

Programme

Peintures animées

À partir de 8 ans
du CE2 à la 5^e

Un programme où la peinture s'anime, conte et raconte. Des adaptations littéraires revisitées par les pinceaux des grands maîtres de la peinture animée : Georges Schwizgebel, Alexander Petrov et Florence Miailhe, et deux épisodes des *Portraits de voyage* de Bastien Dubois.

Fiche réalisée par
Aline Ahond,
réalisatrice et illustratrice

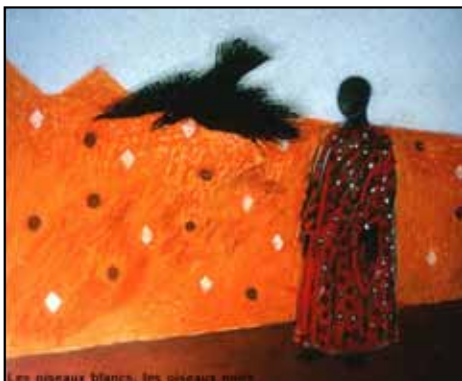
L'Homme sans ombre

Georges Schwizgebel / Canada / 2003 / 10 min
sans parole



À quoi peut bien servir l'ombre que nous traînons sur le sol ? Un homme se pose cette question quand il accepte le pacte que lui propose un magicien : échanger son ombre contre la richesse. Adapté d'un conte fantastique d'Adelbert von Chamisso inspiré de Faust : *L'Étrange Histoire* de Peter Schlemihl.

Les Oiseaux blancs, les oiseaux noirs



Florence Miailhe / France / 2002 / 4 min
Le film se regarde comme un livre d'images. Un conte africain, un poème illustré, un message universel... D'après l'écrivain malien Amadou Hampâté Bâ.



Le Vieil Homme et la Mer (The Old Man and the Sea)

Alexander Petrov / Canada - Japon - Russie
1999 / 20 min

Santiago, un vieux pêcheur cubain, n'a pêché aucun poisson depuis 84 jours. Laisant son jeune ami Manolin, le seul qui croit toujours en lui, il décide de partir en mer, très loin sur le Gulf Stream, en quête de la prise qui lui vaudra à nouveau l'estime de ses pairs. Loin des côtes, sa ligne se tend enfin. La chance serait-elle de retour ? Adapté du roman éponyme d'Ernest Hemingway.

Portraits de voyage, Brésil Candomblé

Bastien Dubois / France / 2013 / 3 min

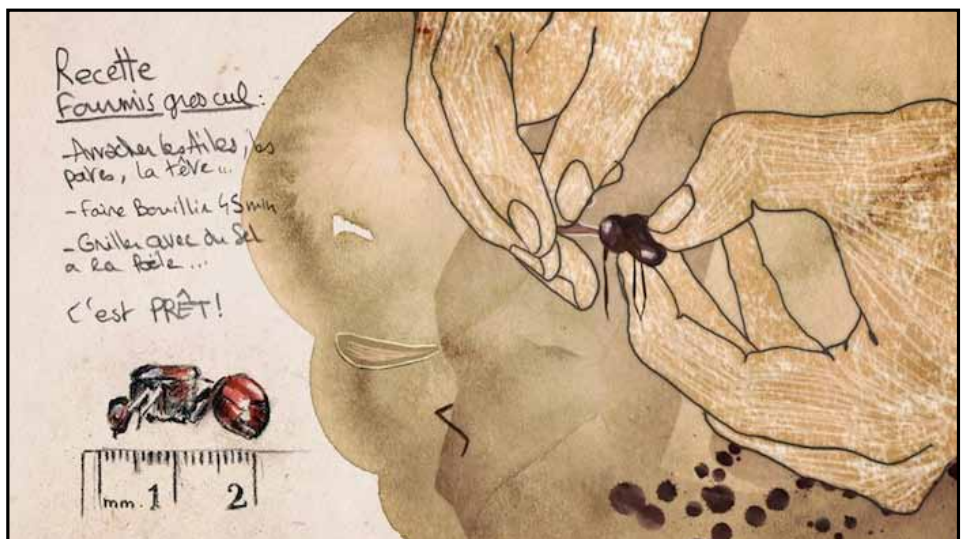
Un Mestre de capoeira nous explique ce qu'est le « candomblé » : le culte ancestral des Orixás, divinités arrivées d'Afrique avec les esclaves.



