

L'élaboration d'un film, **Un Jour**



Marie Perroux.



L'idée du film repose sur la première phrase: "*Un jour, un homme est entré dans mon ventre*", associée à l'image d'une femme qui a un homme en travers du ventre. Tout le reste du film en découle. La première fois que j'ai pensé à cette histoire (qui avait bien sûr un petit côté autobiographique, mais sans être aussi dramatique dans ma vie que dans le film!), je pensais en faire une bande dessinée. J'avais de nombreuses idées de petites scénettes, sur ce qui allait changer dans la vie de cette femme, découper les vêtements, ajuster le lit, manger sur deux étages, etc... mais je n'avais pas encore trouvé comment j'allais les agencer.

J'ai donc d'abord travaillé à des illustrations en eaux-fortes, en projetant de publier l'histoire dans une revue de BD indépendante.

C'est peut-être une caractéristique de l'animation française d'être fortement influencée par la bande dessinée, qui est si foisonnante en France. Dans ma "génération", notamment dans ma promo à l'ENSAD, c'était très marqué, tous les étudiants en animation étaient fans de BD. (en Angleterre par contre, où la culture de la BD n'existe pas, c'est plutôt l'illustration qui influence les jeunes réalisateurs d'animation). Dans le thème et le graphisme d'**Un Jour**, on sent l'influence de la BD, et notamment de la "BD de fille" qui se faisait jour avec des auteurs comme Julie Doucet, Anna Sommer et Anke Feuchtenberger, des auteurs aux histoires très intimistes.



Anna Sommer

Quand j'ai finalement décidé d'en faire un film d'animation, après avoir essayé un refus (éditeur de BD indépendante, et face à l'insistance de mon prof d'animation, Georges Sif j'ai dû travailler à un storyboard, c'est-à-dire créer une ébauche en papier du film, qui pla déjà tous les plans les uns après les autres. En définitive j'ai choisi de disposer les différ scénettes le long d'une journée, qui serait une espèce de "journée-type" et évoquerait un temps plus long ("*mais au bout d'un moment, je me suis dit que j'avais plutôt de la chan*

Et bien sûr cet agencement est validé aussi par le titre, "Un Jour". (en fait, ce titre n'est pas venu qu'assez tard: j'avais donné ce nom à mon travail sur l'ordinateur, en prenant par facilité les premiers mots de l'histoire, et j'ai fini par le garder car j'aimais son côté très ouvert qui lui donne au film une dimension poétique. C'est une manière aussi de placer le film dans le domaine du conte, "Un jour" faisant écho à "il était une fois...")

Ce qui m'a servi de guide pour imaginer le story-board, c'est l'idée du cercle. C'est un motif très important puisqu'à la fin le trou dans le ventre de la femme est un cercle.

Visuellement, le cercle revient constamment. Non seulement dans l'image (le trou découpé dans la robe, le parapluie, les gouttes d'eau, la ronde des cuillères...;etc) mais aussi dans le montage, puisque j'ai voulu que les plans s'enchaînent les uns avec les autres en suivant un cercle. Par exemple, dans la première séquence, le mouvement du drap s'enchaîne avec la trajectoire des ciseaux, et ainsi de suite. Le seul accroc à ce parti-pris esthétique est le passage du parapluie et des gouttes d'eau (où il n'y a plus de boucle mais un aller-retour), que je n'avais pas prévu dans le storyboard et que j'ai dû rajouter pour qu'on comprenne qu'elle rentre chez elle. Cette volonté de passer d'un plan à l'autre, non par un montage cut (sauf pour la "scène d'action", celle des voisins), mais par des transitions douces, fluides est une possibilité assez caractéristique du cinéma d'animation (on retrouve ce montage fluide dans un film qui m'a beaucoup marqué, **L'Homme qui plantait des arbres**, et plus encore dans les films de Caroline Leaf, comme **La Rue** ou **Entre deux soeurs**)

Et temporellement, l'histoire forme aussi une boucle, celle qui décrit une journée. La première et la dernière séquence se répondent, qui montrent toutes deux une femme regardant par la fenêtre l'aube se lever sur la ville. Ce parallélisme permet de souligner que *quelque chose a changé*, et met en valeur la chute de l'histoire.

