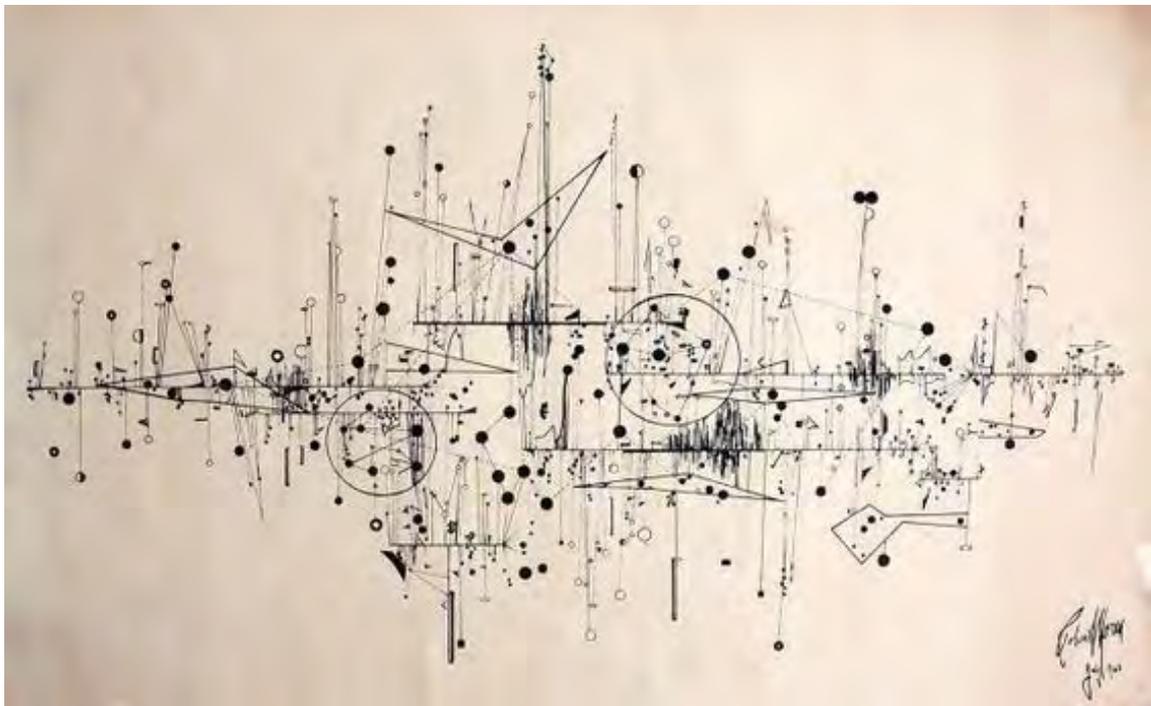


Musique et expérimentations sonores dans le film d'animation



Elias CHEYROUX

Promotion John CARPENTER

SON 2022

Avant-propos

Comme beaucoup d'enfant, le dessin animé est le premier contenu audiovisuel auquel j'ai été initié. J'ai tout particulièrement été nourri aux dessins animés produits par la Warner Bros. (*Bugs Bunny* ; *Les Looney Tunes* ; *Titi et Grosminet* ; *Le Diable de Tazmanie* ; *Bip Bip et Coyotte*) aux cartoons de la chaîne Cartoon Network (*Monsieur Belette* ; *Cléo & Chico* ; *Courage, le chien froussard* ; *Le Laboratoire de Dexter* ; *Johnny Bravo* ; *Les Supers Nanas* ; *Time Squad* ; *Samourai Jack* ; *Ed, Edd & Eddy* ; *Billy et Mandy, aventuriers de l'Au-dela*) et Les Shadoks, diffusé en boucle sur les programmes de nuit d'une chaîne de télévision, dont le générique qui passait toutes les cinq minutes était très bruyant. Pour moi, c'était très marquant de voir que ce genre de personnages pouvaient vivre et interagir ensemble dans un univers qui ne ressemble pas au monde réel. Les univers sont loufoques et les personnages sont très caricaturés, ouvrant la porte à des associations improbables d'image et de sons. Ces rapports sont souvent motivés par une intention humoristique, mais peuvent aussi souligner des aspects dramatiques ou simplement donner une information que l'image ne donne pas. Par exemple, dans l'animation abstraite, c'est le son d'un objet qui lui confère son poids ; il est le porteur du réel. Sans faire seulement office de laboratoire audiovisuel, ces formats jouent sur le détournement, la dissociation entre ce qui devrait être et ce qui est réellement.

Sommaire

<u>Introduction</u>	4
<u>Chapitre premier: Développement d'un vocabulaire esthétique du visuel et du sonore propre au film d'animation à travers le format court</u>	
1) Subjectivité et rapport au réel, le rôle du son	6
2) Expressionnisme et détournement du sonore	15
3) Sons et Couleurs	21
4) Le cas du cinéma d'animation abstrait avec Norman McLaren	26
5) La série animée avec Les Shadoks et le Groupe de Recherches Musicales, quand l'expérimentation audiovisuelle entre en contact avec grand public	37
<u>Chapitre deuxième : La réalisation d'un film d'animation et de son univers sonore et musical</u>	
1) Scénario & préparation	49
2) Storyboard, animatique & Colorisation	50
3) Montage image	51
4) Montage son	51
a) Les ambiances	
b) Les effets	
c) Le bruitage	
d) La musique	
e) Le mixage	
<u>Etude de cas : analyse d'une oeuvre contemporaine, la question de la mise en perspective sonore du personnage dans un univers emprunt d'une esthétique réaliste : <i>Les Triplettes de Belleville</i></u>	56
Conclusion	82
Bibliographie	89

Introduction

L'histoire du cinéma d'animation est riche en expérimentations visuelles et sonores qui ont permis au fil du temps d'inscrire ce genre dans le patrimoine audiovisuel mondial. L'animation diffère néanmoins du cinéma en prise de vue réelle car elle emploie ostensiblement un vocabulaire qui est propre à sa mise en scène. Au lieu de choisir la caméra comme outil de captation du réel, l'animateur reconstitue le mouvement, image par image. Par le pouvoir de l'animation comme dans *l'animisme*, l'auteur confère une âme à un objet, donne vie à l'inerte, offrant à toutes les fantaisies de l'esprit la possibilité d'exister au sein d'un univers créé de toute pièce. Cela n'empêche pas à l'animation d'entretenir une relation étroite avec le réel malgré son rapport en apparence distancé. Elle en propose une représentation esthétisée, subjective, et dont les codes et le vocabulaire servent considérablement le récit. C'est notamment par la mise en scène du son et de la musique que l'animation entretient cette tension variable entre le réel et sa représentation.

Par ailleurs, là où l'histoire du cinéma commence par l'absence de son, offrant un « monde silencieux » : « *Ce n'est pas la vie mais son ombre. Ce n'est pas le mouvement mais son spectre muet. [...] Tout se passe dans un étrange silence. On n'entend pas les roues de voitures, ni le bruit des pas, ni les conversations. Rien. Pas une seule note de la complexe symphonie qui accompagne toujours le mouvement de la vie*² », le cinéma d'animation, né dans les bras d'Emile Reynaud, se compose déjà d'un mécanisme inscrivant le son sur la piste optique, synchronisant les coups de bâton d'Arlequin sur la tête de Pierrot dans *Pauvre Pierrot* avec l'utilisation du son d'un choc de marteau sur une lame de fer. Dès lors, dans sa genèse le pouvoir sémantique du son passe d'avantage par le contexte sonore, les ambiances, le bruitage et effets sonores ou encore la musique, que par la voix du personnage.

2 Maxime Gorki, cité par Jacques Deslandes, *Histoire comparée du cinéma*, éd. Castermann. Il exprime ses premières impressions face aux films Lumières, 1896

Là où le cinéma se rapproche toujours plus d'une approche *vococentriste*, l'exploitation de ce « *processus par lequel, dans un ensemble sonore, la voix attire et centre notre attention de la même façon que pour l'oeil, dans un plan de cinéma, le visage humain.*³ », le film d'animation s'éloigne généralement d'avantage de l'exploitation de la voix en tant que porteur sémantique et par conséquent d'une représentation de l'homme par sa parole (« *La voix c'est l'homme*⁴»). En effet, l'animation ne se focalise pas sur l'humain en tant que porteur de la dramaturgie du récit comme pourrait le faire le cinéma en prise de vue réelle mais d'avantage sur la manipulation de la matière et le travail du support dans le but de présenter une réalité déphasée vis à vis du réel, dont la tenue et la cohérence sont souvent assurées par le son et la musique. Parce que le sujet de l'animation ne se présente pas comme nécessairement humain, voir humanoïde, les attributs sonores que l'on peut lui conférer peuvent s'éloigner de ce que l'homme offre naturellement (sa voix).

« Dans un film d'animation, ce qui donne une autre dimension au film, c'est précisément la musique. C'est rarement le texte. En conséquence, la musique devient une voix qui exprime quelque chose comme un commentaire. »⁵

Enfin, l'unité d'un film d'animation repose, en grande partie, sur la mise en scène du son et le caractère liant de la musique. En effet, la discontinuité du procédé filmique intrinsèque à l'animation impose une responsabilité considérable du son dans le récit audiovisuel. Cet ensemble d'images discontinu est combiné avec un son qui lui, est continu, de nature mobile et profondément lié à une temporalité délimitée par la durée du film.

Pour toutes ces raisons, ce travail de recherche cible le film d'animation comme genre pertinent pour l'étude du rapport qu'entretiennent les images (en particulier les matières et textures visuelles) avec les codes sonores, avec ses « transgressions ».

3 Michel Chion, *Le son*, ed. Nathan Université, 1998

4 François Bernard Mâche, *Penser la voix*

5 Maurice Blackburn, 1984

Chapitre premier: Développement d'un vocabulaire esthétique du visuel et du sonore propre au film d'animation à travers le format court

Ce chapitre a pour but de mettre en confrontation les différentes démarches esthétiques d'auteurs provenant d'une sélection de courts métrage d'animation issus de festivals spécialisés (Annecy et Clermont-Ferrand), des productions indépendantes (ONF, Vivement Lundi, JeSuisBienConten, LesFilmsd'Ici, etc ...) ou encore d'auteurs indépendants avec les outils dramaturgiques que leur propose l'animation. En effet, le court métrage d'animation se présentant aujourd'hui encore comme un champ d'investigation propice à l'élaboration et l'épanouissement du rapport texture visuelle et identité sonore du personnage, il me semble intéressant de mettre en perspective ces productions animées avec les premières expérimentations de l'histoire du film d'animation.

1) Subjectivité et rapport au réel

Georges Sifianos, cinéaste, plasticien spécialisé en cinéma d'animation, met sur le même pied d'égalité, le rapport que peuvent entretenir le cinéma d'animation d'une part, et le cinéma en prise de vue réelle d'autre part, avec le temps. Ni l'un, ni l'autre, ne sont capables de capter pleinement une action ou un événement, mais plutôt une temporalité subjective. Selon lui, là où le cinéma en prise de vue réelle peut parfois prétendre capturer fidèlement et objectivement un moment d'une réalité, en donnant l'illusion d'une temporalité qui serait celle de l'action filmée, il ne fait que créer une équivalence temporelle plus ou moins proche de l'évènement qu'il veut capturer, en proposant une réalité analogue de l'action. Et c'est sur ce point précis que ces deux arts trouvent leur résonance ; dans leur attitude à proposer une temporalité déphasée vis à vis du réel. La différence fondamentale que Sifianos met en évidence dans son avant-propos réside dans la présentation du rapport au réel. Si le cinéma en prise de vue réelle dissimule son imprécision à retranscrire le mouvement en exploitant la persistance rétinienne et capture ses 24 images chaque secondes, le cinéma d'animation se libère de cette convention pour explorer la relation *inframince* qu'il peut exister entre chaque image.

« *Le tort des cinéastes est de vouloir élever des murs entre toutes les possibilités du cinéma* ¹² » écrit Ado Kyrou auteur du livre *Le Surréalisme au Cinéma*. Il soutient finalement cette idée selon laquelle le cinéma, et par extrapolation l'animation, dispose d'un éventail d'outils dramaturgiques sans limites, et qu'il n'y a à priori aucune raison de se cantonner à ce que le cinéma nous a déjà proposé depuis sa création ; le cinéma en prise de vue réelle est tout autant un art multiforme mais parfois victime de son formalisme, il se développe involontairement à l'intérieur de sa zone de confort, en cherchant toujours à dissimuler la main du créateur qu'il considère peu comme un élément de mise en scène. Je tiens à préciser tout de même, qu'il n'est pas question de considérer le cinéma en prise de vue réelle comme esclave d'une certaine réalité qu'il tend à mettre en image, car bien des cinéastes en démontrent radicalement le contraire, notamment David Lynch et son esthétique onirique ou Luis Bunuel et les surréalistes, ou encore dans une représentation utilisant le cadre de la réalité pour en révéler une poésie de la nature dans le cas de Tarkovsky ou de Weerasethakul, mais plutôt de mettre en avant les différences entre ces deux vocabulaires et l'impact de ceux-ci sur la narration.