Portraits de voyage, Colombie fourmis gros cul

Bastien Dubois / France / 2013 / 3 min

Au détour d'un chemin, un voyageur est amené à déguster la confiserie la plus prisée de la région de Santander...



Point de vue

La peinture animée trouve son origine dans les premiers films de Charles-Émile Reynaud (*Pauvre Pierrot* en 1891 et *Autour d'une cabine* en 1893) que son auteur nommait des « pantomimes lumineuses ».

Ce dessinateur et inventeur de machines optiques (notamment du praxinoscope) eut l'idée de peindre une succession d'images colorées formant une histoire complète sur un ruban perforé – préfiguration de la pellicule cinématographique – qu'il projetait sur un écran, dans une salle plongée dans l'obscurité du musée Grévin, grâce à son invention d'un théâtre optique.

Reynaud devenait ainsi l'un des premiers cinéastes et offrait aux spectateurs non seulement la vision inédite de tableaux cherchant à épouser le mouvement de la vie mais aussi un projet pictural nouveau ; celui de la peinture animée qui recherche précisément ce qui ne se résout ni

dans la peinture ni dans le cinéma mais dans ce croisement des deux arts.

Car la peinture animée n'est pas strictement picturale, en ce qu'elle n'est pas entièrement contenue dans le cadre spatial de l'œuvre mais n'existe que dans le mouvement, dans l'avant qu'elle efface et l'après qu'elle prépare.

Un art du débordement des cadres et des contours, de la métamorphose permanente de la matière jouant de sa texture, de son épaisseur et de sa fluidité pour produire dégradés, transparences ou strates opaques au profit d'une histoire ou dans une recherche purement formelle. Un art qui suggère toujours l'intervention de la main de l'artiste et en dessine le geste ; artisanal et performatif par essence.

Pas une œuvre peinte, mais une peinture à l'œuvre faite de perpétuels repentirs.

Les Oiseaux blancs, les oiseaux noirs



L'artiste **Florence Mialhe** développe une œuvre cinématographique au style très singulier qu'elle nomme « le film peint ». Elle revendique à ce titre que les repentirs, les étapes d'animation de ses tableaux élaborés image par image restent visibles à l'écran – déplacements des personnages ou formes en évolution – car constitutifs du film lui-même. Une survivance pour cette ancienne élève des arts décoratifs de Paris spécialisée en gravure, du monotype ou de la sérigraphie aux étapes de fabrication apparentes.

Dans son film *Les Oiseaux blancs, les oiseaux noirs* d'après l'essai *Vie et enseignement de Tierno Bokar* de l'écrivain malien Hampaté Bâ, la cinéaste met en scène l'un des enseignements de ce grand maître soufi.

Travaillant dans son propre atelier et en grande partie seule, elle a utilisé une peinture à l'huile très diluée sur du papier calque épais (posé sur une vitre) pour obtenir des transparences proches de l'aquarelle dans des gammes de couleurs paradoxalement très vives, orangées et bleues.

Puis tout comme Bokar qui dessinait des formes dans le sable avec une baguette pour expliquer une idée à ses disciples, elle recouvre de sable cette première couche de couleur et anime directement sous la caméra au doigt, au pinceau (et divers outils selon le degré de précision recherché) faisant apparaître et disparaître les formes colorées de cette parabole sur le « vivre ensemble ». Des métamorphoses de formes qui s'auto-génèrent, les oiseaux devenant des hommes, dont le visage se change en tête d'oiseau et dont les corps s'interpénètrent, s'unissant et finissant par former un masque, un visage humain.

Cette succession de tableaux stratifiés, faite de ces recouvrements et enchevêtrements de matières, incarne une réflexion nuancée et onirique sur le bien et le mal, sur les « bonnes et les mauvaises pensées » par un dosage subtil du double éclairage (en surplomb et en-dessous des formes animées sur la vitre) qui démontre que le blanc donne du relief au noir et inversement, magnifique incarnation visuelle du métissage à travers cette fable sur l'ordonnance du monde.

L'Homme sans ombre



Formé à l'École des Arts-Décoratifs de Genève et doté d'une solide culture littéraire, picturale et musicale, **Georges Schwizgebel** a construit au travers d'une quinzaine de courts métrages à la fabrication totalement autarcique, une œuvre particulièrement cinématographique en ce qu'elle lie l'espace de l'image et le temps de sa représentation. Des peintures mouvantes faites de combinaisons formelles et de constructions scénographiques à la formidable énergie vibratoire liée uniquement par la musique, cet artiste suisse aimant à « *s'exprimer sans dialogue, moyen de communication accessible à tous* ».

