

Mathilde Rossi

*Mémoire de master 1, 2020*

## *Fergus, Bartok & Polly*

L'animation en stop motion à l'épreuve de l'absurde



ENSAV 2020

Sous la direction de Madame Isabelle Labrouillère

|  |    |
|--|----|
| <b>Introduction</b>  | 1  |
| <br>   |    |
| <b>SITUER ET CONCRÉTISER : LA PRAXIS</b>   | 3  |
| 1. D'un champ des possibles immense en stop motion, à la crise du Covid-19 et ses ajustements.....                                     | 3  |
| 2. De l'intention de créer un objet où thèmes et techniques sont liés, à l'histoire absurde de <i>Fergus, Bartok &amp; Polly</i> ..... | 5  |
| 3. Les matériaux concrets de réalisation au service d'une création plastique et technique.....   | 8  |
| <br>   |    |
| <b>CONSTRUIRE ET CONFRONTER : LE JOURNAL DE BORD</b>   | 13 |
| 1. Apprendre à tirer le meilleur d'une situation pour en faire un terrain de création et d'apprentissage.....                          | 13 |
| 2. La mise à l'épreuve d'un processus de rigueur et de patience.....   | 17 |
| 3. Construction / Déconstruction/ Reconstruction.....  | 19 |
| <br>   |    |
| <b>Conclusion</b>  | 22 |
| <br>   |    |
| <b>Table des figures</b>   | 24 |
| <b>Références</b>  | 25 |

*L'animation en stop motion à l'épreuve de l'absurde*

## **Introduction**

**D**e près ou de loin, le cinéma d'animation a surgi inexorablement au cours de la vie de chacun d'entre nous. Pour la plupart, et dans mon cas, il a bercé nos souvenirs d'enfance les plus lointains. L'infiltration planétaire de ce cinéma animé n'est pas moins la résultante d'une inclination naturelle à représenter, dès que possible, ce qui est connu de notre monde aussi bien que de s'en détourner. À cela s'ajoute un penchant vers la simplicité du trait, imposé par la difficulté accrue du panel des techniques d'animations, très chronophages et souvent délicates. De ce fait, l'animation est très vite associée à un jeune public, plus enclin à comprendre une histoire racontée avec clarté. Par ailleurs cela permet au cinéma d'animation d'occuper une place spéciale dans nos cœurs : c'est la réminiscence d'une vie antérieure, une vie d'enfant, dont les souvenirs, parfois si profonds, semblent appartenir à un autre. Cette expérience est lénitive. Face à ces images animées, tous les fondements du « vrai » monde sont abandonnés pour laisser une place volontaire à l'innocence et la crédulité de l'enfant en nous. Adhérer à un univers où les corps et les objets ne sont plus soumis à l'épreuve du temps ou de la gravité est symptomatique du cinéma d'animation.

Cependant, c'est précisément car la représentation s'éloigne de notre monde tridimensionnel et s'en détourne que l'expérience de réminiscence est délectable. Qu'advient-il lorsque l'univers animé est composé d'objets et de personnages en volume, qui existent bien dans le « monde réel » ?

Notre appréhension de ces images prend alors une autre perspective. Cette catégorie de cinéma d'animation est appelée technique d'animation en volume. Elle est rendu possible grâce à l'image par image, ou stop motion en anglais. C'est, à mon sens, un art de l'entre-deux : la rencontre entre le lointain et l'irréel de l'univers de l'animation, et la caractéristique brutale, organique et aliénante de notre monde en trois dimensions : en résulte presque toujours un objet étrange et fascinant souscrivant aux principes de deux univers.

À la lumière de cette étrangeté, le stop motion est le terrain de thèmes curieux et captivants, puisqu'il pose en creux des questions ontologiques : altérer le caractère inerte d'un objet pour en faire un sujet en mouvement, donner vie à des personnages éprouvés et manipulés comme des pantins à la manière d'un démiurge, ou encore plus largement aller à l'encontre du processus du temps ou de la mort... Autant de thématiques qui constituent matière à la réflexion, et qui mènent presque intégralement toutes au concept d'absurde. Étymologiquement, absurde, du latin *absurdus* signifie « dissonant ». L'absurde incarne ce qui est contraire et échappe aux règles de la logique : un concept qui s'applique plus que jamais à l'animation en stop motion, selon moi.

Ce sont ces questionnements qui ont guidé mon attrait pour le stop motion, de spectatrice à actrice. Au regard de la patience et la minutie des plus grands réalisateurs face à des projets toujours plus titanesques, j'ai voulu m'essayer au travail différent et complexe, gratifiant et dérangent du cinéma d'animation en stop motion. À travers la création du court métrage *Fergus, Bartok & Polly*, on peut se demander : est-il possible, si oui, souhaitable d'appréhender une thématique absurde pour un court métrage en stop motion, attendant à l'étrangeté de la technique elle-même ?

