrage d'animation en 1937. Tous les décors, très fouillés, du film sont alors réalisés à l'aquarelle sur papier, et les avant-plans à la gouache sur cellulose. On trouve la séquence où son utilisation est la plus notable dans *Pinocchio* en 1940. Alors que *Pinocchio* s'apprête à vivre sa première journée de petit garçon, la caméra descend sur le village, vole entre les clochers, toits, et se déplace dans les rues sans discontinuer. Walt Disney a alors bien compris la puissance narrative et le charme immersif des mouvements de caméra dans la profondeur de ses espaces. Il cherche à pousser sa technique au maximum. Cette fois, les décors sont peints à l'huile directement sur les plaques en verre de la multiplane pour pousser encore le réalisme. Le challenge de cette séquence fut de taille et dépassa les capacités même de la multiplane, représentant un véritable casse-tête pour les techniciens. La séquence

atteint le coût faramineux de 48 000 dollars, presque le double de ce que coûtait la production d'un simple court-métrage ! Si ces quelques secondes de défi étaient censées présenter une toute nouvelle dimension pour l'animation, l'ironie du sort voulu que le public fit une ovation à la séquence sous-marine, où l'effet d'ondulation dans les décors ne demanda qu'un simple miroir distordant. La séquence multiplane passa presque inaperçue, ce qui fit dire à Walt Disney : « Plus jamais ! ». Pourtant, il l'utilisa encore pour *Fantasia*, *Bambi* et *Peter Pan* ; et on la dépoussiéra une dernière fois pour l'utiliser dans *La Petite Sirène* (qui – paradoxalement – marquait les prémices de l'animation par ordinateur).

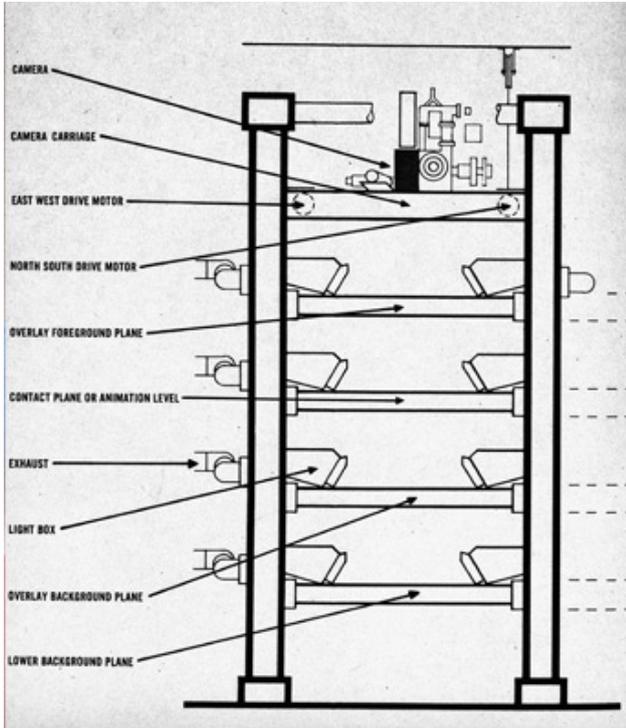
Avec la multiplane, la paralaxe devient alors un excellent moyen de créer artificiellement de la profondeur dans un décor en deux dimensions. Un simple zoom dans les décors, accompagné d'un déplacement subtil des différentes couches de l'image vers ses bords extérieurs permet de recréer la sensation d'un travelling avant.

Pour les travellings latéraux, le déplacement des différentes couches du décor à des vitesses différentes peut également augmenter la sensation d'espace grâce au mouvement relatif des éléments les uns par rapport aux autres. La vitesse des éléments d'avant-plan étant plus importante que celle des éléments d'arrière-plan.

2.2.2

Donner l'illusion de vie

Avec cette technique, l'hyperréalisme dans le dessin animé devient possible. En imposant sa vision, Walt Disney impose un style qui deviendra, pendant longtemps, la règle. « L'illusion de vie » disneyenne élaborée par les *Nine Old Men* tient compte de données réelles, basées sur l'observation et prenant en compte les lois de la physique, les données de la psychologie. Mais également à un surli-gnage, une exagération ou une déformation qui rendront au final l'animation plus réaliste, plus dynamique que si elle avait été simplement rotoscopée. Ainsi, cette « illusion de vie » repose sur un oxymore articulant deux aspirations op-



Le système de multiplane chez Disney.

posées : La première qui consiste à approcher de la réalité par l'observation. La seconde consiste à s'en émanciper pour représenter celle-ci de manière plus poussée, plus expressive, plus cinématographique. Cela rejoint l'idée de Xavier Kawa-Topor : on ne peut pas créer un outre-réel sans qu'il soit fondé sur un système de règles qui vont devenir constitutives de l'univers et qui vont en assurer la cohérence et la crédibilité auprès du spectateur. Le réalisme canonisé par Disney, plus qu'une représentation réellement authentique, est donc avant tout la recherche d'un enchantement du réel.

C'est le cas par exemple des décors d'Alice au pays des merveilles, designés par Mary Blair. Malgré le caractère loufoque du monde labyrinthique aux échelles changeantes que traverse Alice, après être tombé dans le terrier sans fond du lapin, tout semble crédible. L'univers, même s'il marche sur la tête, a une cohérence.

« Nous ne pouvons pas créer du fantastique basé sur le réel, si avant tout nous ne connaissons pas le réel »

Walt Disney cité dans 100 ans de cinéma d'animation, d'Olivier Cotte, Dunod, 2015, 416 p.

Dans cette perspective, Walt Disney instaure pour les animateurs les fameux cours du soir au sein du studio et y fait amener pour Bambi, des biches et des faons afin que les animateurs, crayon en main s'imprègnent de leurs attitudes et de leurs mouvements. Si cette anecdote est assez célèbre, on connaît moins l'exigence équivalente qui existait pour les décors. Car si tous les décors chez Disney sont imprégnés d'un fort réalisme c'est avant tout parce qu'ils sont très bien documentés. Cela se ressent dans le fourmillement de détails, la qualité des objets, et des espaces intérieurs de Pinocchio ou Blanche Neige qui participent à la spatialité de ces décors, mais également dans la réalisation des effets spéciaux de Fantasia.

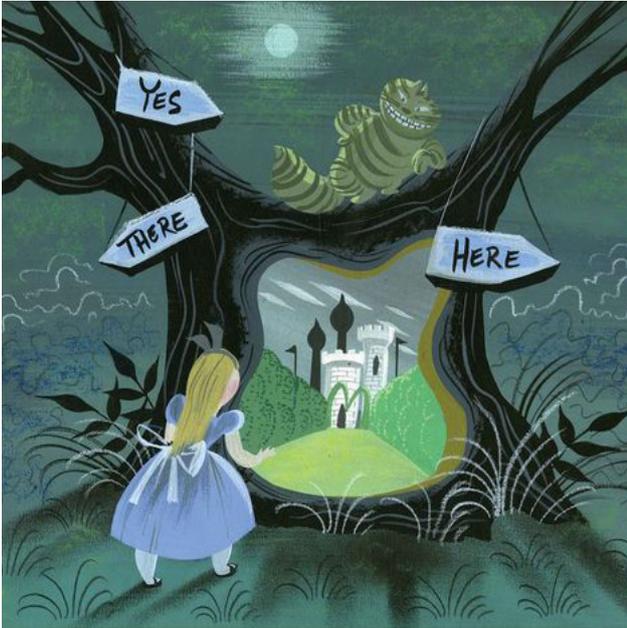
2.2.3 Les effets spéciaux chez Disney

Les effets spéciaux, « animation effects » sont un élément clé puisque par leur mouvement, ils font le lien entre les décors fixes et les personnages animés. Disney a bien compris l'importance de donner du mouvement à ses décors pour leur donner du réalisme et de la profondeur. Il apporte donc un soin particulier à la réalisation des effets sur ses films.

C'est dans Fantasia que la mise en mouvement des décors atteint son paroxysme. Sur 8000 pieds de films, 3500 furent traités en multiplane soit davantage que dans Blanche Neige et Pinocchio réunis. En tout plusieurs centaines d'animateurs travaillèrent sur les seuls effets spéciaux de Fantasia.

Dans le département des effets spéciaux travaillaient notamment deux animateurs de grand talent : Cy Young et Ugo d'Orsi. Une anecdote raconte qu'une querelle les opposa un jour concernant un problème donné : soit un chaudron de sorcière abondamment utilisé et recouvert extérieurement de suie, posé sur un feu de bois. Devait-il y avoir des réflexions du feu (très lumineuses) sur l'ensemble du pot (ce que défendait Young) ou juste sur quelques parties du récipient, la suie n'ayant aucun pouvoir réfléchissant (ce que défendait d'Orsi). Ils décidèrent de faire un test réel et mirent le feu dans une boîte de film posée à même le sol, un pied de lampe inversé placé dessus comme un chaudron afin d'obtenir le travail de la lumière, tous deux placés couchés une joue contre le sol. Le linoléum commençait à gondoler et les flammes à inquiéter sérieusement les autres animateurs. Les deux passionnés se firent copieusement insulter sans pour autant se décider à mettre fin à leur expérience jusqu'à ce qu'une brigade de pompier appelée en urgence y mette un terme avant malheureusement de savoir lequel des deux avait raison. Cet esprit de passionnés a été celui des studios Disney tout au long des années trente.

De nombreuses expérimentations ont été ainsi menées afin de réaliser des effets spéciaux crédibles pour l'animation des décors de Fantasia. Dans le making of de Fantasia on peut découvrir les animateurs, lancer des cail-



Les concept-art de Mary Blair pour Alice au Pays des Merveilles.

loux au travers de vitres pour filmer l'action au ralenti, ou faire des bulles avec une pipe avec un grand sérieux. Cela a pour but d'essayer de comprendre, ce qu'il se passe, comment cela se passe et pourquoi cela se passe. Les animateurs se plient donc à une véritable analyse phénoménologique pour concevoir les effets spéciaux des films. Ils filment les actions avec une caméra qui enregistre à 3000 images secondes ce qui leur permet de pouvoir revoir l'action au ralenti et ainsi de décomposer le mouvement. Le studio devient ainsi un immense laboratoire d'expérimentations où l'on cherche à simuler les effets recherchés. Ainsi pour la lave dans Fantasia, les animateurs ont créé un grand bac rempli d'une boue orange. Des bouteilles d'air comprimé permettaient d'envoyer différents flux d'air sous la surface de la boue et ainsi de créer des bulles éclatant à la surface du liquide qui pouvaient évoquer le bouillonnement de la lave en fusion. Une personne se charge alors d'envoyer les flux d'air pendant que trois animateurs observent. Chacun d'eux a un domaine d'observation spécifique. L'un d'eux étudie la question basique de l'animation des éléments et décide de donner naissance à l'action individuelle d'une paire de bulles en dessinant les poses clés. Avec seulement deux poses dessinées avec justesse l'action animée devient visible en flippant les feuilles et donnera une référence fiable pour les animateurs qui réaliseront les intervalles. Un autre utilise des pastels colorés pour faire des croquis de rendu pour interpréter graphiquement la scène, avant de réaliser un artwork qui donnera une compréhension plus large de l'atmosphère à donner à la séquence. Enfin, le dernier animateur, armé d'un chronomètre, cherche à définir combien de dessins sont nécessaires exactement pour retranscrire l'éclatement des bulles. Pour cela il utilise ce que l'on appelle une feuille d'exposition. D'abord il fait de rapides croquis des différentes phases de mouvement. Ensuite, il minute à l'aide de son chronomètre le temps entre chacune des poses. Il traduit ensuite le temps en secondes et en nombre d'images à animées. Ainsi il est capable de déterminer le rythme de l'éclatement des bulles. C'est donc avant tout par l'observation directe que les animateurs travaillent.

Du microscopique au macroscopique il n'y a pas de différence pour les animateurs. Ainsi l'impact d'une goutte sur la surface d'un liquide requiert la même attention que la naissance d'une planète. La rapidité de l'action rend l'observation difficile et là encore l'utilisation d'une caméra filmant au ralenti est indispensable. Par ailleurs, plutôt que de l'eau, les animateurs utilisent du lait, opaque mais avec une densité proche de celle de l'eau, qui rend l'observation plus aisée. On découvre alors en visionnant les images capturées par la caméra, la variété de formes que peuvent produire cette même action d'une simple goutte qui tombe dans du lait. Toutes ces observations permettent de donner à l'animation un vrai degré d'authenticité.

Les animateurs des effets spéciaux ont aussi plusieurs astuces pour réaliser les fumées. Pour créer les gros nuages brûlants et tourbillonnants du ciel de Fantasia, ils ont délibérément mis le feu à plusieurs gros tonneaux remplis de chiffons. Ils ont filmé la scène avec un haut contraste de noir et de blanc et ont ensuite inclus les effets dans le film. Pour les fumées des volcans, ils utilisaient un grand bac d'eau dans lequel ils avaient mis de grands tubes par lesquels ils faisaient couler des colorants ou de la peinture. Les volutes ainsi créées étaient elles aussi filmées avec un fort contraste. En renversant ensuite l'image à 180° ils obtenaient de belles fumées montant à la verticale. Ces motifs furent ensuite utilisés pour le développement des effets spéciaux du film. Ces effets de fumée semi-transparent ajoutent encore à la profondeur subtile des décors.

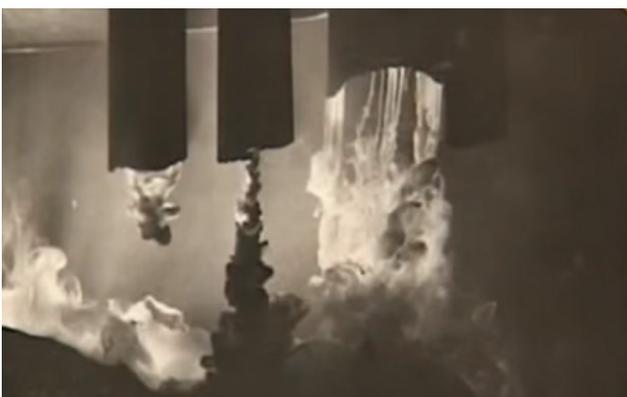
Les multiples expositions pour travailler les lumières sur les différentes couches de décor et pour le traitement des ombres étaient également nombreuses : la moyenne sur le film étant de deux et demi passes par plans. À l'origine les animateurs pensaient pouvoir réaliser les ombres grâce à des peintures semi-transparentes, mais leur application devait être régulière d'un cellulo à l'autre afin que l'opacité reste stable, ce qui est difficilement réalisable. Le problème a été résolu par une double passe en sous-exposant une partie de l'image grâce à une animation de caches de réserve, c'est-à-dire une animation de silhouettes en noir sur fond transparent. Le personnage et le décor sont



Observation autour d'un bac de boue orange pour recréer les mouvements de la lave en fusion pour Fantasia.



Autres expérimentations pour les effets spéciaux dans les films Disney.



exposés au 1/3 de la valeur d'exposition (par exemple), puis les 2/3 restants sont tournés après rembobinage en ajoutant sous le personnage l'animation de la silhouette de l'ombre, ce qui crée une ombre par sous exposition.

Tous ces effets spéciaux sont souvent la clé de la mise en mouvement des décors. En inscrivant de l'animation dans les espaces, les décors deviennent plus vivants et prennent une profondeur nouvelle.

2.3 Mise en mouvement des espaces et nouvelles technologies

Quelques innovations verront encore le jour : l'écran large du Cinemascope pour *La belle et le clochard*, l'esthétique très particulière de *La belle au bois dormant*, la xérocopie avec *Les 101 Dalmatiens* qui remplace le tracé des personnages sur cellulose par la photocopie des dessins sur ce même support.

À la fin des années 1980 Walt Disney Company et Pixar développent conjointement le Computer Animation Production System (CAPS : système de production d'animation par ordinateur). Il constitue une collection propriétaire de logiciels, systèmes, cinématographes, serveurs, stations de travail et autres outils. Son but est d'informatiser le processus d'encrage et de peinture en post-production pour les longs métrages d'animation produits, entre autre, par Walt Disney Feature Animation.

L'évolution de la technique des cellulose, en place depuis les années 40, a été bouleversée par l'arrivée du numérique. *La Petite Sirène* est ainsi le premier film avec une scène entièrement colorisée numériquement. *Bernard et Bianca au pays des kangourous* est le premier long métrage utilisant un système d'encrage et de mise en couleur numérique. *La Belle et la Bête* sera le premier film à intégrer des décors en 3D pour la scène de bal afin de créer un mouvement tournoyant du décor autour des danseurs qui aurait été impossible à réaliser en technique traditionnelle. En

1995 Disney décide de distribuer *Toy Story*, premier long métrage entièrement réalisé à l'ordinateur en 3D produit par Pixar et réalisé par John Lasseter ancien animateur Disney.

Aujourd'hui le numérique s'est installé dans les productions et est devenu la norme : on dessine directement à la tablette graphique les animations des personnages dans des logiciels comme TVpaint, on prévisualise les animations, et la colorisation autrefois très fastidieuse s'est un peu automatisée. Les décors ont suivi le mouvement et sont aujourd'hui souvent peints directement dans Photoshop afin d'éviter les temps de scan et de faciliter les échanges et modifications. Les logiciels de compositing - les plus utilisés sont After Effect, Nuke, et Fusion - ont remplacés les bancs-titres traditionnels.

Ces outils ont permis de gagner en temps et en souplesse. Leur défaut viendrait de leur utilisation massive et d'une uniformisation des rendus graphiques. Mais c'est un faux problème : les outils numériques permettent de mixer toutes sortes de techniques à la fois numériques et traditionnelles pour des rendus qui ouvrent de nouvelles perspectives graphiques. Les logiciels de compositing offrent un panel visuel considérable tout en ayant démocratisé les outils de production (ce qui explique en partie le boom de la production de films ces dernières années). Tout élément pourra ainsi être amalgamé sans que l'on puisse au final déceler les différentes sources (numérique ou traditionnelle) dans le rendu définitif du film. Ainsi l'avènement du numérique permet de prendre le meilleur de chaque technique pour créer des images inédites, et de conserver une autonomie créative. Il facilite également l'intégration de mouvements dans les décors et les interactions décors personnages. Pour autant, malgré ces profonds bouleversements techniques, les méthodes de travail pour créer les décors des films restent globalement les mêmes. Les créateurs de films ont simplement un plus grand panel d'outils et de techniques pour la mise en mouvement de leurs décors. Ainsi, le principe de couches multiples reste le même, seuls les supports et outils ont changé. Il est à noter que

la puissance des outils numériques offre tout de même la possibilité de pousser la notion de profondeur plus loin que jamais. Les couches offertes par les multiplanés numériques sont bien plus nombreuses et leur animation bien plus souple que les multiplanés traditionnelles.

L'intégration d'éléments de 3D à des décors traditionnels en 2D permet de mettre en mouvement des choses difficiles à animer à la main. Tous les objets très géométriques : portes, véhicules etc. sont compliqués à mettre en mouvement. Dans les 101 dalmatiens, les animateurs avaient fabriqué des maquettes pour les voitures afin de mieux visualiser leurs volumes. Aujourd'hui on anime de type d'éléments en 3D.

Pour leur donner un rendu artificiellement dessiné on utilise des techniques de mapping. Les décorateurs dessinent comme un patron à plat de l'objet, et la texture est ensuite appliquée sur le volume 3D qui peut alors facilement être mis en mouvement et intégré aux décors peints.

C'est ce qui a été fait pour le radeau de la Tortue Rouge par exemple. Il a ainsi été animé en 3D en lui donnant l'apparence d'un dessin en 2D avec des lignes pour rester dans le style du film. La 3D prend ainsi parfois l'allure du dessin animé traditionnel.

« Pour le radeau de la Tortue Rouge, le volume 3D est modélisé et animé. La couleur est peinte directement sur la forme à plat comme sur un patron ou une boîte dépliée. Après, dans les moteurs de rendu de l'animation 3D, il est possible d'avoir une ligne de contour de la forme qui reste toujours visible quelle que soit sa disposition dans l'espace. Il est aussi possible de jouer sur le nombre d'images par seconde pour saccader un peu le mouvement et donner une impression 2D. »

Propos recueillis auprès du Chef décorateur Julien De Man dans nos diverses discussions au cours de l'année.

« Là où les animateurs ont souffert, c'est sur les ombres portées qui épousaient la rondeur de chaque bambou et qu'il fallait animer manuellement. »

Jean-Christophe Lie – chef animateur, cité dans l'Artbook

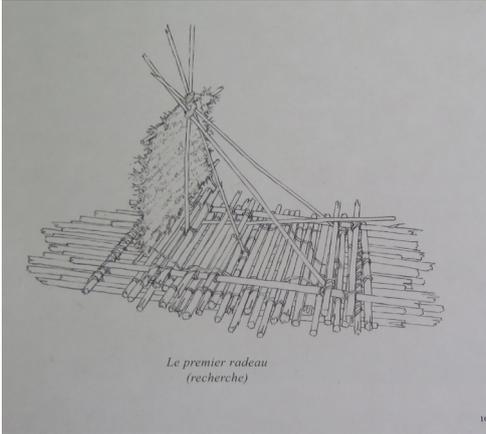
du coffret DVD de la Tortue Rouge.

Dans un autre registre, et avec des logiciels différents, l'animation de particules a permis là encore de remplacer le travail souvent très long et fastidieux des animations d'effets spéciaux. Des algorithmes évitant aux animateurs un travail complexe de mise en mouvement image par image sont ainsi utilisés pour l'eau, le feu, ou des effets atmosphériques comme la fumée ou les brouillards.

Dans la Tortue Rouge, là encore le mélange des techniques est de mise. La séquence de la tempête contient des effets spéciaux créés numériquement au compositing comme la pluie. Les vagues par contre ont été dessinées entièrement par les animateurs. De même que le tsunami, les ombres et le ressac sur la plage. Pour le feu, la fumée est réalisée en numérique avec un logiciel de création de particules, le feu est lui animé à la main sur Cintiq comme les personnages. Le feu n'ayant pas de cerne, les effets de transparence et de couleur sont ajoutés ensuite au compositing. Lors de cette étape le choix a été fait de ne pas marquer les de lignes de contour entre l'eau du ressac et la plage, idem pour le feu. Les fluides ont ainsi une légère transparence et s'intègrent mieux aux fonds.

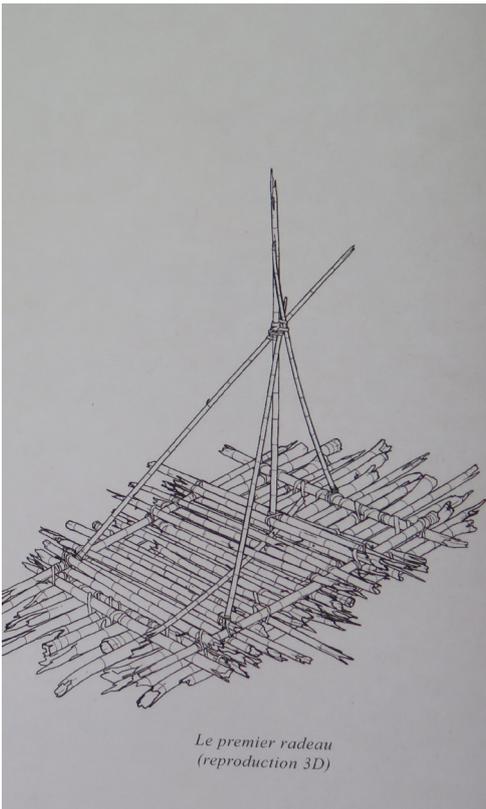
Le compositing permet également de créer de subtils effets atmosphériques et variations de couleurs dans les décors pour leur donner plus de mouvement, pour créer une lumière changeante ou pour jouer sur les reflets, les brillance etc des matériaux. L'Illusionniste de Sylvain Chomet, est un bon exemple des nuances qui peuvent être apportées grâce au compositing. Le réalisateur voulait rendre les lumières changeantes et humides de l'Ecosse, par ailleurs les vitres sont un éléments clés de la mise en scène du film. Il y a donc eu dans ce projet une utilisation très fine du compositing pour créer toutes ces variations de lumière et ces reflets.

« Sur L'Illusionniste, parfois le décor était donné au compositing en deux versions colorées ainsi qu'une image noir et blanc retravaillée de l'image qui allait être utilisée comme masque. La transition entre les deux versions se faisait donc

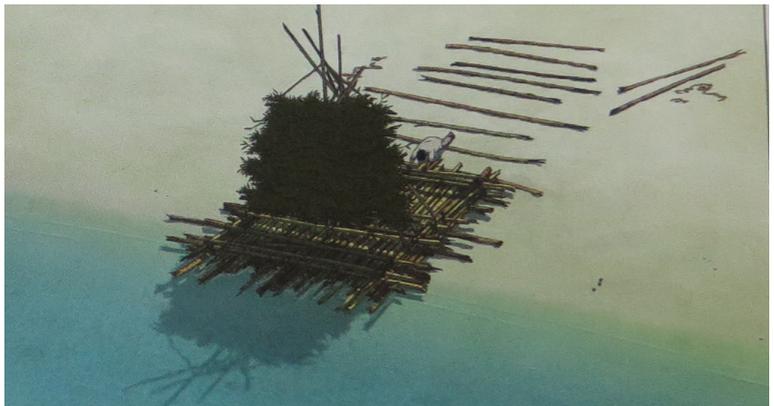


Le premier radeau
(recherche)

Création du radeau en 3D pour la Tortue Rouge : un croquis et une maquette sont réalisés avant la modélisation en 3D.



Le premier radeau
(reproduction 3D)



Ce panneau présente des décors tirés de la séquence d'ouverture du Voyage de Chihiro, intéressante car elle utilise du mapping dans une 2,5D.

«Le principe de la 2,5D peut être assimilé à un Pop-Up : Des formes à plat sont disposées dans un Espace en 3D. Parfois on intègre également des formes 3D très sommaires comme pour le totem avant l'entrée du tunnel dans le voyage de Chihiro. L'avantage par rapport à une multiplane classique c'est qu'on peut travailler dans les détails la découpe des contours de chaque couche avec par exemple des bords légèrement transparents pour qu'elles se fondent mieux les unes avec les autres. Le secret pour que ces éléments 3D ressemblent à de la 2D c'est qu'ils doivent être modélisés de manière basique, il ne faut pas utiliser la 3D pour les rendus de lumière par exemple. C'est souvent celle-ci, les effets de brillance etc qui trahissent la 3D. Pour garder la sensation d'un rendu traditionnel il faut travailler les lumières à la main en aplats et en découpes. La lumière doit être créée par la peinture qu'on va appliquer sur le modèle 3D pas par le moteur de rendu. C'est elle qui va donner le détail des reliefs. Si on procède comme ça on a vraiment la sensation d'un espace dessiné mais avec des possibilités de mouvements qu'on aurait pas sans la 3D. C'est cette technique qu'ils ont utilisée pour le film Amer Béton.»

Propos recueillis auprès de Sébastien le Nevé, Superviseur 3D chez Teamto.



Ce panneau expose l'avant-dernière scène du voyage de Chihiro où l'on peut voir le tunnel, devenir de plus en plus petit et s'évanouir dans la forêt. Pour cette scène, un espace cylindrique sommaire a été modélisé en 3D. Des décors peints et distordus ont été appliqués sur la paroi intérieure du cylindre pour créer un effet visuel similaire au recul d'une vraie caméra.

«En Mapping on peut projeter la texture sur une surface comme avec un projecteur et créer des anamorphoses qui vont renforcer la sensation de profondeur. C'est ce qu'ils ont fait pour la dernière séquence du voyage de Chihiro, c'est ce qui donne l'impression de vitesse et d'avancée dans le décor. On joue sur un point de vue unique dans lequel le décor ressemble à une peinture, mais en réalité la peinture est déformée et appliquée sur des volumes en 3D»

Propos recueillis auprès de Sébastien le Nevé, Superviseur 3D chez Teamto.



au compositing sous forme de fondu en utilisant le masque noir et blanc préparé par le décorateur ne laissant apparaître la deuxième version colorée du décor que sur les parties blanches du masque. Pour tout ce qui est la magie du compositing, il vaudrait mieux demander à un opérateur compo, moi je ne connais qu'en surface. Tout est possible en tout cas, c'est justement le danger parfois...»

Propos recueillis auprès du Chef décorateur Julien De Man dans nos diverses discussions au cours de l'année.

Loin du clivage opposant le numérique aux techniques traditionnelles, certains films mettent ainsi en œuvre tout le panel de techniques à leur disposition pour arriver au rendu désiré par les moyens les plus efficaces. Il est donc dans l'intérêt des décorateurs de connaître aussi bien les techniques classiques que les outils numériques pour pouvoir utiliser l'un ou l'autre à bon escient.

3) Modernité et mouvements indépendants

Disney, a imposé sa vision du naturalisme avec un découpage assez proche du cinéma live et des mouvements doux imposées par le système de multiplane qui permettaient d'avoir des décors très fouillés. La plupart des grosses productions continuent aujourd'hui à suivre cette esthétique qui s'est imposée comme une norme, mais le mouvement disneyen n'est qu'une des facettes de l'animation, et nombreux sont les créateurs modernes à avoir envisagé d'autres formes de mise en mouvement spatialisantes.

3.1 Espace et surgissement

3.1.1 L'homme qui plantait des arbres

Dans *L'homme qui plantait des arbres*, Frederic Back donne vie aux paysages et aux personnages dans un surgissement permanent que seule l'animation rend possible. Il utilise un vocabulaire graphique qui est celui de l'esquisse en mouvement dans un esprit beaucoup plus dynamique que les compositions figées des décors disneyens tellement chargés de détails qu'ils deviennent très difficiles à animer. Ce surgissement permanent donne la sensation que le décor apparaît devant nos yeux au fil des déplacements du personnage principal.

Frederic Back réalise ses films en dessin direct sur cellulo givré. Cette technique est comme son nom l'indique un cellulo dont une face est dépolie afin d'offrir une accroche à des crayons de couleur ou des pastels secs. Back empile ensuite les couches de celluloses afin d'obtenir ces fameux mélanges de couleurs, et la profondeur de ses perspectives atmosphériques. Il n'y a pas de distance focale entre les couches ce qui donne une grande proximité aux décors et aux personnages qui sont traités dans un style identique. Il génère ainsi un mouvement continu qui lie le personnage à son environnement là où chez Disney les personnages et les décors semblent toujours séparés avec un traitement graphique différent. Chez Frederic Back ils ne font qu'un, et le récit s'invente à l'écran à la mesure de la métamorphose du paysage et de la subjectivité de son auteur.