Dans **L'Homme sans ombre**, adapté du récit *La Merveilleuse Histoire de Peter Schlemihl* de Adelbert von Chamisso, s'exprime avec un contrôle minutieux un travail « d'œil-caméra-pinceau » : une coordination entre la pensée de sa mise en scène, sa visualisation à travers le cadre d'une caméra virtuelle et une pratique jubilatoire de la peinture comme aboutissement de cette conception.

Dans ce film, le protagoniste dans un pacte faustien troque son ombre contre une richesse qui le plonge dans la solitude avant de retrouver sa place dans la société en devenant montreur d'ombres chinoises.

Georges Schwizgebel a dessiné au préalable toute l'animation au crayon sur papier, vérifié les transitions graphiques sur line-test* avant de travailler à la peinture acrylique sur une dizaine de celluloids* superposés pour

chaque composition, dans une gamme de couleurs vives s'opposant en complémentaires, à l'aide de petites brosses dures de différentes largeurs et de pinceaux fins, avant de filmer l'ensemble – environ six mille peintures sur celluloid nécessaires pour ce film – dans son propre studio.

Amateur de l'Oulipo*, le cinéaste aime à s'imposer des contraintes pour chacun de ses films, prétexte à un savant jeu graphique et intellectuel. Le travail de l'ombre et de la lumière constitutif de son œuvre trouve à s'exprimer pleinement dans cette fable métaphysique où cet homme sans ombre est un être sans ancrage existentiel. Georges Schwizgebel joue ici avec l'ombre du personnage qui tourne dans un sens tandis que le sujet évolue dans le sens inverse, l'ombre retrouvant sa position normale lorsque le personnage est assis devant une table, puis le protagoniste n'ayant de cesse à courir derrière elle quand elle se dérobe à lui. Privilégiant depuis ses débuts le plan-séquence aux coupures de plans, l'auteur a segmenté ce film en trois parties ; d'abord une continuité presque liquide d'images, chacune se transformant en une autre dans un mouvement tournant ininterrompu traçant son propre chemin au sein de la grande toile du film, puis des travellings sur des décors et paysages dans la seconde partie et enfin une caméra subjective imitant le déplacement des enjambées du personnage dans la troisième segment.

Le Vieil Homme et la Mer



Fils d'un peintre spécialiste des portraits de dirigeants soviétiques, **Alexander Petrov** se consacre aux études artistiques dès l'âge de douze ans, découvrant le cinéma d'animation à l'Institut d'Etat de Cinématographie de Moscou. Scénariste, animateur et dessinateur, il réalise plusieurs courts métrages en peinture animée dont *La Sirène* en 1996 avant de partir au Canada la même année pour peindre et tourner, durant deux ans et demi, **Le Vieil Homme et la Mer** d'après l'œuvre d'Ernest Hemingway. Ce roman à la forte charge symbolique est cher à ce cinéaste russe qui s'est rendu à Cuba avant de filmer, visitant la maison où Hemingway a vécu, le village de pêcheurs décrit dans le roman, rencontrant Grigorio, un pêcheur de 99 ans qui fut l'ami de l'écrivain.