## SITUER ET CONCRÉTISER : LA *PRAXIS*

### D'un champ des possibles immense en stop motion, à la crise du Covid-19 et ses ajustements

*Fergus, Bartok & Polly* commence par un désir : celui d'approfondir ma connaissance et ma passion pour l'animation en stop motion. Ce désir a grandi à mesure que les années sont passées, mais aussi car mes compétences acquises au sein de l'école m'ont donné de nouveaux outils. Le stop motion catalyse des caractéristiques qui m'attirent particulièrement dans le monde du cinéma. C'est une méthode qui offre des possibilités presque infinies à bien des égards, selon moi. Dans de la pâte à modeler, tout est à façonner, au millimètre près, pour servir aux fins du film : cadre spatio-temporel, décors et lumières, personnages et leur « looks », leurs personnalités et leurs moindres mouvements. Il est possible de déjouer les lois de la gravité, du temps, mais aussi des formes et des matières dans une approche organique et sensorielle. Le fini général semble prendre vie dans le monde en trois dimensions, aussi accidenté et contusionné par le processus de création qu'un film en prises de vues réelles. Il est moins lisse et aseptisé qu'un travail en animation 3D<sup>1</sup>, et plus vivant et incarné qu'une animation en banc-titre<sup>2</sup>. Cet aspect organique implique le créateur presque intégralement dans la création. Le contrôle total qu'offre l'animation en stop motion est presque dérangent : les

- 
1. L'animation 3D est une technique d'animation par ordinateur qui équivaut à l'animation en volume mais dans un monde virtuel. Cf certains films de Pixar comme *Toy Story*, John Lasseter, (1995), ou de Disney comme *La reine des neiges* Jennifer Lee, Chris Buck, (2013).
  2. Cet appareil de réalisation de films en animation repose sur la reproduction de documents écrits, dessinés ou photographiques. L'entreprise Disney se réapproprie l'appareil pour créer la caméra multiplane, qui donne un effet de profondeur : cf *Pinocchio*, Hamilton Luske, (1940), ou *Bambi*, David D Hand, (1942).

personnages sont des acteurs/marionnettes silencieuses qui écoutent au doigt et à l'oeil, et s'exécutent sans discuter. L'écriture originale n'est pas altérée par des éléments extérieurs, liés à l'humain. C'est une aubaine et une malédiction, puisque cette technique exclut ce facteur humain en particulier : l'imprévu, le contre-temps, le coup de génie, l'épiphanie d'une scène ou d'un jeu d'acteur particulièrement bon. La définition du verbe animer, du latin *animare*, c'est « donner la vie »<sup>1</sup>. Pourtant : « Le cinéma d'animation, parce qu'il relève du mouvant et non du mouvement, parce que son esthétique l'oblige, se consacre entièrement au dévoilement du vitalisme mortifère du cinéma. »<sup>2</sup>. Les personnages du film d'animation, malgré leur quête constante de vie, se retrouvent coincés dans cette illusion et meurent instantanément lorsque l'appareil s'éteint. L'animation met paradoxalement en exergue la mort.

Le stop motion a été aussi un véritable choix dans le temps pour moi. C'est un marathon, là où le tournage en prises de vues réelles est un sprint. Il requiert une patience et une minutie capable de décourager. Mon désir de mettre à l'épreuve mes compétences et ma patience et de commencer l'aventure du stop motion était antérieur à la crise du Covid-19. Les conséquences positives de cette période ont été de répondre à des questionnements qui restaient en suspend, sur la faisabilité générale de mon film et le temps imparti pour le réaliser. J'ai bénéficié de tout le temps nécessaire, contre tout attente. Les conséquences négatives ont été de ne

---

1. Rappelle Dick Tomasovic dans *Le Corps en abîme, Sur la figurine et le cinéma*, 2006. Le corps de la figurine de stop motion est exemplaire d'un cinéma qui montre la mort au travail et rapproche des univers apparemment incompatibles, selon Tomasovic. C'est un art qui triomphe de l'inerte en donnant forme aux fantasmes morbides, et en leur prêtant une vie paradoxale.

2. Idem.

pas avoir eu l'occasion de profiter de conseils et aides de professionnels et connaisseurs du stop motion, dans des lieux spécialisés comme des associations ou des studios, ni d'un espace professionnel où implanter mon décor. En somme, mon court métrage étant le produit de cette période étrange, il n'en incarne pas moins un désir antérieur de créations et d'expériences.

### **De l'intention de créer un objet où thèmes et techniques sont liés, à l'histoire absurde de *Fergus, Bartok & Polly***

#### *Note sur mes intentions*

Un court métrage absurde, si tragique et pathétique qu'il en devient comique comme *Fergus, Bartok & Polly* est envisagé la plupart du temps en prises de vues réelles. Les thèmes soulevés dans les court métrages en stop motion, eux, relèvent en général du domaine de l'imaginaire, précisément par la liberté que cette technique offre. Lorsqu'un réalisateur dilue les frontières dans son film des techniques et des thèmes, et s'approprie un nouvel « objet-film » monstrueux et curieux, j'admire constamment cette habileté. C'est pour cette raison que j'ai voulu m'essayer à mon tour, comme a pu le faire Charlie Kaufman avec *Anomalisa* en 2015<sup>1</sup>, en utilisant le stop motion à des fins plus réalistes et absurdes. On voit souvent le stop motion comme un procédé voué à servir pour des œuvres destinées aux enfants, mais j'ai voulu m'émanciper de

---

1. Voir Michael Stone, personnage principal, retirer son masque de « marionnette » de stop motion face à un miroir, plaque amovible qui sert au créateur à déterminer les expressions faciales d'un personnage. Il est aussi en proie à des troubles psychologiques tel que le syndrome de Fregoli, sorte de paranoïa. La lecture est double et la démarche introspective.