« Ce qui a rendu [ce film] possible, déclare Hayao Miyazaki, c'est le regard de son réalisateur sur le monde, sa disposition intérieure. C'est en portant un tel regard sur les choses, et alors seulement, que l'on peut découvrir une réalité pouvant être vécue en partage avec le spectateur. C'est le regard de ceux qui vivent en sachant percevoir ce qui se transmet en profondeur. [...] J'y lis le désir de Back de décrire ce regard de contemplation posé sur le lointain, comme pour y lire le cours du temps, à partir de l'acte de planter des arbres. »

Hayao Miyazaki, cité dans *Cinéma d'animation, au-delà du réel* de Xavier Kawa-Topor, *Capricci* (coll. « Actu critique »), 2016.



L'homme qui plantait des arbres de Frederic Back

3.1.2 L'animation par destruction

La technique de dessin direct sous banc-titre permet d'aller encore plus loin dans cette idée du surgissement et de l'imbrication des personnages dans le décor.

On distingue en effet deux modes de la prise de vue discontinu propre à l'animation.

— L'accumulation ou chaque image est dissociée et traitée indépendamment des images précédentes. C'est le cas pour la plupart des dessins animés des grands studios comme les films Disney.

— La destruction, ou chaque image est construite en modifiant le contenu de l'image précédente.

C'est le cas de *Syrinx* réalisé par Ryan Larkin. Il utilise ainsi le fusain pour dessiner ses décors et personnages. L'ensemble est dessiné sur une même feuille. Personnage et décor ne sont pas séparés. Pour passer d'une image à une autre il efface et redessine sur le même support créant une imbrication vibrante du personnage dans son espace.

Les films réalisés en sable avec la technique de Gisèle Ansgorge et Nag Ansgore reposent sur le même principe : ce n'est pas une succession de dessins qui est prise en photo mais un même dessin qui est transformé au cœur de sa matière par la main de l'artiste sur banc-titre.

Ces techniques directes créent nécessairement un rapport différent des personnages au sein des espaces dans un rapport plus unifié. La manière ainsi modelée par les animateurs permet toutes les transformations possibles et crée un rapport très organique entre le dessin et son mouvement.

La sensation de profondeur mise en place dans ces films différera nécessairement des classiques disneyens qui usent de la profondeur focale permise par la multiplane. On aura dans un cas un espace où personnages et décor sont unifiés dans une même composition, avec une grande liberté de mouvement du personnage au sein du décor. Dans l'autre cas une plus grande sensation de profondeur dans les couches successives de décor permise par la distance de l'objectif de la caméra. Mais la sensation d'un personnage détaché des espaces qu'il parcourt, limité à arpenter toujours le même plan du décor qu'il traverse. La technique

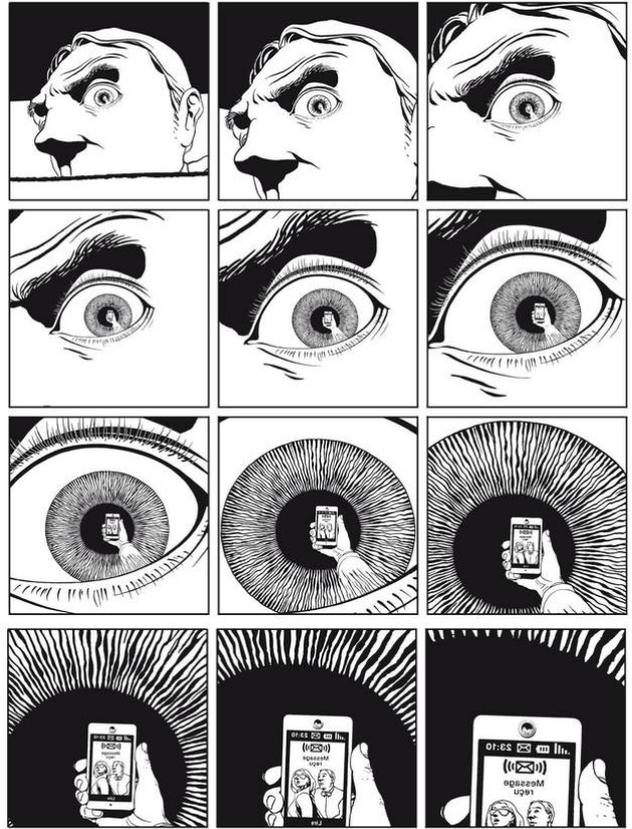
utilisée dans un film aura donc non seulement un impact sur l'aspect graphique du film, mais également sur la mise en mouvement des décors et leur interaction avec les personnages.

3.1.3 Le « cosmic-zoom »

L'animation offre la possibilité de zoomer à l'infini et permet des mouvements dans l'image qui seraient impossibles à réaliser avec une caméra classique qui se retrouve toujours limitée par les lois de la physique dans ses déplacements. En animation le cadre est libre de toute contingence matérielle et les possibilités de mouvement deviennent infinies.

C'est par exemple le cas dans *3* de Marc Antoine Mathieu, qui par un procédé de « cosmic zoom » (fondu + zoom) et grâce à la définition de son image numérique nous plonge dans les tréfonds d'une image arrêtée. Dans une avancée perpétuelle, le spectateur est happé dans un savant jeu de miroirs qui lui donne à voir une scène arrêtée sous de multiples points de vue en un seul plan, en un seul mouvement vertigineux. Nous voyageons dans un espace unifié mais fragmenté en multiples facettes réfléchissantes qui nous permettent de dénouer, indice après indice, fragment après fragment, l'intrigue de ce qui se joue dans l'image d'ensemble.

Bill Plympton pousse encore plus loin le caractère infiniment libre de l'animation dans certains passages des *amants électriques* où il crée un mouvement d'avancé par le dessin dans une logique d'imbrication infinie d'objets et d'éléments de décor qui n'ont aucun lien géographique entre eux. On voit bien ici le caractère synthétique de l'animation et la liberté que cela permet. Tous les mouvements et toutes les transformations sont possibles dans l'entre-deux des images. La seule limite du procédé étant l'imagination de l'animateur.



*Ci-dessus : 3^e de Marc-Antoine Matthieu
Ci-contre : Les Amants électriques*

3.2 Espaces en métamorphose : le cas de Paul Driessen

Cela tombe bien, car Paul Driessen a justement de l'imagination à revendre ! Dans tous ses films ce réalisateur joue avec la simplicité du trait pour proposer des récits drôles et loufoques. Ses espaces dessinés simplement avec quelques lignes deviennent facilement animables au même titre que les personnages. Le réalisateur se permet alors de jouer avec les rapports d'espaces et les conventions dans des décors en constante métamorphose.

Dans *An Old Box* par exemple, cette animation souple et aisée des espaces lui donnant la possibilité de réaliser un travelling avant animé à la main dans une ruelle. Ce type de mouvement n'est possible que grâce à son style de dessin en ligne claire très simple. Il serait complètement impensable d'opérer un tel mouvement dans un décor disneyen puisqu'il faut redessiner le décor à chaque image pour le faire défiler. Dans ses mouvements vers l'avant, Disney doit se contenter d'effets de parallaxe bien moins dynamiques et englobants que ce que propose Paul Driessen. Ici, le fait de dessiner le décor sur chaque image donne une légère vibration à la ligne et permet de faire apparaître et disparaître les différents espaces que parcourt la vieille femme dans ce qui s'apparente à des fondus au blanc animés. La simplicité du trait permet également une mise en œuvre rapide et peu coûteuse de la production. Le décorateur doit donc trouver des modes de représentation efficaces, en adéquation avec le projet du film et les mouvements dans la profondeur. Paul Driessen, grâce à la liberté de sa technique d'expression, a exploré un large panel de ce que l'animation pouvait offrir dans le traitement des espaces.

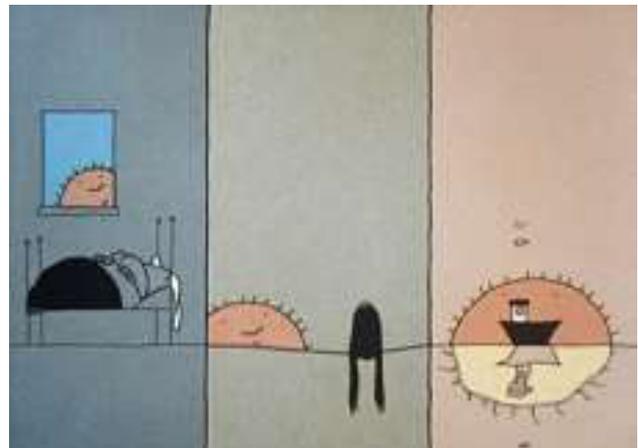
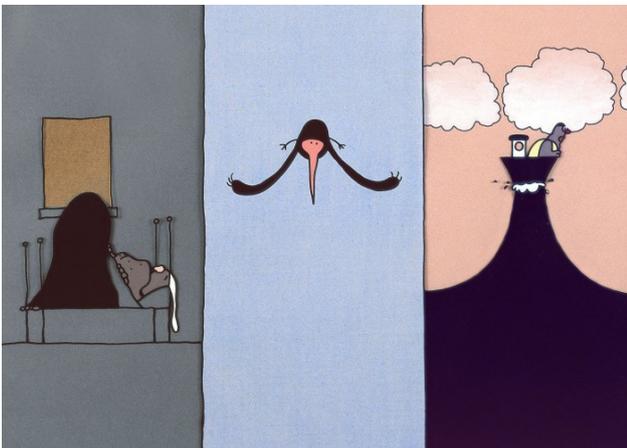
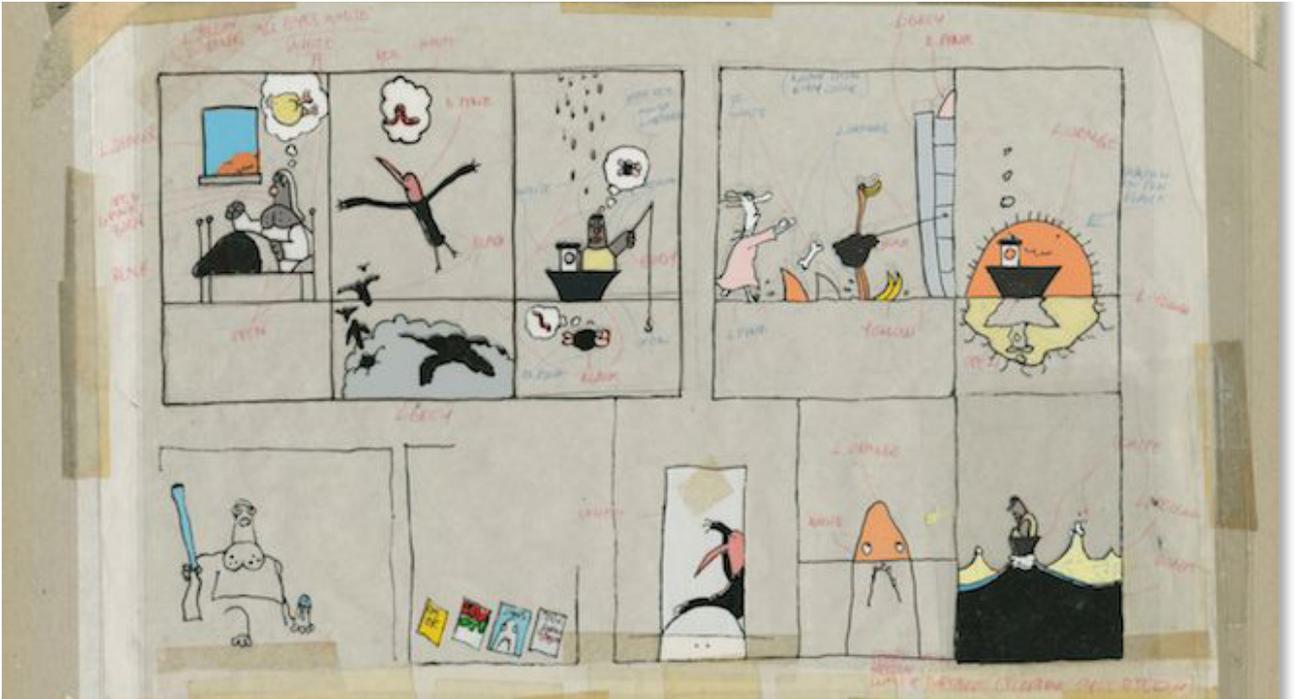
Dans *Air*, il joue avec le contexte pour produire plusieurs interprétations spatiales. Ainsi la ligne horizontale qui traverse l'écran à mi-hauteur devient tantôt une ligne d'horizon, la surface de l'eau, un fil électrique sur lequel vient se poser un oiseau, ou un sol dans lequel on peut creuser. La ligne elle-même ne change pas ou peu, ce sont

les éléments autour d'elle qui viennent lui donner diverses significations spatiales. Ainsi un même signe va prendre différents sens en fonction des éléments qui l'environnent créant un nouveau rapport à l'espace.

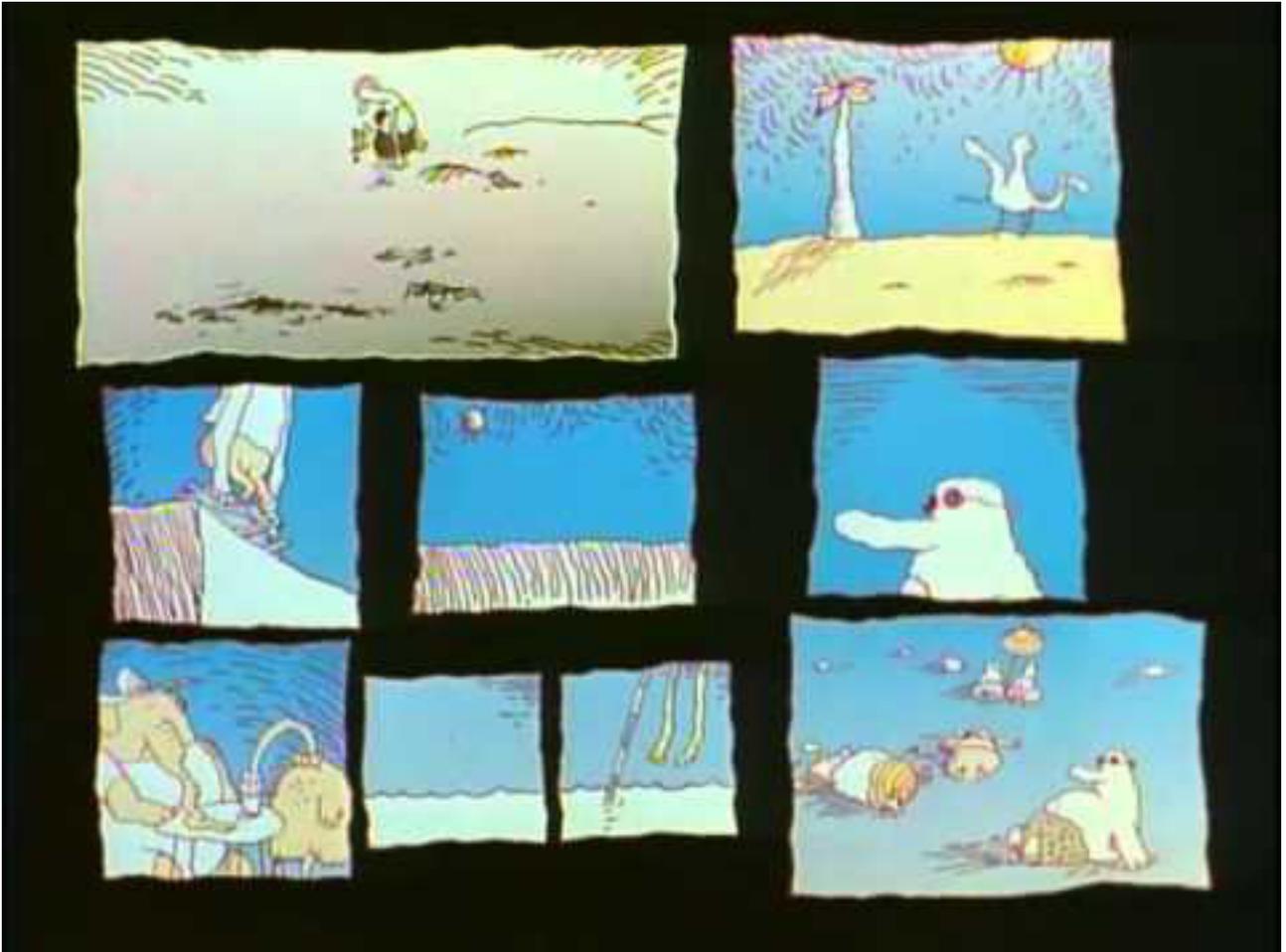
Dans *The End of the World in Four Seasons*, Paul Driessen utilise le split screen pour fragmenter l'espace et montrer ce qui se passe à un même moment dans différentes parties de l'espace. Il joue ainsi des rythmes entre les différentes scènes pour donner une impression générale de l'univers qu'il dépeint. Certaines vignettes sont hermétiques les unes aux autres, certaines peuvent être traversées par les personnages qui passe ainsi d'un fragment d'espace à un autre. Cette multiplication des points de vue permet d'envisager l'action qui se joue sous différents angles simultanément, et d'avoir une vision d'ensemble en même temps qu'une vue de détail.

Il utilise le même principe dans *On the land, at sea and in the air*. Les actions présentes dans chacune des vignettes sont séparées et en même temps sont liées les unes aux autres, les espaces se contaminent dans une logique absurde. La pluie dans une vignette va faire monter le niveau de la mer dans une autre. Les jeux d'échelles qui varient créent de drôles de liens entre les espaces. Tantôt séparés, tantôt connectés, les décors du triptyque s'ignorent ou s'interpénètrent. Isolés dans leurs univers qui semble clos, les personnages pourront pourtant, en passant le bras par leur fenêtre, attraper une cuisse de poulet rôti dans la scène opposée du triptyque déjouant toute logique spatiale au profit d'une relation purement comique et visuelle. À la fin du film les vignettes et les espaces se connectent pour n'en former plus qu'un. Paul Driessen joue alors d'une logique qui n'est plus géographique mais qui développe une douce irrationalité spatiale que seule l'animation rend possible.

Dans *The Boy Who Saw The Iceberg*, l'écran est séparé en deux parties. Au départ identiques, les images montrées sur les deux écrans se mettent à diverger. L'une d'elles montre l'environnement réel dans lequel évolue le garçon lors de son réveil, et l'autre présente une déformation fantasmagorique de la réalité dont on sent qu'elle est la vision subjective de ce que rêve ou ressent le garçon. Paul



On the land, at sea and in the air de Paul Driessen



The end of the world in four seasons de Paul Driessen.

Driessen confronte ici, grâce au traitement des espaces une réalité « objective » et une réalité « subjective ». La réalité subjective prend de l'importance par le biais du son, jusqu'à de brusques retours à la réalité objective lorsqu'un événement ramène le garçon hors de ses pensées. Les deux vignettes sont alors de nouveau identiques, montrant une même réalité. La confrontation d'une spatialité intime et d'un espace objectif permet de les enrichir mutuellement de significations nouvelles. On comprend l'ennui de la vie quotidienne du garçon et son désir impétueux de s'en échapper en la transformant au gré de ses rêveries, de ses peurs et de ses espoirs.

Dans *The Water People*, Paul Driessen joue avec la surface de l'eau et le hors-champ qu'elle produit à mi-hauteur de l'image. Il passe d'un côté et de l'autre de la surface pour organiser sa narration masquant tantôt ce qui se passe au-dessus de la surface, tantôt ce qui se passe en dessous d'elle. Il jouera de nouveau avec le hors champ dans son film *Elbowing* dans lequel tout le suspense du film repose sur une chute dans un espace situé en dehors du cadre.

Ce réalisateur a ainsi repoussé les limites narratives des espaces animés, démontrant toutes les possibilités qu'offrent les décors mis en mouvement par le dessin. À force de jeux et d'expérimentations loufoques sur ses films, on prend conscience de la variété incroyable quant au traitement des espaces des films. Les décors animés peuvent et doivent ainsi s'affranchir des lois du décor construit classique. En animation les logiques spatiales peuvent être détournées, les liens géographiques abolis, la pesanteur n'existe pas et les espaces peuvent apparaître et disparaître d'un coup de crayon. Dans cette profondeur abstraite, uniquement créée par des codes de représentations et l'imagination du spectateur, tous les tours de passe-passe sont possibles. Les espaces dessinés ouvrent soudain sur de nouvelles perspectives en mouvement qu'il serait impossible à envisager en cinéma live.

3.3

Espaces minimalistes

3.3.1

L'école de la marche

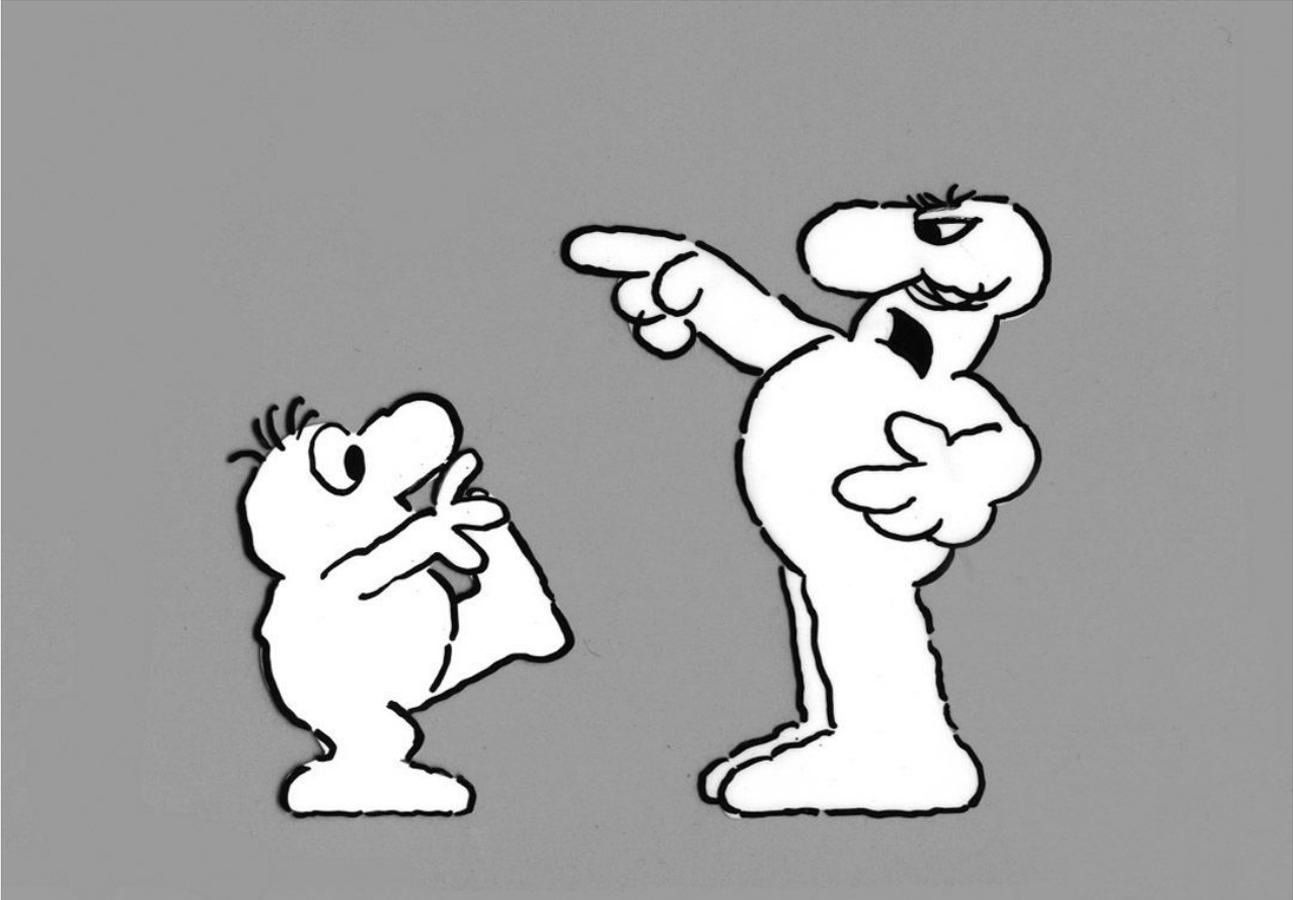
Mais on peut pousser encore plus loin la réflexion sur le mouvement et l'espace. En effet, le mouvement, sans trace graphique, peut à lui seul rendre compte d'une sensation spatiale.

Ainsi, dans *Learning to walk* de Borivoj Dovnikovic aucun espace n'est représenté graphiquement. La sensation de profondeur est donnée grâce au mouvement relatif des personnages : de leur échelle et de leur vitesse de déplacement les uns par rapports aux autres. Leur passage les uns devant les autres crée la profondeur tandis que le mouvement de caméra latéral donne la sensation d'un espace en défilement. Le décor n'est donc ici que pur mouvement.

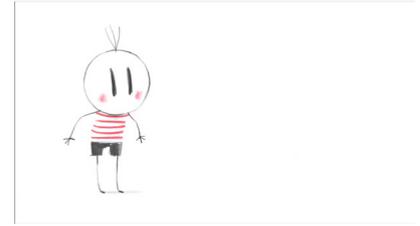
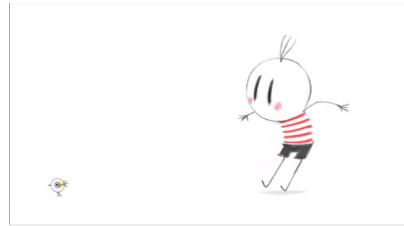
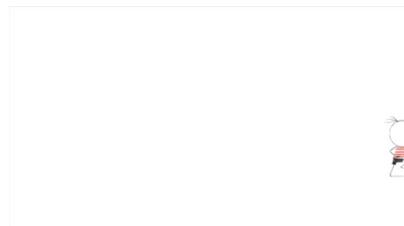
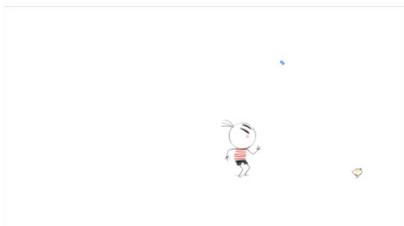
3.3.2

La séquence d'introduction du Garçon et le monde

Dans la scène d'introduction du *Garçon et le Monde*, le réalisateur use du même type de procédé. Le film s'ouvre sur un rond coloré sur un fond blanc qui pourrait être une planète. Un premier dézoom nous donne à voir un petit garçon penché au-dessus de ce qui était en fait un caillo. En contextualisant sa représentation, et en la mettant dans un rapport d'échelle, le réalisateur nous transmet une nouvelle information sur l'espace perçu. Le petit garçon va ensuite se déplacer dans cet espace vierge, la caméra accompagne son mouvement par des dézooms successifs, créant ainsi par ce seul mouvement optique et par l'échelle du personnage, la sensation de découvrir au fur et à mesure un espace plus vaste. La qualité du plan séquence donne à voir l'espace dans sa continuité et cela donne une grande sensation de fluidité. La découverte du lieu se fait de manière très naturelle, comme si le spectateur en suivant ce garçon du regard, arpenterait visuellement un paysage. Le hors-champ puisqu'il apparaît à chaque dézoom, fini par englober le spectateur dans une compréhension de l'espace qui débordé les limites du cadre. Dans ce mouvement, qui ne peut exister qu'en animation, chaque dézoom est une nouvelle



Learning to walk de Borivoj Dvornikovic



Le Garçon et le monde d'Alé Abreu.

découverte. Des éléments graphiques se mettent en place progressivement dans cet espace totalement vierge. Une forêt peuplée d'oiseaux et d'animaux apparaît au fil du parcours du petit garçon, accompagnant la prise de conscience progressive que le spectateur a de l'espace. On passe ainsi d'un espace abstrait, uniquement généré par le mouvement, à un décor dessiné. En passant de cet espace blanc à un espace graphique très riche, le réalisateur nous invite à une entrée en douceur dans son film et dans l'univers qu'il met en place. On notera par ailleurs la qualité picturale de ce décor dessiné qui traduit la vision subjective du monde du petit garçon du film. Ale Abreu, le réalisateur, également peintre, dit s'être beaucoup inspiré de dessins d'enfants, et de peintres comme Paul Klee ou Juan Miro pour traduire cette vision enfantine et colorée de l'espace. Le mouvement du personnage dans les espaces, inspiré des jeux de plate-forme, prend un caractère ludique. L'utilisation de la multiplane numérique fait ici tout son sens. C'est elle qui permet ces dézooms importants, qui auraient été beaucoup plus limités sur un banc-titre traditionnel. Elle permet aussi une animation de chacune des couches du décor : animaux et papillons amènent du mouvement et donnent de la vie dans les fonds. Le personnage passe à différents niveaux de profondeur en étant tantôt au premier plan, tantôt à l'arrière-plan. Les premiers plans du décor aussi sont animés, venant parfois masquer entièrement le cadre avec un mouvement qui évoque celui d'une caméra passant brusquement dans un feuillage. Une animation aussi complète de toutes les strates de l'espace et une gestion aussi précise du rythme du plan séquence n'est possible que grâce aux techniques numériques. Cette séquence est donc à la fois un bon exemple de la profondeur que l'on peut induire par le seul mouvement, et de ce que les nouvelles technologies ont aujourd'hui à apporter.