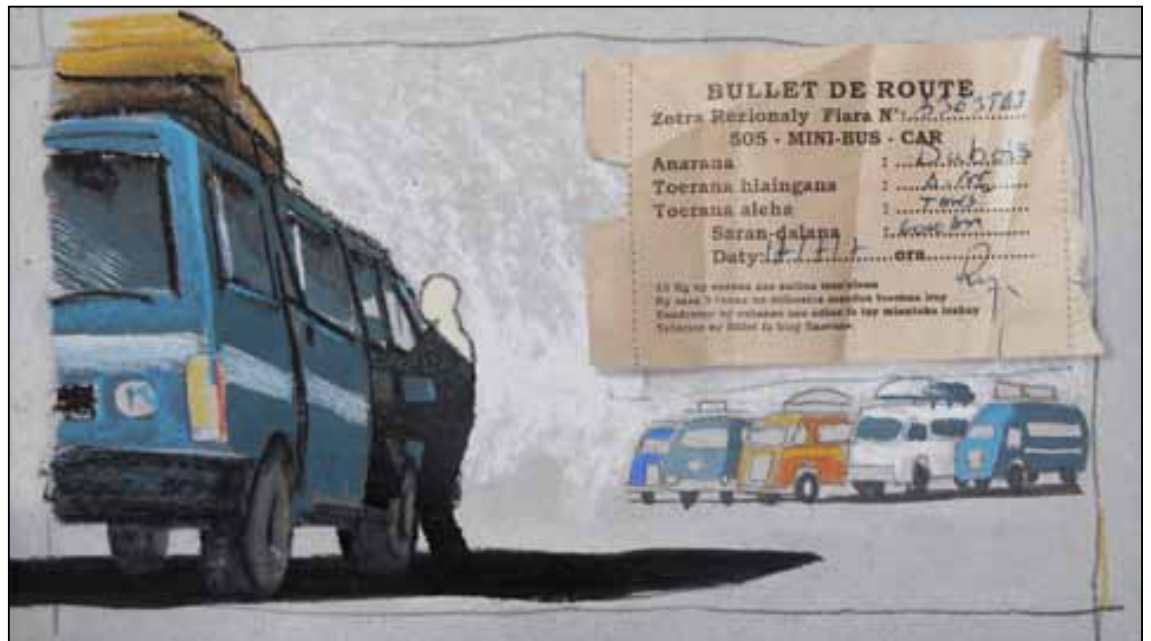
« Pourquoi utiliser le pinceau : mes bouts de doigts sont meilleurs parce qu'ils transmettent leur énergie sans aucun intermédiaire » dit Alexander Petrov, affirmant que le Tintin utilisait cette technique dans les dernières années de sa vie. Délaissant donc les pincesaux – seulement utilisés pour déposer la peinture sur des plaques de verre rétro-éclairées ou tracer quelques traits et lignes de force – le dessinateur, secondé par son jeune fils Dimitri, a peint du bout des doigts dans des dégradés de couleurs et camaïeux bleus, verts et sépia, quelques vingt-neuf mille tableaux à la peinture à l'huile sur une petite vitre de verre. Il a ainsi donné naissance au premier film d'animation grand format – format Imax demandé par ses investisseurs japonais – présenté sur les mille mètres carrés de l'écran hémisphérique de la Géode de la Villette à Paris. D'une facture classique parfaitement maîtrisée et avec une fluidité inégalée, ce film retrace l'histoire de Santiago, un vieux pêcheur cubain qui pêche un gigantesque espadon qu'il affronte dans une lutte épuisante dont le vieil homme sort vainqueur. Arrimant sa prise à la coque de sa barque, le pêcheur livre une ultime bataille avec les



requins qui dévorent le poisson, anéantissant sa pêche miraculeuse qu'il a si péniblement accomplie. L'habileté d'Alexander Petrov dans ce film à fondre l'immensité maritime avec le ciel en une texture commune infinie fait dire à ce cinéaste volontiers mystique qu'il n'a pu aboutir cette œuvre titanesque que par une aide divine.

**Portraits
de voyage,
Brésil
Candomblé**

**Portraits
de voyage,
Colombie
fourmis
gros cul**



Bastien Dubois, jeune cinéaste diplômé de l'école Supinfocom se voulait au départ carnettiste.

Après un voyage effectué de Lille à Istanbul où il avait croqué ses impressions de voyageur, il avait eu le projet de faire éditer son carnet de voyage puis bifurquant vers cette école qui forme aux métiers de l'animation 2D et 3D, il imagine dès son entrée « un carnet de voyages animé » par le biais des techniques infographiques.

Passant huit mois à Madagascar, il crée à son retour un court métrage éponyme, présentant d'une façon sensible par des techniques mixtes retravaillées en 3D, un culte des morts pratiqué sur cette île.

Suit une série d'une vingtaine de portraits de voyages dont sont issus **Candomblé** et **Fourmis gros cul**, le réalisateur étant secondé cette fois par une équipe d'une vingtaine de personnes qui vont s'emparer des techniques originelles du carnet de voyages (dessins, aquarelles, collages, photos et annotations). Celles-ci sont retravaillées en animation avec des logiciels de 3D et de compositing*, permettant toute latitude dans les mouvements de caméra, les textures picturales diverses et variées, un travail sonore riche, l'objectif étant de conserver cet aspect sensible et vivant du carnet de voyage.