cette règle et me servir de cette technique qui me parle tout particulièrement. Elle évoque chez moi les débuts de l'histoire du cinéma et l'avènement de l'image en mouvement. Selon moi le stop motion, ou « l'image par image » rappelle les premiers essais de chronophotographie de Maray et Muybridge en 1878 et même plus tard les trucages des films de Méliès. Ma fascination du travail en stop motion et mon envie de le confronter à des sujets réalistes et absurdes m'ont amené à faire le court métrage *Fergus, Bartok & Polly*. Les trois personnages débutent comme jetés par l'univers dans un lieu sombre, l'antichambre de la mort, et totalement amnésiques, à la manière de Vladimir et Estragon dans *En attendant Godot*<sup>1</sup>. Leur seul but étant de comprendre ce qui leur est arrivé, l'histoire se déroule comme une pelote de laine, rétrospectivement, à mesure que la mémoire leur revient. Les flashbacks et l'amnésie font, à mon sens, un bon terrain de départ car avec seuls les souvenirs comme appui, les situations de quiproquo ou les malentendus absurdes en découlent presque naturellement. À cela s'ajoute des personnages passifs et régis par nulle autre chose que leur propre bêtise, dont les conversations et agissements inutiles et convenus ne font avancer l'histoire qu'à reculons. Autant d'éléments qui constituent mon envie de faire de *Fergus, Bartok & Polly* un court métrage qui, je l'espère, saura attiser la curiosité, l'étonnement et peut-être le rire.

### *Synopsis de Fergus, Bartok & Polly*

**F**ergus, Bartok et Polly ne se connaissent pas. Ils se retrouvent tous les trois dans l'antichambre de la mort, amnésiques. Face à eux, trois

---

1. Samuel Beckett, *En attendant Godot*, paru en 1952, s'inscrit dans le courant du théâtre de l'absurde.

chaises, disposées là par Dieu en personne. Ce dernier leur propose alors un petit jeu : retrouver le pourquoi du comment et retracer le passé pour avoir, peut-être, une chance de s'en sortir...

Fergus, un grand blond, décalé et ralenti, Bartok, un homme vieillot, lâche et grincheux, et Polly, une jeune femme mutique et timide, se retrouvent ensemble dans l'antichambre de la mort. Le petit jeu de Dieu en personne leur permet d'essayer de dérouler le fil : Fergus réalise qu'il connaît Bartok, car c'est lui qui a tué son chien avec un revolver, sur le palier de sa porte, un peu plus tôt. Fergus, ne se laissant pas faire, est alors menacé par Bartok qui n'hésite pas à dire à Fergus qu'il est le prochain sur la liste. Bartok lance deux coups de feux par la fenêtre pour prouver à Fergus qu'il est très sérieux. Fergus l'insulte, ce qui vaut un dérapage instantané de Bartok qui bat Fergus à mort. Voilà la raison de sa mort. Les flashbacks s'enchaînent et Bartok explique à Fergus qu'il s'est par la suite donné la mort, car il ne supportait pas l'idée d'avoir tué un être humain. Voilà la raison de sa mort. Le petit jeu de Dieu prend fin et ils ne savent toujours pas comment Polly est morte. Bartok réalise soudainement que les coups de feux qu'il a tiré par la fenêtre ont par malchance traversé l'immeuble mitoyen pour arriver en plein cœur et tuer Polly. Voilà la raison de sa mort. Alors que Fergus et Bartok pensent qu'ils sont fichus, Dieu leur explique que son jeu n'avait rien à voir avec leur passé en tant que vivant : il suffisait simplement de s'asseoir sur la chaise rouge pour être épargné. Polly était assise sur la chaise rouge. Alors qu'elle se dirige au paradis, et que Fergus et Bartok s'apprêtent à aller en enfer, Maurice, le petit chien, se présente à l'antichambre de la mort. Puisque tous les chiens vont bien

évidemment au paradis, ce dernier en profite pour faire une dernière crotte juste devant Fergus et Bartok.