La technique

Influencée par les films de Caroline Leaf, j'ai fait mes premières recherches en peinture animée (et en couleurs!). Mais il s'est vite avéré que je pourrais pas travailler au banc-titre, l'école n'ayant pas (encore) de technicien attiré à l'animation. Par contre, j'avais l'opportunité de travailler hors de l'école dans une entreprise, sur un logiciel que j'avais déjà expérimenté. Ce logiciel d'animation 2D (Tic-Tac-Toon) reproduisait toutes les étapes d'un travail en dessin animé classique. Il était conçu pour la création de séries, et s'il ne permettait pas l'interpolation, c'est-à-dire le calcul par l'ordinateur des intervalles, il permettait de gagner beaucoup de temps sur la mise en couleurs (pour peu qu'on travaille en aplats, ce qui est le cas des séries en général), et sur les mouvements de caméra. Par contre, c'était un logiciel vectoriel, c'est-à-dire qu'il ne prenait en compte que les traits. Impossible donc de faire une image avec de la matière, sauf... à créer cette matière avec uniquement des traits, ce qui est le cas de la carte à gratter. Je travaillais sur palette graphique, "grattant" chaque image à la main. Entre chaque image animée, les traits blancs, jamais identiques, amenaient une vibration. Même sur les plans fixes, j'ai recopié plusieurs fois le personnage et intercalé les dessins afin de conserver une vibration. Par contre, j'ai choisi de garder les décors fixes (j'avais fait un essai en faisant vibrer les décors aussi et ça bougeait beaucoup trop). Ça permet aussi de mieux lire l'image, de détacher le personnage du décor. Il y a donc plusieurs couches de dessins accumulés, chose très facile sur ordinateur et que naturellement je n'aurais pas pu faire si j'avais réellement travaillé en carte à gratter. Mais l'ordinateur m'a aussi beaucoup apporté dans le travail sur le rythme,

puisqu'il permet une visualisation quasi-immédiate de l'animation. Il est ainsi toujours loisible de rajouter des intervalles (pour ralentir le mouvement) ou d'en enlever (pour accélérer). Cela autorise le repentir... et c'est idéal pour une première oeuvre.

Il m'a aussi été très utile dans le travail des transitions entre les plans. En définitive, j'ai travaillé sur le montage parallèlement à l'animation et il n'y a eu aucune retouche en post-production (d'ailleurs, dans le cinéma d'animation, le montage ne revêt pas le même sens qu'au cinéma en prise de vue réelle. On ne fait pas de multiples prises!! (trop de travail). Le storyboard doit donc être beaucoup plus précis, et le montage doit être réfléchi très en amont du film).

En travaillant chaque image à la main, j'ai pu faire "disparaître" l'ordinateur qui n'est pas perceptible dans l'image, sauf dans le passage de la baignoire, qui m'a posé beaucoup de problèmes. En effet, il était très délicat de rendre l'eau, cette matière fluide, avec le trait brut de la carte à gratter. De plus, il était nécessaire de voir le bonhomme sous l'eau. Un casse-tête! Finalement, j'ai opté pour l'utilisation de multiples couches en transparences.

Entre la première idée de l'histoire et le rendu final en 35mm du film, il s'est passé deux ans. En fait, j'ai pris un an de travail effectif à temps plein pour réaliser toutes les images du film. J'avais un assistant, Alexis Appert, qui m'aidait bénévolement le week-end, et à qui j'avais donné la scène des voisins (comme cette scène est un flash-back, l'éventuelle rupture de style entre son trait et le mien n'était pas gênante). Bien sûr le travail artisanal du court-métrage est très éloigné de celui de l'animation commerciale. Dans l'animation commerciale, les délais sont bien plus courts, cela nécessite donc des équipes plus grandes. Pour garder une homogénéité de style, le travail doit être extrêmement hiérarchisé, et d'autant plus qu'il est souvent délocalisé, les studios faisant appel à des sous-traitants d'Europe de l'Est ou d'Asie. Le même animateur par exemple aura la charge exclusive d'un personnage, dont il dessinera toutes les pauses-clé, qui seront ensuite dispatchées sur différents intervallistes. Ainsi, le personnage a moins de chances de se déformer au gré du style de chacun car l'intervalliste a toujours en modèle les dessins de référence de l'animateur en chef. En travaillant seul ou presque, le processus est plus long mais plus souple. Le style peut être aussi plus personnel.