La spécificité de ce projet tient au focus mis sur une personne rencontrée pour la série et qui va évoquer un usage, une particularité de son pays au travers d'une interview scénarisée ou improvisée faite en motion capture* dans un studio à Paris. Pour restituer le plus justement possible la présence humaine, une trentaine de marqueurs posés sur l'interviewé enregistre ses mouvements dans l'espace, les lunettes qu'il porte sont munies d'une mini caméra enregistrant ses mouvements oculaires.

Dans l'épisode **Candomblé**, un capoeiriste brésilien évoque ce culte des divinités au Brésil et diverses traditions héritées du vaudou transmises par l'esclavage. Il est présenté, jouant de son instrument le berimbau ou effectuant des figures de capoeira mais aussi avec ses phrases inachevées ou ses hésitations. Le réalisateur les laisse volontairement pour conserver l'authenticité d'une conversation et ce plaisir ressenti de ne pas tout comprendre dans un pays étranger. Idem pour l'épisode **Fourmis gros cul** qui décrit l'origine de ce plat colombien avec malice, transcrivant de façon vivante ces rencontres humaines en voyage, l'indicible qui se dégage de ces paysages traversés.

* **Glossaire**

Line-test : Avant l'ultime étape sur le cellulo (cf. ci-dessous), c'est l'étape qui permet de tester l'animation des personnages.

Celluloïds : Le celluloïd© est un film en matière plastique transparent qui fut très rapidement appelé cellulo ou cel par les animateurs. Cette technique est inventée en 1914. Grâce à cette découverte, le réalisateur n'a plus à redessiner les décors fixes de chaque scène. Il peut reproduire uniquement les dessins à animer (les personnages, objets...) sur ces feuilles transparentes.

Oulipo : L'OUvroir de Littérature POtentielle est un groupe international de littéraires et de mathématiciens qui se réunissent pour réfléchir autour de la notion de « contrainte » et produire de nouvelles structures destinées à encourager la création.

Compositing : Il s'agit de l'étape finale de fabrication qui consiste pour un film d'animation à assembler toutes les couches de décors, des personnages et à réaliser les effets de caméra.

Motion capture : La capture de mouvement est une technique permettant d'enregistrer les positions et rotations d'objets ou de membres d'êtres vivants pour en contrôler une contrepartie virtuelle sur ordinateur.

**Pistes
pédagogiques**

Des peintres ou artistes ont influencé ces cinéastes d'animation ayant fait le choix de la peinture animée.

Georges Schwizgebel dit « *aimer peindre des pelouses vertes avec des personnages éclairés par un soleil couchant grâce aux illustrations de Milton Glaser et les peintures d'Edward Hopper* ».

Parmi ses peintres préférés figurent Giorgio di Chirico, Albert Marquet, Ferdinand Hodler, Félix Vallotton, Max Beckmann mais aussi Jean-Baptiste Corot, Jean-Siméon Chardin, Jean-Auguste-Dominique Ingres, Caspar David Friedrich, Johannes Vermeer ou Michel-Ange.

Florence Mialhe privilégie elle, « *les peintres de la couleur* » tels que Pablo Picasso, Georges Braque, Henri Matisse, Balthus mais aime aussi Jérôme Bosch, Pieter Brueghel, les miniatures persanes, l'art africain en général (pour ce film, elle a fait des croquis préparatoires in situ au musée Dapper et au musée de l'histoire de l'immigration). Sa mère Mireille Mialhe, peintre et résistante a été également un modèle déterminant pour elle.

Alexander Petrov mentionne le Titien et semble l'héritier d'une peinture paysagiste traditionnelle russe. L'ambiance marine tropicale de son film est proche d'un Winslow Homer, peintre-voyageur américain qui a peint des scènes maritimes en Floride et dans la mer des Caraïbes vers 1900.

Bastien Dubois aime le travail d'illustrateurs tels que Hugo Pratt, Benjamin Flao, Titouan Lamazou, Jacques de Loustal, Christophe Blain ou Moebius mais aussi Joe Sacco.

Il serait intéressant de faire des liens en classe avec l'univers de ces peintres ou dessinateurs, repérer leurs influences dans les plans ou séquences dans les films de ces cinéastes et faire découvrir ces artistes ou courants artistiques aux élèves.

Par ailleurs trois de ces films étant tirés d'une œuvre littéraire, observer comment ces cinéastes s'en sont emparés dans leur adaptation cinématographique peut donner lieu à une recherche multidisciplinaire.