En somme, ces deux cinémas interrogent le réel en passant par des démarches différentes, l'un propose un cadre fictif donné comme réaliste en prenant généralement l'humain comme principal motif, l'autre altère le cadre de la réalité grâce à un vocabulaire essentiel à sa mise en œuvre et dont le potentiel narratif est fondamentalement lié à sa dramaturgie.

Selon Sébastien Denis, le point commun entre toutes les techniques d'animation est « *d'aider le spectateur à franchir les frontières établies entre réel et imaginaire, ...* » et par cela « *créer un rapport déphasé au réel* ¹³ »

« *C'est toujours par un décalage avec les images que l'on sait appartenir au monde réel que les mondes parallèles de l'animation ouvrent des brèches, des passages. Il ne s'agit pas de mondes stérilement isolés, mais bien d'univers en discussion permanente avec celui connu du spectateur.* ¹⁴ »

12 Ado Kyrou, *Le surréalisme au Cinéma*, éd. Ramsay, 2005

13 Sébastien DENIS, *Le cinéma d'animation : techniques, esthétiques, imaginaires*, éd. Armand Collin, 2017

14 Sébastien DENIS, *Le cinéma d'animation : techniques, esthétiques, imaginaires*, éd. Armand Collin, 2017

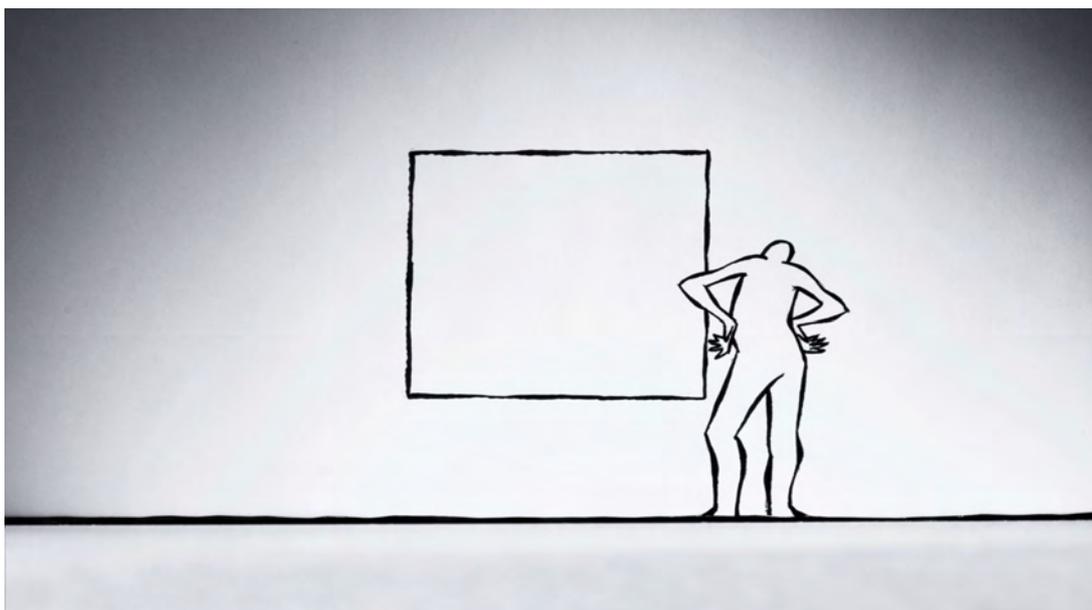
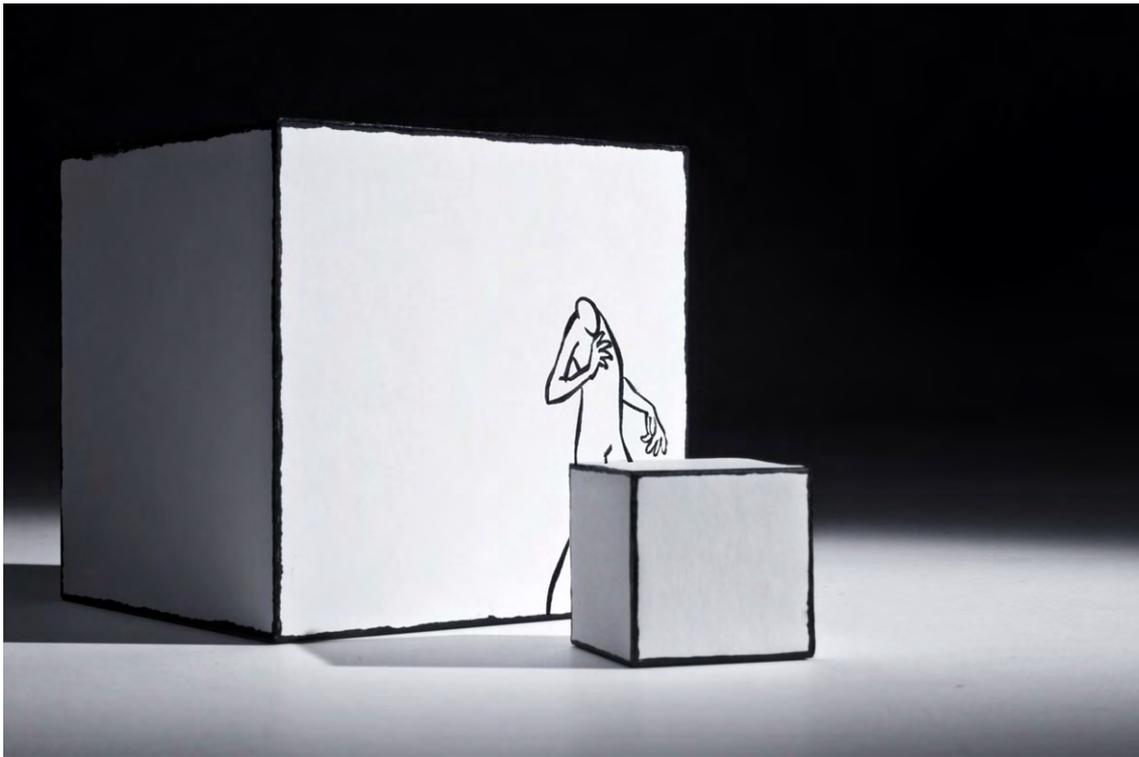
Ce déphasage qui s'opère entre la représentation du monde et le monde tel qu'on peut le concevoir, introduit la notion de distance audiovisuelle. C'est alors qu'intervient le son, permettant à l'animation d'établir un lien étroit entre un imaginaire et une réalité.

En effet, le son est très largement employé dans le cinéma d'animation en tant qu'élément narratif permettant à l'animation de dialoguer constamment avec l'imaginaire du spectateur, même dans son utilisation la plus fonctionnelle en se rapportant à la diégèse. Il s'établit alors un microcosme audiovisuel dans lequel la musique, mais aussi la voix, les ambiances sonores et les bruitages jouent un rôle considérable en terme dramaturgique. De plus, de part son principe fondamental de mise en mouvement d'éléments inertes, le film d'animation interroge sur l'identité sonore des objets animés.

Cette volonté de créer un discours audiovisuel en interrogeant constamment le support de l'animation se retrouve décliné sous de multiples formes au sein de la production de court métrages.

Plato, réalisé par Léonard Cohen mêle le dessin et la stop-motion pour questionner son rapport à l'espace autour de la problématique du volume. Il raconte l'histoire d'un homme coincé entre les deux dimensions de son univers qui crée un volume dans lequel il va s'enfermer pour toujours. Léonard Cohen s'inspire de Raimund Krumme, animateur allemand et réalisateur de *Les équilibristes* ou encore *Le Carrefour* dans lesquels on retrouve ces jeux de perspectives. La relation avec l'espace et le volume chez Krumme met aussi intimement l'auteur face à son œuvre. Là où le cubisme expose sur un seul plan toutes les facettes d'un volume en transgressant les conventions de la représentation, l'utilisation du plan et de la perspective dans ses films permettent une mise en scène guidée selon différents axes narratifs. Ici le son est employé pour mettre en relief les images, en leur conférant un poids, une texture, un comportement. Lorsque le personnage dessine frénétiquement de plus en plus de polygones avant de découvrir le cube, ses traits s'intensifient, renforcé par le son rugueux d'un pinceau sec sur une toile. Il symbolise ainsi l'effort rendant compte de l'ampleur et de l'intensité de son geste. Léonard Cohen fait aussi référence à *La Linea* d'Osvaldo Cavandoli, célèbre série télévisée d'animation italienne qui met en scène un personnage se déplaçant sur une ligne horizontale dont l'avenir ne dépend que de la main du dessinateur.

L'animation fait appel à sa propre histoire et ouvre de nouvelles perspectives artistiques. Quand l'animation s'exprime à travers de simples traits dessinés, le son prend toute son importance dans l'expression de la dynamique du mouvement. Il donne le ton d'un événement en ancrant l'action dans un possible, il crée de la vraisemblance là où l'animation peut s'en éloigner. Cet objet qui bouge et qui fait du bruit semble pouvoir exister par nature, étant donné qu'il produirait un son s'il sortait de l'écran. Mais en l'absence de son, il se dématérialise et retrouve un statut de fantômes, ou d'ombre.



Expérimentations de la représentation et détournement de la technique

L'expérimentation audiovisuelle au sein du film d'animation se met en place avec notamment le Laboratoire d'Image, un collectif d'artistes d'horizons très divers (illustration, bande dessinée, art contemporain...), tous créateurs d'univers graphiques en deux dimensions, et plutôt profanes en matière de 3D. Il collabore depuis 2010 avec les étudiants de Supinfocom Arles spécialisé en image de synthèse dans l'idée de proposer une aventure artistique nouvelle.

« *L'image de synthèse a tendance à tourner en rond* ¹⁵ », déplore Christian Janicot. Elle est obnubilée par l'hyperréalisme. Ainsi depuis, *Toys Story* en 1995, le cinéma d'animation en 3D poursuit cette idée fixe : reproduire notre monde le plus exactement possible, le frémissement des feuillages dans les forêts de Shrek, le délicat ondolement des poils de Sullivan, la grosse peluche de *Monstres & Cie*. « *C'est très impressionnant, convient Christian Janicot, mais quel dommage de ne pas s'emparer de cet outil aujourd'hui arrivé à maturité pour proposer autre chose. Il faut libérer les imaginaires* ! ¹⁶ » Aussi, quand Supinfocom lui confie la tâche d'organiser un projet pédagogique pour les classes de quatrième année, Janicot choisi d'ouvrir en grand les horizons des élèves biberonnés à Pixar et Dreamworks.

« *L'idée de ce « laboratoire » c'est d'inventer de nouvelles écritures pour l'animation et d'ouvrir des pistes... C'est un lieu d'expérimentation qui permet la création de courts-métrages originaux de 3/4 minutes. Les films du Laboratoire proposent des histoires et des visions très personnelles avec une grande liberté de ton et de forme. Les illustrateurs explorent un média et des outils qu'ils ne connaissent pas, une nouvelle dimension de leur univers: celui de la mise en scène, de la musique et du sound design pour souligner l'image, de comment raconter une histoire en mouvement...* ¹⁷

J'ai alors choisi de mettre en valeur deux de ces courts métrages issus du Laboratoire d'Images proposant chacun une partition sonore originale.

15 Interview de Christian Janicot, (<http://www.illustrissimo.com/blog/le-laboratoire-dimages/>)

16 Interview de Christian Janicot, (<http://www.illustrissimo.com/blog/le-laboratoire-dimages/>)

17 Interview de Christian Janicot, (<http://www.illustrissimo.com/blog/le-laboratoire-dimages/>)

Rubika, réalisé par Guillaume Plantevin, fruit des expérimentations du Laboratoire d'Images dépeint le monde comme un Rubix Cube géant. L'animation joue avec la gravité et l'apesanteur, malmenant ses personnages en fonction des déviations du Rubix Cube.

La musique et le sound design réalisé par Erik Wedin anticipent dès le générique l'univers virtuel dans lequel va se dérouler l'action par l'utilisation de la sous quantification 8 bits, que l'on retrouve également lors du générique de fin. Le reste de la partition sonore joue principalement sur l'effet Doppler appliqué aux bruitages et aux ambiances, renforçant la subjectivité de l'inexorable chute du personnage.



L'inventeur de Jean-François Martin est un court métrage muet qui raconte l'histoire d'un bricoleur recevant une commande d'un riche investisseur, ce qui a pour effet de le mettre dans tout ses états. Il va alors trouver le moyen de repousser son échéance en faisant preuve d'ingéniosité. On retrouve cette idée du film d'animation au service de la mise en scène de la création, comme un hommage à l'invention et au bricolage. Le sound design de Jean-François Renouf se développe dans un style cartoonesque pour illustrer le passage de l'idée, à l'invention, jusqu'à la rémunération par l'investisseur. C'est le son qui guide principalement la narration. Une séquence montre la maison de l'inventeur vue de face, dans la nuit et on peut voir la lumière de la cave vaciller en fonction de ses actions tout en entendant toutes sortes de bruits issus du bricolage, scie, chalumeau, etc ...