## Les matériaux concrets de réalisation au service d'une création plastique et technique

### La création plastique

1 sur 2

#### Liste matériel nécessaire

| Nom du produit                           | Utilité                                     | dimensions | Site où acheter | Quantité | Prix  | Date d'arrivée |
|--|---|------------|-----------------|----------|-------|----------------|
| <b>Fabrication de l'armature</b>         |   |            |                 |          |       |                |
| tube en laiton carré                     | connecteurs                                 | Divers     | Amazon          | 1        | 9,99  | 8              |
| Fil d'aluminium pur                      | corps de l'armature                         | 1,6 mm     | Amazon          | 10m      | lot   | 8              |
| Fil d'aluminium pur                      | Détails de l'armature                       | 1,25 mm    | Amazon          | 10m      | 9,99  | 8              |
| Pâte époxy                               | joints/collage divers                       | 48g        | Amazon          | 1        | 7,20  | 8              |
| Fil de cuisine-                          | serrage de l'armature                       | néant      | OK              | néant    | 0     | Néant          |
| Morceau de bois                          | tête dans silicone                          | un peu     | OK              | 1        | 0     | Néant          |
| Mousse fine                              | pour accrocher silicone                     | un peu     | OK              | 1        | 0     | Néant          |
| <b>Moule et création des personnages</b> |   |            |                 |          |       |                |
| Plastiline Pelikan                       | sculpture témoin pour moule + contour moule | 1kg        | Amazon          | 1        | 8,82  | 8              |
| Plâtre de Paris                          | coulage du moule                            | 1kg        | Amazon          | 1        | 12,04 | 10             |
| Poudre de mica                           | pigmentation du silicone                    | tout       | Amazon          | 1        | 16,99 | 8              |
| Savon/glycérine                          | Agent de démoulage                          | un peu     | OK              | 1        | 0     | Néant          |
| Silicone + catalyseur                    | Tête et membres perso                       | 250g       | Amazon          | 2        | 36,22 | 08 au 15       |
| talc-                                    | mattifier le silicone                       | un peu     | OK              | 1        | 0     | Néant          |
| aimants-                                 | accrocher éléments                          | plusieurs  | OK              | 4        | 0     | Néant          |
| <b>Finitions et habillage</b>            |   |            |                 |          |       |                |
| Yeux perle-                              | yeux  | plusieurs  | OK              | 1        | 0     | Néant          |
| Vernis ongle transparent-                | vernir les yeux                             | un peu     | OK              | 1        | 0     | Néant          |
| peintures diverses-                      | peindre les détails                         | un peu     | OK              | 1        | 0     | Néant          |
| laine-                                   | Cheveux                                     | un peu     | OK              | 1        | 0     | Néant          |
| tissus divers et boutons-                | habillage                                   | un peu     | OK              | 1        | 0     | Néant          |
| <b>Matériel additionnel</b>              |   |            |                 |          |       |                |
| Colle époxy                              | collage divers                              | 50g        | Amazon          | 1        | 5,65  | 8              |
| tapis de découpe                         | support                                     | 30cm       | Amazon          | 1        | 7,99  | 8              |
| gants-                                   | protection                                  | néant      | OK              | 1        | 0     | Néant          |
| papier calque                            | fenêtre                                     | A4         | OK              | 2        | 0     | Néant          |
| <b>Nom du produit</b>                    |   |            |                 |          |       |                |
| Outils pour argile                       | modeler                                     | Néant      | Amazon          | 1        | 11,99 | 8              |
| Gélatines pour éclairage                 | couleur éclairages                          | 25cm       | Amazon          | 1        | 8,99  | 9              |
|  |   |            |                 |          | TOTAL | 135,87         |

FIGURE 1 : Liste exhaustive du matériel nécessaire à la création plastique.

- Pour le mobilier et les accessoires : papier mâché (papier journal, farine, eau), séchage puis couches de peinture. Pour certains meubles, patine avec huile spécial bois, essuyée pour un aspect usé. Détails en carton, punaises, éléments en fer, tissus. Les chaises de l'antichambre de la mort sont des éléments de décoration pour porte manteau, repeints et retouchés avec de la pâte à réparer.



FIGURE 2 et 3 : les meubles en papier mâché, puis leur peinture.

- Pour le plateau décor : murs de feuilles de décor en carton, peinture, patine avec le même produit que pour les meubles, liserails en découpe dans du papier gaufré peint. Détails de mur en brique : découpe en forme de rectangle dans du carton, mortier spécial décoration en sable et collage des « briques » peintes. Fenêtres en papier calque.
- Pour les éclairages : volet réflecteur pour *light* en carton, fil d'aluminium et papier adhésif de construction en aluminium réfléchissant. Bras retiré d'une lampe de bureau articulée.
- Pour l'installation : grande table, sol du décor en carton avec papier adhésif à motif parquet, et papier crépon noir pour le côté de l'antichambre de la mort. Structure en tube d'aluminium spécial studio écran vert, qui permet d'accrocher les murs, avec du fil de fer. Collage des éléments entre eux avec scotchs divers et patafixe. Grand drap bleu nuit

pour le côté antichambre de la mort. Fixation des éléments de décors à leur place avec patafixe (pour éviter qu'ils bougent et donc les sautes à l'image).



FIGURE 4 et 5 : le volet réfléchissant, et les accessoires prêts pour le décor.

- Pour les personnages : modelage des trois têtes, un bras, une jambe, et un chien en plastiline (pâte à modeler spéciale utilisée par les architectes). Barrières du moule en plastiline, dans lequel du plâtre est coulé (de préférence plâtre fin spécial objet de décoration plutôt que plâtre de construction). La surface recouverte de plâtre a été préalablement badigeonnée de savon et d'eau comme agent décollant naturel. Deuxième côté du moule pour chaque élément. On obtient des moules en plâtre en deux parties.



FIGURE 6 et 7 : le moule en plastiline, et le coulage du plâtre.

On peut alors couler à l'intérieur le silicone. Une armature en fil d'aluminium aux dimensions du moule est faite et placée à l'intérieur. Le silicone est une matière qui prend rapidement, il faut le peser précisément entre la gomme en elle-même et le catalyseur, et le couler rapidement dans le moule en plâtre. Ensuite, il faut refermer en faisant attention de bien éviter les bulles d'air. Le lendemain on peut démouler, et recommencer (six fois pour les bras, six pour les jambes, une pour le chien, et pour chaque tête deux exemplaires, par sureté).



FIGURE 8 et 9 : le silicone catalysé tout juste démoulé, pour la tête de Polly, et un bras.

