



## ▼ A L'ÉCOLE

### Ecole et cinéma

#### Auteur

Gian Maria Leroy

#### Date

2013

#### Descriptif

Éléments de synthèse de la formation organisée dans le cadre d'École et cinéma consacrée aux films « Persépolis » de Marjane Satrapi et « L'Île de Black Mor » de Jean-François Laguionie.

## AUTOUR DE « PERSÉPOLIS » ET « L'ILE DE BLACK MOR »

« Persépolis » et « L'Île de Black Mor » sont deux films d'animation très différents et, chose assez singulière de nos jours où l'ordinateur est très largement utilisé pour créer le mouvement dans les films d'animation, deux films réalisés en dessin animé traditionnel, c'est-à-dire dessinés à la main image par image, travail long et laborieux pour lequel des milliers de dessins sont nécessaires (trois ans de production pour chacun des deux films).

### « Persépolis » :

#### Le mouvement au service de l'énergie

Des cases de la vie dessinée de « Persépolis » au monde vivant du film, il a fallu la rencontre de Marjane Satrapi avec Vincent Paronnaud, auteur lui même de BD et réalisateur de courts métrages d'animation plus connu sous le nom de Winschluss. Ce dernier est aguerri aux techniques du cinéma d'animation et plus particulièrement à celles du dessin animé, revisitant dans ses films à la fois l'iconographie des dessins animés américains des années 30/50 et les codes des films muets, ainsi que ceux du cinéma surréaliste et des films noirs de la première moitié du 20ème siècle. C'est le cas avec son court métrage de 2003, « Raging Blues », où il semble déjà que tout ce qui permettra d'insuffler vie et énergie au roman graphique de Marjane Satrapi est en place.

En effet, si la simplicité du trait de Marjane Satrapi et l'utilisation du noir et du blanc de la bande dessinée se déploie à présent dans un monde vivant, c'est en grande partie grâce à l'apport de Paronnaud et de ses décors mouvants parfois géométriques, parfois nimbés de brumes d'une palette de gris somptueuse qui permettent au spectateur de resituer, plans après plans, les personnages dans une réalité et un récit en mouvement. L'utilisation des panoramiques et des mouvements de camera tout le long du film renforce cette utilisation des décors. Le noir utilisé dans la BD uniquement comme fond ou comme habit des personnages (le foulard, le tchador), permet, en s'animant, d'insuffler du rythme au récit (fermetures à l'iris, fondus au noir), mais devient surtout un vrai protagoniste (ombres mouvantes, silhouettes) capable de transmettre des idées et des émotions, amenant ainsi toujours plus d'intensité au récit.

Une grande énergie se dégage du film Persépolis et de ses personnages.

Énergie rendue possible spécifiquement par le travail de l'animation et de la technique du dessin animé traditionnel (pour les personnages dont le mouvement est dessiné à la main, image par image, 24 images par seconde). On peut remarquer le rendu très précis et particulièrement réussi des expressions des visages qui est obtenu lors de l'étape de la trace, moment de la réalisation qui consiste à reprendre très minutieusement chaque dessin pour en délimiter exactement le contour au stylo ou au feutre noir et d'en faire le cerné. On peut aussi remarquer les différents styles d'animation



développés, du mouvement très réaliste des personnages à l'animation plus simple de certaines séquences où par exemple, quand le récit à l'intérieur du récit renvoie le spectateur à un épisode de l'histoire iranienne, les mouvements des personnages sont alors ressemblants à ceux de marionnettes.

Énergie renforcée par la technique numérique pour l'étape finale de fabrication, le compositing, où toutes les couches des décors et des personnages sont assemblées et où sont réalisés les mouvements de caméra sur le décor et certains effets spéciaux, comme les fondus enchaînés, les mouvements de certaines parties du décor, ou encore l'animation d'accessoires et autres petits éléments, comme par exemple les fleurs de jasmin.

Le cinéma d'animation, impliquant des facultés d'analyse et d'interprétation de part sa nature même, se montre, dans ce film, particulièrement apte à nous restituer et à nous entraîner dans l'histoire de Marjane Satrapi.

Le film, s'il cite ouvertement ses influences du cinéma noir à l'expressionnisme et même jusqu'au néo réalisme italien, appartient à une forme de récit assez rare et nouvelle dans les longs métrages d'animation, que nous connaissons aussi avec des films comme « Valse avec Bachir » ou « Le tombeau des Lucioles », Il pourrait s'apparenter alors à du « documentaire animé » où l'animation représente une alternative précieuse aux limites de la caméra de prise de vue réelle, et où la stylisation des images et du mouvement offrent beaucoup de possibilités pour faire comprendre certains mécanismes, certains concepts, certaines idées abstraites.