L'animation dans le court métrage a souvent cette tendance à vouloir mettre en abyme le processus de fabrication et permet une fois de plus de questionner le support choisi par l'animateur, ainsi que son rôle dans la mise en mouvement de ses personnages et de la façon dont il se prend pour donner vie à son univers à travers des images et du son.



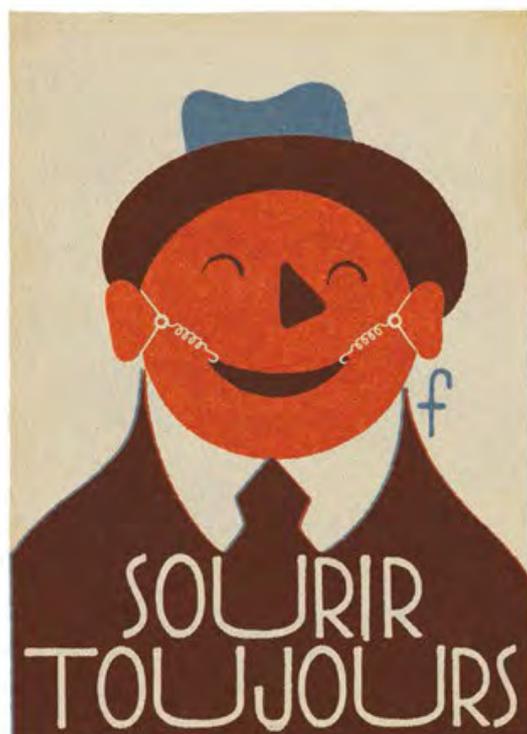


Illustration 2: Affiche du court métrage *L'inventeur* réalisé par Jean François Martin

2) Expressionnisme et détournement du sonore dans le film d'animation

Le gag sonore dans le cartoon

En 1936, c'est Tregoweth Edmond qui est le responsable des effets sonores et du montage son au sein de la Warner. Il collabore de près avec Carl Stalling, ex compositeur de Walt Disney avec qui il compose pour le premier dessin animé sonore *Steamboat Willie* avant de rejoindre le studio Warner Bros pour lequel il écrit la musique d'une dizaine de dessins animés, en particulier pour les *Looney Toons*.

A l'opposé de Disney et de son utilisation exacerbée du Mickey Mousing pour caractériser le mouvement dans ses dessins animés, Tregoweth Edmond manipule avec fantaisie des sons concrets et apporte le réel dans l'imaginaire de Chuck Jones. Le son agit en contrepoint avec la musique, il marque le son de l'action créant un déphasage avec l'action vue tout en conservant une certaine proximité, ce qui a pour effet de surprendre le spectateur et appuie le comique de la scène.



La partition sonore de Tregoweth Edmond se compose majoritairement de sons provenant du monde industriel ; lorsque le coyote du dessin animé *Road Runner and Wilde E. Coyote* (Chuck Jones, 1949) freine sa course et glisse sur la route, on entend alors le son d'un dérapage de voiture provoqué par le frottement des roues sur le bitume et le crissement des freins. Il utilise ici un principe de synchronisme audiovisuel, décrit par Michel Chion dans son livre *L'audio-vision*, qu'il appelle *sychrèse*. Ce phénomène illustre le procédé : « *qui permet de nouer une relation immédiate et nécessaire entre quelque chose que l'on voit et quelque chose que l'on entend.*²⁴ ». Quand le coyote ingère des pilules qui lui permettent de provoquer des tremblements de terre, cela a pour effet de le mettre frénétiquement en vibrations et l'on peut entendre le son d'un marteau piqueur synchronisé avec les tremblements du personnage. Grâce à la sychrèse, Tregoweth Edmond instaure une distance au réel comique, voir absurde, dans la relation en apparence discrète qu'il peut y avoir entre deux éléments que tout semble opposer. Il cible dans l'inconscient du spectateur des références de son quotidien, comme le trajet en voiture qu'il fait pour aller au travail sur lequel il entend une cacophonie de klaxons, ou encore les bruits incessants des travaux sur la route offrant au récit audiovisuel un pont avec le réel.



24 Michel CHION, *L'audio-vision*, éd. Armand Colin, 2013

Bien entendu, il serait aventureux de prétendre que ces dessins animés n'auraient pas « fonctionnés » en terme de cohérence audiovisuelle si le design sonore en avait été autrement, imaginant une partition sonore « réaliste » et considérant les images au premier degré, mais il me semble évident que l'apport de l'esthétique sonore décalée qu'impose Tregoweth Edmond dans les dessins animés de Chuck Jones supporte en grande majorité, l'aspect comique dans la séquence, entretenu par l'exagération, la caricature et l'absurde. Il faut voir ici l'exagération comme un dépassement du réel qui transcende les codes de l'animation par la déformation physique et s'accompagne, la plupart du temps d'une identité sonore.

C'est par ce décalage avec la réalité, que le son s'ancre dans la mémoire, en passant par un chemin détourné, elle suscite l'imagination, suggère de nouvelles images autres que celles déjà présentées ; le son a d'ailleurs un impact insoupçonné sur ce que le spectateur croit être sa mémoire visuelle ; l'assimilation d'un indice visuel impose un certain temps d'acquisition pour le spectateur alors que *«le son fixe directement sa forme et son timbre dans la conscience, où il se répète en écho.²⁵»*

L'élasticité du toon : une dynamique du mouvement

Ce que Bill Nolan appelle *« l'esthétique des tuyaux de caoutchouc ²⁵ »* repose sur une conception du personnage selon des formes arrondies pour les parties du corps reliés par des membres souples. Cette dynamique a bien évidemment facilité le travail de l'animateur, lui permettant d'avantage de souplesse dans la reproduction du mouvement et lui permet de se détacher librement de la mécanique du corps humain en transcendant les lois de la représentation. En cela, il porte l'étendard d'un genre qui obéit à ses propres règles. L'élasticité du personnage animé présuppose alors une matière dont le corps du personnage se compose. La musique et le son ancrent alors le personnage dans son univers dynamisent le geste et rythme les événements au sein du film d'animation.

²⁵ Michel CHION, *L'audio-vision*, éd. Armand Colin, 2013

²⁵ Bastien CHEVAL, *Le cinéma d'animation et l'interrogation du réel, Hybridations et enchevêtrements du domaine de l'humain et de l'image par image*, 2015



Michel Chion évoque le son de la matière à travers l'analyse sonore des toons dans *Qui veut la peau de Roger Rabbit ?* Il parle du rapport sonore qu'entretient le lapin Roger Rabbit avec son environnement mettant en lumière la matière constituante des toons comme les « *subtils bruits de frottements et de contacts, évoquant une matière fine, creuse et élastique, analogue à du plastique gonflé d'air*²⁶ ». On retrouve par exemple ce son caoutchouteux chez B-Max, personnage tout en rondeur issu du film *Les Nouveaux Héros* faisant discrètement références à l'univers du cartoon.



26 Michel CHION, *L'audio-vision*, éd. Armand Colin, 2013

Le mouvement et la gestuelle des personnages issus des dessins animés américains s'illustrent aussi, souvent grâce à la musique qui confère aux protagonistes une certaine allure, comme chez Scott Bradley, ancien élève de Schönberg et le compositeur de la série *Tom & Jerry*. L'expressivité exacerbée des cartoons se retrouve illustrée musicalement ; chaque geste est alors ponctué par une phrase mélodique ou un élément rythmique permettant de dynamiser le mouvement. Selon Prendergast, l'animation présente de grandes similitudes avec la danse dans le mouvement parfois exagéré et caricatural des personnages et crée un rapprochement avec la musique de Stravinsky et Milhaud compositeurs notamment de ballets.



La musique moderne prend de plus en plus de place dans l'animation mais se limite encore aujourd'hui à quelques références. L'investigation dans le rapport entre musique et image et plus généralement entre le son et la couleur est alors omniprésente chez les artistes de l'abstrait. Il est question par ce biais de traduire visuellement la musique qui, en tant que telle, constitue une source immatérielle faisant appel aux émotions. Bon nombre de cinéastes d'avant-garde tels que Viking Eggeling, Hans Richter ou Walter Ruttmann ont chacun durant les années 20 mené des recherches autour d'un cinéma rythmique basé sur des formes abstraites en se revendiquant d'une certaine musique visuelle.

Disney tentera d'ailleurs une vulgarisation de cette approche esthétique en collaborant avec l'un de ces cinéastes, Oskar Fischinger, sur l'une des séquences de *Fantasia*. Suite à un conflit pour divergences artistiques, Fischinger se désistera du projet et demandera à ce que son nom soit retiré du générique. Pourtant, en dépit de ce retrait et de l'accueil mitigé du film qu'a entraîné cette popularisation de l'avant-garde, le graphisme est apparu comme plus à même de retranscrire ces éléments musicaux passant non pas tant par le visuel que par l'émotionnel.

La prochaine partie met en lumière ces expérimentateurs du son et de la couleur à travers leurs œuvres, utilisant l'animation abstraite pour son rapport intime à l'image et à l'imaginaire. Avant cela, il convient de faire un point d'histoire sur l'art abstrait et de comprendre cette envie chez certains artistes de mettre en mouvement leurs peintures afin de dépasser le cadre du support et enfin donner vie à leur œuvres. Notre analyse se portera ensuite sur une des grande figure de l'animation abstraite, Norman McLaren, ainsi que sa collaboration avec le compositeur Maurice Blackburn.

3) Sons et couleurs

« Ce qui a fasciné les peintres du passé dans la musique c'est son immatériabilité, son indépendance souveraine à l'égard du monde visible et des contraintes de reproduction de ce dernier auxquelles les arts plastiques se sont sentis enchaînés pendant des siècles ²⁵»

« (...) c'est précisément cette dissolution du lien à un référent matériel qui constitue le pouvoir de séduction fondamental de la musique ²⁶»

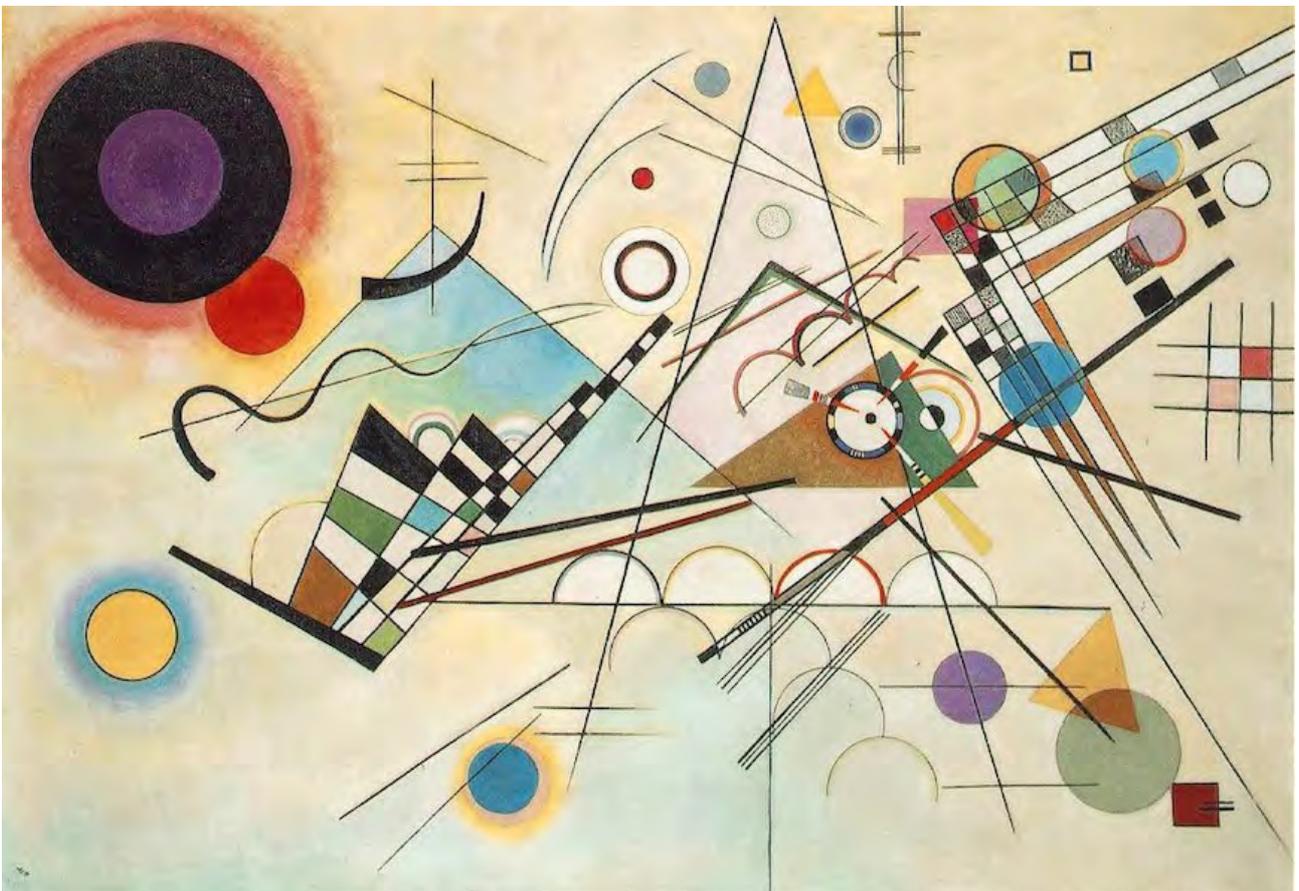


Illustration 3: Vassily Kandinsky – Composition n°8

25 Karin VON MAUR, *Bach et l'art de la fugue. Modèle structurel musical pour la création d'un langage pictural abstrait*, 2003

26 Karin VON MAUR, *Bach et l'art de la fugue. Modèle structurel musical pour la création d'un langage pictural abstrait*, 2003

Kandinsky s'intéresse aux analogies entre le timbre en musique et la tonalité en peinture. Il avait tout comme Norman McLaren, dont on reparlera en seconde partie, cette faculté de synesthésie : *« pour lui, le jaune sonne comme une tempête ou une fanfare, l'orangé comme un alto, le rouge comme un tuba ou de forts coups de timbales, le violet comme un basson, le bleu comme un violoncelle, une contrebasse ou un orgue, et le vert comme les « son calmes et amples, et de gravité moyenne du violon »²⁷»*

La correspondance établie par ces artistes abstraits entre les couleurs et les sons a effectivement mis en avant la spiritualité et la valeur temporelle qui se rattachent à l'immatérialité de la musique.