Assemblage de chaque membre sur une armature en fil d'aluminium avec des connecteurs (utilisé pour l'électrique). Le tout est recouvert de mousse douce pour peluche, sécurisé avec du bandage.

Couture des vêtements avec machine à coudre et tissus. Imprimé sur tee-shirt en transfert. détails en colle à tissu. Cheveux en cheveux humains pour Fergus et Bartok, et en laine brossée pour Polly. Moule du crâne en tulle et plusieurs couches de vernis-colle. Les cheveux sont réunies par mèches collées à la base avec du vernis colle. Le tout est assemblé sur le moule du crâne.



FIGURE 10 et 11: les corps sans têtes, et les mèches de cheveux qui sèchent.

Derniers détails sur les personnages, yeux en pâte à réparer blanche, peinture, filament de laine rouge pour les veines, et vernis transparent pour l'aspect brillant. Peinture sur silicone avec poudre de mica.

### *La création technique*

- Logiciel DragonFrame 4 avec licence obtenue par l'ENSAV, shooté à 15 fps en 16 : 9.
- Caméra réflex Canon EOS 1200D avec batterie de remplacement pour studio, branchée à l'alimentation en permanence. Objectif : canon EFS 18-55mm. Branchement USB simple sur l'ordinateur et LiveView possible avec DragonFrame.
- Lumière : trois sources, lampes de bureau, une lumière principale réfléchi sur le volet, deux autres réfléchies pour déboucher certaines zones, réflecteur avec simple feuille blanche pour certaines scènes.
- Post-production : Adobe Premiere pro 2020 pour le montage principal vidéo et étalonnage. Adobe Photoshop 2020 pour retouches de certaines images. Adobe After Effects 2020 pour animation du titre et autres animations. Avid ProTools Ultimate 2020 pour montage et mixage son. Musique enregistrée et montée par Victor Basier avec Logic Pro. Enregistrement des doublages avec micro Thomann T Bone SC 400.

## CONSTRUIRE ET CONFRONTER : LE JOURNAL DE BORD

### Apprendre à tirer le meilleur d'une situation pour en faire un terrain de création et d'apprentissage

décembre 2019 et janvier 2020 :

Je m'attèle à l'écriture d'un scénario pour un court métrage en stop motion appelé *Noah Tonka*. L'histoire est celle d'un personnage amnésique qui, à mesure qu'il rencontre d'autres personnages, révèle le décor et réalise qu'il se trouve dans un cirque. À travers des aventures, il doit finalement faire face au tortionnaire et directeur du cirque, Alcide. Le court métrage comportait de nombreux décors et personnages, mais aussi un monstre dans la scène finale. Mon objectif était de contacter un studio d'animation ou une association à Toulouse même, qui serait capable d'accueillir mon projet physiquement mais aussi capable de me conseiller et m'accompagner. J'ai donc contacté une étudiante en production, Justine Cornillou, qui souhaite se spécialiser en animation, et me suis entretenue avec elle. La faisabilité de ce court métrage était mise à rude épreuve compte tenu du timing serré et des moyens financiers très faibles. J'avais conscience de cette difficulté mais je pensais pouvoir adapter le scénario en fonction des possibilités qui s'offriraient à moi.

Février 2020 :

Je contacte l'association *La Ménagerie* et *XBOFilms* ainsi que le directeur de la société *TAT Productions* intervenant à l'ENSAV, tous



toulousains, afin d'obtenir des conseils mais aussi des pistes pour démarrer mon projet et l'implanter quelque part. Je ne reçois pas de réponse concrète et me tourne vers d'anciens étudiants ayant fait des projets en stop motion pour avoir leurs avis.

### Mars 2020 :

La crise du Covid-19 change toute la donne quant au court métrage. Le scénario de *Noah Tonka* est trop ambitieux en termes de décors, de personnages, d'effets spéciaux et donc de charge de travail qui repose uniquement maintenant sur mes épaules, puisque le confinement m'impose de rester chez moi pour une longue période. Je réécris le scénario de zéro et obtient fin mars une première version de *Fergus, Bartok & Polly*. Les personnages et décors sont sciemment mis à l'échelle de mes moyens matériels et financiers pendant ce confinement. L'écriture du scénario prend cinq versions avant d'arriver à un résultat satisfaisant, relu par la suite. Le scénario est plus épuré, mais je n'ai pas eu la sensation d'avoir amputé un scénario ou d'avoir altéré la création pour la situation. Je souhaitais une situation de départ qui s'ancre dans l'amnésie et l'obscurité. L'autre élément à ma disposition était ces trois chaises en plastique achetées à Ikea pour accrocher comme porte manteau au mur. De là, découle le scénario du film. Peut-être que dans un sens, l'absurdité du scénario est liée à la situation de crise sanitaire et tous ses questionnements.

La création commence avec un corpus de documents, nécessaires à la fabrication du film. Le storyboard était le document le plus utile pour la suite en animation, dans le sens où il est la première vision des décors et des personnages.



FIGURE 12 : Un extrait (première page) du storyboard.

Ma vision générale des plans du film est assez précise pour que le storyboard arrive à encapsuler ma mémoire des plans. Je décide de ne pas faire d'*animatics* : je pense le procédé trop chronophage et difficile à réaliser (dessin ou 3D) alors que les plans du film sont suffisamment précis dans ma mémoire.