3.3.3

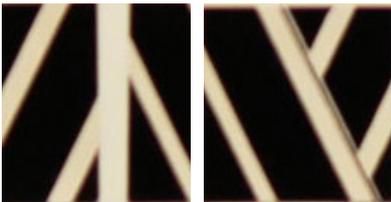
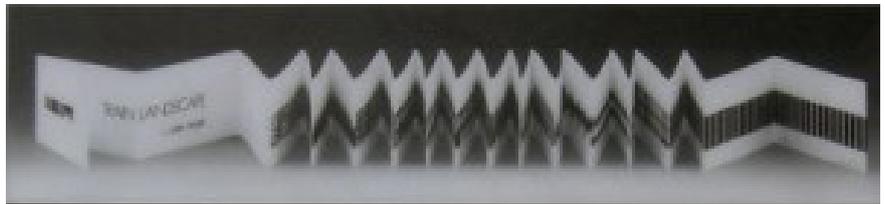
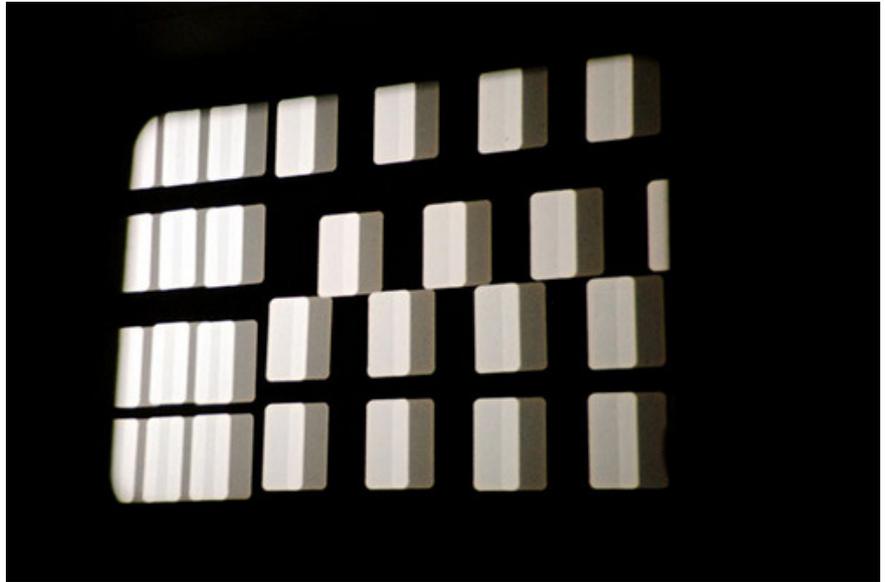
Train Landscape

Dans une veine plus expérimentale, Train Landscape de Jules Engel, explore la sensation visuelle que pro-

voque un voyage en train. Il cherche à reproduire cette sensation de défilement spatial à grande vitesse par l'animation. Malgré la dimension abstraite des images, le spectateur se retrouve, par le rythme de la palpitation des images et par les motifs qui s'enchaînent, plongé dans une expérience physique qui s'apparente effectivement à celles d'un voyage en train. Pas de personnage cette fois, la vidéo cherche plutôt à immerger le spectateur lui-même dans un bain de stimuli sonores et visuels pour lui faire vivre l'expérience sensorielle d'un voyage en train. La force évocatrice du film, malgré le caractère non figuratif des images a de quoi surprendre. Elle confirme bien l'idée que l'animation peut traduire une sensation d'espace par le seul mouvement.

L'alliance de la représentation dessinée, d'un savant jeu de perspective et du mouvement animé semble donc ouvrir vers une profondeur aux limites sans cesse repoussées par des animateurs inventifs et de nouveaux moyens technologiques. Mais s'arrêter à ces techniques de représentation serait passer à côté de l'essentiel. Car la profondeur d'un décor ne doit pas seulement être une belle illusion technique, elle doit aussi s'accompagner d'une réflexion sémantique.

Train Landscape de Jules Engel



PARTIE 3 / Profondeur sémantique et perspectives de l'intime

« Le dessin d'animation sait aussi se faire introspectif, voyageant pour rendre compte des émotions comme un paysage intérieur en mouvement. »

Xavier Kawa-Topor, Cinéma d'animation, au-delà du réel, Capricci (coll. « Actu critique »), 2016.

Nous allons dans cette troisième partie, penser ce voyage intérieur. Nous chercherons à déceler comment les espaces des films peuvent prendre de l'épaisseur en ouvrant sur une profondeur sémantique. Pour cela nous nous attacherons à un auteur pour nous fondamental : Gaston Bachelard qui a écrit de nombreux ouvrages sur la poétique des éléments et des espaces.

1. Une poétique de l'espace

Dans La poétique de l'espace, Bachelard propose de repérer et d'étudier diverses images poétiques à partir d'une phénoménologie de l'imagination poétique, c'est-à-dire de retracer la valeur d'origine de ces images. Le sentiment poétique est selon lui le signe d'une intimité universelle qu'il cherche non pas à circonscrire, mais à explorer dans son rapport à l'espace.

Dans son livre Gaston Bachelard nous explique que l'image poétique produit un retentissement. Le retentissement qu'elle crée en nous va générer des résonances sentimentales, mémorielles, sensorielles. De la multiplicité des résonances émerge alors l'unité d'être du retentissement. Les choses nous parlent, forment de multiples échos en nous. Si nous donnons pleine valeur à ce langage nous avons alors un contact intime avec le film. Une image poétique qui rayonne forme ainsi un espace de liberté par sa nouveauté. Elle est comme une naissance, un être vivant parcouru d'impulsions qui va toucher le spectateur au plus profond de lui-même.

« Par l'éclat d'une image, le passé lointain résonne d'échos et l'on ne voit guère à quelle profondeur ces échos vont se répercuter et s'éteindre. [...] C'est après le retentissement que nous pourrions éprouver des résonances, des répercussions sentimentales, des rappels de notre passé. Mais l'image a touché la profondeur avant d'émouvoir la surface. »

Gaston BACHELARD, *La poétique de l'espace*, PUF, 1960.

Comme Proust avec sa Madeleine, Bachelard nous indique que la mémoire est activée par des sensations, des signes, des archétypes ou des symboles. Pour avoir une capacité d'évocation pour le spectateur, le décor doit jouer de tout ces aspects. De cette manière le décorateur peut lier les espaces qu'il crée au temps, à la mémoire, à des sensations déjà éprouvées par le spectateur permettant d'accéder à une profondeur intime et poétique. L'imagination du spectateur lui-même devient un outil pour accéder à la sensation d'un espace vécu et ressenti.

L'immensité intime naît ainsi de notre propre profondeur. Elle se développe sous le signe de l'intensité d'une présence et d'une écoute au monde extérieur et intérieur. Bachelard nous montre la correspondance de l'immensité de l'espace du monde et de la profondeur de « l'espace du dedans ». En invitant le spectateur à être attentif à ces images le décorateur peut espérer le faire entrer en relation d'intimité avec le monde du film.

« L'immensité est en nous »

« Sans cesse les deux espaces, l'espace intime et l'espace extérieur viennent, si l'on ose dire, s'encourager dans leur croissance. »

Gaston BACHELARD, *La poétique de l'espace*, PUF, 1960.

L'intimité et l'immensité extérieure se nourrissant l'une de l'autre forment ce que Gaston Bachelard appelle l'immensité intime. En jouant avec les formes poétiques et les symboles le décorateur de dessin animé peut introduire de l'affectif dans ses espaces et faire appel aux sens du spectateur. L'animation, rappelons-le est un mot de l'âme. Entre espaces métaphoriques, résonances et synes-

thésie, les espaces des films peuvent toucher le spectateur et prendre une profondeur poétique. Nous allons donc voir comment les décors des films d'animation peuvent acquérir cette profondeur sémantique et devenir des espaces-temps, dans lesquels le spectateur pourra projeter sa mémoire, ses sentiments et avoir l'illusion d'être face à un espace vécu. Pour mettre en lumière ces imbrications complexes nous adopterons la même démarche phénoménologique que Gaston Bachelard en fondant notre propos sur l'analyse d'exemples qui nous semblent révélateurs. Nous commencerons par l'analyse d'une séquence : celle de la mort de la mère dans *Bambi* avant d'étendre nos réflexions plus largement autour du travail de trois réalisateurs : Hayao Miyazaki, Sylvain Chomet, et Michaël Dudok de Wit en développant en particulier la notion d'espace-temps.

2. Un espace en disparition : la séquence de la mort de la mère dans *Bambi*

« Dans ce monde [...], un accord symphonique lie les êtres et les choses. Tout correspond à tout, rien n'est soustrait au principe du symbolisme universel. »

André BARBAULT, cité dans <http://atilf.atilf.fr/tlf.htm>

Dans *Bambi*, la séquence de la mère du jeune faon illustre parfaitement la dimension métaphorique et poétique que peuvent prendre les espaces d'un film. Ainsi, la séquence s'ouvre sur un espoir, les jeunes pousses vertes du printemps vont mettre fin à la disette de l'hiver. *Bambi* et sa mère sont dans un espace dégagé. L'espace blanc et ouvert souligne la fragilité des deux personnages qui ont quitté l'abri touffu des sous-bois. La mère de *Bambi* entend un bruit et ils fuient tous les deux, traversant une rivière aux zigzags durs qui déjà annonce l'issue de cette course éperdue. Les branches des arbres et des buissons signalent la proximité un abri, mais leur caractère nu, tordu et noir



La séquence de la mort de la mère dans Bambi du studio Walt Disney.

instaure là encore la dimension dramatique de ce qui se joue. La panique monte, sur les giclées de neiges soulevées par leur course. Bambi et sa mère sont alors tout deux présents au cadre. Lorsque Bambi passe entre les deux monticules qui ouvrent vers la perspective de la forêt salubre il est seul. Le coup de feu funeste a retenti au moment de la traversée de cette porte symbolique. Les arbres puis le terrier protecteur signent la fin de la course. Caché, Bambi est en sécurité dans cet espace connu, clos et dans l'ombre qui s'oppose à la trop grande visibilité des animaux au début de la séquence. Ce n'est qu'à cet instant qu'il se rend compte qu'il est seul. Là encore la nudité du bois noir et tordu du terrier si elle garde son côté enveloppant sécurisant, traduit aussi la froideur de la tragédie qui vient de se jouer. La neige se met alors à tomber. Le jeune faon, perdu entre les arbres sombres aux arêtes dures appelle sa mère. Perdu entre les troncs massifs qui forment comme les barreaux oppressant d'une prison, il paraît soudain petit et vulnérable. Lorsque Bambi comprend que sa mère est morte. La chute des flocons se fait plus drue. La neige accompagne la détresse du personnage jusqu'à faire quasiment disparaître les espaces dans une chape blanche de tristesse.

Je suis l'espace où je suis.

Noël Arnaud, cité dans *La poétique de l'espace* de Gaston Bachelard, PUF, 1960.

On notera dans cette séquence la qualité de l'enchaînement géographique des espaces. Chaque image rappelle un détail de l'image précédente. Les décors s'enchaînent avec de subtiles transitions graphiques (des racines et petits fourrés annoncent par exemple l'entrée dans le bois) et la topologie est pensée de manière à ce qu'on ne soit jamais perdu dans l'espace. En soulignant la tristesse du personnage, les décors décuplent la tension dramatique de la tragédie qui se joue pour le petit faon. L'intimité du personnage entre en résonance avec l'immensité de l'espace. Le décor prend un caractère métaphorique.

3. La construction des espaces-temps chez Miyazaki

3.1 Une conception des espaces entre ouverture et fermeture

Les décors des films peuvent ouvrir sur l'intimité des personnages, mais également sur celle du réalisateur et sur une tradition culturelle.

Miyazaki élabore ainsi ses univers selon un schéma directeur, invariable dans sa structure fondamentale. Le récit démarre toujours au sein d'un espace fermé. Nous avons toujours affaire à un couple, d'enfants ou d'adultes et presque tous mènent, à titre individuel à un voyage initiatique les conduisant vers une contrée inconnue. Ce voyage leur dévoile un passage donnant accès à un nouvel espace fermé, au sein duquel se dissimule un jardin secret. La traversée de cette succession d'espaces est donc le fondement de la trame narrative du réalisateur et reflète sa vision du monde qui, nous allons le voir, est marquée par la tradition japonaise.

Le Japon a longtemps été un pays fermé sur lui-même de par son caractère insulaire. Mais le Japon n'était alors pas seulement fermé au monde, cette structure était aussi visible à l'intérieur du pays où le village était bien souvent le seul horizon du paysan japonais. De fait, l'extérieur du village s'imposait alors comme un ailleurs effrayant, et les personnes venant de l'extérieur comme des étrangers dont l'acceptation n'est pas aisée. La société japonaise est donc marquée par la notion de frontière et par une distinction forte entre l'intérieur (ce qui est acceptable), et l'extérieur (ce qui constitue une menace). C'est ce rapport d'ouverture et de fermeture propre à la société japonaise que l'on retrouve dans les films de Miyazaki. Contre la pensée fermée qui caractérise la société japonaise, Miyazaki pose la quête du héros dans un rapport à l'altérité qui l'amène à s'ouvrir au monde. Ainsi, dès sa naissance, la géographie Miyazakienne apparaît conditionnée par la culture du réalisateur.

3.1.1

Le voyage

Tout débute dans un espace fermé, un havre de paix, même si la vie y est rude. On y découvre généralement une cellule familiale ou une communauté villageoise qui privilégie la fermeture plutôt que l'ouverture. Traditionnellement ce repli de la communauté japonaise garantissant à ses membres la sécurité face aux dangers extérieurs. Cela est particulièrement marqué dans *Nausicaä*, où le village, protégé par le vent, protège la population des miasmes de la mer de décomposition. Tout part donc bien d'un espace clos, réminiscence du village enclavé traditionnel japonais.

Dans l'univers Miyazakien c'est toujours une intrusion étrangère dans le lieu clos qui va déclencher le voyage. Dans *Princesse Mononoké* il est déclenché par l'intrusion du sanglier maudit. Dans *Laputa*, c'est Sheeta, tombée littéralement du ciel qui entraînera Pazu à partir de chez lui. Ce départ, s'il ne constitue pas un motif en soi, met en lumière l'enfermement de la communauté.

Le voyage sera au cœur des premiers récits de Miyazaki avec une forme d'apothéose avec le périple de Pazu et Sheeta dans le Château dans le ciel. L'histoire débute dans un village minier enclavé, dans lequel vit Pazu. Sheeta, va bouleverser son existence et l'amener à quitter son village natal. Les héros du film, partiront ainsi à la recherche du château parcourant sans relâche des espaces aériens. Comment imaginer un espace plus ouvert que celui du ciel après avoir quitté celui obscur et oppressant des mines ? Ce film en déployant ces décors aériens sans limites est ainsi par essence une image d'évasion. Les personnages n'achèvent d'ailleurs pas leur aventure en rentrant au pays. La dernière image du film s'ouvre au contraire sur l'immense image du ciel, invitant les personnages à poursuivre leur voyage. Cette conclusion réalise le rêve d'aventure qu'a toujours entretenu Pazu en secret, et le rêve de liberté de Sheeta, captive au début du récit.

3.1.2

L'intégration

À partir de *Totoro*, le voyage n'est plus le sujet au cœur du film. Il est éludé mais demeure malgré tout très présent. Ainsi dans ce film le territoire de départ s'efface et le récit commence alors que le trajet du déménagement a déjà eu lieu. Désormais le motif qui préoccupe Miyazaki est la question de l'exil et de l'intégration dans un nouveau lieu. Il s'attache au voyage intérieur que devront mener les personnages une fois parvenu en terre étrangère pour s'intégrer à leur nouvel environnement. Malgré cela l'attachement aux espaces des films restera un élément narratif très puissant. Les deux jeunes sœurs pour s'intégrer à leur nouvelle maison, commenceront ainsi par se l'approprier en la visitant de fond en comble. C'est à cette occasion qu'elles découvriront les petits esprits qui la peuplent et qui les conduiront à rencontrer *Totoro*.

Chihiro est peut-être le film dans lequel l'idée d'un trajet, qui va permettre au personnage de s'ouvrir et d'évoluer est le plus présent. En effet elle ne réalise pas un voyage, mais trois ! Après son déménagement, le séjour contraint dans l'autre monde lui aura fourni une expérience dont elle saura se servir pour intégrer son nouveau foyer. La traversée des espaces qu'ils soient réels ou magiques est ainsi pour le personnage une manière d'effectuer elle-même un trajet personnel lui permettant d'évoluer.

3.1.3 Le passage vers un espace fermé

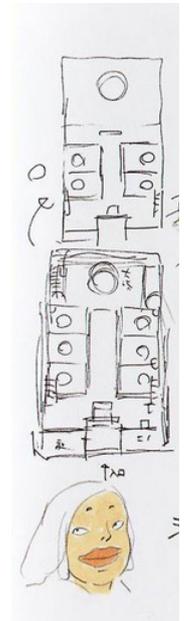
Dans le cadre de son voyage initiatique le personnage devra trouver un passage pour arriver au terme de son voyage.

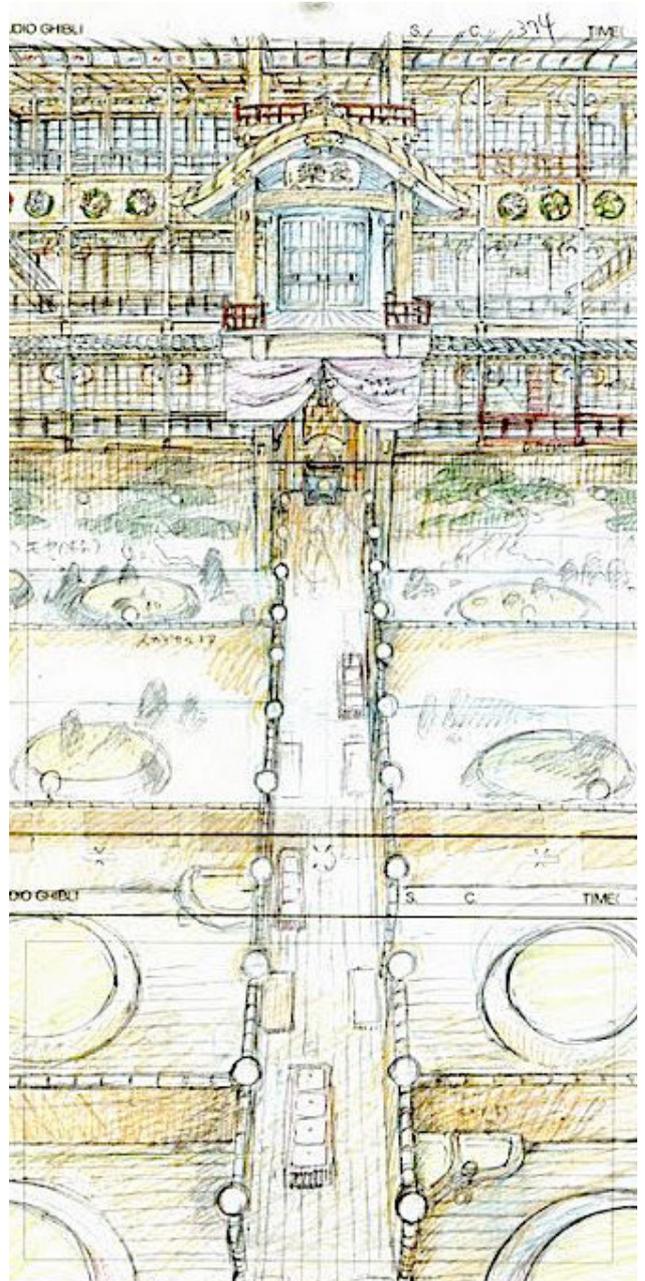
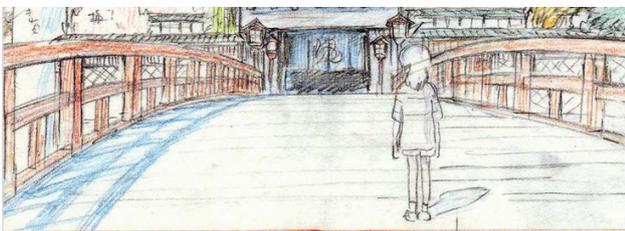
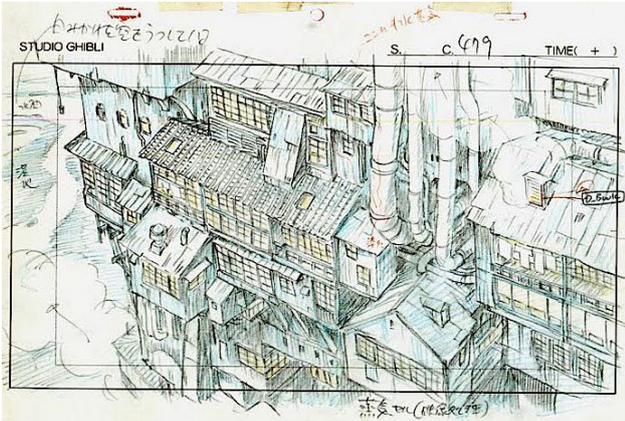
Avant d'y accéder les protagonistes traversent souvent un paysage-obstacle : parfois dénudé comme le vaste désert de sable pour Shuna dans le peuple du désert ou l'immensité des océans pour Conan ; parfois luxuriants comme la forêt toxique de *Nausicaä*.

Le passage en lui-même peut apparaître sous des formes variées. Dans mon voisin *Totoro*, Mei, la cadette, lancée par jeu à la poursuite de deux petites créatures, tombera dans un trou et traversera un long tunnel végétal qui



Le tunnel, le pont et le palais des bains dans Chihiro : des espaces qui nous font entrer de plus en plus profond dans l'univers magique du film. Esquisses, layout et dessins définitifs des décors.





l'amènera à rencontrer Totoro. Chihiro, elle, contrainte à suivre ses parents traversera avec angoisse et réticence un tunnel. Elle franchira ensuite un pont pour accéder au monde des esprits. Le passage peut aussi se faire de manière mouvementée comme dans Laputa où les personnages franchissent une tempête avant de découvrir le château. C'est peut être dans le château ambulant que la valeur du portail est la plus marquée avec l'emploi de la porte magique d'Hauru.

Le passage permet d'accéder à un espace fermé pouvant apparaître à tout moment sur la route des voyageurs. Il peut être découvert et intégré définitivement comme pour Ashitaka dans princesse Mononokée. Pour d'autres il fonctionne comme une escale, un passage provisoire c'est le cas de Pazu et Sheeta dans Le château dans le ciel. L'espace fermé l'est par principe, car il constitue généralement un territoire aux frontières bien délimitées. Il est possible de le découvrir par hasard, ce qui est souvent le cas, ou d'y pénétrer par la ruse ou la force. Le passage dans l'espace fermé chez Miyazaki nécessite souvent une invitation, qui peut prendre de multiples formes.

Ce rapport au passage est mis en lumière dans princesse Mononokée par le personnage d'Ashitaka qui demande la permission d'entrer aux esprits de la forêt lorsqu'il s'y aventure la première fois. Mais c'est lorsqu'il traversera le plan d'eau pour accéder à l'îlot central qu'il pénétrera réellement le cœur de la forêt. Si les espaces fermés abondent dans l'univers miyazakien, c'est incontestablement l'image de l'île qui domine. Cela nous ramenant là encore à la valeur profondément enracinée que revêt la représentation spatiale dans la culture intime du réalisateur.

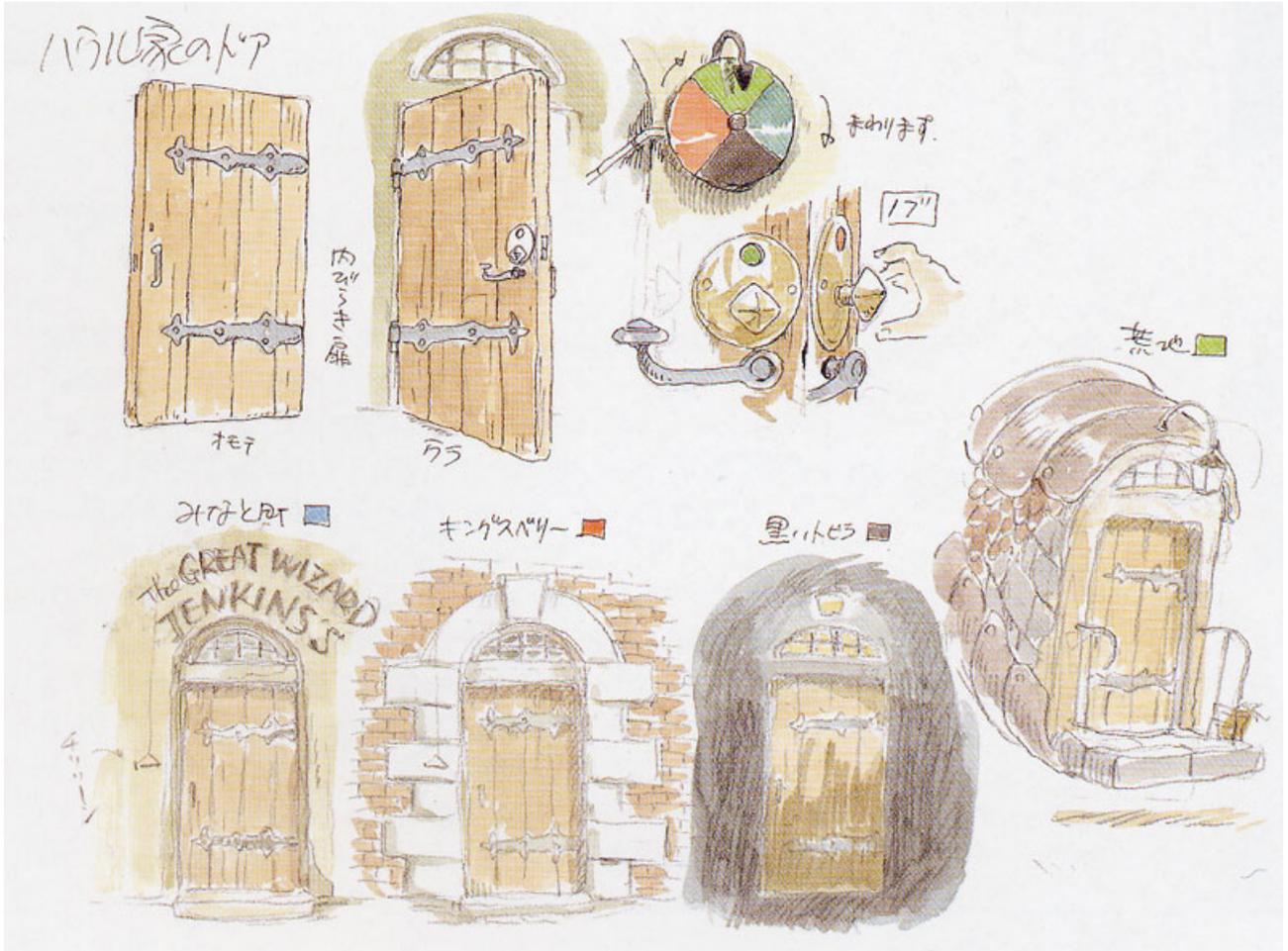
Il y a souvent une mise en abyme dans ces espaces fermés, dans une forme d'emboîtement. Dans Chihiro « l'autre monde » est d'abord l'ancienne gare découverte par les parents, il y a ensuite le passage du pont avec les abords du palais. Puis le grand palais des bains lui-même avec en son sein d'autres espaces fermés tels que la chaufferie ou le bureau de Yûbaba qui abrite lui-même la chambre du bébé. Cette imbrication des espaces, permet au spectateur de se

projeter toujours plus profond dans les décors en même temps que le personnage. Cette gradation dans leur échelle et dans leur découverte successive même étape après étape au cœur intime de l'univers du film. Cette organisation imbriquée des espaces du plus large au plus petit donne une direction au film. Le spectateur est entraîné toujours plus loin, toujours plus profond dans l'univers fictionnel. En montrant ainsi dans ses différentes strates un espace particulier, l'idée est également introduite que tous les espaces du film – même ceux qui ne sont pas explorés – relèvent d'une profondeur et d'une complexité similaire. Le spectateur ainsi stimulé prolonge avec son imagination les décors au-delà de ce qui est représenté à l'écran.

Cette construction des espaces des films est, là encore, très liée à la vision japonaise des espaces. Celle-ci s'articule autour de l'espace fermé, lui-même organisé. Dans les croyances Shintô, la transcendance n'est pas un mouvement verticalisant comme dans c'est souvent le cas dans les religions occidentales, mais un mouvement horizontal vers « *le fond* ». Ce « *fond* », ou Oku, désigne « *le lieu rentré profondément depuis l'entrée, le lieu qu'on ne montre pas aux gens et dont on prend soin.* »

Définition extraite du dictionnaire Iwanami de la langue ancienne, cité dans Hayao Miyazaki : Cartographie d'un univers de Raphaël Colson et Gaël Regner, Moutons électriques (coll. « Bibliothèque des miroirs »), 2013.

L'organisation des temples est ainsi structurée pour marquer cette entrée vers la profondeur. On accède ainsi au fur et à mesure de la progression à un espace plus restreint. D'abord il y a le Sandou : l'allée ouverte à tous, ensuite le haiden, au moins partiellement entouré de murs. Derrière le haiden se trouve l'aiden dont l'accès est réservé aux prêtres. Enfin au fond du temple, le Kami-no-sa est l'espace réservé aux esprits auquel même les prêtres n'ont pas droit d'accéder. Dans une telle configuration l'Oku reste toujours inaccessible, il n'est en effet pas considéré comme un point fixe auquel on peut arriver, mais comme la destination d'un mouvement. Ce système d'emboîtement et de hiérarchie des espaces ouverts aux espaces plus intimes



Recherches pour le portail dans le Chateau Ambulant de Hayao Miyazaki.

prévaut aussi dans les espaces domestiques des maisons traditionnelles japonaises. L'Oku est ainsi un espace fermé dans un espace fermé. Dans les univers de Miyazaki il représente souvent un jardin secret, un lieu où l'intrigue de l'histoire se dénoue. Les personnages y découvrent une vérité cachée. Conservée dans un lieu clos au caractère sacré elle leur permet d'accomplir leur quête et de révéler leur identité profonde.

Le schéma directeur de Miyazaki est donc régi par une conception particulière de l'espace typiquement japonaise. On voit bien là caractère crucial de la typologie des espaces dans ses films. Ils sont à la fois le reflet de a culture profonde du réalisateur et le vecteur du trajet intime des personnages.

3.2 La vision du temps teintée de culture japonaise

Les espaces des films, en déployant la vision d'un réalisateur, permettent de développer une conception particulière des espaces. Mais les décors des films transmettent également, et c'est fondamental, une vision du temps. L'incursion du temps dans les espaces des films permet de leur donner une épaisseur supplémentaire.

« Pour moi, le futur, le passé ou le présent c'est la même chose »

Miyazaki, cité dans Hayao Miyazaki : Cartographie d'un univers de Raphaël Colson et Gaël Regner, Moutons électriques (coll. « Bibliothèque des miroirs »), 2013.

Au Japon le temps est considéré comme une spirale sans début ni fin. Cette vision cyclique est fortement liée au déroulement des saisons dans une société agricole fortement rythmée par le travail des champs. Si le temps cyclique est indivisible, il est impossible de le planifier ou de

l'organiser en termes de présent ou de futur. Tout n'est qu'un « éternel présent ». À la conscience du temps cyclique, la pensée japonaise ajoute nécessairement une conception de la vie comme segment, avec un début et une fin, irrémédiablement pris dans le cercle du temps.

3.2.1 Un caractère intemporel

Si les films de Miyazaki ont un caractère intemporel c'est qu'ils ne se déroulent jamais dans notre espace-temps contemporain. Ainsi Totoro vise à reproduire avec exactitude le cadre rural des années 50 au Japon. Dans la princesse Mononoké, il met en scène l'époque Muromachi pour recréer « l'atmosphère du Japon au temps des forêts denses. ». Le film s'attarde à montrer cet état de nature à l'état pur plutôt qu'à décrire la société féodale qui n'apparaît que très brièvement. Le réalisateur évite tout autant de mettre en scène le temps présent dans Chihiro, ou le pays n'apparaît qu'au cours des quelques minutes du voyage en voiture pour être remplacé par un autre monde, magique, à la géographie différente. Miyazaki place ainsi ses récits dans des espaces-temps différents du nôtre. Cela leur donne une grande universalité.