Hauer développa un cercle de correspondances sons-couleurs dont l'organisation reposait sur la concordance des couleurs chaudes avec le cycle des quintes, et des couleurs froides, avec le cycle des quarts.

Cette prise de conscience autour des rapports intrinsèques qu'entretiennent le son et les couleurs a amené ces artistes de l'abstrait à tourner leur création vers la dématérialisation de leur peinture pour leur conférer ainsi une temporalité.

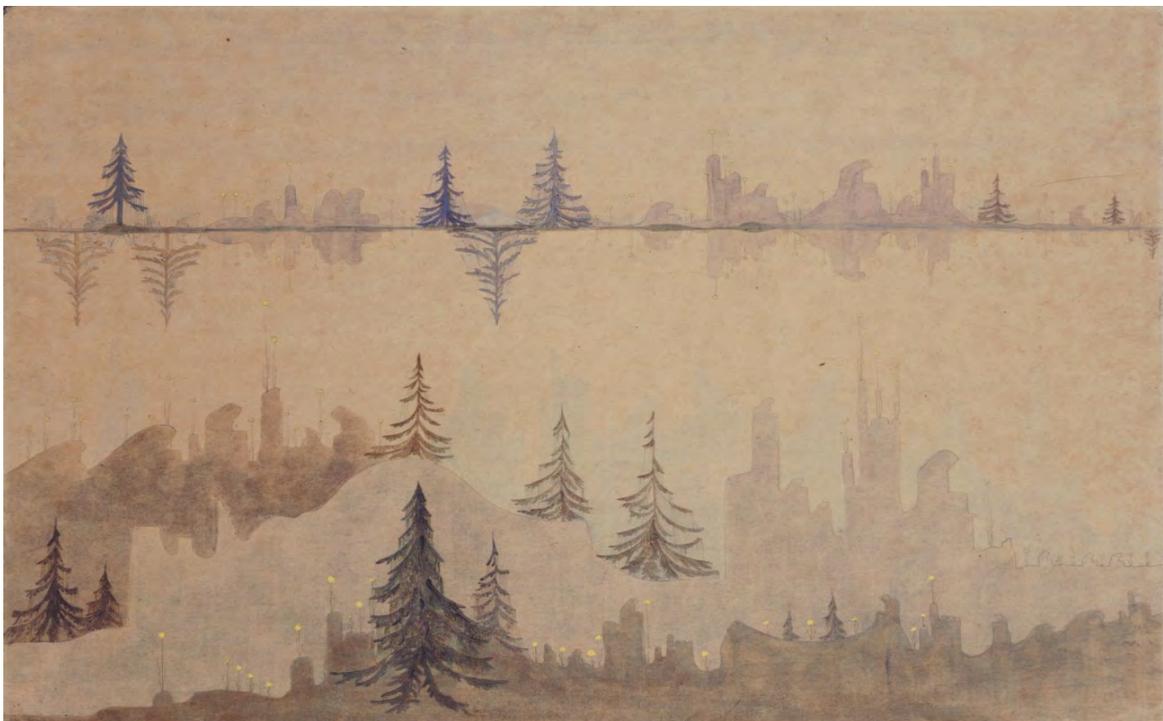


Illustration 4: Mikalojus Konstantinas Ciurlionis - Fuga Is Diptiko

27 Karin VON MAUR, *Bach et l'art de la fugue. Modèle structurel musical pour la création d'un langage pictural abstrait*, 2003

Chez les cubistes et les futuristes, on retrouve cette volonté d'ancrer le mouvement sur la toile et donc dans le temps en transgressant les codes de la peinture classique et de la perspective. Ils procèdent alors à une véritable orchestration de la peinture en détournant la figure de l'instrument de musique, considéré ici pour ses caractéristiques esthétiques et en tant que symbole de la temporalité. Le tableau se lit alors comme une partition musicale, une représentation d'un espace sonore, dont les mécanismes et les outils compositionnels propres à la musique, tels que le contrepoint et la polyphonie, sont mis en œuvre par une sensibilité tournée vers les formes et les couleurs.

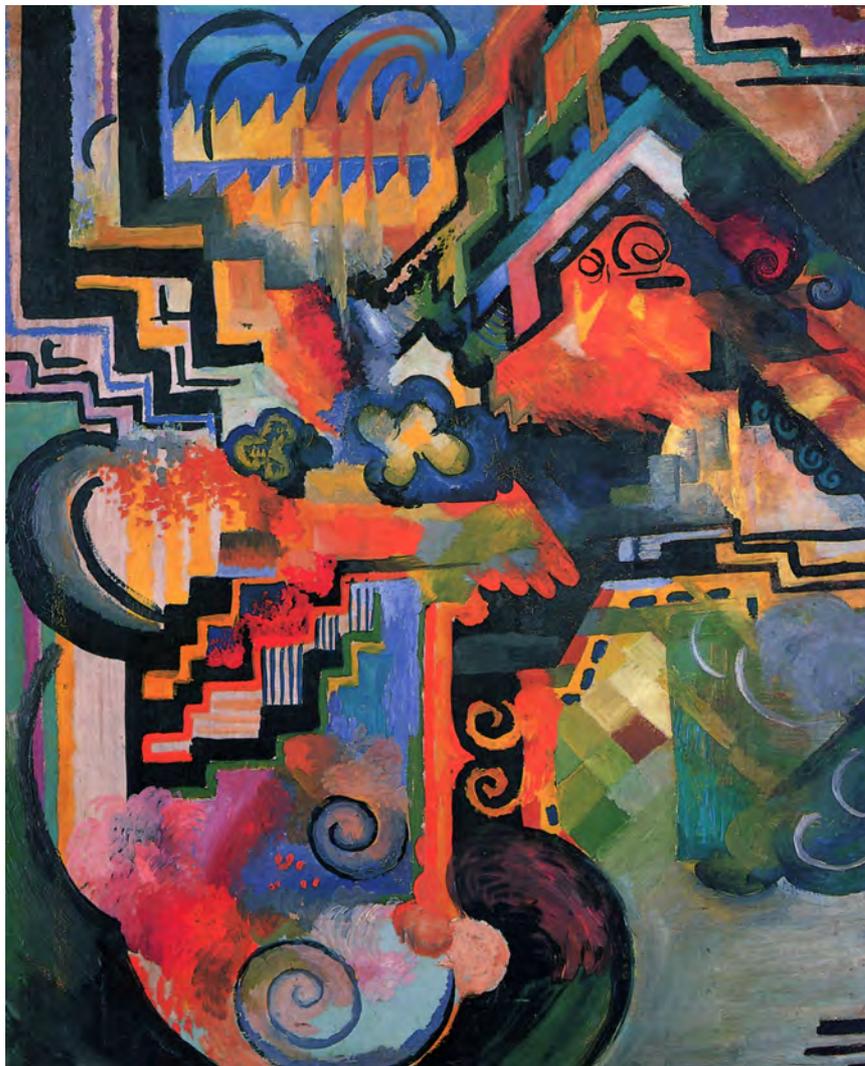


Illustration 5: August Macke - Farbige Komposition I (Hommage à J.S Bach), 1912

Dès 1912, les cubistes mettent en avant leur inspiration en provenance de la musique baroque, et gravitent en particulier autour des œuvres de Jean-Sébastien Bach et sa maîtrise du contrepoint. Des artistes tel que Georges Braque ou August Macke composent leur peinture « à la manière de Bach », détournant le contrepoint musical (en particulier la fugue) vers une organisation des motifs colorés sous la formes de questions-réponses. Les voies s'entremêlent, et de leurs rencontres naissent de nouvelles mélodies colorées en perspective. En cela, la peinture s'éloigne donc de la fonction purement illustrative dont la peinture à souffert depuis la Renaissance, et les peintres peuvent enfin s'épanouir dans une démarche artistique en marge d'un réalisme austère.

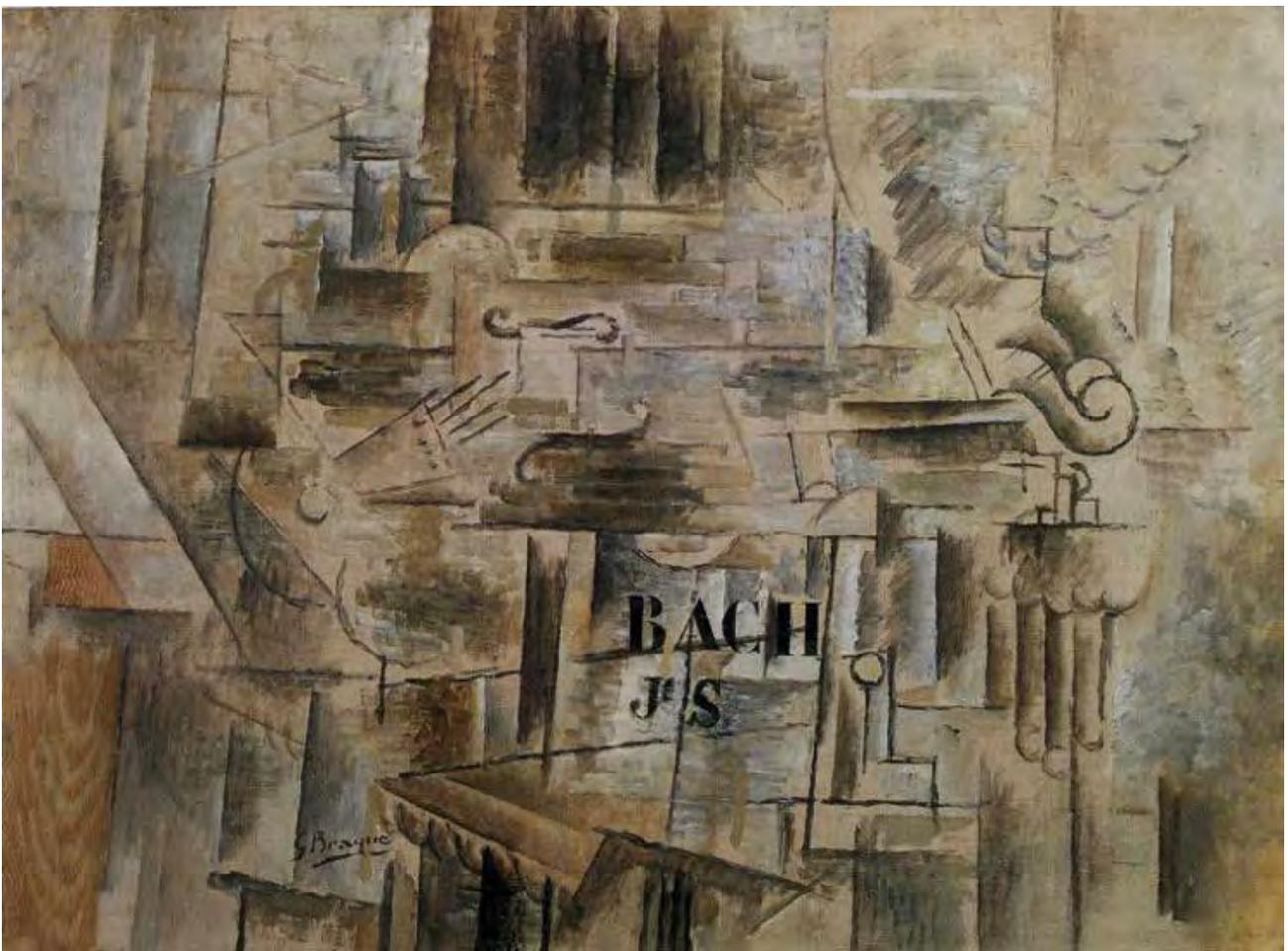


Illustration 6: Georges Braque - Hommage à Bach

« En renonçant à établir un lien avec le monde réel, ce qui avait constitué jusqu'alors la pratique dominante, les artistes éprouvèrent la nécessité de réfléchir plus intensément aux règles qui gouvernaient véritablement les moyens d'expression plastique, pour ne pas se perdre dans la décoration pure. Le contrepoint détaché du réel, propre aux fugues de Bach (...) se présentait comme un modèle structurel exemplaire ²⁸ »