Je me renseigne sur la réalisation concrète d'un court métrage en stop motion. Certaines ressources appuient mon travail dont beaucoup de vidéos sur internet de création de projets en stop motion<sup>1</sup>. J'avais aussi beaucoup de souvenirs de petits projets que j'avais réalisés il y a des années en stop motion. J'établis par la suite une liste du matériel nécessaire à la création du décor et des personnages. Je passe ma commande sur internet (impossibilité d'aller en magasin en confinement) le 31 mars.

#### Avril 2020 :

En attendant le matériel, je contacte Naomi Aittahar, étudiante à l'ENSAV et douée en dessin, afin qu'elle puisse réaliser des croquis

---

1. Voir en particulier la chaîne Youtube de StopMoNick, créateur australien, actif depuis plus de dix ans sur internet, il partage son savoir en matière de création artistique. Voir aussi Edu Puertas, créateur espagnol, dont les vidéos comportent de précieux conseils pour travailler efficacement et sans trop dépenser d'argent.

préalables : ils me permettront d’avoir une vue d’ensemble du style du film et des personnages. Pour cela, nous échangeons à propos de l’histoire du film, mais aussi de la *back-story* des personnages, des inspirations pour le décor. Elle m’envoie plusieurs essais qui aboutissent finalement à un dessin précis de chacun des personnages.



FIGURE 13 et 14 : Des esquisses de Naomi et ses dessins finaux.

Pour les décors, je m’inspire de banques d’images et des tons de couleurs pour constituer un moodboard.



FIGURE 15 : Un extrait du moodboard des décors : celui-ci correspond à l’appartement de Fergus.

J'ai donc un scénario, un storyboard, un moodboard et des personnages dessinés. Il faut maintenant envisager techniquement la réalisation du film. Le logiciel de stop motion le plus utilisé est appelé DragonFrame, et j'obtiens la licence le 5 avril, grâce aux échanges avec Isabelle Labrouillère à l'ENSAV. Le corpus de document est assez complet pour moi pour commencer la fabrication du film.

### **Mise à l'épreuve d'un apprentissage de rigueur et de patience**

**L**e premier élément de fabrication est un volet réflecteur pour lumière du décor. Ensuite je m'occupe du mobilier et des accessoires, à partir du 6 avril. Je me sers principalement de papier mâché, fil de fer, tissus et peintures. Le 10 avril, je commande un appareil photo reflex compatible avec le logiciel DragonFrame et j'opte pour le Canon Eos 1200D : le principe du stop motion repose sur des photos mises les unes à la suite des autres qui, à la bonne vitesse, créent l'illusion de mouvement. Une caméra vidéo n'est donc pas requise. Le 13 avril, je commence la création du plateau décor : je m'occupe des feuilles de murs. À ce stade, j'ai une vision assez précise de la direction que prend la création pour passer au découpage technique qui détaille le déroulé du « tournage » à mesure qu'il approche. Il me permet ensuite de permuter les scènes et les placer dans l'ordre le plus commode possible pour tourner, dans un document qui est la feuille de service. Le 20 avril, je m'enregistre en train de lire les dialogues du scénario pour avoir un aperçu des mouvements, du ton de jeu, des expressions faciales et de la synchronisation labiale. Cela me permet d'avoir un ordre d'idée de la manière dont mes personnages vont bouger. Le 22 avril, je reçois mon réflex, ce qui me permet d'effectuer des

tests avec le logiciel et l'appareil. Le 27 avril, je me consacre aux personnages et constitue une fiche technique de création des personnages en silicone afin de m'aiguiller lors de la fabrication.

#### Mai 2020 :

Le 4 mai, je confectionne les personnages en silicone. La première étape est le modelage de mes personnages dans la plastiline. Ensuite je coule le plâtre sur la plastiline. Les moules sont en 2 parties qui s'emboîtent grâce à des trous témoins. Après avoir retiré la plastiline, j'obtiens la trace négative et peut couler du silicone liquide dedans, avec l'armature à l'intérieur. Le silicone est cher et fragile, je ne peux donc pas faire beaucoup d'essais. Je commence par les bras, les jambes, puis le visage de Polly, Bartok, le chien et Fergus. Il faudra quatre semaines pour faire l'entièreté des personnages en silicone.

#### Juin 2020 :

Le 1er juin, je peaufine les personnages (fabrication des yeux, détails de la bouche) et assemble les corps comme un tout. Le 10 juin, je me consacre aux cheveux. Mon travail est inspiré de tutoriels destinés à la fabrication de perruques pour poupées. Pour un résultat plus réaliste, je me procure en salon de coiffure des cheveux humains, que je découpe en mèches, qui seront ensuite piqués sur une coque. C'est au tournage que je me rendrais compte que les cheveux humains sont très incommode à animer. Le 20 juin, je commence la couture des costumes à la machine à coudre. Les personnages sont entiers, costumés et articulés. Leurs bouches en silicone ne conviennent pas et ne s'ouvrent pas assez pour l'animation selon moi.

Je décide de les animer en plastiline couleur chair, pour plus de mouvement. Cela ajoute finalement une touche spéciale aux personnages.