Les autres films

Après avoir fait **Un Jour** et terminé l'ENSAD, je suis partie suivre une formation post-diplôme en deux ans au Royal College of Art à Londres. J'en ai profité pour expérimenter l'animation traditionnelle au banc-titre. J'ai réalisé en première année un petit film d'une minute en trois mois, **Quand tu dors...** C'est un film qui mêle animation de sable sous caméra et grattage sur pellicule. Il tire son origine d'une phrase lue sur un mur du métro: "mais c'est toujours quand tu dors que j'ai envie de te parler", en fait le titre d'une chanson de Mano Solo. J'avais trouvé cette phrase très poignante, et j'ai eu l'idée de ce petit film sur l'incommunicabilité, où l'homme enjoint sa compagne au silence, mais avec une certaine tendresse.

Pour mon projet de fin d'études au RCA, le film de six minutes: **Moi, l'autre**, influencée par les dessins de Stephano Ricci, j'ai voulu donner plus de profondeur à mon dessin en sable. Comme je me trouvais assez limitée par mon niveau de dessin, spécialement par les perspectives (qui m'avaient donné un mal de chien dans **Un Jour**), j'ai pensé utiliser l'ordinateur et les logiciels d'animation 3D comme un brouillon pour mon travail au sable. Ainsi tous les mouvements de caméra, les incidences de la lumière sur le décor, étaient calculés par ordinateur. Le travail, d'une part de prise en main du logiciel, et d'autre part de "recopiage" des images en sable, s'est avéré extrêmement fastidieux! Il y a des plans que malheureusement je n'ai pas eu le courage de refaire. Réalisé alors qu'**Un Jour** cartonnait dans les festivals, ce film lui tient lieu de réponse: au lieu de parler de la rupture, il traite surtout de la rencontre et de la naissance du désir, thèmes complètement occultés dans **Un Jour**. C'est Dominique A qui a gracieusement écrit la musique.

Enfin, **Le Jardin**, mon premier film en couleurs! je l'ai écrit alors que j'étais enceinte de mon premier enfant. C'était une sorte d'antidote à mes précédents films, tous assez mélancoliques. Ce film a été entièrement fait en peinture sous caméra, technique qui permet une grande richesse de matières, mais qui est assez délicate puisqu'en effaçant chaque image pour la remplacer par la suivante, on n'a plus le droit à l'erreur! il s'agit de trouver le bon rythme tout de suite car impossible de rajouter des intervalles après coup. Et si le plan est raté à un endroit, il faut le refaire entièrement! Mais après le travail sur ordinateur, c'était un plaisir de patouiller dans la peinture. L'histoire parle de l'attente et du partage. Le poisson était la vision un peu floue que je me faisais de l'enfant à naître. Je l'ai fini deux ans plus tard, alors que mon fils marchait déjà.

Pourquoi l'animation?

Bien sûr ma génération a grandi avec l'animation, à la télé (Chapi-chapo, les Shadocks, la Noiraude, etc...). Il est assez naturel que le genre ait grandi en même temps que ses spectateurs, et qu'apparaisse désormais de plus en plus une animation "adulte". C'est un genre qui permet une grande liberté, puisque tout y est à créer, depuis le style graphique jusqu'au mouvement lui-même (qui n'a pas besoin d'être réaliste). De grands cinéastes ont commencé par l'animation et cela se sent dans leur travail: Jeunet, Terry Gilliam, Tim Burton... L'animation ouvre l'imagination des auteurs. Je la trouve spécialement adaptée à raconter des histoires qui flirtent avec le fantastique: par sa facture même, elle emmène le spectateur dans un autre monde, elle ne subit pas l'illusion réaliste du cinéma en prise de vue réelle.

La réalisation de courts métrages d'animation est un travail artisanal, assez solitaire (pas de grosses équipes comme au cinéma). Il est très gratifiant pour tout dessinateur de voir ses images *s'animer*. Et quand la bande-son est là et que les personnages semblent vivre à l'écran, cela justifie pleinement le travail!

En définitive l'animation coûte peu cher (sauf en temps), et dans le secret de son atelier, on peut créer un film qui fait le tour du monde!

Marie Paccou