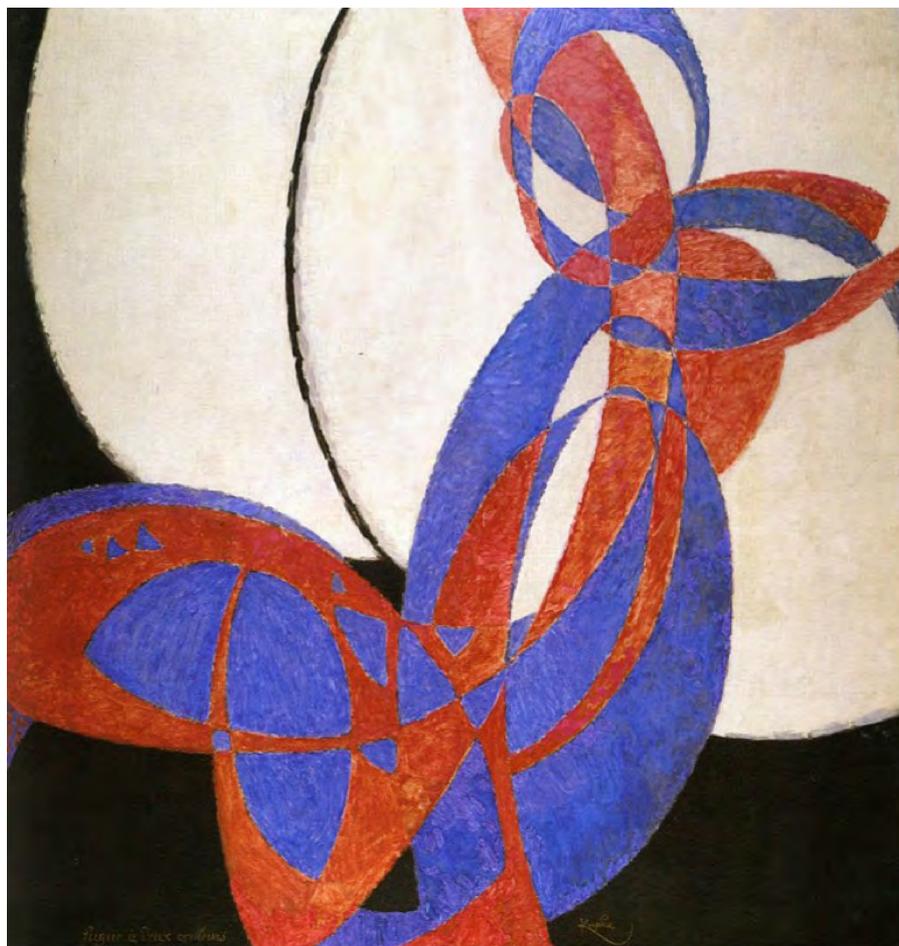


Illustration 7: František Kupka - Amorpha (Fugue en deux couleurs), 1912

Il est maintenant question de graviter autour d'une figure de proue du film d'animation abstrait, Norman McLaren, dont l'esthétique audiovisuelle traduit cette volonté de créer une véritable symbiose entre images et sons, questionnant le support de la pellicule et ses caractéristiques physiques en proposant une certaine interprétation musicale de la matière.

²⁸ Karin VON MAUR, *Bach et l'art de la fugue. Modèle structurel musical pour la création d'un langage pictural abstrait*, 2003

4) Le cas du cinéma d'animation abstrait avec Norman McLaren

« Quel exercice plus étrange pourrait être inspiré dans tout le domaine de l'art que de rendre le son visible, de rendre accessible à l'oeil ces nombreux plaisirs que la musique procure à l'oreille ²⁹ »



Illustration 8: Norman McLaren

29 Louis-Bertrand Castel

Norman McLaren est un pionnier des techniques du cinéma d'animation. Il étudie l'histoire de l'art aux beaux arts de Glasgow, mais s'intéresse rapidement à l'art abstrait et à la musique en tant qu'art abstrait par excellence. Elle a toujours été au cœur de sa vie et de son oeuvre. Il avoue rapidement son engouement pour le monde du sonore et à son mode d'expression : faire des films abstraits pour interpréter l'esprit de la musique.

Dans son enfance, il écoute régulièrement la musique à la radio, sur des stations majoritairement européennes. Ces musiques lui inspirent des images, des couleurs, des formes qu'il s'empresse par la suite de mettre sur son support de prédilection, la pellicule. Sa sensibilité à la musique est donc d'ordre synesthésique, en créant le lien entre un stimuli sensoriel (le son) et une interprétation visuelle (la couleur). Norman McLaren visualise les sensations que lui provoque la musique dans son expressivité ; il transcende les nuances, le rythme, le timbre, la hauteur, tous ces paramètres liés à la musique en les plaçant dans un contexte visuel grâce à une manipulation des motifs, des formes et des couleurs. Il s'inspire de lectures traitant de la *couleur-musique*, théorie selon laquelle, le son et la couleur étaient directement équivalents. Sa toile, *Les Murs de Jéricho*, peinte lorsqu'il était encore aux beaux arts, a été conçue comme une œuvre musicale, les courbes représentent les *tempi*, la répartition et la saturation de la couleur, le volume et la hauteur du son.

Sa culture musicale étant essentiellement européenne, il met en image le *Prélude à l'après-midi d'un faune* de Claude Debussy à travers une peinture abstraite dont les traits courbes suivent la mélodie langoureuse jouée par la flute, ou encore de la musique populaire hongroise dans laquelle on peut deviner la robe rouge d'une danseuse tzigane et la danse des flammes sur son tissu. La vision de la septième *Rhapsodie Hongroise* de Brahms réalisée par Oskar Fichinger, musicien et réalisateur de films d'animation expérimental, véritable symphonie visuelle, où musique et image, sont en parfaite harmonie, marque profondément Norman McLaren qui décide alors d'utiliser le médium cinématographique pour exprimer ses sentiments sur la musique. Il décide finalement de « *s'affranchir du cadre rigide de la toile pour adjoindre le mouvement aux couleurs et signifier, par cette pratique, tout un univers d'émotions* ³⁰ » Il constate même, avec le recul nécessaire sur sa carrière, que la moitié de sa production n'est que l'expression de son esprit sur les sensations que lui ont provoqués la musique.

30 Rahaël BASSAN, *Norman McLaren, Le Silence de Prométhé*, éd. Les Cahiers de Paris Expérimental, 2004

C'est autour des années 30 que McLaren découvre la peinture surréaliste et notamment Yves Tanguy et s'inspire de la manière dont Tanguy gère l'espace et les formes. Il réalise alors une animation en noir et blanc, intitulé *Essais de paysage à la Tanguy* ; des formes apparaissent du sol, créant ainsi des figures ainsi que leur ombres projetées dont les courbes s'inscrivent singulièrement dans un univers inspiré de la nature à travers une vision détournée du réel. Ce courant surréaliste est intimement lié à la mise en second plan du conscient et offre une place de choix à l'improvisation, chère à McLaren.

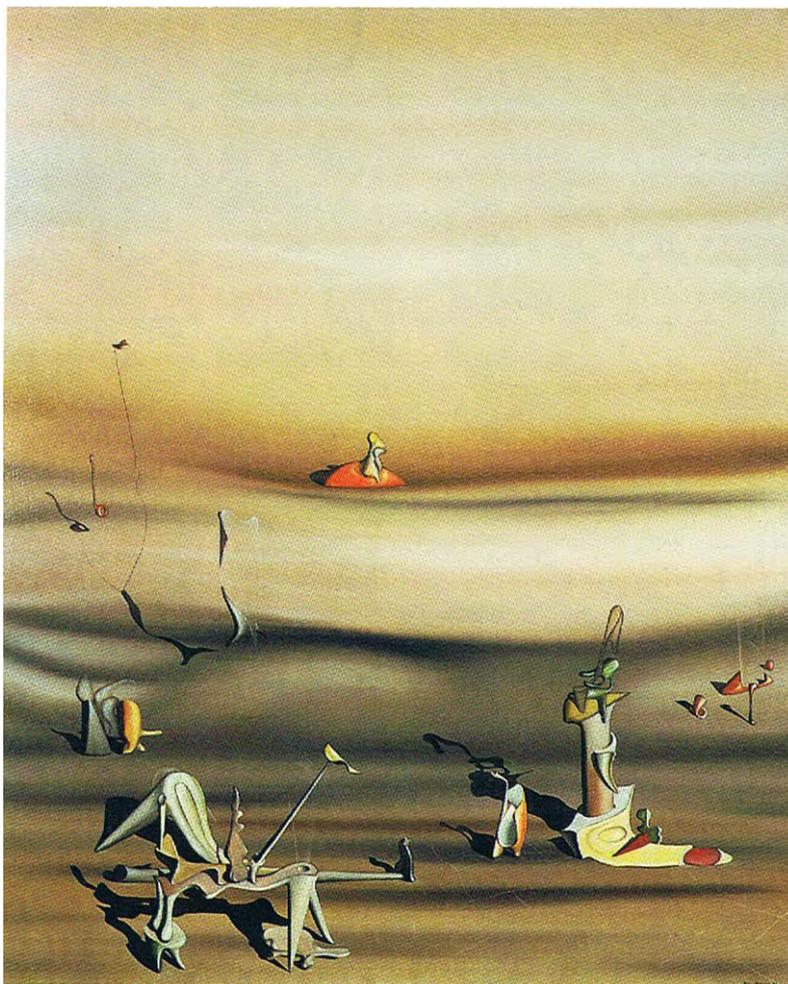


Illustration 9: Yves Tanguy - Jour de Lenteur

Il part ensuite à New York et réalise sept films en peignant directement sur pellicule. Pour McLaren, la création passe aussi par l'expérimentation du support. Il y a dans sa relation au support filmique un rapport intime à la matière. En cela, il cherche à conserver la même proximité que le peintre avec sa toile, considérant que la technique complexe, mêlant la chimie de la photographique et les mécanismes de la caméra, conventionnellement utilisée au cinéma, éloigne le créateur de son œuvre.

De plus, selon McLaren, faire du cinéma à la main c'est comme observer la pensée, comme si la pensée pouvait être visible. A la manière d'un écrivain, il se retrouve face à lui même, en dialogue constant avec sa psychée et à chaque instant, il en témoigne la manifestation à travers ses images. Mais là où l'écrivain peut éventuellement avoir construit l'ensemble de son récit avant d'en avoir écrit la première page, McLaren crée dans l'instant et n'a en conscience que les quelques secondes qui décrivent le mouvement d'une de ses « créatures abstraites ». C'est en cela qu'il improvise ses films, se rapprochant d'une démarche musicale que l'on retrouve bien évidemment à son apogée dans la musique Jazz. Par ailleurs, McLaren considère que toutes formes abstraites ne sont pas dénuées de sentiments humains et que l'on peut y consentir une expression humaine dès lors que l'on inscrit une évolution de ces formes à travers un mouvement, un comportement dans l'espace. Le motif abstrait peut alors se faire l'écho de quelque chose d'humain. Leopold Survage écrit dans *Le rythme coloré* : « Une forme abstraite immobile ne dit pas grand chose. Ronde ou pointue, longue ou carrée, simple ou compliquée, elle ne produit qu'une sensation extrêmement confuse, elle n'est qu'une simple notation graphique. Ce n'est qu'en se mettant en mouvement, en se transformant et en rencontrant d'autres formes, qu'elle devient capable d'évoquer un sentiment. ³¹ »

Il réalise en 1939, *Caprice en Couleur* en compagnie de Evelyn Lambart avec qui il partage une sensibilité commune pour la couleur, le cinéma, et l'art sous toutes ses formes. Ils font alors danser leurs images sur le tempo d'une musique jazz endiablée improvisée par le prodigieux Oscar Peterson. Il considèrera plus tard cette œuvre comme l'accomplissement de son rêve couleur-musique



Illustration 10: Norman McLaren - *Caprice en Couleur*, 1939

31 Leopold SURVAGE *Le rythme coloré*, éd. Somogy, 2017

En 1940, il réalise *Dots*, un fond rouge sur lequel dansent des petits points bleus dont les mouvements sont parfaitement synchronisés avec des sons électroniques. Dans cette œuvre, il expérimente une nouvelle technique pour marier le son et l'image : la synthèse optique. C'est avec un compositeur phare de l'ONF que McLaren développera cette technique au sein du film d'animation abstraits. C'est donc Maurice Blackburn, avec lequel il va expérimenter et éprouver le lien tacite qui lie le son et l'image au sein d'un film. Cette collaboration qui débute en 1947 avec *La Poulette Grise* est le témoignage d'une démarche résolument cinématographique, la résultante de deux volontés de créer du nouveau à travers le cinéma d'animation, faire voir et entendre du jamais vu et de l'inouïe.