## Construction / Déconstruction / Reconstruction

Juillet 2020 :

**L**e tournage commence réellement la première semaine de juillet. Après avoir effectué de nombreux tests, je me décide sur un *frame rate* de 15 images par seconde. Au-delà, la quantité de travail aurait doublé, en-deçà le résultat n'aurait pas été réaliste et fluide. Scènes après scènes, je bouge minutieusement les personnages. Mon travail consiste à créer le mouvement : lever un bras, faire parler ou cligner des yeux un personnage, les faire marcher et interagir. J'ai trouvé cette étape très apaisante a posteriori, même si parfois un simple mouvement de la table m'obligeait à refaire la scène dans son intégralité.



FIGURE 16 : Capture d'écran du travail dans DragonFrame pendant la prise d'une image.

Septembre 2020 :

Le 9 septembre, je prends la dernière photo du film. J'exporte toutes mes séquences en fichier film, et je m'attèle à l'ours, assez simple puisqu'il suffit de rassembler les scènes dans l'ordre comme un puzzle. Le 15 septembre, je fais les petites retouches, comme celles de retirer mes mains de certaines des scènes qui les nécessitaient, j'affine les cut et je fais une petite animation pour le titre. J'avais en tête un film assez rythmé par la musique, et j'entre en contact finalement avec une personne extérieure pour la composer. Victor Basier m'aide à définir ce que je voudrais, nous décidons de l'orientation et des inspirations, assez jazz de la musique et il commence à la composer en petits morceaux. Parallèlement, je réfléchis aux doubleurs pour les voix des personnages. Je les veux anglaises mais je ne veux pas que cela altère le jeu. Je contacte des anglophones dans mon entourage mais en vain, je lance donc une annonce de casting dans des communautés anglophones. J'écris aussi le son dans un document de continuité sonore. Je trouve finalement les doubleurs et les enregistre : ils

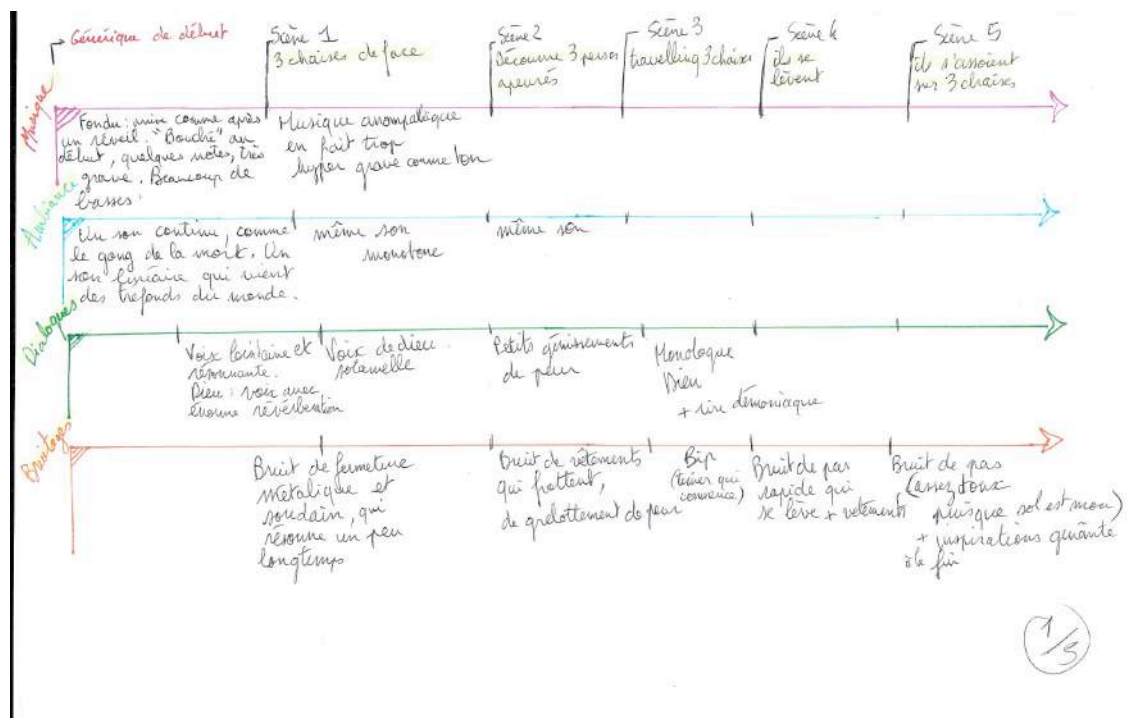


FIGURE 17 : Exemple de la continuité sonore (première page) sorte de partition couche après couche de l'écriture du son.

remanient avec moi la langue et les phrases pour adapter au mieux les dialogues. La difficulté réside dans la synchronisation labiale : le film est assez rythmé et les dialogues sont rapides, il faut donc que les doubleurs suivent le rythme. Le 20 septembre, les doublages sont faits et j'en suis très satisfaite : je termine donc le montage son sur Protools. Je fais une piste de sound design et une de doublage, puis Victor m'envoie la musique et je mixe à nouveau le tout. J'effectue l'étalonnage (léger car les fichiers sont en fait des jpeg et donc peu de latitude dans les changements) et j'obtiens une première version du film pour le 1er octobre.

octobre 2020:

Par la suite, je modifie légèrement l'étalonnage car je me rends compte que les noirs saturent sur grand écran. Victor m'envoie une version plus précise de la musique avec des instruments joués en studio. Je change encore une fois de version car le mix final du son n'est pas satisfaisant : Victor fait alors appel à une personne extérieure qui n'a jamais entendu le film pour mixer à nouveau. Ce nouveau regard permet un mixage bien plus équilibré. Courant octobre, je m'occupe des sous-titres sur Aegisub. Une version finale est prête pour le 15 octobre.