3.2.2 Le cycle des saisons

Dans Mon Voisin Totoro, le film s'ouvre sur un paysage rural au mois de mai. Le vert des champs annonce le début des labours. Les noms des deux héroïnes renvoient également au mois de mai. Satsuki est en effet le nom traditionnel du mois alors que Mei peut être lu comme la transcription phonétique du mot anglais may. Miyazaki pose ainsi pour un spectateur japonais immédiatement le cadre de son film en instaurant non seulement un indicateur temporel nécessaire à la mise en place de la narration d'une pure scène d'exposition, mais aussi à toutes les activités traditionnelles japonaises et obligations des populations rurales qui sont liées à cette période

de l'année et qui serviront de cadre à l'ensemble du film.

3.2.3 L'impermanence

Mujō en japonais signifie l'impermanence de toutes choses. Selon ce concept bouddhiste largement intégré au domaine de la pensée japonaise tout ce qui vient à l'existence doit nécessairement un jour ou l'autre, dépérir et disparaître. Ce principe de renouvellement est au cœur de la dynamique des espaces-temps de Miyazaki.

C'est très prégnant dans *Nausicaä* qui dépeint l'apogée d'une civilisation technique, la fabrication des dieux-guerriers, l'embrasement du monde brûlé par ces mêmes dieux, la mort des hommes, de la faune et de la flore, l'avènement du Fukai : la mer de décomposition qui entraîne la fuite des hommes et permet au sol de se purifier et enfin l'apparition de l'Élu, qui dans sa compréhension des hommes et de la nature sera à l'origine de la renaissance.

Symbolisant un avant et un après, l'évolution de l'environnement ancre le récit dans la continuité du temps et contextualise le mode de vie des personnages. Le paysage devenant bien souvent le moteur et la motivation des actions de chacun d'eux. Chaque espace symbolise ici les lignes d'un conflit. Les aspirations de chaque personnage sont ainsi profondément liées aux espaces qu'ils habitent, à leur possible disparition, et aux problématiques qui y sont liées. Tous leurs choix sont connectés à l'histoire du monde qui les a précédés. Celle-ci, encore présente dans tous les esprits, s'imbrique dans le présent. En inscrivant ainsi les personnages dans leurs lieux de vie et dans une histoire plus vaste. Le réalisateur donne de la crédibilité et du poids à leurs actions et à leurs choix. L'environnement, loin d'être un fond sans importance devient l'enjeu de tout le récit. Il tisse à lui seul la trame de l'histoire et assure la cohérence subtile et complexe de la psychologie des personnages. La forêt chez Miyazaki est un élément éminemment organique et dynamique possédant d'une logique de fonctionnement qui lui est propre. Personnage à part entière du film, c'est un organisme vivant, douée – par le biais des Omu – d'une

forme d'intelligence proche du sacré qui symbolise la capacité de la nature à évoluer. Les environnements du film sont ainsi de véritables écosystèmes où les actions de chacun des protagonistes ont un impact à une échelle plus globale. Cette approche systémique des espaces, leur donne une complexité et une unité qui leur confère une crédibilité.

Le temps et l'espace sont donc tous les deux symptomatiques de la culture incorporée par un auteur. En étudiant maintenant le travail de Sylvain Chomet et de Michaël Dudok de Wit nous allons voir qu'ils développent eux aussi des espaces-temps avec une profondeur très personnelle.

4. Les espaces-temps nostalgiques de Sylvain Chomet

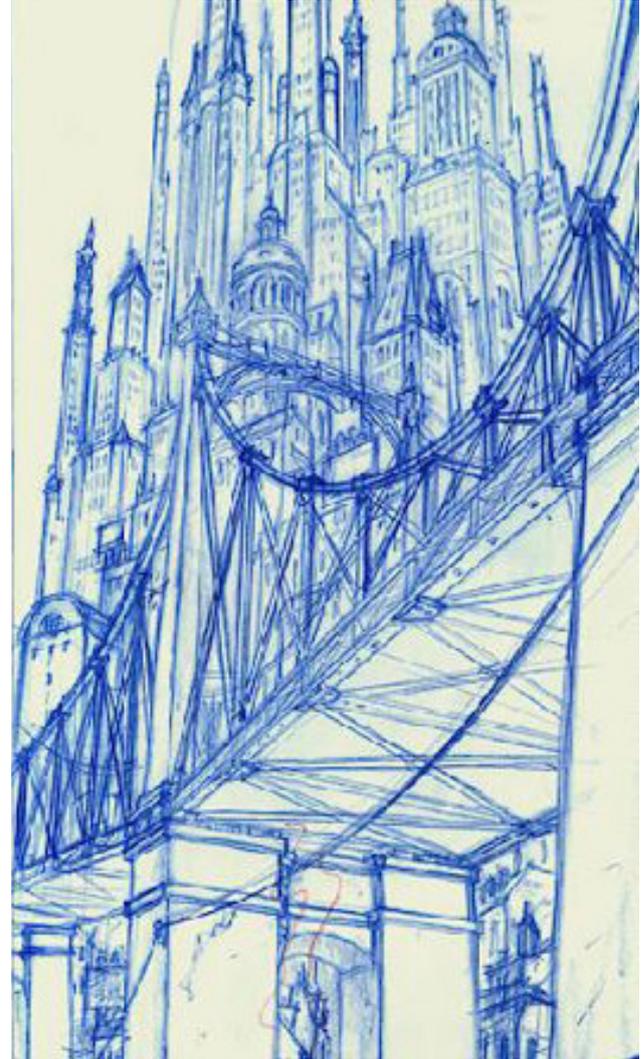
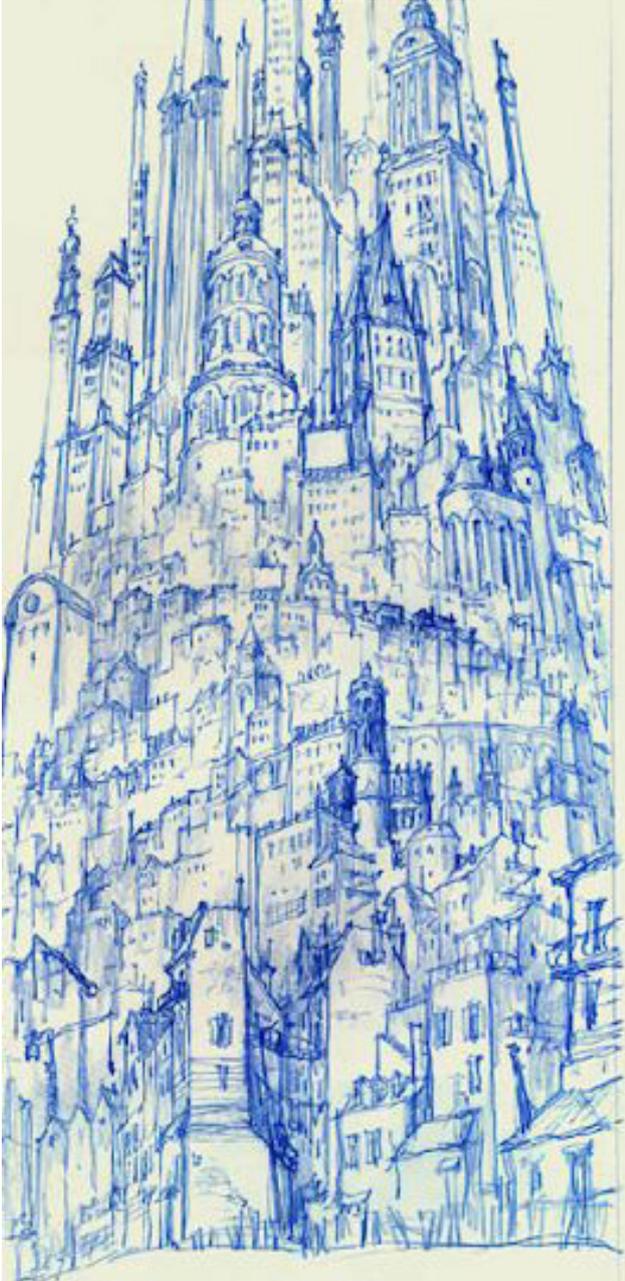
4.1 Intérieurs et états d'âmes

« *La maison, plus encore que le paysage, est un état d'âme.* »
Gaston Bachelard, *La poétique de l'espace*, PUF, 1960.

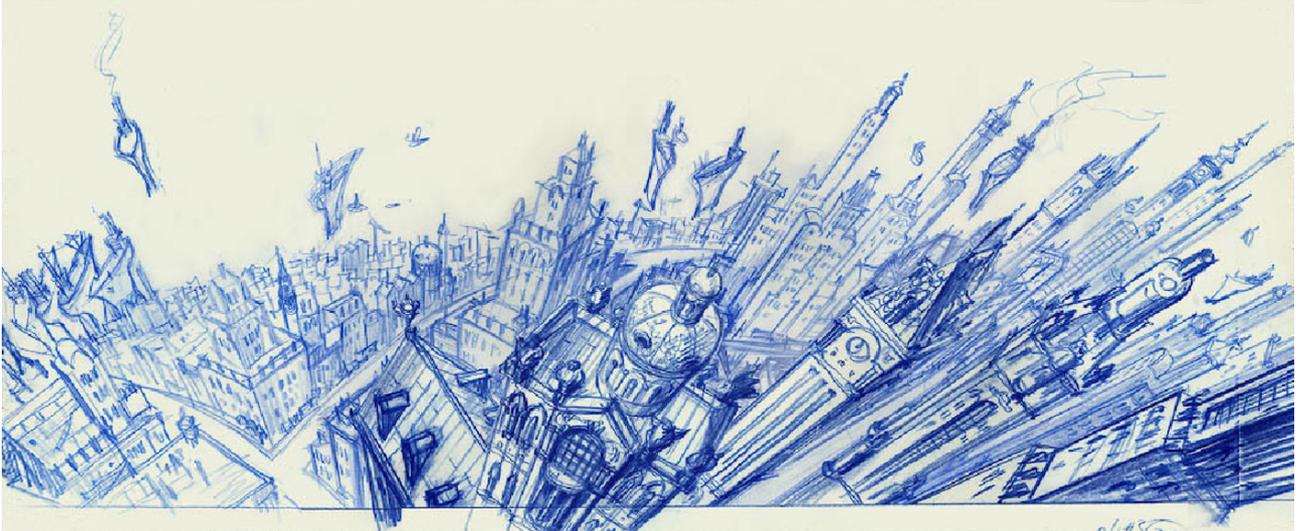
Dans *Les Triplettes de Belleville*, Sylvain Chomet raconte l'histoire de Champion, un garçon mélancolique et orphelin. Le passé est écrasant, le silence pèse, et l'inexpressivité des personnages donne à lire le mal-être qui les possède. La seule chose qui orne la chambre de Champion est une vieille photo de ses parents sur une bicyclette.

« *Ayant franchi les mille petits seuils du désordre des choses en poussière, les objets-souvenirs mettent le passé en ordre.* »
Gaston Bachelard, *La poétique de l'espace*, PUF, 1960.

Madame Souza, sa grand-mère, alors qu'elle désespère de rendre le sourire à son petit fils, découvre sous son lit un cahier d'école dans lequel il a collé des photos de



Layout de la ville gigantesque des Triplettes de Belleville de Sylvain Chomet.



Layout et dessin définitif de la ville gigantesque des Triplettes de Belleville de Sylvain Chomet.

cyclistes découpées dans les journaux. Elle décide alors de lui acheter un tricycle. Le petit vélo fera la joie du jeune garçon et cet événement marquera sa future vie d'adulte. On comprend dès le début du film grâce au décor que la passion de Champion est liée au traumatisme de la perte de ses parents. Dans ce film sans parole les décors et les accessoires de jeu ont une importance capitale pour raconter l'histoire et dérouler par des détails signifiants le passé et les aspirations des personnages.

Dans l'illusionniste, les deux héros logent dans un petit hôtel miteux d'Edimbourg dans lequel ils n'ont pas les moyens de prendre deux chambres séparées. Le magicien dort sur le canapé et laisse la chambre à sa jeune compagne. L'enseigne lumineuse de l'hôtel qui donne sur leur chambre clignote en permanence et rappelle avec nostalgie les atmosphères lumineuses des spectacles. L'évier goutte, le papier peint un peu jauni se décolle dans les coins. Le confort est sommaire mais l'endroit reste chaleureux. Il passe par ailleurs d'une petite loge confortable et bien aménagée à Paris à une loge minuscule et encombrée de cartons qui ressemble à un débarras. Face à face avec son reflet dans le miroir le personnage ne peut que constater sa dégringolade. Il finira par être expulsé de cette seconde loge comme de la première et prié de vider les lieux.

Les chambres de l'hôtel qu'habitent les autres artistes du film nous font découvrir des parcours différents. Ceux-ci, isolés, s'en sortent le plus souvent moins bien que notre illusionniste. Leurs chambres exigües ont des volumes biscornus, et les ampoules grésillantes diffusent une lumière blafarde sur leur situation d'extrême solitude. L'un d'eux sombre dans l'alcool et tente de se pendre. Un autre, le ventriloque ne peut plus payer. Il est contraint de vendre sa marionnette qui était son outil de travail et son dernier barrage contre l'isolement. On le retrouvera après ivre mort dans une rue, contraint à la mendicité.

On retrouve ici ce que Gaston Bachelard nomme la puissance de l'imagination rêvante. Tout le film de l'illusionniste joue de cette fibre sensible des aspirations

et désirs des personnages. L'illusionniste va ainsi de ville en ville sans jamais retrouver le passé révolu qu'il cherche, tandis que les vitrines des magasins attisent les envies matérielles de sa jeune amie. Les décors prolongent ainsi l'intériorité des personnages.

4.2 Une vision linéaire du temps

Dans l'occident moderne, nous pensons principalement le temps comme une ligne partant d'un début fixe (bien que très ancien) et se dirigeant vers un infini ou vers une fin. Le temps a une direction. Cette conception du temps est très marquée chez Sylvain Chomet et tranche avec la conception japonaise sous bien des aspects.

4.2.1 Des décors qui marquent le passage irrémédiable du temps

Dans tous ses films, les décors installent la fuite du temps. Dans Les Triplettes de Belleville par exemple, les émissions télé en mettant en scène des personnages qui ont marqué leur époque, permettent ainsi de situer précisément le film dans une continuité temporelle. Les objets : la forme des prises et des interrupteurs, le style de mobilier, le vieux poste de télévision et le gramophone rendent également compte de l'époque à laquelle se déroule l'histoire ainsi que du niveau de vie relativement modeste des personnages.

4.2.2 Une modernité morne et envahissante

Ce passage du temps se double chez Chomet du passage vers une modernité morne et envahissante. Ainsi dans Les Triplettes de Belleville, on voit au début du film l'évolution du paysage urbain autour de la maison de la



La maison de Grand-mère Souza dans Les Triplettes de Belleville de Sylvain Chomet.



La maison de Grand-mère Souza dans Les Triplettes de Belleville de Sylvain Chomet.

grand-mère Souza. Par une succession d'ellipses en fondus enchaînés on voit ainsi les saisons passer. La maison bordée de prairies verdoyantes et peuplée de chants d'oiseaux est peu à peu cernée par des grues et des constructions nouvelles. Le dernier tableau s'ouvre sur un ciel gris et orageux, avec un arbre mort en avant-plan. La maison autrefois tranquille est désormais sur le passage du métro aérien, penchée pour le laisser passer ; écrasée, poussée par cette ville qui a pris le dessus. L'architecture de la modernité s'oppose aux volumes de guingois de la maison de la grand-mère Souza qui semble pittoresque, d'un autre temps et au bord de l'effondrement. Toute la maison vibre à chacun des passages de la rame de métro, traduisant autant le caractère infernal de cette vie moderne qui a rendu le chien à moitié fou, qu'un passé sur le point de s'effondrer. Le cadre s'élargit progressivement. On découvre que la maison est cernée de toutes parts par cette ville en extension qui a pris des proportions gigantesques. Les décors marquent ainsi l'irréversible passage du temps, et le caractère agressif de l'époque moderne que doivent subir les personnages.

4.2.3 Des personnages prisonniers du passé

Les Triplettes de Belleville, sont quant à elles d'anciennes stars du music-hall des années 1930, qui continuent à vivre dans le passé malgré leur grand âge. Les excentriques bonnes femmes pêchent ainsi encore la grenouille à la grenade allemande et rejouent leur numéro d'antan avec un journal, un aspirateur, et une grille de réfrigérateur comme instruments de musique. Ces instruments de fortune sont bichonnés par les vieilles dame dans ces années soixante qui sont celles de la nostalgie. Les décors pittoresques et leurs tons sépia aux dominantes jaunes, vertes et brunes, donnent à l'ensemble du film une coloration passéiste. Les espaces paraissent d'ailleurs patinés, vieilliss, marqués eux aussi par le passage du temps. Ils sont la traduction d'une époque révolue, miteuse qui tombe en ruine.

La même idée est à l'œuvre dans l'illusionniste. Dans cette histoire, le succès phénoménal du rock dont les jeunes vedettes attirent les foules, relègue les numéros traditionnels – acrobates, jongleurs, musiciens et ventriloques – au passé. L'illusionniste et ses collègues démodés sont piégés dans une modernité vulgaire qu'ils ne comprennent pas et à laquelle ils ne parviennent pas à s'adapter. Dans ce darwinisme moderne, il faut pourtant évoluer ou disparaître. Car l'art n'est pas la seule chose à changer et à évoluer. Avec lui, c'est toute une société qui se modernise. Sylvain Chomet au travers de ses décors se sert des saisons et des évolutions techniques pour nous montrer que le temps passe. C'est désormais dans les vitrines que les lumières brillent, plus pour les artistes. L'illusionniste semble prisonnier derrière ces vitres comme s'il était un animal de zoo, un objet de curiosité. Les objets de luxe dans les vitrines contrastent avec la vie modeste des personnages. Ces murs de verre séparent constamment le personnage des gens fortunés. Cela préfigure la fin du film où il se retrouvera lui-même contraint de faire son numéro dans la vitrine d'un grand magasin pour faire la promotion de produits de prêt-à-porter féminin.

4.2.4 Des espaces routiniers

« *La vie maussade, l'être maussade signe un univers. C'est plus qu'une coloration qui s'étend sur les choses, ce sont les choses elles-mêmes qui se cristallisent en tristesses, en regrets, en nostalgies* »

Gaston Bachelard, *La poétique de l'espace*, PUF, 1960.

Dans les Triplettes de Belleville les personnages habitent les espaces dans un rapport marqué par la routine. Dans la maison de la grand-mère Souza tout est réglé comme l'horloge de l'entrée sur laquelle le chien a constamment l'œil fixé pour anticiper le passage du prochain métro. Traumatisé lui aussi par un événement de son enfance (il s'est fait écraser la queue par le train électrique) de Champion, il est comme lui pétri par son passé et ne peut s'em-



Les décors de L'illusionniste de Sylvain Chomet.

pêcher de monter à l'étage pour aboyer après chaque rame de métro qui passe. Le caractère ritualisé du comportement de ce chien marque le caractère répétitif et profondément morne de l'existence que mènent les personnages. La girouette en forme de cycliste appuie sur le caractère répétitif, absurde et dérisoire de ces personnages qui tournent en rond dans leur mal être. Leur vie est également réglée par l'entraînement de Champion. Les gestes des personnages sont pétris par l'habitude. Ils habitent les lieux tels de vieux automates.

Le temps de Chomet est donc à la fois une fuite en avant mais aussi une série d'événements qui marquent et déterminent à jamais les vies des personnages et leur trajectoire future. Ceux-ci sont coincés entre les éléments traumatiques de leur passé auxquels ils n'arrivent pas à échapper et une modernité qui les écrase.

4.3 Des personnages en errance

Dans l'illusionniste, le héros magicien mis dehors, rejeté de tous les espaces de spectacles qu'il traverse, est en errance. Licencié, il quitte la France pour aller en Angleterre puis en Écosse, sans trouver ce qu'il cherche : ce passé révolu qui ne reviendra jamais. Les décors exposent des extérieurs typiques et des monuments célèbres de chacune de ces grandes villes pour bien situer l'histoire géographiquement. Le film s'attarde sur les multiples trajets que fait ce personnage en exil. On passe du temps dans les gares, les trains, les bateaux, les voitures... Les paysages défilent.

« Logé partout, mais enfermé nulle part, telle est la devise du rêveur de demeures. [...] Il faut toujours laisser ouverte la rêverie de l'ailleurs. Quel bel exercice alors [...] que le voyage en chemin de fer ! Ce voyage déroule un film de maisons rêvées, acceptées, refusées... »

Gaston Bachelard, La poétique de l'espace, PUF, 1960.

L'illusionniste fini par quitter de nouveau la ville. Il reprend un train vers une destination inconnue en laissant un mot dans leur hôtel à son amie : les magiciens n'existent pas. Lorsqu'elle aussi quitte la chambre et ferme la porte, un coup de vent brusque ouvre la fenêtre. Son souffle anime les pages d'un livre posé sur la table projetant comme par magie sur le mur une ombre surréelle qui ressemble à un papillon en vol et balayant l'allégation marquée sur le papier. La magie existe bel et bien, et malgré le départ des personnages la poésie habite encore ce lieu. Le décor a ainsi le mot de la fin.

Les décors de Sylvain Chomet sont révélateurs de son état d'esprit et de sa conception des espaces et du temps. On voit bien que la poétique du réalisateur irrigue l'ensemble des films et donne un caractère particulier aux décors. Cette unité stylistique est le reflet d'une vision du monde et les décors sont un des éléments qui participent à donner de la profondeur à la vision particulière d'un auteur.

5) La poétique des espaces de Michael Dudok de Wit

Comme les deux réalisateurs précédents, Michael Dudok de Wit développe sa propre vision poétique des espaces et du temps.

5.1 Une vision du temps linéaire et circulaire

« J'adore exprimer le sentiment du temps. Dans mes films, il est linéaire. Ça commence à un point et ça se termine à un autre. On voyage en ligne droite d'un point à l'autre. Dans Père et fille, le temps est circulaire, ce qui n'est pas contradictoire avec la linéarité. Les choses reviennent, inlassablement, comme les saisons. On peut l'exprimer en montrant la nature dans ses différents états. »

Michael Dudok de Wit, <https://www.youtube.com/watch?v=R9abaZwPNLA>

Michael Dudok de Wit décrit un temps à la fois linéaire et circulaire aussi bien dans son film *Père et fille* que dans *La Tortue Rouge*. Cela passe par une logique de cycles et de répétitions.

Père et fille, sorti en 2001 raconte l'histoire d'une petite fille qui voit disparaître son père, dont le souvenir la poursuit durant toute une vie. Dans ce film, le vélo et le motif de la roue traduisent cette circularité du temps autant que les trajets de la fille qui inlassablement revient sur le lieu où son père a disparu pour se souvenir.

« Ce sont des moments purs et simples que l'on connaît tous. Il n'y a ni passé, ni futur, le temps n'existe plus. »

Michael Dudok de Wit, cité dans l'Artbook du coffret DVD de *La Tortue Rouge*.

Ainsi Michael Dudok de Wit utilise le temps et l'espace pour raconter l'absence de temps. Il développe ainsi l'intemporalité dans ses films sous la forme d'un éternel recommencement. La conception du temps ce réalisateur est ainsi semblable au ressac de la mer qui va et vient inlassablement dans *La Tortue Rouge*.

« En cinéma live la métamorphose est souvent associée au fantastique. En animation, la métamorphose est d'abord et avant tout une figure du temps. Elle suggère ainsi à la fois le changement et la permanence. »

Marcel Jean, *Le langage des lignes Et autres essais sur le cinéma d'animation*, Les 400 Coups (coll. « Cinéma »)2007.

Dans *Père et fille* comme dans *La Tortue Rouge*, les éléments climatiques, l'alternance du jour et de la nuit et les évolutions subtiles du paysage marquent le doux changement des saisons. Ces transformations progressives soulignent le passage du temps en faisant découvrir les paysages dans tous leurs états au spectateur.

Dans ces deux films, la vie et la mort cohabitent dans un rapport très organique, marquant l'impermanence de toutes choses dans cette logique de cycle propre au réalisateur et très imprégnée des civilisations orientales. C'est particulièrement prégnant dans *La Tortue Rouge* qui, tout au long du film, traite de manière très naturelle de la vie et de la mort de tous les êtres vivants : hommes, plantes et animaux, qui peuplent cette île.

5.2 Une représentation de la nature dans toutes ses échelles

Le style de Michael Dudok de Wit, aussi épuré soit-il, ne perd jamais son effet de réel. Sa description de la nature et des paysages est toujours d'une grande justesse. Dans *La Tortue Rouge*, le réalisateur montre le décor dans ses différentes échelles : l'immensité de la mer et du ciel dans des plans larges, aussi bien que des plans très serrés sur de petits animaux. Michael Dudok de Wit nous fait ainsi entrer en profondeur dans les espaces qu'il crée. Loin de rester en surface, il plonge dans de longs plans fixes au cœur de ses décors et en révèle aussi bien leurs immensités, que leurs moindres détails. Cette vue à plusieurs échelles nous donne à voir toute la complexité de l'univers dans ses aspects les plus changeants et dans ses vérités minuscules. Le temps passe et l'on découvre que l'on pourrait observer la vie qui habite cette île, comme l'ont fait les personnages, le temps d'une vie grâce à la précision naturaliste du réalisateur et de son équipe.

5.3 La création d'un espace synesthésique

« Comme de longs échos qui de loin se confondent

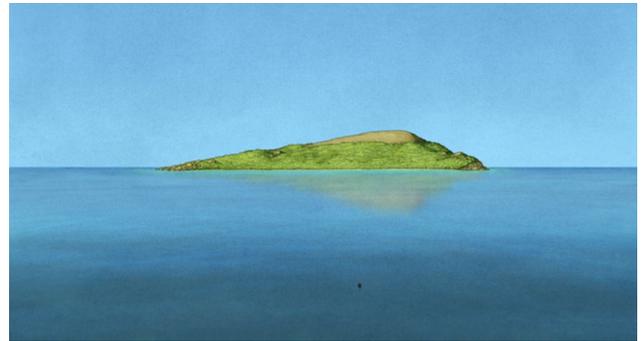
Dans une ténébreuse et profonde unité,

Vaste comme la nuit et comme la clarté,

Les parfums, les couleurs et les sons se répondent. »

Charles Baudelaire, IV, *Correspondances*. Les Fleurs du mal, le Livre de Poche 1972.

Dans la Tortue Rouge on découvre le paysage dans toutes ses échelles





Père et Fille de Michael Dudok de Wit.

Un film ne doit pas se limiter à l'image et au son. Le décor ne doit pas seulement être visuel. Il doit au contraire convoquer les autres sens du spectateur pour déployer une dimension empirique des espaces. Dans la Tortue Rouge par exemple, les éléments climatiques induisent les sensations tactiles d'une température, ils invitent le spectateur à imaginer des odeurs. En convoquant la matérialité des quatre éléments dans le film le décorateur donne aussi une place au toucher. Certaines scènes marquent avec plus de force encore la volonté que les décors et leurs interactions avec les personnages jouent sur les cinq sens. Une odeur forte et pestilentielle est induite dans la scène avec le phoque mort. Le goût est également convoqué dans la séquence où les deux personnages partagent des coquillages dans une scène de repas. Cette approche sensorielle fait le lien entre le décor, en tant qu'espace objectif, et le lieu comme espace vécu. En s'approchant de l'expérience vivante du spectateur le décorateur permet de l'immerger plus en profondeur dans ses espaces. Il est donc capital pour le décorateur de faire appel à tous les sens du public en créant des paysages synesthésiques.

5.4 Convoquer les éléments

Dans la Tortue Rouge, la volonté de représenter la nature sous tous ses aspects conduit également le réalisateur à faire intervenir ses quatre éléments fondamentaux : l'eau, la terre, le ciel et le feu. Le film leur rend un véritable hommage, plastique, chorégraphique et sonore. L'énergie indomptable de ces forces primaires se déchaîne ainsi magnifiquement dans la scène de la tempête où les vagues semblent danser. L'air est représenté dans l'omniprésence des ciels. Le feu apparaît avec le grand brasier que les personnages allument pour fêter leur joie d'être ensemble et en vie après le tsunami. La terre, quant à elle, est symbolisée par l'île, la boue, les végétaux.

Les quatre éléments constituent une manière traditionnelle de décrire, de représenter et d'analyser le

monde. Cette vision s'appuie sur l'hypothèse de certains philosophes antiques (notamment Empédocle d'Agrigente) selon laquelle tous les matériaux du monde, y compris les êtres humains, seraient composés des quatre éléments et uniquement de ceux-ci. Ainsi, même si cette théorie est obsolète d'un point de vue scientifique, sa vitalité symbolique irrigue encore les arts visuels. L'étude des quatre éléments au sein d'une œuvre artistique passe par une interrogation de nature symbolique. Le caractère universel des éléments permet aux artistes d'exprimer une certaine poésie du sensible qu'un philosophe comme Gaston Bachelard peut nous aider à formuler. À travers ses différents essais, celui-ci s'est attaché à définir une poésie des éléments en initiant la notion d'imagination matérielle, « loi qui attribue nécessairement à une imagination créatrice un des quatre éléments : feu, terre, air et eau ». Ce champ a continué d'être exploré par un de ses élèves, Gilbert Durand, dans Les Structures anthropologiques de l'imaginaire (1963) qui, dans une perspective d'anthropologie culturelle, pose « l'antériorité tant chronologique qu'ontologique du symbolisme sur toute signification audiovisuelle ». Il peut ainsi être intéressant d'interroger certaines images cinématographiques à partir des archétypes de l'imaginaire collectif qui affleurent en elles. Ces éléments participent à la création d'une atmosphère et, plus encore, à une poésie de la création du monde présent à l'image. Le décorateur peut donc utiliser ce répertoire visuel et symbolique pour matérialiser des concepts où faire passer des idées qui résonneront dans l'imaginaire collectif des spectateurs.

5.5 Immensité intime et correspondances

« Dans certains états de l'âme presque surnaturels, la profondeur de la vie se révèle tout entière dans le spectacle, si ordinaire qu'il soit, qu'on a sous les yeux. Il en devient le symbole. »

Baudelaire, cité dans *La poétique de l'espace* de Gaston Bachelard, PUF, 1960.