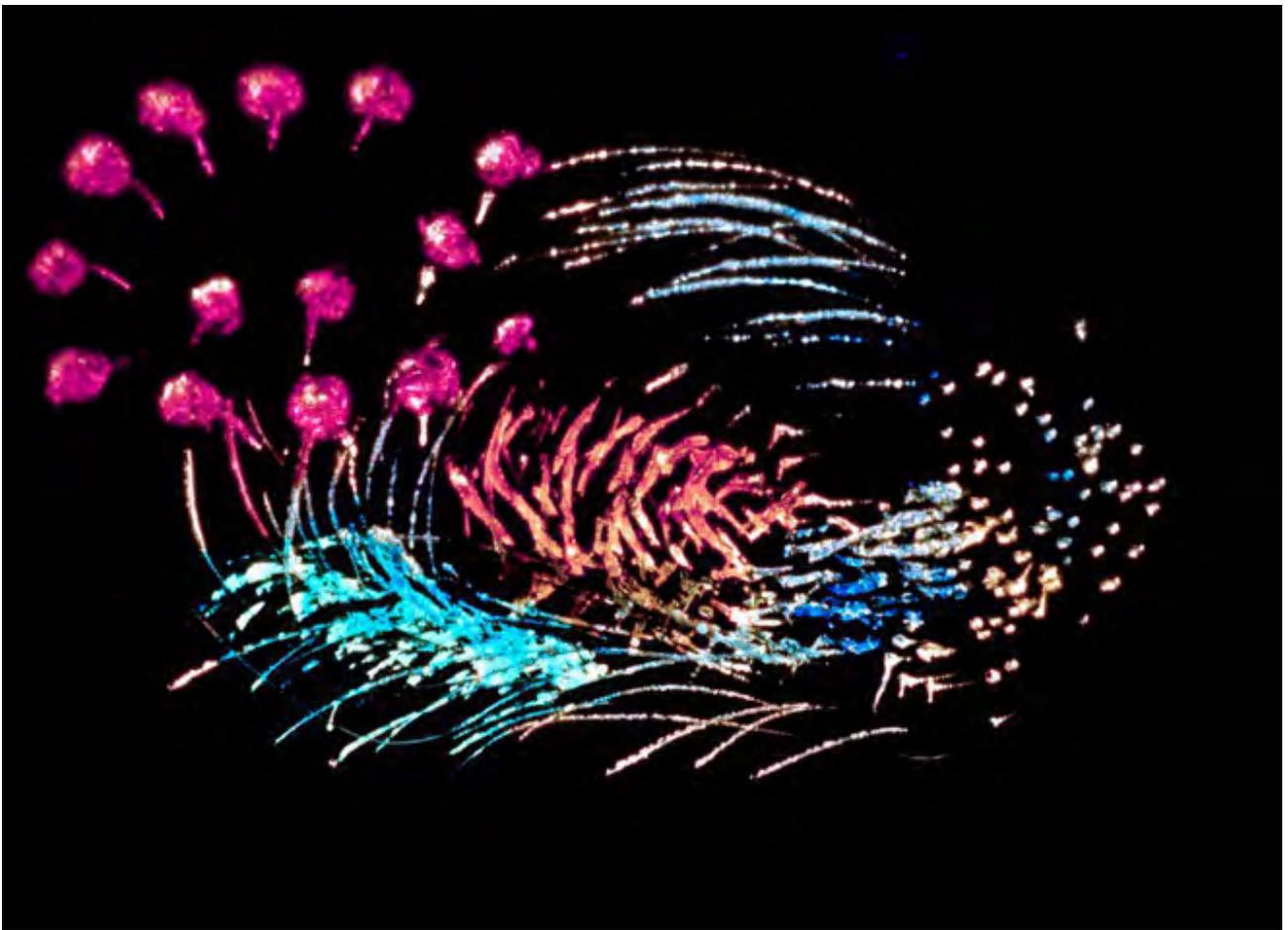


Illustration 11: Norman McLaren - Blinkity Blank, 1955

Une approche du monde sonore : Norman McLaren et Maurice Blackburn

Maurice Blackburn est un compositeur employé à l'ONF de 1942 à 1979. Il amène une approche holistique de la musique de film, considérant chaque élément de la bande son comme potentiellement musical. Dès les années cinquante, il invente des instruments artisanaux. Durant ces années-là, il travaille avec McLaren, celui-ci l'initiant à ses essais de son dessiné à même la pellicule, ce qui intéresse particulièrement le compositeur. C'est ainsi qu'il confectionne, à partir d'aiguilles, un multi-peigne magnétique destiné à la gravure du son sur la pellicule. Blackburn et McLaren : un duo était né, duo tenant à la fois du laboratoire de recherches et de la fabrique de films. Ce sera d'abord *A Phantasy* (1952), le premier film d'animation auquel travaille Blackburn à titre de compositeur, puis *Twirligig* (1952), *Blinkity Blank* (1955) et *Le Merle* (1958). Le duo poursuivra sa collaboration pour *Lignes verticales* (McLaren et Evelyn Lambart, 1960), *Caprice de Noël* (McLaren et compagnie, 1963), dont la musique est signée Blackburn et Rathburn, *Pas de deux* (1968) et *Narcisse* (1983). A l'ONF, le film d'animation n'est pas nécessairement narratif ou émotionnel : la musique doit guider le spectateur sans pour autant se soumettre à la description ou sans verser dans la redondance car, dans cette institution, l'animation relève surtout de l'abstrait : « *s'il y a une narration, elle se situe à un deuxième degré, notre perception. Je pense à La Plage, de Suzanne Gervais. C'est une narration, dans un état second un peu. Alors, c'est pas descriptif tellement, et la musique, je parle dans l'ensemble, [...] n'a pas besoin d'être descriptive* ³²»

De plus, selon Maurice Blackburn, le cinéma ouvre grand les portes à l'expérimentation sonore ; de part la contrainte naturelle qu'il impose, il offre au compositeur une grande liberté d'expression : « *plus on s'impose de contraintes et plus on se libère de ces chaînes qui entravent l'esprit* ³³». C'est selon cette philosophie créatrice que le compositeur collaborera avec le cinéaste sans caméra Norman McLaren.

32 Louise CLOUTIER, entrevue avec Maurice Blackburn, 1980

33 Igor STRAVINSKY, *La Poétique Musicale*, 2011

Le son de la lumière

« L'essence originale de la couleur est une résonance de rêve, une lumière devenue musique ³⁴ »

« Le caractère immatériel des couleurs, leur propriété, en tant qu'ondes lumineuses, de présenter des analogies avec les ondes acoustiques, fit naître très tôt l'idée de créer des instruments susceptibles de produire simultanément des sons et des couleurs (sous la forme de projections de lumières colorées) ³⁵ »



Illustration 12: Norman McLaren dessine ses sons sur la pellicule

34 Karin VON MAUR, *Bach et l'art de la fugue. Modèle structurel musical pour la création d'un langage pictural abstrait*, 2003

35 Karin VON MAUR, *Bach et l'art de la fugue. Modèle structurel musical pour la création d'un langage pictural abstrait*, 2003

Norman McLaren expérimente la technique de la synthèse optique avec *Dots*. Ce procédé est déjà utilisé dès 1934 par Rudolf Pfenninger et Oskar Fischinger, ainsi que par Arthur Hoérée qui avait composé en 1934, avec Honegger, la partition semi-bruitiste du film *Rapt*, de Dimitri Kirsanoff. Parmi les films de McLaren utilisant le son fixé synthétique, on peut citer *Caprice en couleurs* (1949), avec une partition jazz d'Oscar Peterson ; *À la pointe de la plume* (1951), avec une musique de Louis Applebaum ; *A Phantasy* (1952), un court métrage abstrait dont la technique repose sur le fondu-enchaîné et installe un décor onirique, renouant avec une esthétique surréaliste proche de l'art de Salvador Dali et Yves Tanguy et dont la partition, signée Blackburn, mêle parties de saxophones et sons synthétiques ; *Voisins* (1952), qui utilise la méthode des cartes de sons ; *Two Bagatelles* (1952), *Rythmic* (1956), *Mosaïque* (1965) ou encore *Synchromie* (1971), cette dernière étant en quelque sorte l'aboutissement de leur collaboration artistique promulguant un art cinétique globale. La musique concrète de Blackburn est alors visible à l'écran et l'effet est obtenu par un procédé permettant de filmer la piste sonore à l'aide d'un dispositif optique alimenté par un jeu de 72 cartes servant à régler la hauteur tonale de chaque son et jouant sur des ondes carrées ou sinusoïdales.



Illustration 13: Maurice Blackburn dans son bureau à l'ONF

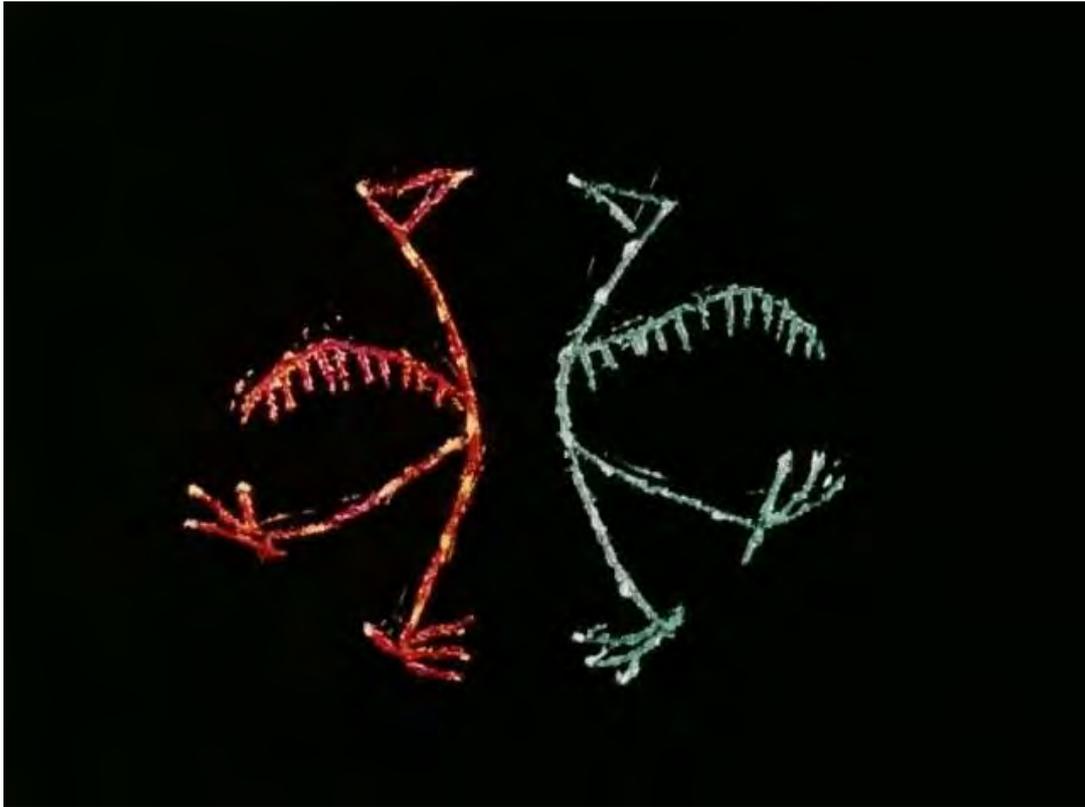


Illustration 14: Norman McLaren - *Blinkity Blank*, 1955

La collaboration entre McLaren et Blackburn gravite autour d'une conception de la bande sonore mi-musicale, mi-bruitiste. Si le son est devenu un élément important dans le scénario, c'est en bonne partie afin de rendre manifeste l'invasion sonore dans la société moderne et urbanisée. Cette invasion du son coïncide avec l'affirmation du cinéma direct au Québec. Ainsi, dans les années soixante et soixante-dix, l'écologie sonore (les sons familiers) se démarque, du moins dans le domaine de l'animation. En effet, une sorte d'école « réaliste » émerge en animation, qui se caractérise par l'introduction de sons réels dans la bande sonore. Cette tendance se remarque chez les compositeurs : Applebaum (*Richesse de la terre*), Rathburn (*A for Architecture*), Fleming (*Au pied de la lettre*) ou Blackburn (ses films avec Evelyn Lambart, *Hoarder*, *Fine Feathers*, *Le Lion et la Souris*, *Rat de maison et Rat des champs*) ; chez les monteurs sonores : Normand Bigras, Donald Douglas, Karl Duplessis ; chez les ingénieurs du son et les bruiteurs : Joe Champagne (qui a travaillé avec McLaren dans *Lignes horizontales*), Ken Page (*La Plante*, *Tendre histoire de Cendrillon Pingouin*, *A Token Gesture*).