### « L'Île de Black Mor » :

#### **Le souci de la lumière et de la vibration**

Dans « L'Île de Black Mòr », tous les ingrédients du récit de piraterie sont réunis : des personnages aux décors, en passant par la carte au trésor, jusqu'aux îles mystérieuses. Même le graphisme semble s'apparenter à première vue à ce qu'on pourrait appeler un dessin animé « pour enfants ». On s'attend à un film au rythme trépidant, à des scènes d'actions et à du suspense, mais c'est ailleurs que, comme d'habitude, Jean-Francois Laguionie nous emmène.

Les films de Jean-Francois Laguionie sont toujours des voyages, de « La traversée de l'Atlantique à la rame » en 1978 au film « Le tableau » en 2009, des voyages qui nous surprennent et nous émerveillent par leur récit à contre courant de ce que nous propose habituellement le cinéma d'animation et particulièrement le dessin animé « jeune public ».

Ce qui surprend dans ce film, c'est bien sûr le récit qui, du film d'aventure, dévie vers une errance poétique, une rêverie que le spectateur traverse comme glissant sur les espaces infinis de l'océan, mais c'est également le système graphique imaginé et mis en place, au service de ce récit, qui présente une forme singulière et audacieuse pour un long métrage en dessin animé.

D'abord l'utilisation de la couleur : la large étendue des gammes pastels qui s'étalent en masses simples, sans détail ou texture est ici totalement mise, tout au long du film, au service de la lumière, allant du plus obscur à la clarté la plus radieuse.

Ensuite les graphismes : ils sont dépouillés. On peut, par exemple, remarquer les expressions des visages qui ne sont à priori pas réalistes dans leur représentation, comme l'exemple des deux gros points figurants les yeux du personnage principal. Ce qui n'empêche pas ces expressions d'être toutefois d'une formidable intensité dans leur simplicité.

Quant au « cerné » (la trace, si importante dans « Persépolis »), cette règle du dessin animé qui veut que les masses doivent être délimitées très nettement d'un trait noir pour faciliter la lecture de l'image, il est ici remplacé par un trait de couleur plus esquissé, plus "sensible", plus lumineux aussi et qui se fond par-là même dans le décor, avec la forme qui l'habite.

Pour finir, l'animation : le choix d'une réalisation à la main, dessin après dessin, permet d'obtenir une vibration des éléments en mouvement, quelque chose de plus vivant, d'approchant plus la réalité et que l'on ne peut pas retrouver avec l'animation par ordinateur. Les mouvements sont très fluides et d'une grande douceur, avec une grande attention portée à la restitution des éléments naturels, comme la mer, l'air, l'herbe ou les corps des personnages.

Le résultat de ce système, de cette orchestration de différents paramètres, donne une image où le monde est plus suggéré que représenté, quelque chose d'assez immatériel et flottant, de très doux et qui colle parfaitement avec l'onirisme du film.



En fait, il semble que tout ici est mis en place pour permettre à « L'Île de Black Mòr » d'être un dessin animé qui tend vers la peinture (celle de Henry Rivière et des impressionnistes).

Si « L'Île de Black Mòr » est donc un dessin animé qui tend vers une peinture animée, on pourrait regretter que la mise en couleur, ici réalisée par ordinateur (les dessins sont scannés puis mis en couleurs à l'aide d'un logiciel permettant une plus grande rapidité d'exécution) ne soit pas réalisée à la main, peinte patiemment, sur des celluloses, comme pour le merveilleux « Gwen et le livre de sable » de 1985. Cela s'explique évidemment par les conditions de production (coût et durée de réalisation du film) qui auraient alors été beaucoup plus lourdes à supporter. Au final, on peut estimer que les compromis trouvés par l'équipe de réalisation du film, en gardant juste ce qu'il faut des codes et des techniques du dessin animé traditionnel, tout en proposant des solutions inédites et audacieuses pour ce type de format, fonctionnent et soutiennent efficacement le film.

De « Persépolis » à « L'Île de Black Mòr », le cinéma d'animation apparaît donc là où l'on n'a pas forcément l'habitude de le voir. Il nous révèle toute sa richesse et toute la palette de ses possibilités formelles au service de récits historiques ou d'histoires oniriques qui ont pour ces deux films une valeur initiatique.