Le spectacle d'un paysage extérieur vient aider à déplier une grandeur intime. En leur principe, les « correspondances » baudelairiennes accueillent l'immensité du monde et la transforment en une intensité de notre être intime. La méditation baudelairienne trouve une unité profonde dans la puissance même de la synthèse par laquelle les diverses impressions des sens seront mises en correspondance.

« Les correspondances vont apparaître comme diverses augmentations des sens, chaque agrandissement d'une image agrandissant la grandeur d'une autre image. »

Gaston Bachelard, *La poétique de l'espace*, PUF, 1960.

Michael Dudok de Wit joue des symboles et des correspondances entre l'immensité de ses paysages et l'intimité de ses personnages aussi bien dans *Père et fille* que dans *La Tortue Rouge*.

« Dans Père et fille Michael Dudok de Wit est d'une extrême clarté dans sa description. Dans sa structure même, le film montre à merveille les paysages hollandais tout en allant très loin dans l'épure. Il synchronise de manière admirable deux temporalités : celle au cours de laquelle la fillette grandit, devient mère, puis vieillit, avec celle de l'assèchement progressif de la mer de l'autre côté de la digue, menant à l'état de vasière. Il fait correspondre le temps de la vie humaine avec la lente évolution du milieu naturel. [...] Les films de Michael reposent sur un style très personnel, une stylisation qui, aussi épurée soit-elle, n'est pas purement graphique, mais induit une sensation de l'existence. [...] Je suis à la fois profondément admiratif et très attaché au constat qu'existe une résonance, au sujet du rapport de l'homme à la nature, qui sous-tend l'ensemble des films de Michael »

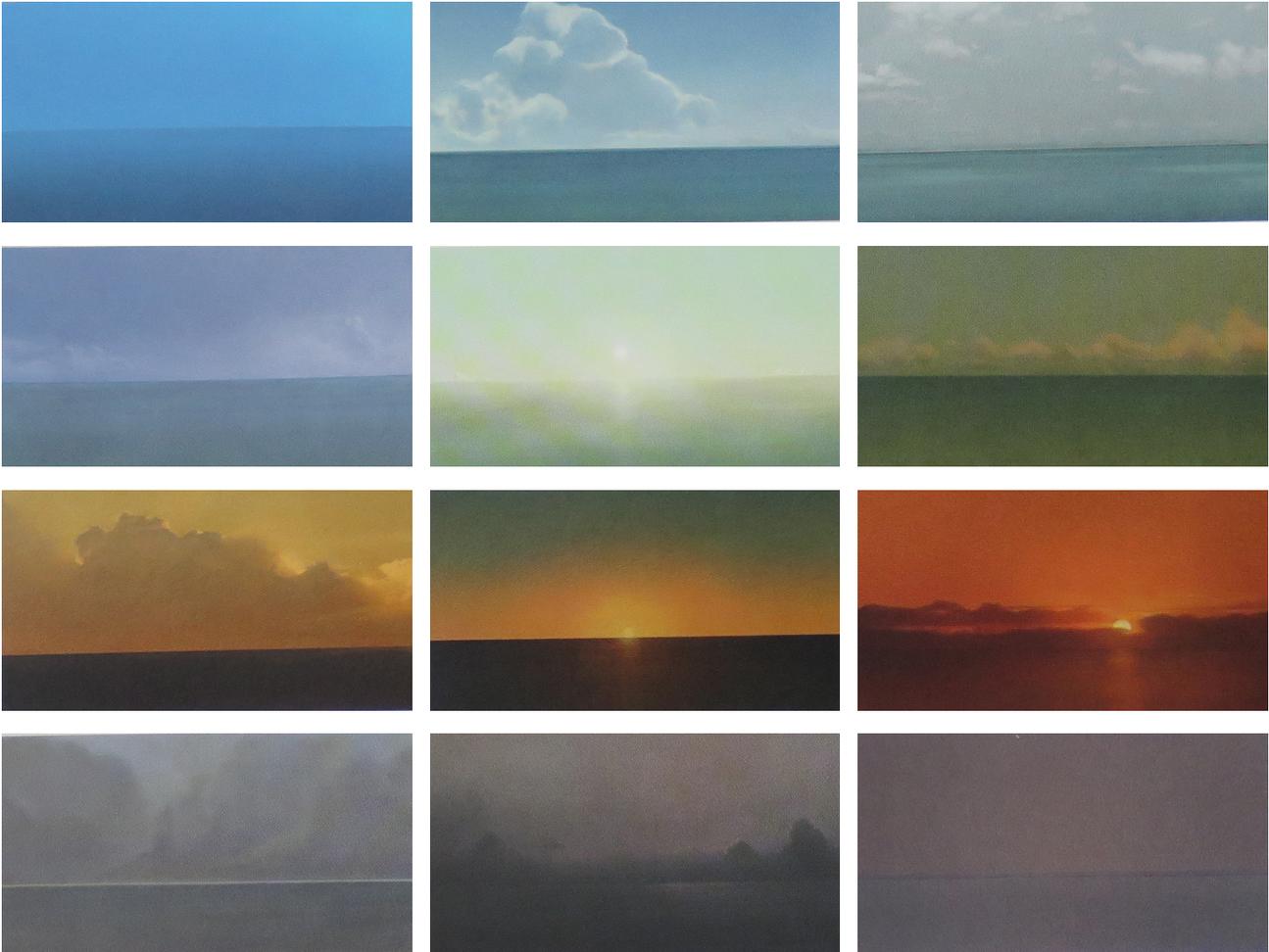
Isao Takahata, cité dans l'Artbook du coffret DVD de *La Tortue Rouge*.

L'être est ainsi un paysage qui se dérobe et que le réalisateur habile nous donne à contempler dans ses constantes évolutions. Pour cela Michael Dudok de Wit attache une grande importance aux moments de silence dans sa narration. Dans ces instants-là, où l'action est suspendue, et où le personnage regarde l'horizon, il est possible de pénétrer son intimité. Seul le décor existe alors pour traduire ces sentiments existentiels très forts. Les espaces permettent au spectateur de projeter ses propres émotions sur les paysages. En ayant le temps de l'introspection, il vit et s'approprie les sentiments du personnage. Cela donne au film une grande profondeur psychologique et ontologique.

Dans *La Tortue Rouge*, comme dans *Père et fille*, la place occupée par le ciel dans le cadre est démesurée par rapport aux frêles silhouettes des protagonistes. C'est par leur immensité que les deux espaces : l'espace de l'intimité et l'espace du monde deviennent consonants. Quand s'approfondit la grande solitude de l'homme, les deux immensités se touchent, se confondent. À partir de cette disproportion, le réalisateur pose la question de la place de l'homme dans l'univers et exprime les angoisses et les questionnements existentiels des personnages. Le ciel devient alors le lien empathique qui les relie au spectateur ; il rappelle à celui-ci son insignifiance par rapport à la grandeur de la nature et le ramène à ses incertitudes les plus profondes. Les éléments naturels au sein du paysage cinématographique deviennent alors des métaphores propices à une réflexion métaphysique.

5.6 Un sentiment de familier

Michael Dudok de Wit travaille le temps sur une logique de variation et la répétition de motifs, de moments et de lieux pour raconter les évolutions des espaces et les aspirations intérieures de ses personnages. Ces variations des paysages infiniment répétés et leur découverte dans de longs plans fixes à différentes échelles de valeurs donne une



Recherches pour les ciels de La Tortue Rouge

connaissance intime des espaces au spectateur qui s'y attache. Ils deviennent des espaces vécus, familiers.

Dans *Père et fille*, le retour continu de la fille dans un même lieu, lui donne un caractère particulier. Une importance quasi spirituelle. À chaque fois qu'elle y revient le spectateur se remémore ses passages précédents. Le décor, imprégné de ces moments vécus, devient une porte ouvrant sur la profondeur du temps et de la mémoire.

De la même manière, si le tsunami dans la *Tortue Rouge* est d'une rare violence, c'est parce qu'il vient briser ce sentiment de familier qui s'était instauré au fil des plans dans toute la première partie du film. Il est très soudain. Tout se met brusquement en mouvement. Le quotidien est balayé. La vague englutissant tous les lieux qui nous étaient devenus familiers.

5.7 Rythmique des espaces

Michael Dudok de Wit joue sur le rythme des décors eux-mêmes pour créer la narration et insuffler une rythmique au film. Dans la *Tortue Rouge*, tout le début du film se passe dans des espaces très ouverts. Ceux-ci se distinguent par une grande qualité de silence dans les compositions. De nombreux décors sont mêmes quasiment vides : de simples aplats de couleurs que la texture du fusain vient faire légèrement vibrer. Une ligne, une ombre, le dessin d'un ou deux détails viennent compléter ces compositions qui restent toujours très épurées, ouvertes et lumineuses. Jusqu'au moment où le personnage tombe dans une cavité et doit passer dans un boyau sombre et très étroit sous l'eau pour s'en extirper. Si, à ce moment, on retient sa respiration en même temps que le personnage, c'est parce que les espaces jusqu'ici toujours ouverts se referment brusquement, créant un sentiment claustrophobie très marqué. Le rythme des décors et leur fonction narrative est ainsi subtilement pensé dans le temps.

L'animation est avant tout un art du temps. Après ces quelques exemples on voit que le mouvement temporel d'un film et les évolutions qui vont avoir lieu ne concernent pas uniquement les personnages. Le temps des espaces doit être sculpté avec la même minutie que le rythme des gestes des personnages pour donner au film son mouvement et son unité. Prendre en compte la représentation du temps dans le dessin des décors d'un film est ainsi une manière d'insuffler une dynamique particulière aux décors. L'espace, déployé dans le temps devient un espace vécu. Il révèle alors une nouvelle dimension insoupçonnée, une profondeur nouvelle : celle du souvenir, des émotions et de la mémoire. Le décorateur doit y être attentif.

Par ailleurs, on retiendra le caractère métaphorique que représentent les décors vis-à-vis des personnages et de l'action en train de se jouer. Ils sont un moyen puissant de traduire un état d'âme et de faire le lien empathique entre le personnage et le spectateur. On notera également l'intérêt pour le décorateur de penser ses espaces dans une approche systémique en développant une logique organique, mécanique ou géographique et une rythmique tout au long du film. Un univers cohérent permettant à l'imaginaire du spectateur de prolonger les espaces représentés à l'image. Enfin, nous avons démontré l'intérêt de favoriser des points de vue multiples sur les décors en faisant intervenir les différents éléments, les cinq sens et différentes échelles de plans. Tout cela permet de révéler la complexité d'un espace dans ses différentes dimensions et de lui donner de la crédibilité, participant à la création d'une atmosphère unique et à la profondeur des espaces représentés à l'image.

Des espaces ouverts et clairs aux espaces étriqués et sombres du goulot dans lequel tombe le personnage de La Tortue Rouge.



PARTIE 4 / Processus de création

Si la profondeur, et la manière de la représenter apparaît bien comme le questionnement constant que doit être celui du décorateur de film d'animation, il est paraît important dans cette dernière partie d'aborder la question du processus de création des décors d'un film. Nous nous pencherons donc ici sur les outils et méthodologies que les décorateurs ont mis en place pour penser cette profondeur et la traduire dans les films. Il est évident que la méthode varie pour chaque production. Nous évoquerons donc dans un premier temps le processus employé majoritairement par les grands studios internationaux, puis nous tâcherons de mettre cette méthode en perspective aux travers d'échanges et d'entretiens avec des professionnels.

1. Processus de création des décors dans les grands studios

1.1 La pré-production

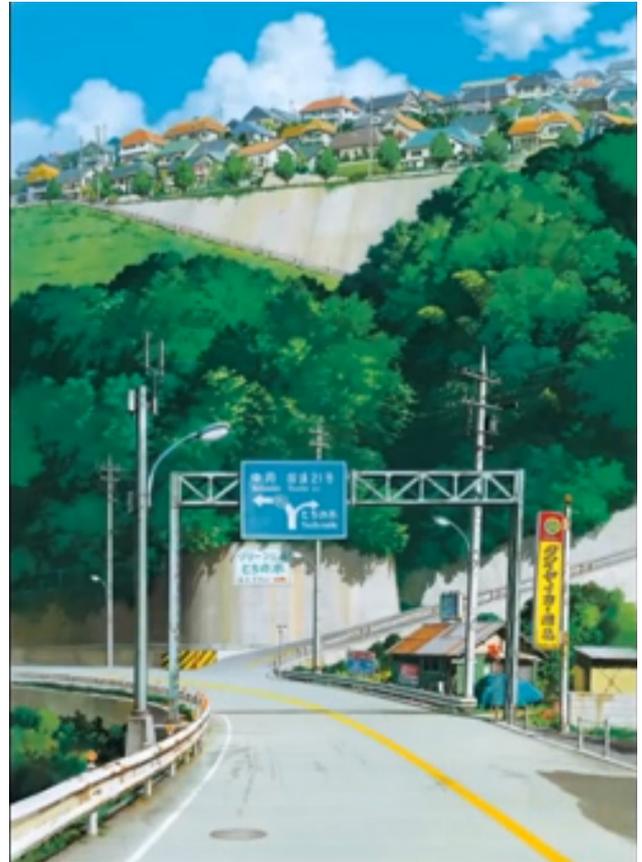
1.1.1 Observation et documentation

La conception d'un décor passe quasiment toujours par une phase de recherche documentaire et d'observation pour trouver l'inspiration et le détail juste. Ainsi, le château de La Belle au bois dormant est par exemple inspiré du célèbre château allemand de Neuschwanstein, un des plus connus d'Allemagne. Les décors de la ville de Pinocchio sont eux aussi inspirés de repérages en Europe, notamment dans la cité médiévale de Rothenburg en Bavière.

Ces recherches préliminaires peuvent être faites à partir de photos et d'images. Mais pour comprendre réellement la construction des espaces, s'imprégner d'une atmosphère et compiler les détails d'une architecture le mieux est

« L'un des bons moyens de préparer un film est de passer beaucoup de temps à observer les choses le long de la route. On va voir l'asphalte, les antennes téléphoniques, un mur. Normalement on ne fait pas attention à ce genre de détails. On prend note de chaque chose que l'on voit et on se construit un stock à partir de ces impressions visuelles. »

Naoya Tanaka – Dessinateur de décors chez Ghibli, https://www.youtube.com/watch?v=D66GeFTZmIE&list=PLto8Ceg6SjQw_eh2vzIBVfTKDjv9aomrU&index=6





Le château de La Belle au Bois dormant et le Château de Neuschwanstein dont s'est inspiré Walt Disney.



souvent de se rendre sur place. Ainsi Julien De Man m'explique que pour la production de *l'illusionniste* de Sylvain Chomet, un studio s'est monté à Édimbourg en Écosse où se situe le gros de l'action du film uniquement pour le temps de la production. Toute l'équipe est venue travailler directement sur place afin d'être plongée dans l'atmosphère du projet.

Les décorateurs ne reculent devant rien pour mener à bien ces repérages capitaux et inventent même des machines à voyager dans l'infiniment petit. Ils mettent ainsi au point une « bug cam » pour 1001 pattes. Cette minuscule caméra fixée au bout d'une tige a ainsi permis à l'équipe d'explorer la jungle de brins d'herbes qui environnaient les studios et de découvrir un environnement à hauteur d'insecte où la fine épaisseur des végétaux laisse passer la lumière créant des transparences colorées qui laissent apparaître les nervures des feuilles. Que ce soit pour des films traditionnels ou pour des productions plus récentes, le travail initial de recherche est donc similaire.

Cette documentation est compilée et classée sur les ordinateurs connectés en réseau dans une « bibliothèque » à laquelle l'équipe du film peut se référer constamment. Elle servira d'inspiration dans la recherche d'un style graphique, et de référence dans le dessin des objets et des architectures.

« Dans un sens en tant que dessinateurs de décors nous devons nous dédier à la représentation d'objets et d'environnements ordinaires. Même si c'est une simple touffe d'herbe, nous devons la représenter de manière sensible. Nous devons rendre cela réel et lui donner vie grâce à la peinture. L'objectif n'est pas de créer d'incroyables panoramas que tout le monde encensera. »

Naoya Tanaka – Dessinateur de décors chez Ghibli, https://www.youtube.com/watch?v=D66GeFTZmIE&list=PLto8Ceg6SjQw_eh2vzIBVtTKDjv9aomrU&index=6

1.1.2 La définition d'une atmosphère

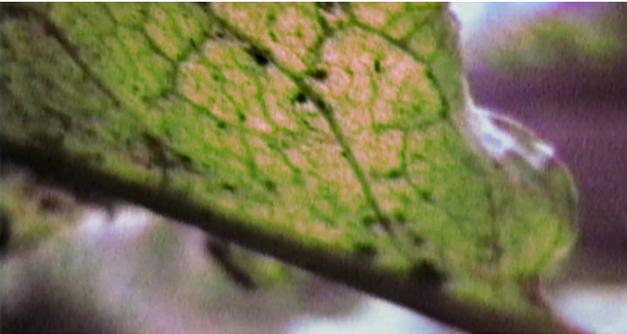
Pour définir l'atmosphère des espaces du film les décorateurs se servent de moodboard. À partir des références et repérages réalisés, ils compilent et classent celles qui leur paraissent les plus pertinentes afin d'établir la charte graphique du film. Ils dressent ainsi les premières grandes intentions de styles, de couleurs et de formes qui serviront de références à l'équipe et au réalisateur.

Les décorateurs réalisent ensuite de nombreux dessins de concept à partir de ces références.

Pour *Bambi* par exemple, les premiers dessins préparatoires du film ont été réalisés à l'aquarelle à partir de nombreuses photos de repérages réalisées dans les forêts du Maine. Ils sont dessinés dans un style à la fois proche de *Blanche Neige et les Sept Nains* et de la peinture chinoise. Mais le rendu avec cette technique n'était pas bon et demandait trop de travail aux artistes. L'équipe pataugeait. C'est alors qu'entre en scène Tyrus Wong. Ce jeune artiste d'origine chinoise, alors engagé comme intervalliste, apprend la mise en production du film et tente sa chance en peignant durant ses week-ends des dizaines de peintures mettant en scène le jeune faon dans des paysages de tous styles. Il montre son travail à Tom Codrick, chargé de la direction artistique qui l'engage aussitôt à ses côtés. Tyrus Wong multiplie ainsi avec talent les études préliminaires en utilisant différentes techniques : pastel, gouache et peinture à l'huile. Finalement, c'est l'utilisation de la peinture à l'huile comme support de fond associée à la peinture acrylique qui fut choisie pour donner davantage de profondeur de champ. La grande force de l'artiste était de ne pas peindre la forêt dans le détail, mais plutôt de traiter les décors de manière plus impressionniste.

Il est parfois surprenant de découvrir les dessins préparatoires des nouveaux films en 3D. Si certains sont réalisés en peinture numérique dans un style proche des films, d'autres peuvent être encore réalisés avec des techniques traditionnelles dans des styles graphiques très différents.

En plus des artworks classiques, les artistes réalisent parfois de petites maquettes de principes avec des ob-



Images de la «Bugcam» utilisée pour les repérages de 1001 pattes.

Les croquis artistiques (ou imageboard) consistent en des esquisses préliminaires réalisées pour définir l'apparence et le style du film et les communiquer à l'équipe. Hayao Miyazaki dessine lui-même ces croquis au début de la production.





Quelques dessins préparatoire de Tyrus Wong pour Bambi.





Artworks préparatoires pour Monstres et compagnie dessinés par Harley Jessup





Pour Robots les décorateurs ont réalisé des dessins préparatoires en peinture numérique, mais également une grande maquette de principe avec des objets en métal pour évoquer immédiatement les textures, les formes arrondies et les brillances qui seraient présentes dans le film.



jets pour définir rapidement les matériaux et l'atmosphère d'un décor.

Tous ces outils de réflexion permettent de poser les lignes principales de la direction artistique d'un film. Ils sont accrochés au mur pour être constamment visibles des artistes et favoriser les échanges autour de la direction artistique du film.

1.1.3 La réflexion autour d'une continuité visuelle et géographique

Pour assurer la cohérence visuelle des espaces des films plusieurs outils sont utilisés :

Un dépouillement complet du scénario est réalisé afin de répertorier les différents décors et accessoires et d'établir un plan de travail.

Le storyboard, vise à mettre au point le découpage du film. Ce stade du travail permet d'esquisser une première réflexion autour du déplacement des personnages dans les espaces. Au fur et à mesure de son élaboration, ces trajets se précisent, de même que les axes de caméra, l'échelle et la durée des plans. Il est l'outil de base indispensable pour toutes les réunions d'équipes. Il est traditionnellement affiché au mur. Chaque vignette est dessinée sur une feuille séparée ce qui permet aisément de changer l'ordre des plans, de supprimer un plan ou de le remplacer. Pour visualiser le rythme du film le réalisateur regarde les vignettes au mur le temps du plan avant de passer à la suivante et permet ainsi d'avoir une première idée rythmique du film.

Aujourd'hui grâce au numérique les storyboards sont souvent réalisés directement à la tablette graphique. Ils sont ensuite animés succinctement et montés dans ce que l'on appelle une animatique, qui donne ainsi une première vision du film dans sa durée et son déroulement.

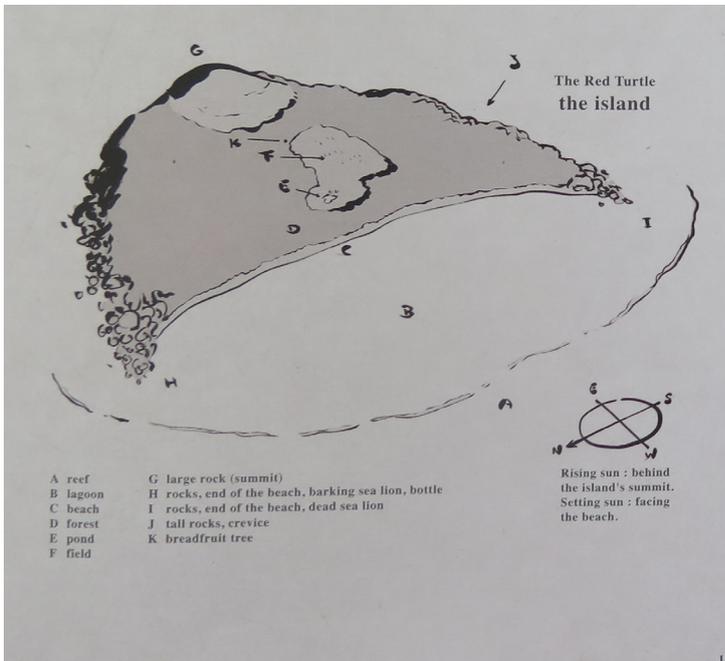
Des plans des décors (parfois accompagnés de maquettes) sont également réalisés en parallèle du story-

board pour faciliter la réflexion autour des déplacements des personnages dans l'espace et en assurer la cohérence. La scène d'ouverture de Peter Pan avec la vue aérienne de Londres a par exemple demandé un important travail de cartographie de la ville aux décorateurs du film.

Cette question de la spatialisation est indispensable pour la cohérence visuelle du film, notamment pour la continuité lumineuse. Grâce au plan, la place théorique du soleil par rapport aux espaces peut être déterminée en fonction de l'heure de la journée et de la saison décrite par le scénario. On notera, à ce propos, qu'il y a souvent un directeur photo dans les dessins animés pour travailler ces questions de lumière comme sur un film live. Le décorateur doit alors travailler en parfaite adéquation avec lui pour créer l'image générale du film.

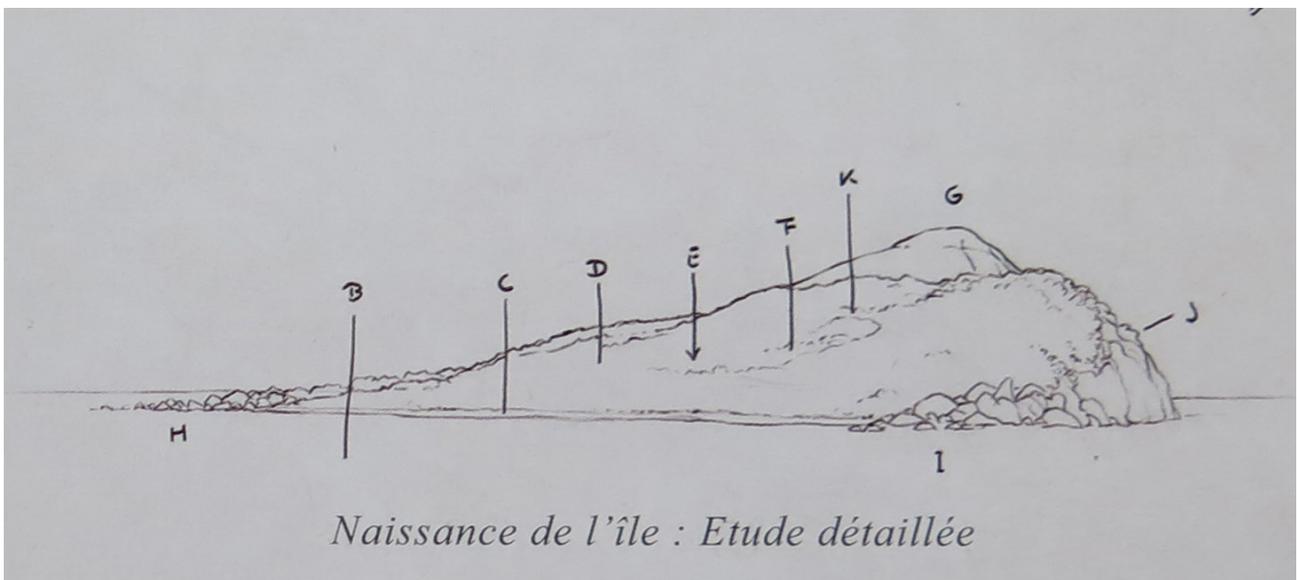
Michael Dudok de Wit met le dessin des ombres au cœur de son travail de composition des plans. Il explore ainsi les ambiances lumineuses dès le story-board qu'il réalise lui-même au crayon de papier avec un nombre de lignes minimales et une grande attention portée à l'équilibre des masses dans l'image. Pour lui la lumière est plus importante que l'objet même. Il fait ainsi lors de ses conférences souvent l'éloge de la beauté de l'ombre. C'est une présence sombre à l'image qui vient tout de suite équilibrer une composition et qui donne à voir les volumes dans la lumière. De nombreux décors dans ses films sont ainsi structurés avant tout par l'ombre.

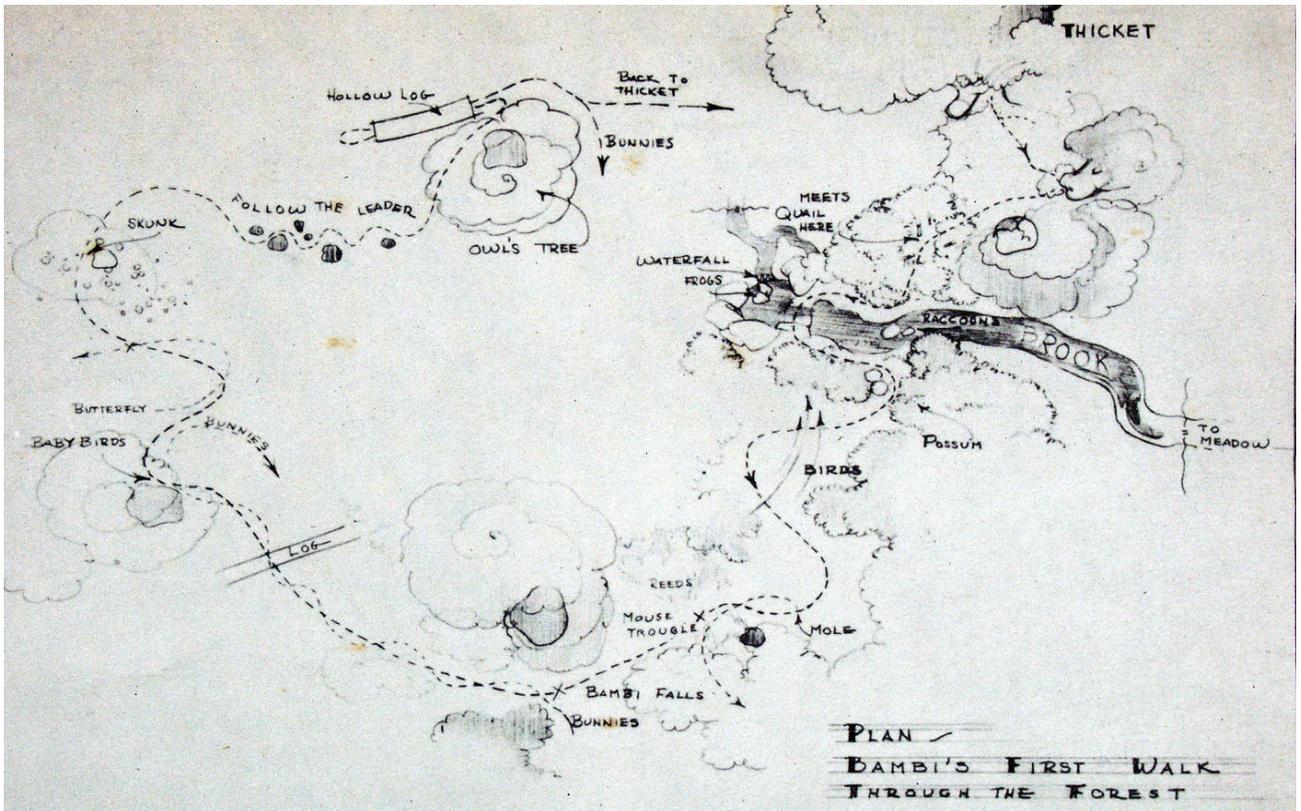
Pour la continuité colorée les équipes se servent d'un autre outil très utile : le colorscript ou colorboard. Celui-ci reprend un certain nombre de vignettes clés de chaque séquence du story-board pour les mettre en couleur. Ce travail est réalisé sur de minuscules supports (parfois les vignettes ne mesurent pas plus de 5 centimètres de large !). Traditionnellement peintes à la gouache, elles peuvent être réalisées également à l'aquarelle, au crayon de couleur ou numériquement. Les vignettes sont ensuite réunies séquence par séquence dans la continuité du film. Leur petite taille permet de travailler vite, mais surtout de délivrer une vision globale des gammes colorées et des ambiances utilisées dans le film en un seul coup d'œil. Cela



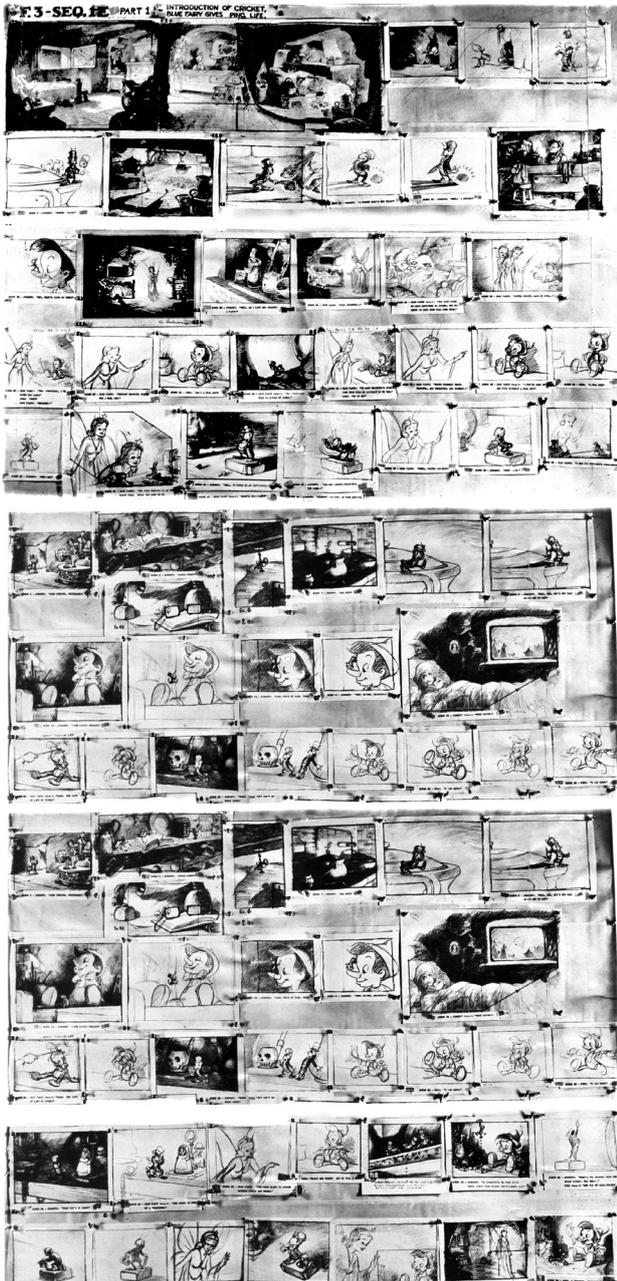
« Ce dessin de l'île servait à mieux comprendre la direction de la lumière du soleil au début de la journée et à la fin, donc la direction des ombres »

Michael Dudok de Wit, cité dans l'Artbook du coffret DVD de la Tortue Rouge.