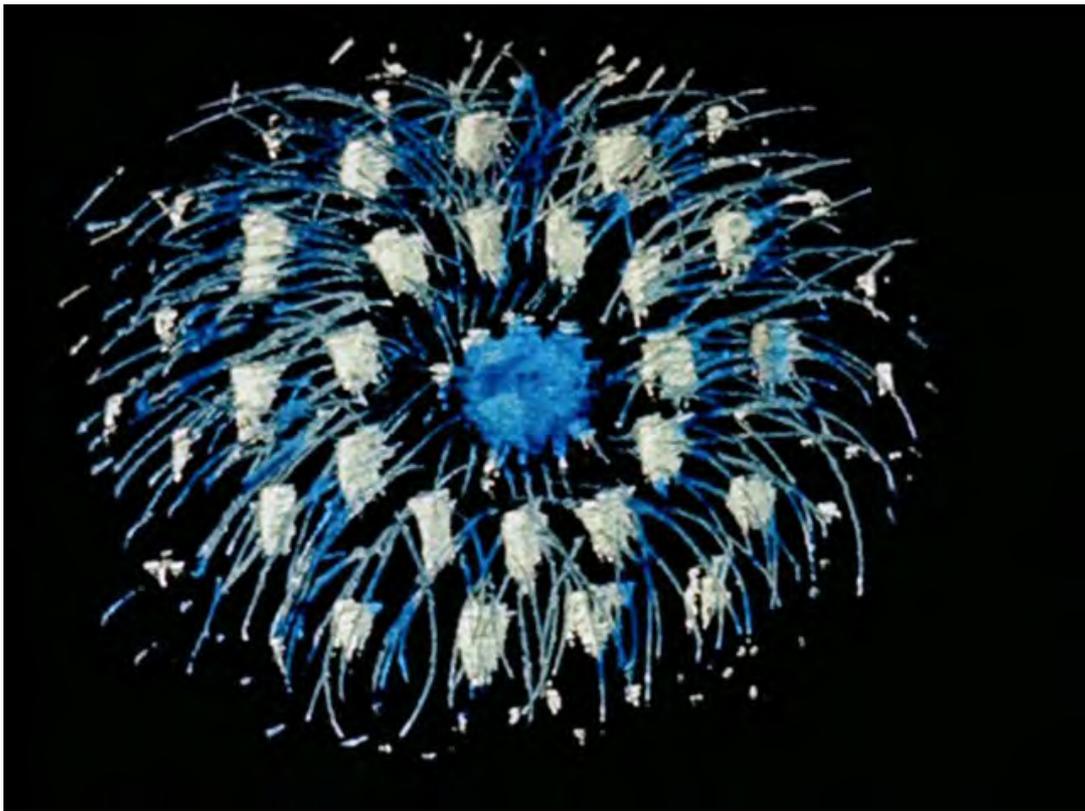


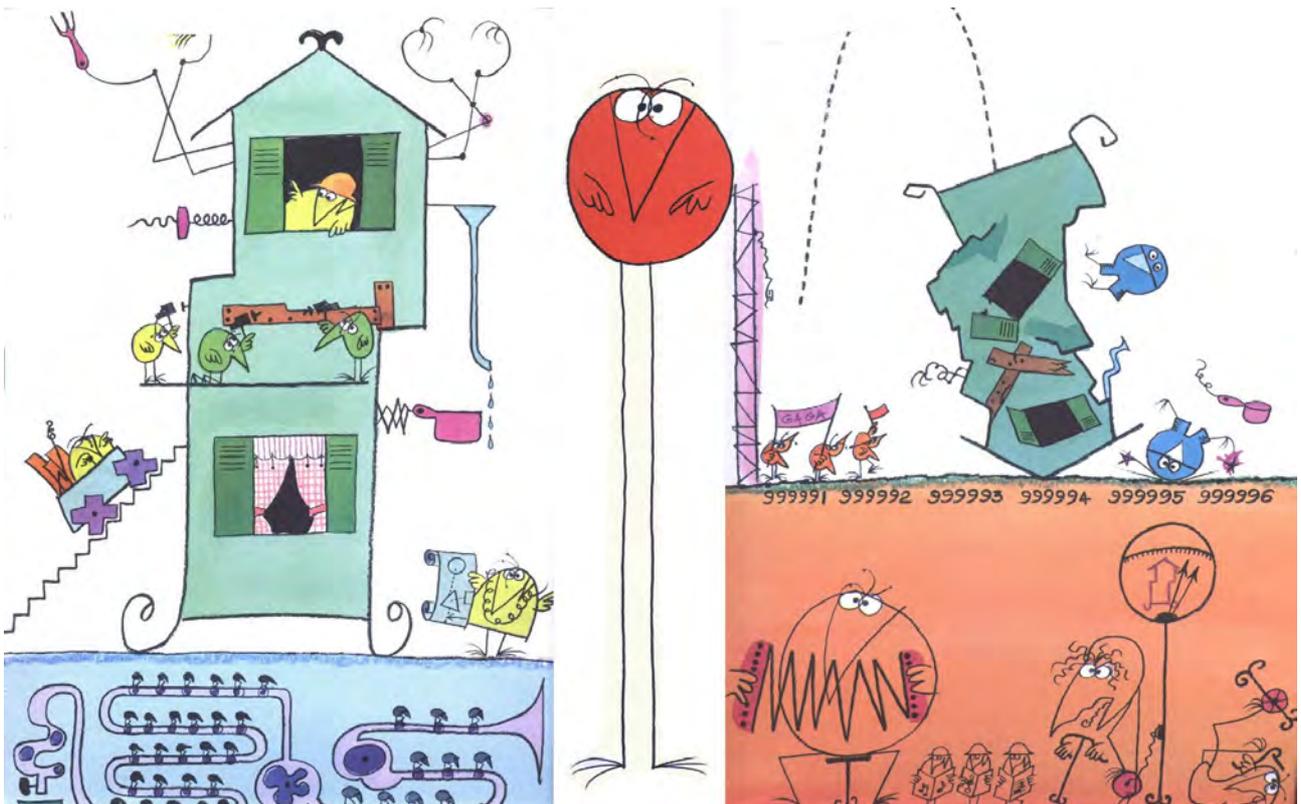
Illustration 15: Norman McLaren - Blinkity Blank, 1955

Leurs expérimentations sont définitivement marquées du sceau du synchronisme malgré une certaine réticence de la part du compositeur. Selon lui, il faut à tout prix éviter le pléonasma audiovisuel, même si parfois l'animation s'y prête plus facilement que le documentaire ou le long métrage de fiction par exemple, préférant le contrepoint au synchronisme, en somme la désynchronisation afin d'établir un discours musical et parallèle avec l'image. La musique composée par Blackburn est ainsi souvent enregistrée sans volonté de se synchroniser avec les événements du film, avec ou sans la projection. Il explique que , le film une fois monté contient déjà, dans sa structure interne, un rythme imposé par le montage et que le rôle du compositeur est de révéler ce rythme à travers un discours musical dont le vocabulaire est à la fois libre par la possibilité de choisir parmi une large diversité de matières sonores et de la démarche compositionnelle agréablement contraint par la rigueur de l'animateur travaillant à l'image près. Selon lui, le médium cinématographique est avant tout prétexte à l'expérimentation, offrant différents degrés de lecture et par conséquent favorisant une entière expressivité.

En 1954, Maurice Blackburn se voit offrir une bourse de la Société royale du Canada, qui lui permettra d'effectuer un séjour à Paris où il côtoie Pierre Schaeffer, qui dirige à l'époque le Groupe de recherche de musique concrète (GRMC) au sein de la Radiodiffusion-télévision française (RTF). Il montre d'un profond intérêt pour la musique électroacoustique et essaye d'instaurer un centre de recherche similaire au sein de l'ONF à l'image du Studio d'Essais de Schaeffer. Il monte ainsi l'Atelier de conception et de réalisations sonores dans lequel il va expérimenter durant une période d'essais de trois mois (du 1er Janvier au 31 Mars 1971) des techniques de création nouvelles. Le crédo de cet atelier se décline selon différents axes : donner la place qui lui revient à la bande son, trop souvent considérée comme secondaire dans le processus de création cinématographique (le budget alloué au son étant souvent ridicule ..), créer des bandes sons complémentaires à l'image et non dans la paraphrase audiovisuelle, sensibiliser les réalisateurs au potentiel du sonore dans leur film et comment il peut participer grandement à la dramaturgie, ainsi que le familiariser avec les méthodes expérimentales de créations sonores afin qu'il puisse de lui même penser par le son, pour que cette démarche débute à la genèse de l'écriture, dès le scénario, et enfin, plus largement, doter le Québec d'un studio de recherche en musique électroacoustique. Malheureusement, du fait du manque d'adhésion des réalisateurs (une majorité d'entre eux), et des producteurs ainsi que l'éclectisme du matériel (destiné principalement à l'exploration du sonore dans le cadre du film d'animation abstrait en non plus aux documentaires ou aux la fiction que l'ONF produisent), l'atelier ferme définitivement ses portes en 1980.

On comprend par cette collaboration entre un artiste du visuel attiré par le sonore, et un compositeur intéressé par l'image, que le cinéma est un terrain sur lequel il est possible de mêler des sensibilités différentes à travers l'expérimentation. On retrouve ainsi en France une pareille démarche dans le dessin animé au sens propre avec une série complètement loufoque, à l'humour absurde qui bouleversa les téléspectateurs français au point de cliver les mentalités. En effet, les Shadoks, véritable institution pour certains, faisant indéniablement partie du patrimoine audiovisuel Français, marque, choque, trouble mais ne laisse pas indifférent, autant par son esthétique simpliste faussement brouillonne et par l'inimitable voix de Claude Piéplu porté par la musique de Robert Cohen-Solal, assistant à l'époque de Bernard Parmegiani au sein du groupe de recherche musicale de l'ORTF.

6) La série animée avec Les Shadoks et le Groupe de Recherches Musicales, quand l'expérimentation audiovisuelle entre en contact avec le grand public



Les Shadoks est une série d'animation réalisée par Jacques Rouxel diffusée à la télévision entre 1968 et 1973. Elle relate les aventures et mésaventures de curieux oiseaux rondouillards venus d'une autre planète, les Shadoks et de leur sympathiques voisins les Gibis. Les Shadoks, très bêtes et très méchants, et les Gibis, très intelligents et gentils, construisent chacun de leur côté une fusée pour aller vers la planète Terre habitée par un redoutable insecte, le bien nommé Gégène, « *qui ne s'appelait pas vraiment Gégène puisqu'il n'y avait personne pour l'appeler.* » Déjà, on peut entendre par cette citation d'un épisode des Shadoks, la voix théâtrale de Claude Piéplu dont le phrasé si particulier a accompagné la série tout du long. Voici comment commence le premier épisode :

« C'était il y a très, très, très longtemps. En ce temps-là, il y avait... le ciel.

A droite du ciel, il y avait la planète GIBI; elle était complètement plate, et elle penchait, soit d'un côté, soit de l'autre.

A gauche du ciel, il y avait la planète SHADOK; elle n'avait pas de forme spéciale... ou plutôt... elle changeait de forme.

Au milieu du ciel, il y avait la TERRE, qui était ronde et qui bougeait. Sur la Terre, il n'y avait apparemment rien.

Les Shadoks et les Gibis en eurent donc assez, au bout d'un certain temps, de vivre sur des planètes qui ne marchaient pas bien. Alors ils décidèrent, les uns et les autres, d'aller sur la Terre qui avait l'air de mieux marcher. ³⁶»

Qui peut alors imaginer une histoire pareille prendre son essor au sein de la télévision française et plaire à la population si attachée à leur redevance ? André Voisin (directeur des programmes) Michel Treguer et Pierre Mandrin (directeur de production) accueillent le projet avec enthousiasme et décident de produire quelques spots publicitaires sur l'animographe, une machine expérimentale permettant de faire du dessin animé. Néanmoins, et pour le plus grand plaisir de certains, André Voisin et Jacques Rouxel, père des Shadoks décident d'en faire un feuilleton.