## CONCLUSION

**A** posteriori, le processus de création d'un court métrage en stop motion est véritablement la création démiurgique d'un univers entier, riche et spécial à l'échelle d'une poupée. Les problématiques morales qui jaillissent dans ce nouvel univers ne constituent plus un frein mais bien une matière à la création. Plus qu'être souhaitable, représenter l'étrange, l'entre-deux monde, la mort en cinéma d'animation stop motion est de rigueur car cette technique met ces thèmes en exergue. J'ai découvert il y a plus de sept ans la création stop-motion : les longs-métrages de Tim Burton et Henry Selick ou encore des studios Laïka ont toujours su attirer mon attention et faire grandir mon désir d'en découvrir davantage, mais c'est le court métrage d'un ami qui a constitué pour moi une épiphanie. Si lui pouvait créer son univers avec pâte à modeler et carton, tout était possible pour moi aussi. Le premier court métrage en stop motion que j'ai réalisé, *Peppy Rose*, touchait déjà du doigt des thématiques adjacentes. Le scénario : une couturière est tenue prisonnière par un tortionnaire afin qu'elle lui fabrique la plus belle robe. Un seul personnage, une seule pièce de laquelle on ne peut s'échapper, une vie de pantin à perpétuité, transposable à plusieurs niveaux de réflexion... Avec *Fergus, Bartok & Polly* j'ai voulu confirmer en moi ce penchant et cette fascination pour le stop motion et tout ce qui en découle. J'ai pu également faire appel à la création artistique au sens plastique qui est un domaine que j'affectionne particulièrement. La concrétisation d'une idée par le modelage de la matière au sens premier et manuel constitue pour moi un aspect grisant. Les exercices dans mon parcours qui ont nécessité une création manuelle, dans un plateau de décor par exemple, ont toujours su

m'intéresser. C'est pourquoi la conception de *Fergus, Bartok & Polly* a su satisfaire mes envies artistiques, mais aussi mes questionnements existentiels liés au cinéma d'animation et ses thématiques étranges, et au cinéma en général. En tout cas, j'espère que mon implication dans la fabrication de ce court métrage saura trouver une forme qui engage émotionnellement le spectateur autant que moi, d'une manière ou d'une autre.

## Table des figures

- 8 FIGURE 1 : Liste exhaustive du matériel nécessaire à la création plastique.
- 9 FIGURE 2 et 3 : les meubles en papier mâché, puis leur peinture.
- 10 FIGURE 4 et 5 : le volet réfléchissant, et les accessoires prêts pour le décor.
- 10 FIGURE 6 et 7 : le moule en plastiline, et le coulage du plâtre.
- 11 FIGURE 8 et 9 : le silicone catalysé tout juste démoulé, pour la tête de Polly, et un bras.
- 12 FIGURE 10 et 11: les corps sans têtes, et les mèches de cheveux qui sèchent.
- 15 FIGURE 12 : Un extrait (première page) du storyboard.
- 16 FIGURE 13 et 14 : Des esquisses de Naomi et ses dessins finaux.
- 16 FIGURE 15 : Un extrait du moodboard des décors : celui-ci correspond à l'appartement de Fergus.
- 19 FIGURE 16 : Capture d'écran du travail dans DragonFrame pendant la prise d'une image.
- 20 FIGURE 17 : Exemple de la continuité sonore (première page), sorte de partition couche après couche de l'écriture du son.

## Références

### *Bibliographie*

- Dick Tomasovic, *Le Corps en abîme, Sur la figurine et le cinéma*, Éditions Rouge Profond, Raccords, 2006.
- Samuel Beckett, *En attendant Godot*, pièce de théâtre parue d'abord en 1952, Éditions de Minuit, et mis en scène pour la première fois par Roger Blin en 1953.

### *Webographie*

- Chaîne YouTube StopMoNick : <https://www.youtube.com/user/> et Edu Puertas : <https://www.youtube.com/user/eduplastilina>

### *Filmographie*

- LASSETER, JOHN (1995) *Toy Story*.
- LEE, JENNIFER and BUCK, CHRIS (2013) *La reine des neiges*.
- LUSKE, HAMILTON (1940) *Pinocchio*.
- HAND, DAVID D (1945) *Bambi*.
- KAUFMAN, CHARLIE (2015) *Anomalisa*.
- MAREY, ÉTIENNE-JULES et MUYBRIDGE, EADWEARD (1878) *Cheval au galop*, fusil photographique et principe de chronophotographie.
- MÉLIÈS, GEORGES (1896 à 1913) travaux divers comme *Escamotage d'une dame au théâtre Robert-Houdin* (1896) ou *Le Voyage sur la Lune* (1902).
- BURTON, TIM (1982 à 2012) *Vincent* (1982), ou *Les Noces Funèbres* (2005) ou encore *Frankenweenie* (2012).
- SELICK, HENRY (1993 à 2009) *L'Étrange Noël de Monsieur Jack* (1996) ou encore *Coraline* (2009).