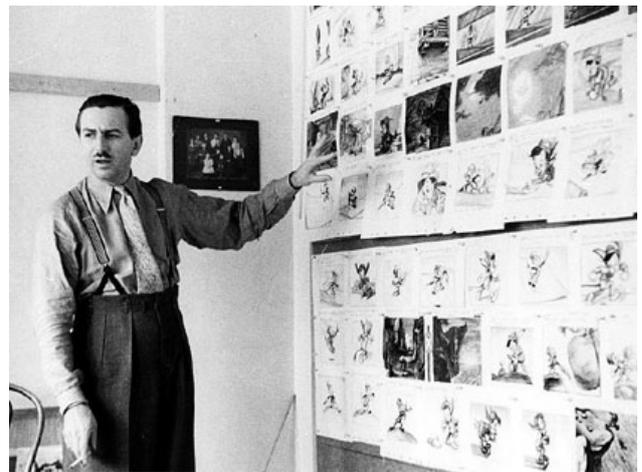




Plan du déplacement du faon dans la forêt pour Bambi.



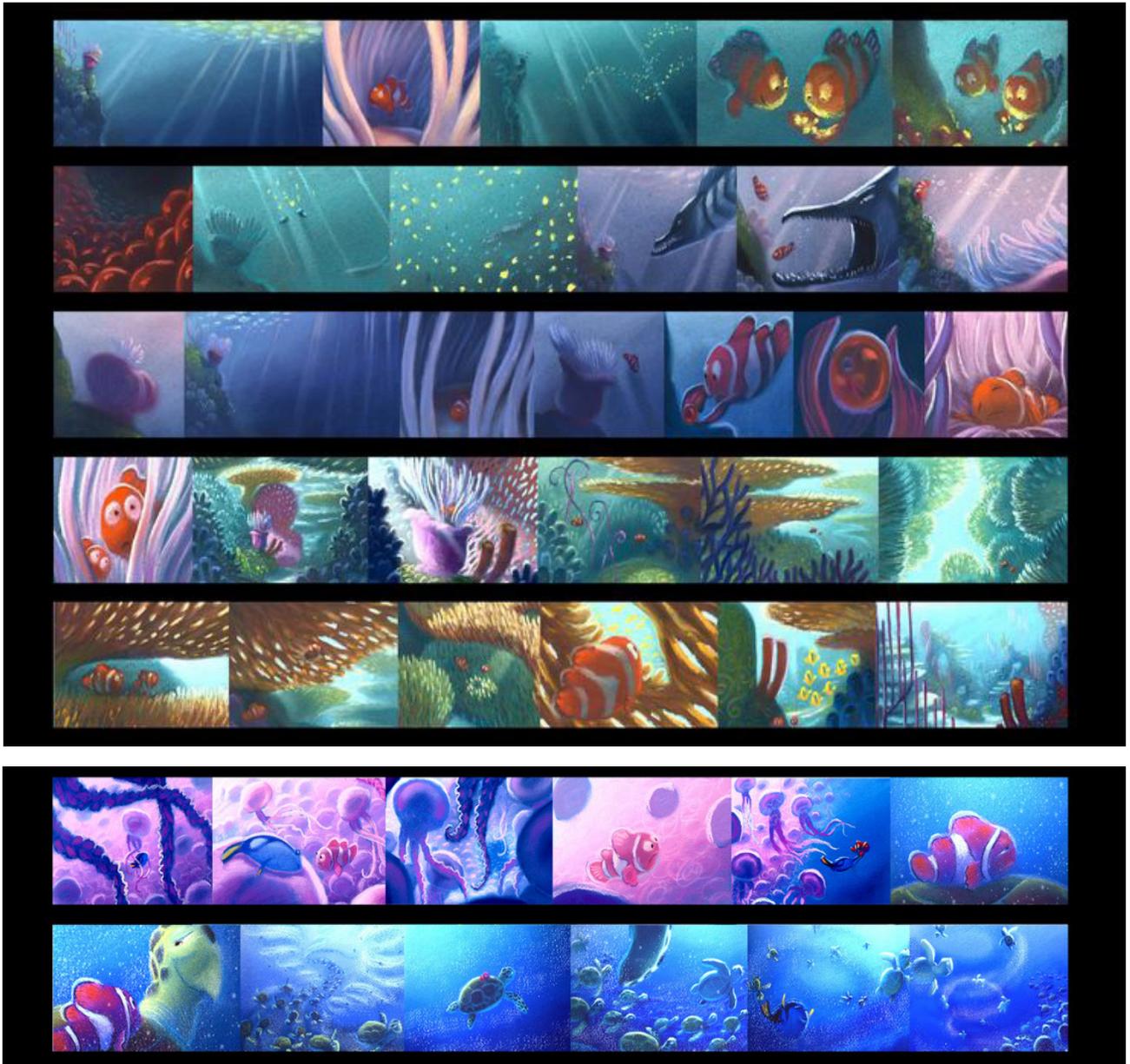
*Le storyboard de Pinocchio a été entièrement dessiné au fusain.
Il a été ensuite épinglé au mur pour les discussions d'équipe.*



COLOR SEQUENCE OF IV MOVEMENT



Colorscript pour Fantasia réalisé à l'aquarelle et aux encres.



Colorsript pour Nemo réalisé aux crayons de couleur.

permet d'engager une réflexion sur la tonalité globale du projet, de réfléchir au rythme coloré d'une séquence à une autre et de vérifier la cohérence chromatique et lumineuse de l'ensemble.

Dans la Tortue Rouge, par exemple, la palette de couleur est assez réduite ce qui donne une grande unité à l'ensemble du film et un sentiment de simplicité. Beaucoup de plans sont quasiment monochromes, jouant plus sur un camaïeu de nuances subtiles que sur une large gamme. Sur la majorité des plans on a une forte dominante colorée qui donne une grande unité à l'image. Les bleus, les turquoises, les verts et les ocres sont les couleurs principales du film. On notera une subtile nuance de rouge qui vient envahir l'écran lors de la scène où l'homme tue la tortue. Tranchant avec le reste de la gamme pour renforcer le caractère dramatique de la séquence et la colère du personnage. Julien De Man m'explique que Michael Dudok de Wit avait en tête des tons doux et une gamme réduite dès le départ, mais que ces nuances ont été trouvées lors du colorboard. Le travail en numérique permet d'ajuster facilement les couleurs à la demande du réalisateur.

Tous ces documents permettent donc d'envisager l'enchaînement des décors et le rythme du film et de définir un cadre. Une fois ces éléments préparatoires validés, les décors de référence sont réalisés par le chef décorateur et son équipe de développement. Ces décors (souvent des vues larges) serviront de base à toute l'équipe d'assistants décorateurs qui viendront dessiner ensuite ces décors principaux dans tous les axes nécessaires à la mise en scène du film.

1.1.4

Le layout

« Le layout décor est une étape à la fois artistique et très technique. C'est là que sont définis la composition de l'image définitive, la direction de la lumière, le dessin de la perspective, et l'intégration du personnage dans l'espace à partir de la référence du storyboard. »

Emilie Mercier lors d'une conversation à Paris au mois de décembre.

La création des décors passe par une phase préparatoire appelée layout. Le dessin de layout signifie « composition à l'écran » autrement dit c'est le document qui va définir la mise en scène du plan. Il permet de définir et de mettre en place les compositions esquissées dans le storyboard. Le personnage est positionné précisément dans le cadre, on définit le mouvement général qu'il va accomplir ainsi que la composition des décors et les mouvements de caméra. Lorsqu'il y a de grands mouvements dans les décors les images peuvent être très volumineuses pour répondre aux standards actuels de projection en très haute définition.

« L'étape de layout permet de déterminer le cadre du plan. Quand on a un changement de valeur au sein d'un plan on utilise une grille de cadre pour définir le mouvement de caméra avec précision. Lorsqu'on a un mouvement dans l'image le dessin est toujours plus grand pour garder l'échelle du trait ou de la touche. Avec la grille de cadre, on définit les différentes manières dont le dessin sera cadré à l'écran. Par ailleurs on garde toujours une zone de sécurité autour de l'action. C'est pourquoi on a toujours un cadre dans le cadre dans les layouts. Garder une marge en dessinant le décor un peu plus large permet d'anticiper d'éventuels recadrages, ou mouvements au compositing sans risquer de couper l'action. »

Propos recueillis lors d'un entretien avec les Zazyks à Paris au mois de février.

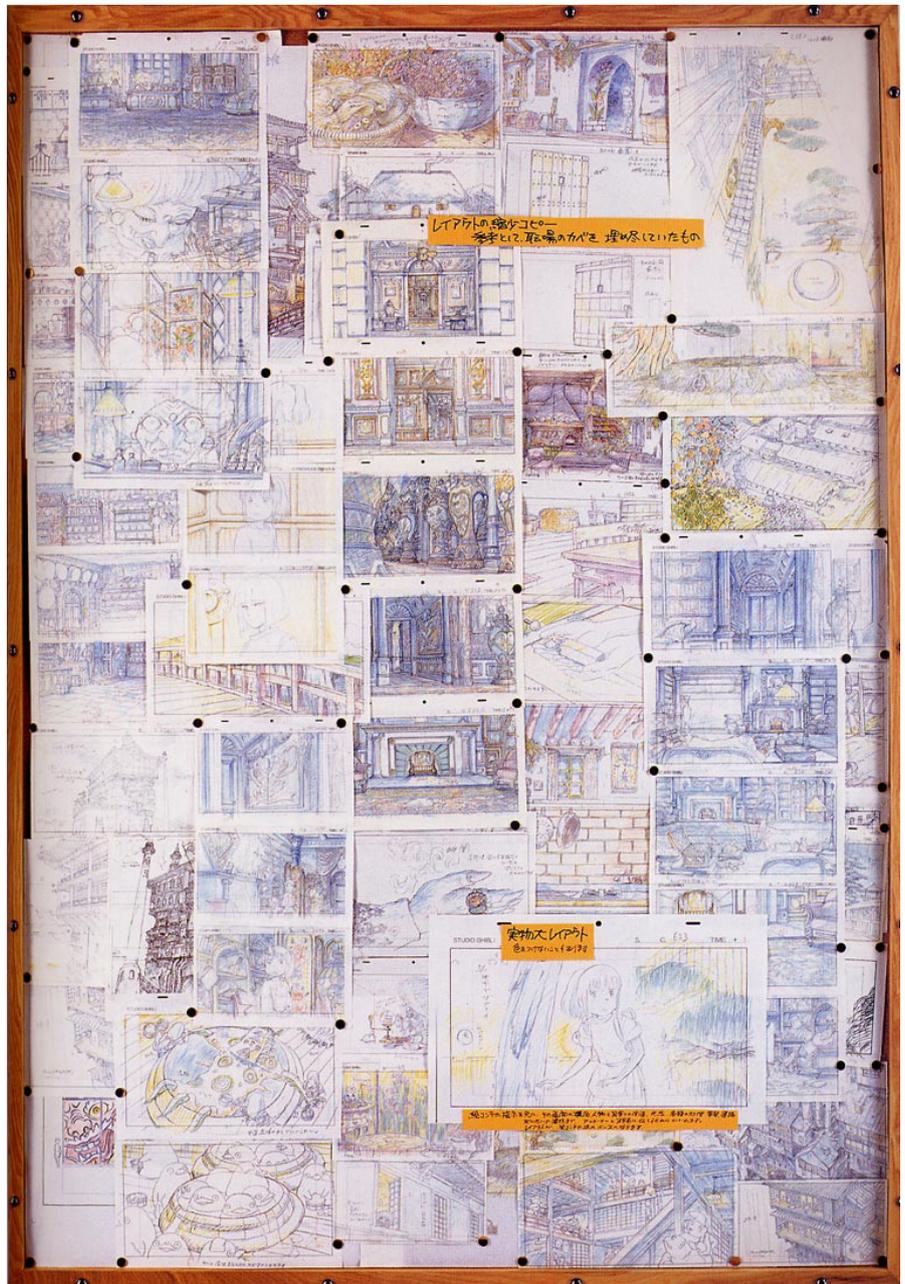
En se basant sur les dessins de layout les animateurs vont dessiner les mouvements des personnages et les décorateurs vont dessiner les décors définitifs. Puisque les personnages et les décors d'une scène sont dessinés par des équipes différentes (l'équipe animation et l'équipe décor) ce document commun doit contenir toutes les informations nécessaires pour que la mise en scène du plan soit claire.

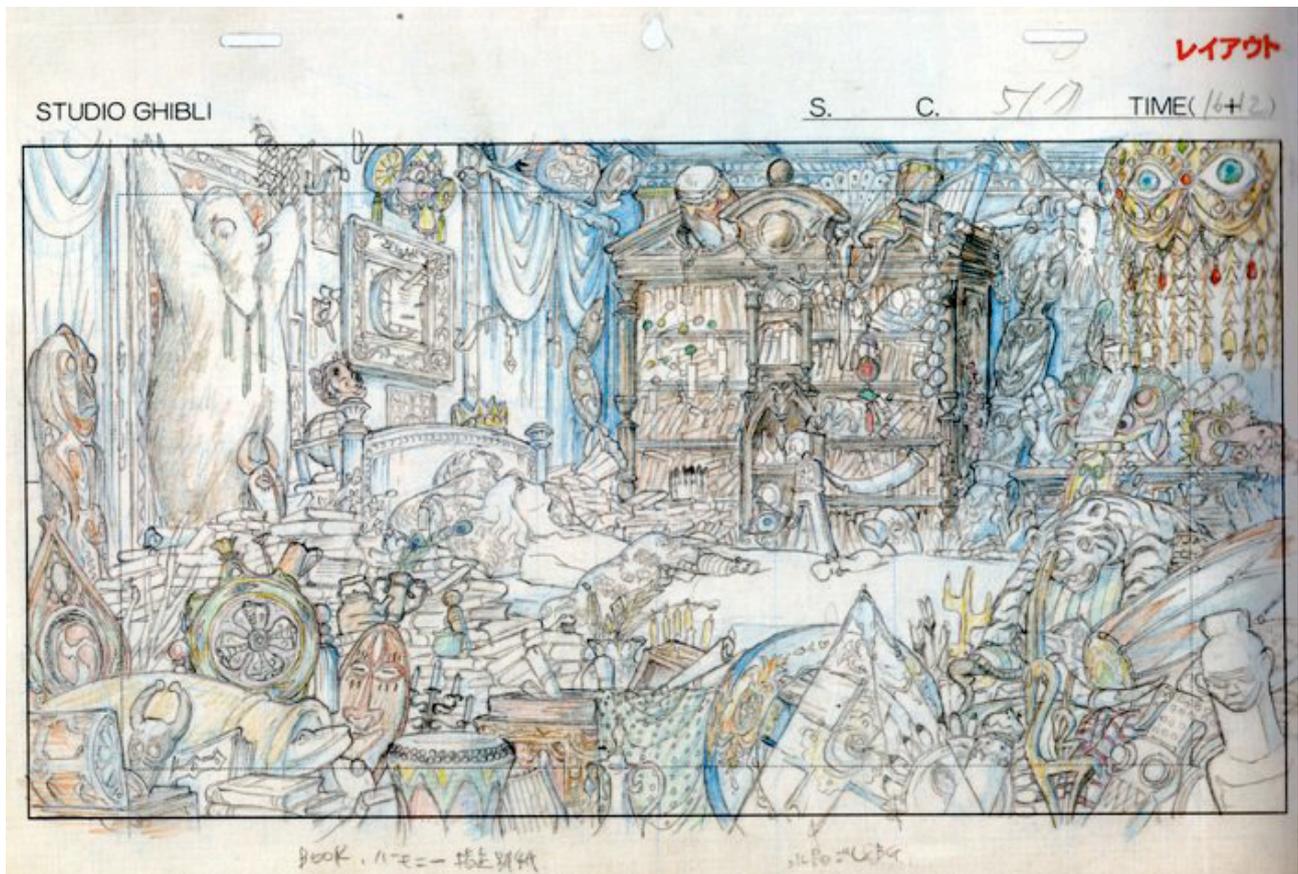
Dans la plupart des cas les layouts sont réalisés par deux personnes différentes : une chargée des layouts décors et une autre chargée des layouts animation, autrement dit de l'intégration des mouvements clés des personnages dans les espaces. La répartition du travail de layout décor en re-

Ce panneau présente des copies en dimensions réduites des layout qui étaient disposés à divers endroits du studio comme référence pour l'équipe. Le véritable layout est composé de dessins au format 17,2cm x 32 cm. Il est donné aux artistes peintres qui l'utilisent comme schéma directeur pour la création de leurs décors.

« Pour ce film, nous avons enfin pu reculer un peu la caméra par égard à la composition de l'image. Avant, la caméra tendait à se rapprocher un peu trop, donnant à l'écran un aspect encombré et désordonné. Nous avons légèrement changé la procédure. Quand un animateur prépare le dessin du layout, il a l'habitude de photocopier le storyboard en l'agrandissant aux dimensions du layout. Cette fois nous avons fait les photocopies de telle sorte que les cadres noirs des images du storyboard soient également inclus. En faisant cela, ce simple petit espace supplémentaire a empêché l'image d'être trop agrandie, et nous avons eu le sentiment d'avoir reculé la caméra pour rendre le layout moins encombré. »

Hayao Miyazaki, http://www.bu-ta-connection.net/musee/expo_chihiro.php

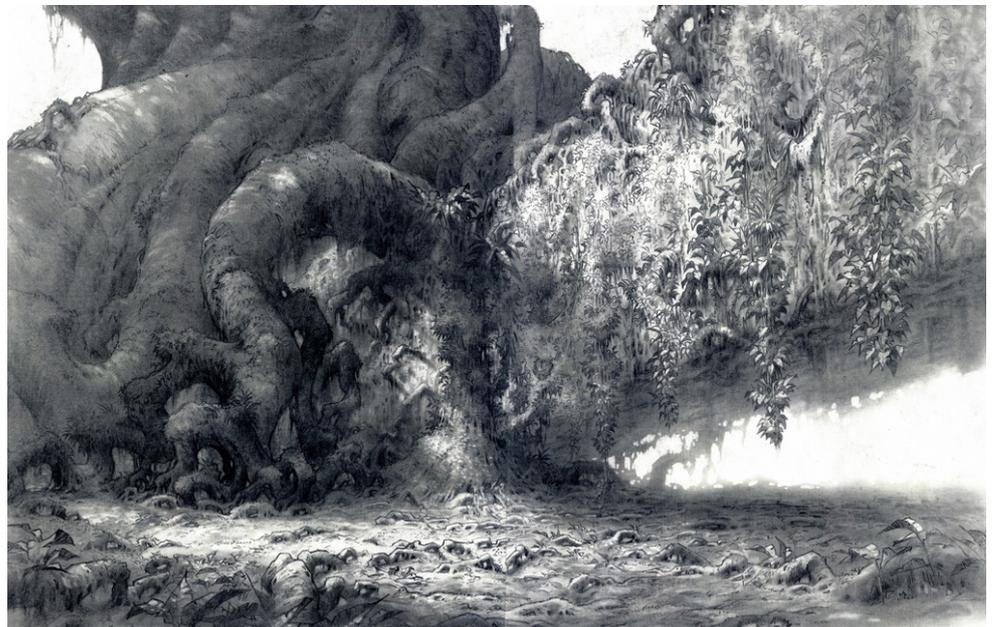


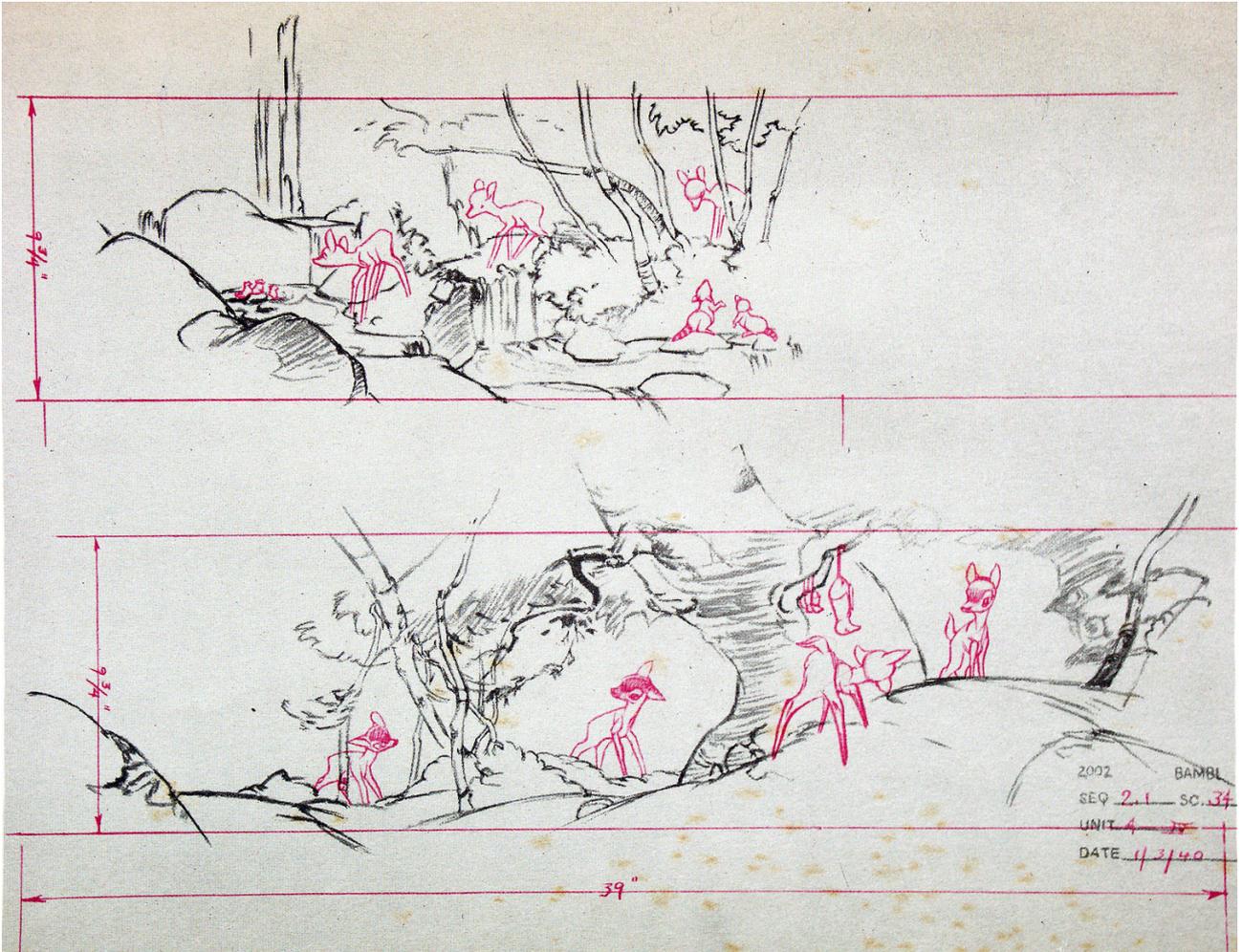


Layout décor de la chambre d'Hauru dans Le château ambulante de Hayao Miyazaki.



*Layouts décors dessinés par Cent Alentar
pour Tarzan.*





Layout décor + animation pour Bambi.

vanche peut varier selon les productions.

Mariza et Zyk – les décorateurs d’Ernest et Célestine et de Persépolis notamment, m’expliquent qu’en France, au début de leur carrière les layoutmen réalisaient uniquement une esquisse rapide des layouts décors. C’était ensuite la personne en charge de la couleur qui faisait l’encrage dans le style visuel du film avant d’y apposer la couleur. Aujourd’hui c’est plutôt celui qui réalise l’esquisse du layout qui s’occupe également de l’encrage. La couleur revenant alors à une personne qui ne s’occupe que de cette étape.

Julien de Man, qui a été chef décorateur sur tous les derniers films de Prima Linéa organise quant à lui cette répartition en fonction des projets, considérant que chaque production est différente et divisant le travail au vu de ce qui semble le plus adapté par rapport à la technique employée pour le dessin des décors définitifs.

1.2 Le dessin des décors définitifs.

Le dessin des décors définitifs est évidemment très lié à la technique employée. Ainsi, même sur de grosses productions, les techniques varient d’un film à l’autre et d’un chef décorateur à l’autre.

1.2.1 Le dessin des décors définitifs dans les productions Prima Linéa

Mon stage à Prima Linéa, et les discussions avec Julien De Man m’ont permis d’en savoir plus sur la manière dont les décors définitifs sont dessinés dans cette société française de production.

Pour Loulou l’incroyable secret de Grégoire Solotareff et Éric Omond, les décors ont été réalisés avec une technique mixte mettant en œuvre des techniques traditionnelles et numériques. Les décorateurs réalisaient des lavis à l’encre de chine noire pour définir les formes et les

valeurs du décor. Ils travaillaient les différents plans sur des couches séparées. Ils les importaient ensuite dans Photoshop pour les mettre en couleur. C’est ce qui a permis de donner au film son aspect traditionnel proche du style de Grégoire Solotareff tout en conservant la souplesse de la mise en couleur numérique. Sur ce film il y avait une personne qui réalisait les lavis en noir et blanc qui servait de base au décor, et une personne qui mettait ensuite ce décor en couleur.

Pour la Tortue Rouge, l’idée est la même : mettre à profit les avantages du numérique tout en s’approchant d’une qualité traditionnelle. Sur ce film, une personne dessinait le layout de manière classique avec uniquement le tracé du décor. Tandis qu’une autre personne se chargeait de la texture et de la couleur.

« Les lignes de chaque décor étaient dessinées avec un crayon sur papier. Ensuite sur des feuilles séparées, le fusain était appliqué avec les doigts et la paume de la main. Pour mieux contrôler la richesse du décor le fusain était appliqué en plusieurs couches séparées. Chaque dessin était scanné puis combiné numériquement avec les autres. Ensuite les couleurs étaient dessinées numériquement avec l’aide de la tablette graphique. C’est grâce au fusain et au papier que le film a une texture granuleuse qui donne une ambiance unique et subtile aux images, ainsi qu’une qualité artisanale. »

Michael Dudok de Wit, cité dans l’Artbook du coffret DVD de la Tortue Rouge.

Trouver la cohérence graphique des décors définitifs demande du temps. La phase de développement permet d’essayer différentes choses, de faire des erreurs, de recommencer. Sur la Tortue Rouge, les décorateurs testent ainsi différents grains de papier pour le fusain afin de trouver celui qui sera le plus adapté au film.

« Le papier utilisé était un papier très bon marché, très fin, avec un grain très doux, un papier lisse au travers duquel on pouvait voir le dessin au trait presque sans table lumineuse. »



*Ci-dessus : un des décors de Loulou l'incroyable secret.
Ci-contre : un des décors de La fameuse invasion des ours en Sicile.
Tous les deux dessinés par Julien De Man et son équipe.*

On faisait parfois plusieurs passes de fusain pour un même décor pour se donner plus de liberté de mouvement, par exemple pour ne pas devoir contourner des formes trop compliquées ou trop précises avec notre paume et nos doigts trop gros. En général on faisait une texture pour le ciel, une pour la mer et le sable, et une pour les rochers (parfois plusieurs pour leur donner leurs strates horizontales...)»

Propos recueillis auprès du Chef décorateur Julien De Man dans nos diverses discussions au cours de l'année.

Pour Michael Dudok de Wit qui est pourtant amateur de l'épure c'est important d'avoir un grand nombre de détails dans un long métrage, beaucoup plus que dans un court métrage, afin d'entrer dans les paysages. Il explique ainsi que la forêt de bambous dans la Tortue Rouge a été très compliquée à réaliser. Beaucoup de temps a été passé à régler la quantité de détails sur ces décors qui devaient être foisonnants tout en gardant leur clarté et une forme de simplicité. Ils s'inspirèrent avec Julien De Man du travail du peintre Hasui Kawase pour ce décor.

Pour La fameuse invasion des ours en Sicile, de Lorenzo Mattotti Julien De Man organise encore le travail différemment. Chaque décorateur réalise et est responsable de son décor de A à Z. Plutôt que de séparer le travail entre layout et mise en couleur, il répartit les décors par personne dans une logique d'unité de lieu et d'atmosphère. Dans le cadre d'un travail cette fois entièrement en numérique il estime ainsi que chacun à la satisfaction de produire les décors dans leur entier et que cela évite les transferts de fichiers numériques avec des sessions de travail Photoshop organisées différemment d'une personne à une autre.

À l'issue d'une production, Julien De Man reprend lui-même chacun des décors pour s'assurer de la cohérence stylistique de l'ensemble du film.

1.2.1 Le dessin des décors définitifs dans les productions Disney

Plusieurs techniques ont été utilisées sur les productions Disney. Les décors de Blanche Neige et les sept nains sont réalisés à l'aquarelle. Ceux de Bambi ont été peints à l'huile et à l'acrylique. Les décors sur Les 101 dalmatiens, et sur La belle au bois dormant sont peints à la gouache dans un style qui reprend certains codes de la modernité mise en place par l'UPA. Aujourd'hui les décors des films Disney sont tous peints numériquement à la tablette graphique.

1.2.2 Le dessin des décors définitifs dans les productions Ghibli

À l'inverse, dans les studios Ghibli, on continue à travailler de manière entièrement traditionnelle, et les décors sont encore peints à la main (ou à l'aquarelle dans le cas du conte de la princesse Kaguya par exemple) puis photographiés sur les plaques en verre des bancs titres.

« Le travail que nous produisons Hayao Miyazaki et moi-même est inhabituel dans l'histoire de l'animation. Qu'est-ce qui fait cette différence ? En animation on peut tout contrôler donc en général on essaye de créer un monde total, un univers complet au travers du dessin image par image. C'est la manière dont tout le monde approche la chose, et je suis certain que c'est ainsi qu'ils procèdent chez Disney. Nous avons une autre façon de faire. Nous voulons dépeindre la réalité simplement comme elle est, communiquer le plaisir d'un environnement réel. Nous devons donner de l'univers une lecture immédiate. Nous voulons inclure le monde dans lequel nous vivons dans une histoire. Nous n'essayons pas de créer un monde séparé, totalement différent du nôtre. [...] Nous voulons créer chez le spectateur le sentiment d'être réellement, profondément, dans un environnement naturel »

Isao Takahata – producteur et réalisateur chez Ghibli, https://www.youtube.com/watch?v=D66GeFTZmIE&list=PL-to8Ceg6SjQw_ah2vzIBVtTKDjv9aomrU&index=6



Un des premiers croquis pour la Tortue Rouge qui a entériner l'utilisation de cette technique dans les dessins définitifs du film.



Etapas de création d'un décor pour la Tortue Rouge.



Leur attachement aux techniques traditionnelles traduit cette volonté d'authenticité. Kasuo Oga est l'un des plus fameux de leurs décorateurs.

Il travaille à la gouache le plus souvent d'après une esquisse réalisée sur le motif, d'après nature.

Avant de démarrer sa peinture, il applique l'eau sur les deux côtés de sa feuille pour l'humidifier de manière uniforme et travailler sur le papier imbibé. Cela permet de créer des effets de lumière et de flou impossibles à obtenir sur papier sec. Il réalise ainsi ses décors à la peinture mais avec une technique proche du lavis à l'aquarelle. Appliquant ses couleurs sur le papier détrempe il les laisse se diffuser naturellement dans l'eau pour créer ses arrière-plans. Il pose ses taches de couleur d'un geste précis, fonctionnant par touche et utilisant différents types de brosses pour créer une variété de textures évoquant la richesse foisonnante de la nature. Une fois ses arrière-plans posés et le papier plus sec, il attaque le tracé plus net des arbres à l'avant-plan. Ses gestes sont surs et précis.

« Les qualités d'observation d'Oga sont incroyables. Il capte le caractère des formes instantanément. [...] Son travail semble détaillé et méticuleux mais quand on regarde de près c'est très rough. Il utilise une touche, un seul coup de pinceau. C'est très puissant. Il ne détaille pas les arrière plans. À l'inverse ses premiers plans sont riches de détails. C'est le meilleur moyen de créer de la profondeur. Plutôt que de calculer sa composition, il utilise ses sens pour capter instantanément les éléments essentiels. La plupart d'entre nous ne se sentent pas très assurés et ont du mal à être dans une juste économie de détails. Souvent nous continuons à ajouter nerveusement des coups de pinceaux et des détails inutiles [...] La manière dont il utilise ses pinceaux est décisive, quand il tient son pinceau, il le fait de manière précise et déterminée. Oga installe ses couleurs dès le début. Elles vont directement du pinceau au papier. Il n'a jamais à y revenir pour les corriger. Cela lui permet de travailler vite. »

Naoya Tanaka – Dessinateur de décors chez Ghibli, https://www.youtube.com/watch?v=D66GeFTZmIE&list=PLto8Ceg6SjQw_eh2vzIBVtTKDjv9aomrU&index=6

La place et la forme des arbres est définie par le layout, mais il aborde avec liberté le dessin définitif et fait évoluer les formes avec son ressenti du moment. Au-delà du dessin de ce qu'il a vu, il cherche avant tout à traduire les impressions qu'il a eues alors qu'il était sur le lieu où il a réalisé l'esquisse. Il cherche à transmettre les émotions qu'il a ressenties dans sa peinture plutôt que de chercher une représentation qui soit une copie exhaustive et insensible de ce qu'il a observé.

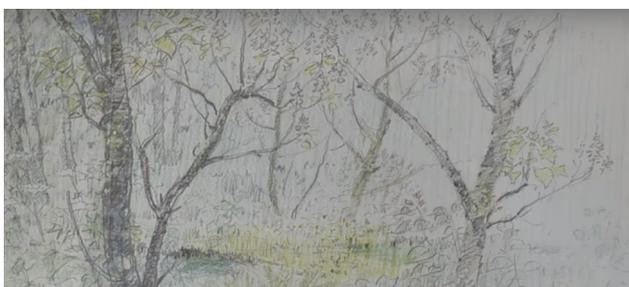
« Il pleuvait à ce moment-là mais le ciel était clair. Les arbres étaient en fleurs. Cela produisit sur moi un effet mystérieux. C'est ce sentiment de mystère que j'ai essayé de capter dans ma peinture. »

Kasuo Oga, <https://www.youtube.com/watch?v=cihDjO-3glG4>

Une fois le papier totalement sec il ajoute les tons les plus foncés à la fin pour détacher ses premiers plans du fond plus clair. Il suit ainsi le processus organique de l'eau et dit ne jamais réellement savoir quel sera le résultat définitif. Il n'utilise jamais de couleurs pures, toujours des tons rompus, des mélanges, pour former une riche et subtile gamme de couleurs. Il mélange ainsi ses verts avec des bleus ou des violets pour élargir sa gamme. Il explique que dans la nature la couleur d'un feuillage réel n'est pas spécialement de couleur vive et que le vert d'un feuillage n'est pas très vibrant si on l'appose simplement en aplat. Pour créer une richesse dans la couleur et faire ressortir les teintes il faut ajouter un peu d'une couleur vive d'un côté, et utiliser des accents de couleur différents dans les zones d'ombre et de lumière. Il explique également qu'un vert utilisé pour les ombres doit être toujours le même dans un même lieu afin de créer une unité. En travaillant ainsi il sera difficile de dire quelle est la couleur dominante, mais on aura le sentiment d'un vert riche.

Une fois que les branches et feuillages sont achevés il ajoute les touches roses et violettes des fleurs, qui parachèveront la gamme et rendront la palette vibrante et agréable à l'œil car bien équilibrée. Il ajoute patiemment les

Kasuo Oga au travail



Ce panneau contient les décors intérieurs du palais dans le Voyage de Chihiro et plus particulièrement ceux du dernier étage où vit Yubaba.

Chaque décor, incroyablement riche et détaillé, est peint sur des formats relativement petits (17,2 cm x 32 cm). Les décors des appartements de Yubaba sont de bons exemples de la minutie avec laquelle les décors sont réalisés.

Dans le film, certains de ces décors (les deux décors en bas du tableau par exemple) ont des portes placées dans les portions centrales ouvertes. Les portes sont dessinées sur des cellulés séparés pour être animées.



fleurs une à une en veillant à ne pas les disposer de manière trop symétrique et à ne pas surcharger la composition. Il attache une grande attention aux détails de ses avants-plans.

« Je veux une sorte d'ébauche, une beauté brute et naturelle jetée sur le papier pas quelque chose qui ait l'air calculé. [...] La nature n'a pas une apparence ordonnée. »

Kasuo Oga, <https://www.youtube.com/watch?v=cihDjO-3glG4>

Après 6h de travail son image est terminée.

« Oga n'essaie pas d'écraser les gens de sa vision. [...] Oga est comme un interprète. Il révèle au spectateur ce qu'il y a de poétique dans la réalité. [...] Quand on regarde son travail on entre immédiatement dans son univers. [...] On a pas souvent la chance de ressentir cela. »

Isao Takahata – producteur et réalisateur chez Ghibli, https://www.youtube.com/watch?v=D66GeFTZmIE&list=PLto8Ceg6SjQw_eh2vzIBVtTKDjv9aomrU&index=6

« Son sens du détail donne immédiatement un sentiment de réel. Son travail sur les décors est fin, détaillé mais avec raffinement. Chaque détail raconte quelque chose et ajoute à l'ensemble. [...] C'est réaliste et dénué de prétention. Il approche son sujet avec une grande humilité. Il a un vrai sens de la modestie vis-à-vis du monde réel. Il a un regard d'enfant : plein de vie, simple et naturel »

Nobuo Tsuji – Historien d'art à Tokyo, https://www.youtube.com/watch?v=D66GeFTZmIE&list=PLto8Ceg6SjQw_eh2vzIBVtTKDjv9aomrU&index=6

1.3 L'intégration des personnages dans les décors

Julien De Man est très attaché à la question de l'intégration des personnages dans ses décors. Il participe activement à leur création pendant la phase de développe-

ment, puisque ce sont les membres de son équipe décor qui se chargent du traitement graphique des personnages.

Sur La fameuse invasion des ours en Sicile, les personnages sont ainsi pensés en fonction du traitement des décors et non l'inverse. Dans ce film un léger grain est appliqué sur les décors numériques : le même grain sera appliqué sur les personnages. Pour que le cerne des personnages reste discret et ne les détache pas trop du décor, le trait de contour des personnages ne sera pas noir mais coloré.

Les ombres jouent également un rôle fondamental dans l'intégration des personnages. Sur La fameuse invasion des ours en Sicile, les ombres brûlées présentent dans les décors existeront également sur les personnages. Julien De Man travaille les ombres des personnages et des décors sur des masques modulables au compositing pour éviter qu'elles ne se chevauchent lors de l'animation. Le travail des ombres est aussi pensé en fonction des personnages : ainsi les figurants seront travaillés plus en silhouettes pour ne pas attirer l'attention et se fondre avec les espaces, tandis que les personnages principaux seront eux plus mis en lumière.

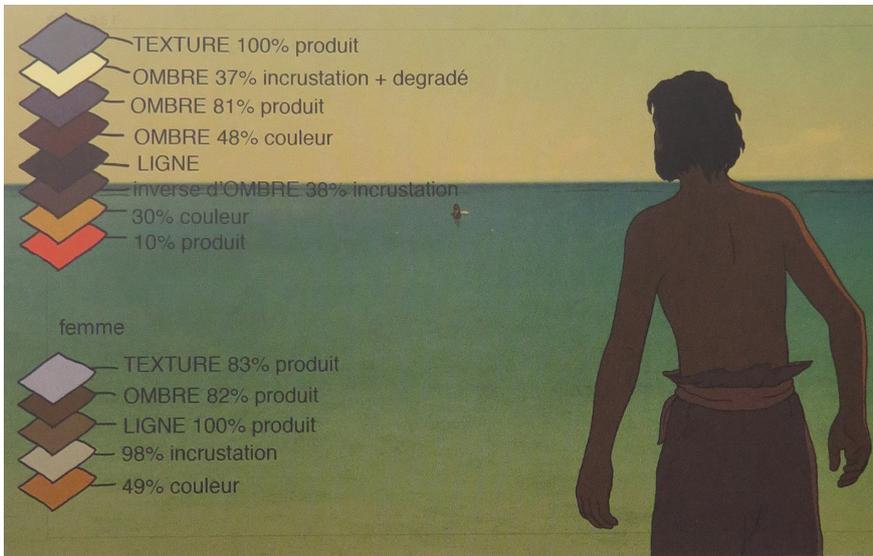
Ce travail est valable pour les personnages animés en 2D mais également pour l'intégration des éléments en 3D.

« Pour tous les éléments animés d'une image il est important de choisir leurs couleurs en relation avec le décor dans la vision d'une image globale. Pour la Tortue Rouge chaque élément comme le radeau ou la tortue ont d'abord été intégrés au décor pour décider de leurs couleurs et de leur intégration en détail. »

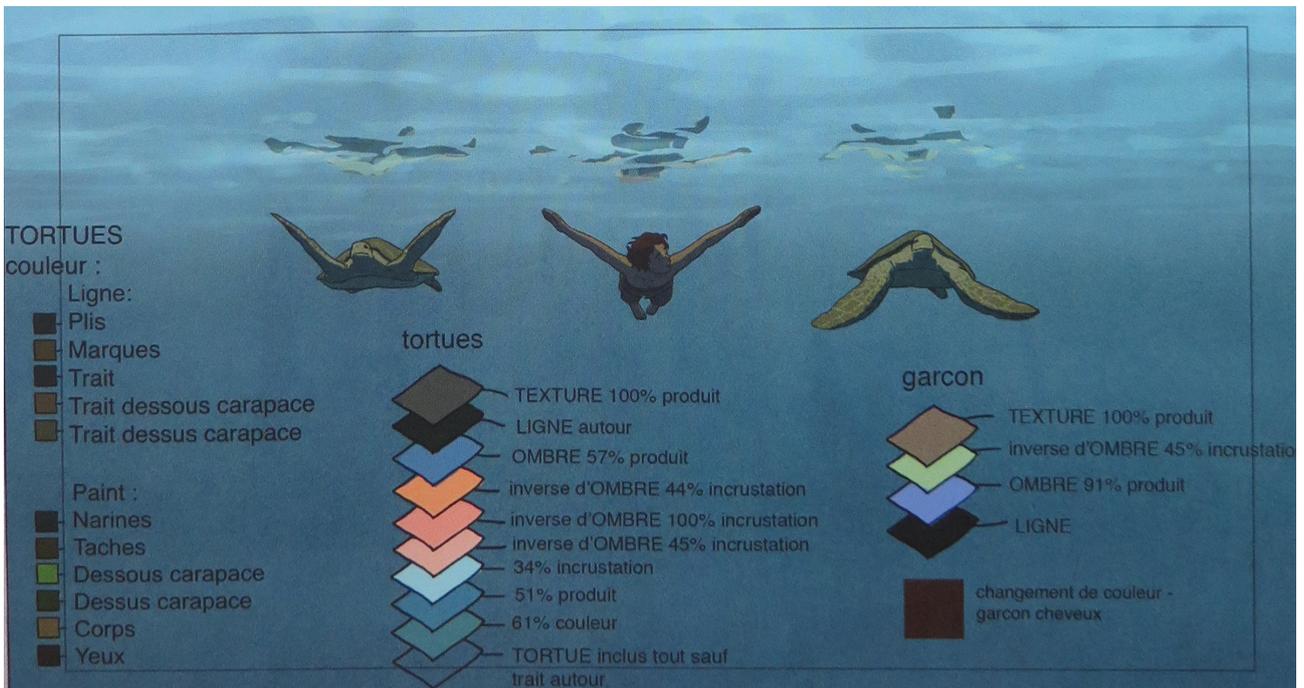
Propos recueillis auprès du Chef décorateur Julien De Man dans nos diverses discussions au cours de l'année.

Au-delà d'une réflexion lors de la phase de développement, une personne de son équipe va s'occuper de cette question de l'intégration des éléments animés pendant la production du film par l'intermédiaire d'un document appelé color-reference.

Ces guides de couleur très précis permettent



Color-reference pour la Tortue Rouge.



d'établir la base colorée de chaque personnage, puis de lui apporter plan par plan, séquence par séquence, de légères variations en fonction des atmosphères colorées de chaque décor. Ce document issu de l'équipe décor, est ensuite transmis au compositing. En procédant ainsi, le décorateur s'assure du rendu global de l'image du film. Le rendu est pensé dans son ensemble, les personnages sont intégrés à leurs environnements par la lumière, la couleur. Leur traitement ne tranche pas avec les espaces qu'ils traversent comme c'est trop souvent le cas.

Le suivi de la création des personnages sur un film d'animation est donc aussi en partie l'apanage du décorateur.

2. Les réalisateurs-décorateurs

2.1 Le cas de Paul Grimault

La France est un petit pays où l'animation est florissante dans une tradition intimiste encore teintée de l'héritage de Paul Grimault. Les films se réalisent souvent par le travail de petites équipes où la polyvalence est de mise. Ainsi Paul Grimault a peint lui-même un grand nombre des décors du Roi et l'Oiseau.

« Paul travaillait « dans l'eau », comme on disait : cela consistait tout d'abord à tendre les feuilles de papier Arche sur des planches en bois avec un ruban à base de colle de poisson (ça sentait vraiment très fort !). On humidifiait par le verso ces feuilles au grammage élevé, 220 grammes [...] puis on les tendait et nous attendions qu'elles sèchent un jour ou deux. Quand cela était fait, il n'y avait plus qu'à y reporter au trait l'implantation précise du décor, ce que nous appelons dans notre jargon le lay-out. C'était le travail spécifique de Gabriel Allignet. Puis Paul venait y travailler ses fonds avec une virtuosité incontestable. »

Lionel Charpy – proche collaborateur de Paul Grimault, cité dans *Le Roi et l'Oiseau – Voyage au cœur du chef-d'œuvre de Prévert et Grimault*, de Jean-Pierre Pagliano, Belin Littérature et Revues (coll. « Biblio Belin sc »), 2012.

Les tons pastels, l'épure des couleurs et la luminosité des peintures de Grimault confèrent aux décors du Roi et l'Oiseau une poésie digne de Prévert.

C'était un dessinateur et un peintre étonnant [...] Il était très dur avec lui-même. Sur La Bergère et le Ramoneur il avait fait un décor extraordinaire qui était pratiquement terminé et puis, d'un seul coup, il a rangé ses pinceaux, il a ouvert le robinet et il a passé sa feuille sous le robinet ! C'est rare de voir quelqu'un avoir le courage de faire ça. C'est un personnage très étonnant.

Jean Vimenet – proche collaborateur de Paul Grimault, cité dans *Le Roi et l'Oiseau – Voyage au cœur du chef-d'œuvre de Prévert et Grimault*, de Jean-Pierre Pagliano, Belin Littérature et Revues (coll. « Biblio Belin sc »), 2012.

Paul Grimault dessinait beaucoup sur le motif comme un écrivain prend ses notes. La référence au réel nourrissait en permanence un art qui vise à recréer la vie par le dessin. *Le Roi et l'Oiseau* est ainsi un mélange de recherches réalistes qui font bon ménage avec la fantaisie.

Son disciple Laguioni s'inscrira dans le même type de production en équipe réduites. Il réalise lui aussi une grande partie des décors de ses films et signe avec Louise en Hiver une nouvelle œuvre aux espaces pleins de poésie.

Ce type de production n'est évidemment pas limité à la France, Bill Plympton réalisateur américain travaille lui aussi avec de toutes petites équipes. Alé Abreu, le réalisateur du *Garçon et le monde* a également participé activement à la création des décors de son film. Une vision forte des décors intégrée à la mise en scène est en tout cas toujours payante.



Dessins préparatoires et décors définitifs pour le château du Roi et L'Oiseau de Paul Grimault (1979).

2.2 Rencontre avec Sébastien Laudenbach

J'ai eu la chance de recueillir les propos d'un de ces réalisateurs-décorateurs : Sébastien Laudenbach, le réalisateur de La Jeune Fille sans mains à Paris au mois de mars.

Comment ce projet d'adaptation d'un conte des frères Grimm a-t-il démarré ?

« En fait c'est une proposition que m'ont fait les Films Pelléas en 2001, d'adapter la pièce d'Olivier Py La Jeune Fille le Diable et le Moulin qui est une adaptation de ce conte. J'ai travaillé pendant 7 ans sur le développement. Et le film a été abandonné parce que nous n'avions pas assez d'argent. »

Comment as-tu finalement été amené à réaliser presque entièrement ce long métrage seul ?

« Cette histoire me trottait dans la tête. J'ai pensé en faire une BD ou un film live. Et puis c'est le hasard qui m'a amené à le faire ainsi. Je suis marié à une femme formidable qui a été reçue comme pensionnaire à la villa Médicis. Et donc pendant un an nous sommes partis à Rome et j'ai eu du temps et de l'espace pour monter cette histoire. Pas de problème d'argent non plus. Et donc j'ai repris ce projet, mais de manière complètement différente de ce qui était envisagé au départ. Tout seul, alors que le premier projet devait être produit dans un studio dans des conditions normales. Je me suis détaché de la pièce d'Olivier Py dont les Films Pelléas avaient les droits et je suis revenu au conte d'origine. »

Tu as donc finalement été réalisateur, mais aussi animateur et décorateur sur le film. Comment envisage-t-on la production d'un film dans ces conditions peu ordinaires ? Le film réalisé est-il très différent de celui envisagé au départ ?

« En étant tout seul à animer le film je ne peux pas faire semblant d'être un studio de 40 personnes. Dans le projet initial on avait eu de premières réflexions sur les décors qui devaient ressembler à des enluminures avec de fausses perspectives à la manière du Moyen Âge, et une bibliothèque de formes que l'on pourrait réutiliser. Le style graphique du film qui a finalement été réalisé est lié à la pauvreté des moyens. L'idée était d'animer 10 à 15 secondes par jour. Il a fallu que je trouve des astuces pour travailler vite. Cette réflexion a été étayée par des expérimentations que j'avais déjà menées autour de plusieurs courts-métrages. La Jeune Fille sans mains a donc été un peu l'aboutissement de ce projet démarré en 2001 et de ces différentes pistes que j'avais explorées. L'esthétique du film découle donc du fait que c'est un film extrêmement pauvre, mais ça devient un film riche. »

Est-ce que tu peux détailler la technique que tu as employée ?

« J'ai travaillé dans l'ordre chronologique, en animant les plans les uns après les autres. Je réalisais en parallèle l'animation et les décors de chaque plan. L'idée était de travailler efficacement, à l'économie. Je dessinais 3 à 5 plans par jour. J'ai travaillé à l'encre sur papier, vraiment de manière traditionnelle, sans faire aucun linetest. J'avais deux pinceaux : un pour le noir et un pour des gris. Je dessinais des rushes les uns à la suite des autres dans la continuité du film, à l'aveugle sans faire de prise de vue des plans que j'avais animés. Je l'ai fait seulement une fois, après un mois, pour voir si ça fonctionnait. Mais après je n'ai plus regardé les plans que je produisais. Une fois l'animation terminée nous avons fait l'ensemble des prises de vues. J'ai ensuite réalisé le compositing sur Aftereffect. J'ai augmenté les contrastes et basculé mes images en mode produit pour incruster mes personnages dans les décors. C'est à ce moment-là que j'ai ajouté les couleurs sur les différents couches de mon image. Il y a un calque par couleur. »

Comment pense-t-on la continuité narrative du film dans un processus à l'aveugle comme celui-là ? Comment as-tu réfléchi au cheminement dans les espaces, à une continuité géographique ?

« En fait je n'ai pas vraiment pensé la continuité. J'ai improvisé le film du premier plan jusqu'au dernier. Sans animation, et sans avoir vraiment de documents préparatoires. J'avais le conte de Grimm, et je dessinais les décors à l'instinct au fur et à mesure. Pour les espaces intérieurs j'ai parfois fait un petit croquis rapide de l'agencement des pièces, mais c'était vraiment sommaire. En travaillant ainsi il y a une implication différente qui insuffle une dynamique dans le travail. »

L'eau est omniprésente dans le film, le récit est comme irrigué par le cours de la rivière. Fais-tu un lien entre le flux de la narration, de l'animation, et la fluidité de ta méthode de travail ? Penses-tu que le mouvement de ta démarche a imprimé une dynamique particulière au film ?

« L'eau a toujours été présente pour moi dans l'idée de ce film. Le choix d'un moulin à eau est venue très tôt, alors que dans la pièce de théâtre c'est un moulin à vent. C'est une décision qui avait été prise à l'époque du premier projet. Pour moi l'eau est un élément féminin et traduit l'idée d'un cycle. Cela correspondait à ma lecture du conte qui raconte la vie de cette jeune fille. L'importance de l'eau a pris de la place au fur et à mesure. La déesse de l'eau par exemple est arrivée par hasard et s'est imposée un plan avant de la dessiner. Je suis d'ailleurs assez rarement content de la manière dont l'eau est animée, surtout au début. J'ai essayé différentes approches, et à la fin je me suis servi d'outils plus mouillés qui rendent mieux je trouve que les premiers plans. »

Le mode de production souvent lourd et le morcellement du travail entre les membres d'une équipe très nombreuse dans les grands studios empêche-t-il selon toi une certaine liberté de geste ? Penses-tu que tu aurais pu faire le

même film dans un studio traditionnel ? Qu'est-ce que le fait de travailler seul a apporté au film à ton sens ?

« J'ai toujours réalisé mes films seul ou avec une toute petite équipe. La collaboration avec des partenaires me manque un peu, mais il est certain que ça n'aurait pas été le même film avec une équipe. Je n'arrive toujours pas à voir La Jeune Fille sans mains dans son entier, mais des fragments que j'ai vu, j'ai le sentiment d'un film vivant. Lorsqu'on travaille en studio, on est obligé de figer un certain nombre d'éléments, étape après étape : au storyboard, à l'animation, au colorboard, etc. C'est une façon de travailler tout à fait normale, car sinon le film perdrait en unité. Mais le risque est d'avoir un résultat sans âme. Ce que propose La Jeune fille sans mains, c'est une autre approche, dans laquelle le maximum de choses est toujours ouvert, dans la construction narrative, dans l'écriture des dialogues, dans les compositions, dans les couleurs. Il est possible de faire ainsi lorsqu'on est seul et qu'il n'y a que peu de contraintes. Mais je me demande si cette unité tant recherchée par les studios est toujours nécessaire. Est-ce que le spectateur serait perdu s'il y avait de minces fluctuations dans le design des personnages par exemple ? Je ne crois pas. Pour moi l'étape suivante est une réflexion sur la manière d'adapter la méthode de travail de La Jeune Fille sans mains à un travail en équipe. »

L'ensemble du film est dessiné de manière très lâchée, dans un souci d'économie et d'épure. En retirant des informations au dessin tu as choisi de privilégier le mouvement ? Qu'est-ce que cela a permis ?

« Dans le film je ne voulais pas d'images tableau. Aucun dessin n'est fini, la vision complète de l'action se crée grâce à l'enchaînement des dessins. Le mouvement du film se fait entre les images. On a d'ailleurs eu du mal pour la communication du film à trouver une image pour l'affiche tellement les dessins étaient parfois inachevés. »

En laissant du vide dans les animations et les espaces ébauchés, c'est comme si tu laissais au spectateur un espace à bâtir, une respiration pour que sa propre imagination puisse s'exprimer. Parfois c'est un simple élément graphique, arbre, rivière ou autre qui vient caractériser le décor. Certains passages frôlent l'abstraction. Qu'est-ce qui t'intéresse dans ce travail plus suggestif que descriptif ?

« C'est drôle parce que le film n'est pas réaliste, il est même graphiquement très éloigné du réel, mais de nombreux spectateurs m'ont dit qu'ils sentaient le personnage comme vivant et la nature comme réellement incarnée. L'animation m'intéresse parce qu'elle n'est pas une captation du réel. Un visage animé n'aura jamais la force d'expression d'un vrai visage. C'est pareil pour un décor, il n'aura jamais la puissance d'un paysage naturel. Cela nous oblige à emprunter des chemins de traverse. Le conte prend de la distance pour pouvoir mieux parler de la vie. Je crois que c'est pareil pour l'animation. La poésie se situe dans cet écart entre ce que l'on veut dire et la manière dont on le représente. Plus on s'éloigne du réel, plus c'est la poésie qui prend en charge la narration. J'ai du mal à comprendre la volonté de copier le réel de nombreux films d'animation. J'aime quand les films ne donnent pas tout et laissent des espaces au spectateur. »

Comment as-tu choisi les couleurs des décors du film : elles sont parfois dans des bruns assez neutres pour devenir parfois presque flashy... pourquoi ce choix ?

« J'ai beaucoup travaillé à l'instinct pour les couleurs. J'étais assez influencé par le mouvement Nabi et Maurice Denis qui utilise des couleurs très vives dans ses peintures, avec des juxtapositions de rose et de vert. J'ai plus travaillé les couleurs comme sensations que dans une volonté de réalisme juste sur le désir d'une atmosphère propre à chaque séquence. J'avais aussi une contrainte technique : le mode produit a tendance à assombrir les images. J'ai donc joué aussi avec les modes de fusion et j'ai utilisé le mode division pour obtenir des couleurs

plus claires. J'ai beaucoup cherché et improvisé comme cela à l'aide du logiciel sans avoir de couleurs prédéfinies en tête. »

Qu'est-ce que les décors disent de ton personnage ? Quels rapports entretiennent la jeune fille et la nature ?

« Pour moi la jeune fille et la nature ont le même statut. Je voulais dès le départ une jeune fille qui soit naturelle. C'est pour cela qu'elle est dès le début du film associée à cet arbre, au pommier. C'est là qu'elle apprend à connaître son intimité et prend conscience de sa sexualité. Les intérieurs du film sont des prisons, aussi bien la maison du père que le château du prince. La forêt symbolise pour moi plutôt l'adolescence après la fuite de sa maison. C'est le lieu du corps qui se transforme, le lieu où elle perd ses repères. L'endroit est inquiétant et c'est là où le personnage perdu, encore malhabile, tombe et trébuche. Léa la guide tout au long du film. Chaque lieu représente ainsi un âge de la vie. A la fin, la scène où elle enseme le champ en trouant la terre de ses moignons était pour moi très forte et très importante. C'est le moment où le personnage se retrouve. La maison troglodyte est une forme de refuge, une fusion entre la nature et l'architecture. »

3. La question de l'adaptation : rencontre avec les Zazyks

Les décorateurs ont également souvent à adapter l'univers d'un auteur graphique. Parfois c'est le style graphique du réalisateur : c'est le cas sur Loulou l'incroyable secret de Grégoire Solotareff et Éric Omond. Mais ça peut également être le cas pour un auteur décédé comme sur le projet d'Ernest et Célestine. J'ai pu interroger les Zazyks, les décorateurs qui ont mené le travail d'adaptation sur ce film à Paris au mois de février.



La Jeune Fille sans mains de Sébastien Laudenbach

Comment êtes-vous arrivés sur le projet d'Ernest et Célestine ? Vous connaissiez le travail de Gabrielle Vincent avant de démarrer le projet ?

« Oui nous connaissions tous les deux le travail de Gabrielle Vincent au travers de ses livres pour enfants. Nous avons toujours apprécié la diversité graphique et la liberté que l'on peut trouver dans les albums jeunesse. Son travail nous a séduit pour son caractère et sa qualité un peu à l'ancienne. C'est finalement un trait très adulte, avec une grande maîtrise du dessin. Ses livres ne prennent jamais les enfants pour plus bêtes qu'ils ne le sont, elle pose toujours des questions subtiles et aborde des sujets sensibles avec une grande délicatesse et justesse de ton. »

Quels sont pour vous les caractères forts du travail de cet auteur ? Comment avez vous cherché à les traduire dans le film ?

« Son trait est très vif, très gestuel. Elle travaillait vite et faisait un nombre incalculable de dessins avant d'arriver au résultat recherché. C'est ce dynamisme et cette finesse du trait que nous avons voulu retrouver en travaillant, comme elle, les décors à l'encre et la plume. Le choix du papier a été crucial. Elle utilise un papier très lisse, c'est lui qui permet à la plume de filer ainsi. Sur un papier avec plus de grain la plume accroche. Nous avons au final opté pour du Vinci Satiné, c'est ce que nous avons trouvé de plus lisse. Pour tout dire un papier de ce type se prêtait mieux à un film d'animation. Un grain plus présent aurait créé des taches d'aquarelle trop marquées. Comme il y a toujours de légers zooms et dézooms dans les films d'animation, le grain du papier peut devenir trop visible et gêner la lecture de la profondeur de l'image. Nous avons également cherché à retrouver les couleurs qu'utilisait l'auteur. Ses aquarelles ont la particularité d'être très douces, tout en fondus. Nous avons commencé par rencontrer les ayants-droits et par nous rendre à la fondation Gabriel Vincent ou

nous avons pu voir ses originaux. Pour garder l'esprit des livres, la mise en scène a privilégié des plans larges et fixes : le film est très peu découpé. L'idée était de donner vie aux personnages des illustrations. Du coup chaque plan coûtait cher car le film reposait beaucoup sur de l'acting et cela demande une grande qualité dans l'animation. »

Comment avez vous abordé la question de l'adaptation ? Comment recrée-t-on les espaces présents dans les livres dans la perspective d'un film ? Comment invente-t-on ceux qui sont propres au film ?

« Nous avons donc commencé par nous renseigner sur cette auteure, nous avons épluché ses livres et fait de nombreux croquis à partir de son travail pour nous imprégner de sa manière de dessiner. Après des pages de copies nous nous sommes entraîné à appliquer ce trait à des objets usuels. Petit à petit nous avons également rencontré ses proches grâce à la fondation. Ça nous a permis de mieux la connaître et de nous inspirer de sa vie pour nourrir notre travail. Dans les livres il y a peu de vues extérieures architecturées. Ce n'est pas du tout le cas dans le scénario que Pennac a écrit pour le film. Du coup il nous a fallu inventer de toutes pièces la ville des ours et le monde du dessous où vivent les souris. Ça nous a semblé judicieux de nous inspirer de Bruxelles où a vécu Gabrielle Vincent pour la ville des ours. Nous avons donc fait de nombreux repérages en Belgique pour dessiner et prendre en photo, des boîtes aux lettres typiques de la région, des tramways, etc. Au final les tramways posaient des problèmes parce que les animer demandait un gros travail, nous avons dû abandonner cette idée par souci d'économie. Pour la ville du dessous, nous voulions un autre type d'architecture. L'auteur aimait énormément se rendre dans les petits villages du sud de la France. Elle y avait une maison de campagne. C'est donc de cela dont nous nous sommes inspirés. Nous avons en revanche choisi une maison particulière du village des univers de Gabrielle Vincent pour dessiner la maison d'Ernest. Mais là encore nous avons pris quelques libertés pour l'adapter au film. Dans les livres l'essentiel de l'action se passe dans

Croquis préparatoires et plan d'ensemble réalisés par les Zazyks pour Ernest et Célestine



la cuisine. Pour coller à l'atmosphère des albums nous l'avons donc reprise à l'identique. Pour le reste nous avons établi le plan intérieur de la maison par rapport à la mise en scène. Nous avons rajouté des pièces : le salon par exemple. Il fallait un espace avec une grande table pour la scène dans laquelle ils dessinent. Le plan de la maison a pas mal évolué avec le découpage. D'ailleurs le plan n'est pas le même dans le pilote et dans le film définitif. La trappe par exemple s'est beaucoup déplacée avant que l'on trouve son emplacement idéal. Dans les livres l'histoire doit être racontée avec peu d'images et Gabrielle Vincent utilise beaucoup les ellipses. Les trajets ne sont quasiment jamais représentés. Du coup, la maison d'Ernest n'est pas précisément située mais se trouve a priori plutôt au cœur du village. Dans le film et dans la série elle est au contraire un peu excentrée. Dans le film certaines circulations sont dévoilées dans leur continuité. C'était important pour l'équipe et le réalisateur de pouvoir situer les espaces pour penser la mise en scène. Nous avons ainsi dessiné une large vue en plongée de la ville pour y placer les principaux lieux. Toute l'équipe a ainsi pu s'y référer et établir le découpage du film par rapport à ce dessin.»

Quelle technique avez-vous employée pour réaliser les décors définitifs du film ?

« Sur le film tous les décors ont été dessinés de manière traditionnelle. Sur une première feuille on faisait une esquisse au crayon bleu. On entrait pas trop dans les détails car l'esthétique du film reposait plus sur la dynamique du trait et l'équilibre des masses. Sur une autre feuille, nous redessinions cette esquisse à l'encre grâce à la table lumineuse. Nous reprenions ensuite le premier dessin au crayon pour la mise en couleur à l'aquarelle. Il fallait tendre la feuille sur une plaque en bois. Quand on travaille à l'aquarelle le papier se tend puis se rétracte. Il faut le laisser sécher vraiment longtemps pour qu'il reprenne son format d'origine. Une fois le papier sec on effaçait le crayon bleu pour ne garder que l'aquarelle. Mais parfois il était difficile à effacer et il en reste encore des traces dans certains plans du film – rires-. On obtenait donc

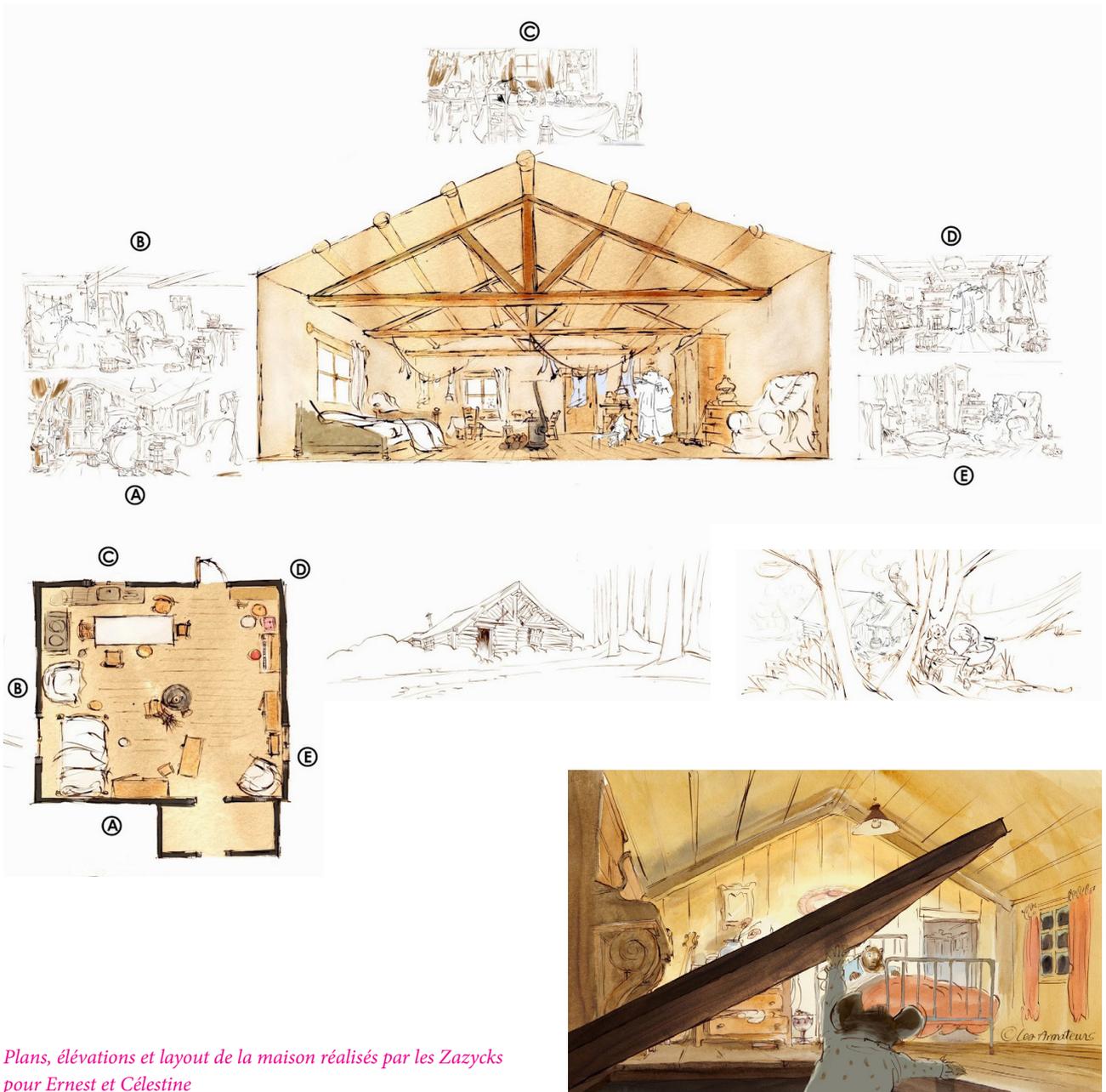
l'encrage sur une feuille et la couleur sur une autre. On les scannait et on les assemblait ensuite sur Photoshop. Ça nous permettait aussi de corriger les taches d'encre ou d'aquarelle disgracieuses quand il y en avait. Malgré toutes ces étapes l'exécution des décors étaient plutôt rapide. Cela tient beaucoup à la manière de travailler et à la rapidité d'exécution des dessins de Gabrielle Vincent eux-mêmes. Les personnages ont été dessinés directement à la tablette graphique. Pour obtenir un rendu proche de l'aquarelle et du traitement des décors le trait n'est pas fermé. Quand le trait est fermé, la colorisation est facile. Sur le film, ça a beaucoup complexifié la mise en couleur des personnages qui a du être réalisée par de vrais animateurs et pas par des coloristes pour garder le volume. Car on dessine toujours à plat, mais ce qu'on veut restituer est en volume.»

Et pour la série ?

« Pour la série nous n'avions pas les moyens de dessiner à la main chacun des décors. Nous nous sommes donc servis de bases de textures à l'aquarelle que nous avons déjà numérisées pour les utiliser sans avoir à en créer de nouvelles. Cette technique nous a permis de peindre entièrement les décors numériquement sur Photoshop et de gagner du temps tout en ayant un rendu proche de l'aquarelle. Nous utilisons une technique similaire sur le long métrage *Les Hirondelles de Kaboul* sur lequel nous travaillons en ce moment.»

Qu'avez vous à dire autour de cette évolution des outils et sur la question du numérique ? Est-ce que cela a changé la manière de travailler ?

« Non globalement ça n'a pas changé grand-chose. On travaille de la même manière. La seule différence c'est qu'on a fait disparaître un métier : avant il y avait des gens qui scannaient les dessins réalisés par l'équipe. Sur *Persepolis* par exemple ils étaient deux. Ils ont scanné tous les décors et toute l'animation qui était faite à la main. En dehors du gain sur les temps de scan ça n'a pas changé fondamentalement la ma-



Plans, élévations et layout de la maison réalisés par les Zazycks pour Ernest et Célestine

nière de travailler. La seule autre chose peut-être, c'est qu'aujourd'hui les réalisateurs se permettent plus de retouches. Ils font plus de demandes de modifications. Avant quand on faisait un dessin entièrement à la main les repentirs étaient difficiles à réaliser sans abîmer la qualité du dessin. Du coup les modifications étaient rares. Les réalisateurs devaient faire confiance à leur décorateur. Aujourd'hui avec Photoshop les modifications sont plus simples et les réalisateurs sont plus exigeants. Comme ils savent aussi se servir du logiciel certains font des modifications eux-mêmes, parfois sans nous demander notre avis ! Il faut avouer que c'est aussi assez pratique pour les décors qui sont représentés à différentes heures de la journée. Avec des filtres on peut parfois modifier plus rapidement la tonalité et l'atmosphère d'un décor que s'il fallait le redessiner entièrement à la main.»

Le décorateur de cinéma d'animation doit donc savoir utiliser à la fois les outils de narration du cinéma classique, mais également avoir un solide bagage en histoire de la peinture. Il doit maîtriser aussi bien les outils graphiques traditionnels que les outils de DAO, de compositing et les processus de workflow. Il a également toujours à l'esprit les méthodes de mise en mouvement spécifiques à l'animation. C'est donc un métier riche et complexe de jonglage permanent entre toutes ces techniques. Le décorateur de cinéma d'animation a donc un profil à la fois technique et créatif, où la maîtrise des outils est indispensable mais ne peut exister qu'avec une forme d'intuition et un amour pour la poésie des images-mouvement.

Nous avons donc pu développer différents aspects du métier de décorateur de dessin animé au cours de ce mémoire autour de cette question paradoxale de la représentation de la profondeur sur un support en deux dimensions. Nous avons tout d'abord rappelé la valeur fondamentale du choix des conventions de représentation spatiale autour de la question de la perspective. Nous avons balayé les différents procédés techniques qui permettent la mise en mouvement d'un décor avant de voir comment le mouvement lui-même pouvait créer une sensation d'espace. Nous nous sommes attachés enfin à la question de la profondeur sémantique et à l'attention que devait porter le décorateur à cet aspect-là également. Nous avons enfin décrit les méthodes de travail usuelles de ce métier sur divers types de productions, des gros studios américains aux entreprises individuelles.

Je voudrais conclure ce mémoire par un rapprochement entre ces deux métiers qui trop souvent s'ignorent : celui de chef décorateur d'animation et de chef décorateur de cinéma live.

Outre des méthodes de travail dans l'élaboration des décors souvent très proches, la multiplication des effets spéciaux dans les espaces des films live – souvent des animations 3D très réalistes – ne fait que rendre plus tangible la difficulté qui existe aujourd'hui de séparer le cinéma live de l'animation.

Dans tous les cas, le jeu avec la représentation d'un espace à l'image est sans doute ce qui lie de manière indéfectible ces deux métiers. Car le décorateur de cinéma live n'est pas architecte, il construit des volumes non pas pour qu'ils soient habités, mais pour qu'ils soient filmés par une caméra et projetés sur un écran en deux dimensions. Des mattepaintings traditionnels sur verre, aux toiles peintes, en passant par les extensions de décors dessinées aujourd'hui à la tablette graphique, de nombreux trucages utilisent les ressources de la représentation en deux dimensions pour donner une sensation d'espace et prolonger les décors construits du cinéma live.

Alexandre Trauner est peut être le décorateur qui aura le mieux compris le rapport qu'entretiennent les dé-

Peinture préparatoire de Trauner et décor définitif dans le film.



cors bâtis avec l'image. Issu des Beaux-Arts, ce chef décorateur est avant tout un peintre. Il peint chacun de ses décors dans son travail préparatoire avec les réalisateurs, installant immédiatement une atmosphère particulière et un rapport distancié au réel. Car Trauner sait qu'avant de créer un espace, il construit avant tout une image pour un film. Fort de cette expérience de peintre, il pense ses décors pour un point de vue et joue avec les conventions de la perspective pour créer des décors aussi sensibles que sensationnels dans l'œil de la caméra. Son aptitude à travailler ses espaces par l'intermédiaire de l'image plutôt que dans une volonté de reproduction brute d'un volume architectural l'amènera à jouer de tous les espaces avec une grande liberté de ton et fera de lui une figure majeure du réalisme poétique.

Ainsi, pour *La Garçonnière*, Trauner a l'idée de créer un décor ostentatoire, très américain : un bureau d'employés, immense et anonyme pour faire ressortir la solitude du personnage. Pour accentuer la détresse du héros, il veut le bureau le plus grand possible. Grâce à un jeu de perspectives forcées, pris en charge par les traits du faux plafond, il arrive à créer une impression d'infini. Il construit des tables de plus en plus petites pour augmenter encore l'effet de perspective et fait jouer, dans le fond, des enfants ou des nains ! Par le truchement de la construction aux volumes artificiellement faussés, il parvient à obtenir la même sensation que dans sa peinture préparatoire. Ce type de décor ne peut fonctionner que depuis un point de vue précis, pensé à l'avance. Il remportera l'oscar des meilleurs décors.

Cette étude du métier de décorateur de film d'animation nous amène donc à repenser notre rapport aux volumes des décors du cinéma live pour les envisager sous un autre angle : celui de la restitution d'un sentiment de profondeur au sein d'une image-mouvement en deux dimensions. Car le cinéma, s'il peut chercher à être un « cinéma du réel » est aussi, comme en animation, un espace d'illusion, de magie et de poésie où tout est possible.

Mary Poppins, de Robert Stevenson en associant l'animation à la prise de vue live et en prenant des distances vis-à-vis du réalisme est un exemple parmi d'autres que le

cinéma d'animation et le cinéma live font bon ménage, et que les décors naturels ou construits peuvent parfois être troqués contre des peintures pour un résultat d'une grande poésie.



L'animation et le live font bon ménage dans Mary Poppins !

- BACHELARD Gaston, *La poétique de l'espace*, PUF, 1960, 228 p.
- BACHELARD Gaston, *L'air et les songes : essai sur l'imagination du mouvement*, Le Livre de Poche (coll. « Biblio Essais »), 1992, 350 p.
- BACHELARD Gaston, *L'Eau et les rêves : essai sur l'imagination de la matière*, Le Livre de Poche (coll. « Biblio Essais »), 1993, 222 p.
- BAUDELAIRE Charles, *Les Fleurs du mal*. Larousse (coll. « Petits classiques Larousse »), 2011, 256 p.
- COLSON Raphaël et REGNER Gaël. *Hayao Miyazaki : Cartographie d'un univers*, Moutons électriques (coll. « Bibliothèque des miroirs »), 2013, 357 p.
- COTTE Olivier, *100 ans de cinéma d'animation*, Dunod, 2015, 416 p.
- DELEUZE Gilles, *L'image-mouvement. Cinéma 1*, Les Éditions de Minuit (coll. « Critique »), 1983, 298 p.
- DELEUZE Gilles, *L'image-temps. Cinéma 2*, Les Éditions de Minuit (coll. « Critique »), 1985, 378 p.
- DURAND Gilbert, *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, Dunod, 1993, 535 p.
- JEAN Marcel, *Le langage des lignes : Et autres essais sur le cinéma d'animation*, Les 400 Coups (coll. « Cinéma ») 2007, 174 p.
- KAWA-TOPOR Xavier., *Cinéma d'animation, au-delà du réel*, Capricci (coll. « Actu critique »), 2016, 96 p.
- NODIER Charles, *Dictionnaire raisonné des onomatopées françaises*, Paris, 1828, 262 p.
- PAGLIANO Jean-Pierre, *Le Roi et l'Oiseau – Voyage au cœur du chef-d'œuvre de Prévert et Grimault*, Belin Littérature et Revues (coll. « Biblio Belin sc »), 2012, 192 p.
- PANOVSKY Erwin, *La Perspective comme forme symbolique : et autres essais*, Les Editions de Minuit (coll. « Le sens commun »), 1976, 280 p.
- TARKOVSKI Andreï, *Le Temps scellé : de L'Enfance d'Ivan au Sacrifice*, Éditions de l'Étoile / Cahiers du cinéma, 1989, 300.p

LONGS-METRAGES

ABREU Ale, Le Garçon et le Monde, 2013
 BREITMAN Zabou, GOBBE-MEVELLEC Eléa, Les Hirondelles de Kaboul, en production
 CHOMET Sylvain, Les Triplettes de Belleville, 2003
 CHOMET Sylvain, L'illusionniste, 2010
 DUDOK DE WIT Michael, La tortue rouge (coffret avec artbook et making off), 2016
 GRIMAUULT Paul, Le Roi et l'Oiseau, 1980
 LAGUIONIE Jean-François, Louise en hiver, 2016
 LAGUIONIE Jean-François, Le tableau, 2011
 LAGUIONIE Jean-François, Gwen et le livre des sables, 1985
 LAUDENBACH Sébastien, La jeune fille sans mains, 2016
 MATTOTTI Lorenzo, La fameuse invasion des ours en Sicile, en développement
 MIYAZAKI Hayao, Nausicaä de la vallée du vent, 1984
 MIYAZAKI Hayao, Le château dans le ciel, 1986
 MIYAZAKI Hayao, Mon voisin Totoro, 1988
 MIYAZAKI Hayao, Kiki la petite sorcière, 1989
 MIYAZAKI Hayao, Porco Rosso, 1992
 MIYAZAKI Hayao, Princesse Mononoké, 1997
 MIYAZAKI Hayao, Le voyage de Chihiro, 2001
 MIYAZAKI Hayao, Le château ambulante, 2004
 MIYAZAKI Hayao, Ponyo sur la falaise, 2008
 MIYAZAKI Hayao, Le conte de la princesse Kaguya, 2013
 MIYAZAKI Hayao, Le vent se lève, 2013
 OCELOT Michel, Kirikou et la sorcière, 1998
 OCELOT Michel, Princes et Princesses, 2000
 OCELOT Michel, Les contes de la nuit, 2011
 PIXAR STUDIO, LASSETER John, Toy Story, 1996
 PIXAR STUDIO, LASSETER John, STANTON Andrew, 1001 pattes, 1998
 PIXAR STUDIO, DOCTER Pete, UNKRICH Lee, SILVERMAN David, Monstres et Cie, 2002
 PIXAR STUDIO, STANTON Andrew, UNKRICH LEE, Le monde de Némó, 2003
 PLYMPTON Bill, Les amants électriques, 2013
 RENNER Benjamin, PATAR Vincent, AUBIER Stéphane, Ernest et Célestine, 2012
 SATRAPI Marjane, PARONNAUD Vincent, Persepolis, 2007
 SOLOTAREFF Grégoire, ELISSALDE Serge, U, 2006
 SOLOTAREFF Grégoire, OMOND Eric, Loulou l'incroyable secret, 2013
 STEVENSON Robert, Mary Poppins, 1964
 VOLCKMAN Christian, Renaissance, 2006
 WALT DISNEY STUDIO, Blanche Neige, 1937

WALT DISNEY STUDIO, Pinocchio, 1940
WALT DISNEY STUDIO, Fantasia, 1940
WALT DISNEY STUDIO, Bambi, 1942
WALT DISNEY STUDIO, Peter Pan, 1953
WALT DISNEY STUDIO, La belle et le clochard, 1955
WALT DISNEY STUDIO, La belle au bois dormant, 1959
WALT DISNEY STUDIO, Les 101 dalmatiens, 1961
WALT DISNEY STUDIO, La petite sirène, 1989
WALT DISNEY STUDIO, Bernard et Bianca au pays des kangourous, 1991
WALT DISNEY STUDIO, La belle et la bête, 1991
WALT DISNEY STUDIO, Tarzan, 1999
WEDGE Chris, SALDANHA Carlos, Robots, 2005
WILDER Billy, La Garçonnière, 1960

COURTS - MÉTRAGES

BACK Frederic, L'homme qui plantait des arbres, 1987
DOVNIKOVIC Borivoj, Learning to walk, 1978
DRIESSEN Paul, Air !, 1972
DRIESSEN Paul, An old box, 1974
DRIESSEN Paul, Elbowing, 1979
DRIESSEN Paul, On the land, at sea and in the air, 1980
DRIESSEN Paul, The water Peoples, 1992
DRIESSEN Paul, The end of the world in four seasons, 1995
DRIESSEN Paul, The Boy Who Saw The Iceberg, 2000
DROUIN Jacques, Le paysagiste, 1976
DUDOK DE WIT Michael, Père et fille, 2000
DUDOK DE WIT Michael, The Aroma of tea, 2006
ENGEL Jules, Train Landscape, 1974
FLEISCHER BROTHERS, Popeye the Sailor meets Sindbad the Sailor, 1936
FLEISCHER BROTHERS, Color Classic, 1934-1941
GLABIKI Paul, Object conversation, 1985
HUBLEY John, Rooty Toot Toot, 1952
LARKIN Ryan, Syrinx, 1965
LES GOLDMAN, JULIAN Paul, The hangman, 1964
MATHIEU Marc-Antoine, 3 °, 2011
MCCAY Winsor, Gertie the dinosaur, 1914

MCCAY Winsor, Le naufrage du Lusitania, 1918
MERCIER Emilie, Bisclavret, 2011
NORSTEIN Yuri, Le hérisson dans le brouillard, 1977
PARMELEE Ted, Tell tale heart, 1953
ROFUSZ Ferenc, The Fly, 1980
REINIGER Lotte, Les aventures du prince Ahmed, 1926
VATROSLAV MIMICA, L'inspecteur rentre chez lui, 1959
WALT DISNEY STUDIO, Silly symphonies, 1929 -1939
(avec notamment The Skeleton dance, 1929, Flowers and trees, 1932, The old mill, 1937)
WALT DISNEY STUDIO, Toot whistle plunk and boom, 1953
PETROV Alexandre, le vieil homme et la mer, 1999
ANSORGE Nag, ANSORGE Gisèle, Fantasmatic, 1969

DOCUMENTAIRES

IWERKS Leslie, The Pixar Story, 2007
DAVID Jean-Marie, Walt Disney : l'enchanteur, 2016

Le site du TLFi pour les définitions : <http://atilf.atilf.fr/tlf.htm>

Wikipédia en guise d'encyclopédie : https://fr.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Accueil_principal

Interviews et conférences de Michael Dudok de Wit.
<https://www.youtube.com/watch?v=R9abaZwPNLA>
https://www.youtube.com/watch?v=OHGPbR2S_5A

Interviews de Sébastien Laudenbach.
<https://www.youtube.com/watch?v=xcEWTXunMp4&t=241Ãs>
<https://www.youtube.com/watch?v=MIhXpH80VKA>

Sur les décors dans les productions Ghibli :

Documentaires sur le décorateur des studios Ghibli : Kasuo Oga : https://www.youtube.com/watch?v=D66GeFTZmIE&list=PLto8Ceg6SjQw_eh2vzIBVtTKDjv9aomrU&index=6

Kasuo Oga au travail : <https://www.youtube.com/watch?v=cihDjO3glG4>

Sur l'usage de la multiplane dans le studio : <https://www.facebook.com/groups/266367443441184/permalink/1104979006246686/>

Sur les documents préparatoires : http://www.but-a-connection.net/musee/expo_chihiro.php

Conférence d'Olivier Cotte sur la forêt chez Hayao Miyazaki : <http://www.forumdesimages.fr/les-programmes/toutes-les-rencontres/la-foret-de-hayao-miyazaki>

Quelques notions de perspective: <http://www.surimage.info/ecrits/pdf/perspective.pdf>

Sur les décors chez Disney :

Les artistes Disney et une foule de documents de travail : <http://artofdisney.canalblog.com/>

Encore d'autres beaux documents de travail du studio : <https://one1more2time3.wordpress.com/tag/bambi/page/4/>

Deux documentaires sur Fantasia avec une partie making off sur les effets spéciaux.

<https://www.youtube.com/watch?v=NW73CxS58hg>

<https://www.youtube.com/watch?v=Xns6ZDKxSQ>

Autour d'Ernest et Célestine et du travail de Zaza et Zyk.

Deux sites reprenant leur travail sur les décors d'Ernest et Célestine avec de nombreux documents de travail.

<http://les-zazyk.blogspot.fr/>

<https://www.franceinter.fr/cinema/les-recherches-de-decors>

Leur site présentant un échantillon de leur travail de décorateur : <http://marisa-musy.blogspot.fr/>

Le site autour du film Bisclavret d'Emilie Mercier : <http://bisclavretfilm.blogspot.fr/>

Exposition au Musée des Arts Ludiques, « Pixar, 25 ans d'animation », 16 novembre 2013- 2 mars 2014
Exposition au Musée des Arts Ludiques, « Dessins du Studio Ghibli, Les secrets du Layout pour comprendre l'animation de Takahata & Miyazaki », 4 octobre 2014 – 1er mars 2015
Exposition au Musée des Arts Ludiques, « L'Art du Studio Blue Sky », 25 mars 2016 – septembre 2016.
Exposition au Musée des Arts Ludiques, « L'Art des studios d'Animation Walt Disney – Le Mouvement par Nature », 14 octobre 2016- 5 mars 2017.
Masterclass au Forum des Images. Rencontre avec Isao Takahata et Michael Dudok De Wit, 12 novembre 2016

Remerciements

Je voudrais d'abord remercier très fort Julien De Man pour m'avoir accompagnée en tant que directeur de mémoire toute cette année et pour avoir partagé son expérience avec une immense générosité !

Pour avoir accepté ces entretiens et transmis avec passion :

Elodie Mercier
Anne-Lise Koehler
Les Zazyks
Serge Verny
François Darasse
Georges Sifianos
Sébastien Laudenbach
Franck Dion
Sébastien Le Nevé

Pour leur enseignement au cours de ces quatre années à la Fémis :

Anne Seibel
Laurent Ott
Jean-Vincent Puzos
Claude Doares
Carine Levoyer

Pour leur accueil en stage

Prima Linéa

Pour le suivi du mémoire :

Barbara Turquier
Laurence Berreur

Pour ses petits coups de pouce :

Jean-Louis Padis

Pour leur aide indéfectible au cours de l'écriture :

Cécile Robineau
Margot Merandon
Bertrand Jeandel
Antoine et Cécile Dongardi
Anaïs Delpech
Guillaume Pin
Chloé Goret
Mon petit frère François

Pour ses relectures attentives et ses corrections :

Mon papa

Pour l'aide apportée sur la partie pratique du TFE :

Cécile Robineau
Margot Merandon
Astrid Guinet
Margaux Behague
Isabelle Giraud
Paul Prache
Maeva Dubrez
Sacha Holsnyder
Thomas Fournier