³⁶ Les Shadoks, saison 1, épisode 1

Un drôle d'oiseau, Jacques Rouxel

« *Il vaut mieux mobiliser son intelligence sur des conneries que mobiliser sa connerie sur des choses intelligentes* » (Proverbe Shadok)

C'est pendant son service militaire dans la marine que Jacques Rouxel cultive son goût pour le dessin. Il débute tout d'abord par la publicité dans laquelle il a du mal à s'épanouir. Il décide alors de faire de la télévision. Il présente alors son projet de dessin animé au service de la recherche de l'ORTF sous la forme de courts gags visuels, mettant en scène un oiseau difforme (qui ne s'appelait pas encore Shadok), dont l'esthétique globale rappelle les peintures Paul Klee et notamment *La Machine à Gazouiller* réalisée en 1922. Au départ, le service de la recherche créée par Pierre Schaeffer gravite principalement autour de la musique concrète et cherche à promouvoir l'expérimentation sonore radiophonique. Afin de toucher un plus large public, et bien évidemment pour des questions de productions, l'ORTF décide de se focaliser d'avantage sur la télévision et le cinéma. Les dessins de Jacques Rouxel plaisent et la production décide d'animer ces petits personnages avec une invention de Jean Dejoux : l'animographe.



Illustration 16: L'animographe de Jean Dejoux

Dejoux définit son invention comme étant une « machine destinée à créer graphiquement du mouvement. » (Les Shadoks, Mythe ou Légende, documentaire). Elle se compose de deux parties distinctes, une table à dessin dont le cadre ne dépasse pas cinq centimètre de côté, et une visionneuse de l'autre. Un système optique permet de reporter les dessins sur la bande, et le dessinateur n'a plus qu'à calquer son premier trait en le décalant légèrement afin de créer le mouvement. En somme, elle rappelle étrangement la machinerie inventé par Emile Reynaud, permettant d'animer simplement et de pouvoir aller en avant et en arrière, sauf que la mécanique est remplacée par l'électronique. La technique impose alors le style minimaliste des Shadoks.

Shadokophile ou Shadokophobe

« Dans la Marine, c'est un principe : pour qu'il ait le moins de mécontents possible, il faut toujours taper sur les mêmes » (Proverbe Shadok)

Dès la première semaine de diffusion en mai 1968, les Shadoks font beaucoup de bruit. Le 13 mai commence alors la révolution sociale et la production s'arrête brutalement, ainsi que toutes les autres émissions télévisuelles, « le véritable spectacle était dans la rue ... » (Jacques Rouxel dans Les Shadoks, Mythe ou Légende, documentaire). Les Shadoks sont alors décriés comme les initiateurs de ce mouvement contestataire par une partie de la population, considérant le feuilleton comme capitaliste, impérialiste mettant à l'honneur la puissance du combat et de la guerre, alors que d'autres évaluent « l'horrible dessin animé » comme étant une émission de propagande gauchiste. A peine née, les Shadoks portent les intentions politiques d'une France bouleversée et divisée ; ils sont subversifs, plaisent ou déplaisent mais ne laissent pas de marbre.

« Y'a un moment dans ta vie, ça devient vital ; c'est à dire que, rater un épisode des Shadoks te rend malade. ³⁷ »

³⁷ Interview de Jean-Pierre Jeunet, *Les Shadoks, Mythe ou Légende*, documentaire

Physionomie du Shadok et du Gibi

« Au début, il n'y avait rien. Enfin, ni plus ni moins de rien qu'ailleurs. ³⁸ »



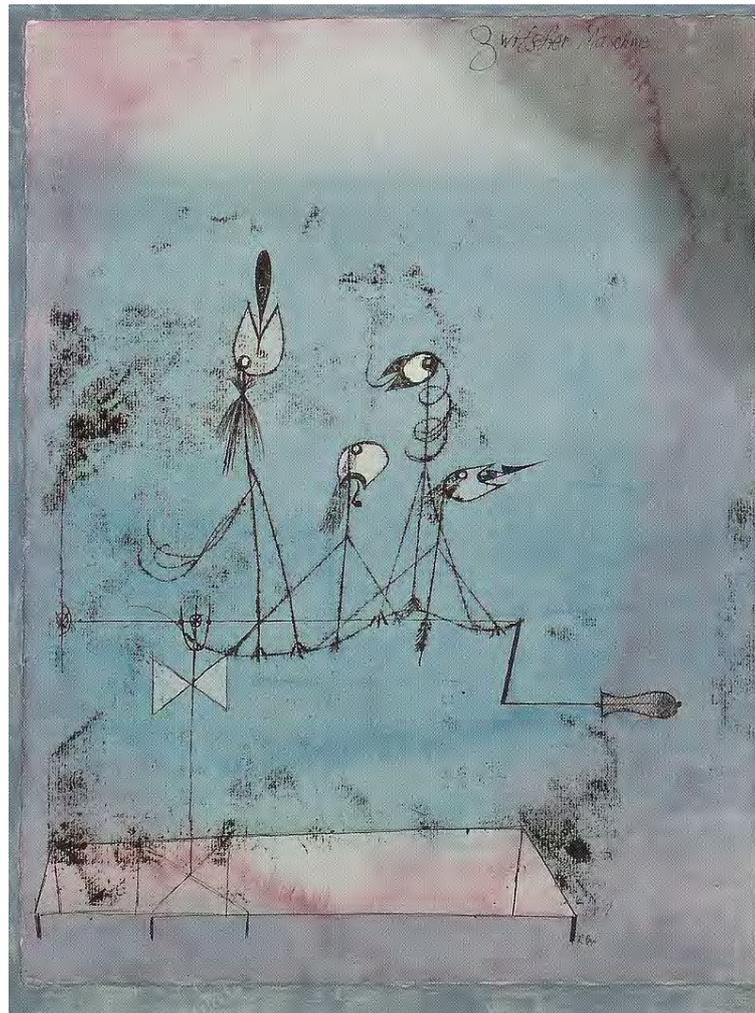


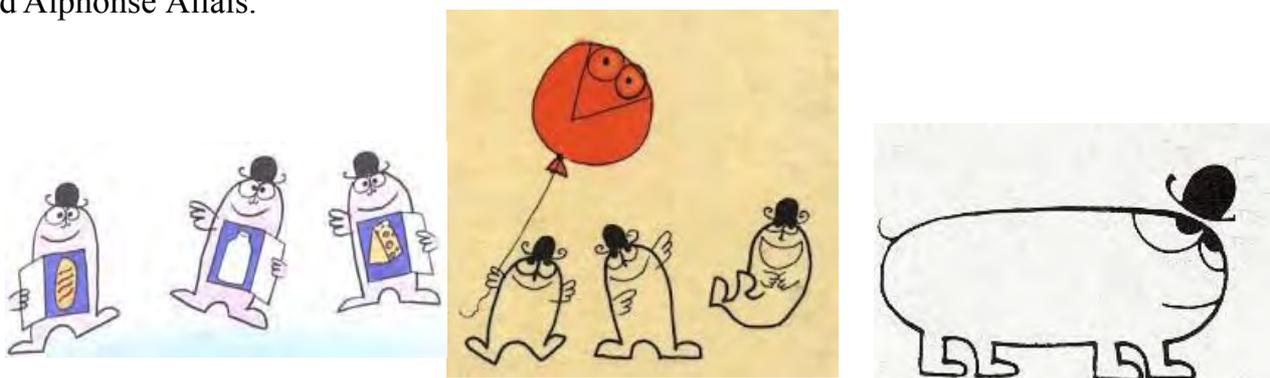
Illustration 17: Paul Klee - La machine à gazouiller

A l'opposée de l'esthétique mielleuse imposée par Disney, avec ses personnages tout en rondeur, les Shadocks sont anguleux, difformes, géométrique. D'ailleurs, en 1948, un grand nombre d'employés font grève et quittent les studios Disney pour monter leur studio qui s'appellera la United Production of America (UPA) pour proposer des programmes en réaction à l'hégémonie progressive de Disney tel que *Gerald Mc Boing Boing* ou encore *Mr Magoo*. Ils réalisent des dessins animés dont l'inspiration se retrouvent dans l'art abstrait de Paul Klee ou encore chez le surréaliste Juan Miro, ce qui a donné lieu à des films à tendance plutôt moderne, composé par aplat de couleur brute, des personnages dessinés d'un simple trait dont Rouxel sera friand.

En rupture totale avec le style graphique et idéologique de Disney, il se nourrit des dessins d'André François et de Saul Steinberg dont les traits dépouillés et les paysages sans reliefs, se prêtent parfaitement à son ambition stylistique. Par l'économie de moyens, Rouxel donne une caractéristique fondamentale conférant une large puissance d'évocation à ses personnages, chaque trait exprimant quelque chose, avec des constantes qu'il s'amusera par la suite à détourner joyeusement.

« Vous prenez un rond, vous prenez deux ronds, puis deux petits points, un « V » et vous ajoutez tout ça ! » (Jacques Rouxel Les Shadoks, Mythe ou Légende, documentaire)

Voisins de planète, les Gibis sont « *de petits animaux très gentils avec un petit chapeau sur la tête pour pouvoir se dire « Bonjour !», et ils étaient très, très intelligents. Quand un Gibis réfléchissait à quelque chose d'un peu compliqué, hop, il mettait ça dans son chapeau, ça passait automatiquement dans les autres chapeaux et tous les Gibis se mettaient à réfléchir ensemble sans qu'on ait besoin leur expliquer* » (Saison 1 épisode 13). En effet, Jacques Rouxel apprécie tout particulièrement la culture anglo-saxonne et les anglais en général, si bien qu'il se plonge dans les poèmes illustrés d'Edward Lear et ses « Limericks » pour développer les Gibis (acronyme de Great Britain, « G.B »). Bien évidemment, les Shadoks transpirent l'humour absurde que l'on retrouve aisément dans la culture anglaise, mais il va sans dire que l'interprétation du narrateur Claude Piéplu, ancre véritablement cet humour par des tournures de phrases rappelant d'avantages les textes d'Alphonse Allais.



Expérimentations sonores au sein d'une production d'état

La voix du maître : Claude Piéplu

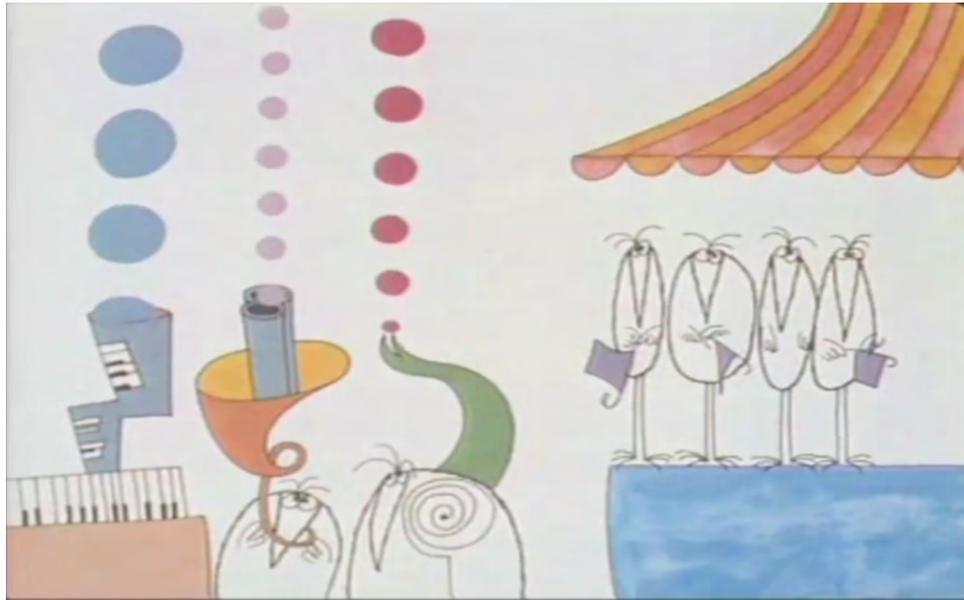
Les épisodes des Shadocks sont toujours accompagnés par la voix d'un narrateur qui commente et décrit les tourments de ces oiseaux stupides, Claude Piéplu, si bien qu'il est devenu absolument indissociable de ce dessin animé. Piéplu déclame ses textes comme un musicien interprète une partition musicale.

Musique concrètes et électroacoustique humoristique

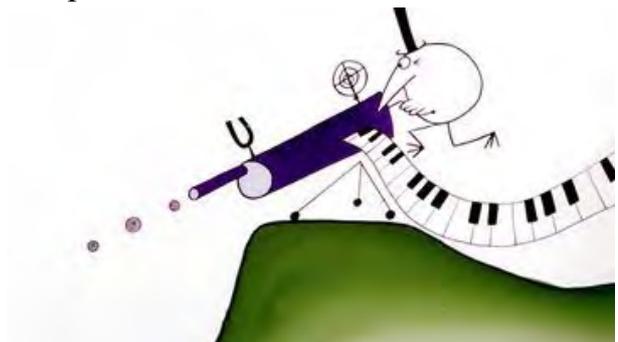


« C'est en forgeant que l'on devient musicien » (Proverbe Shadok)

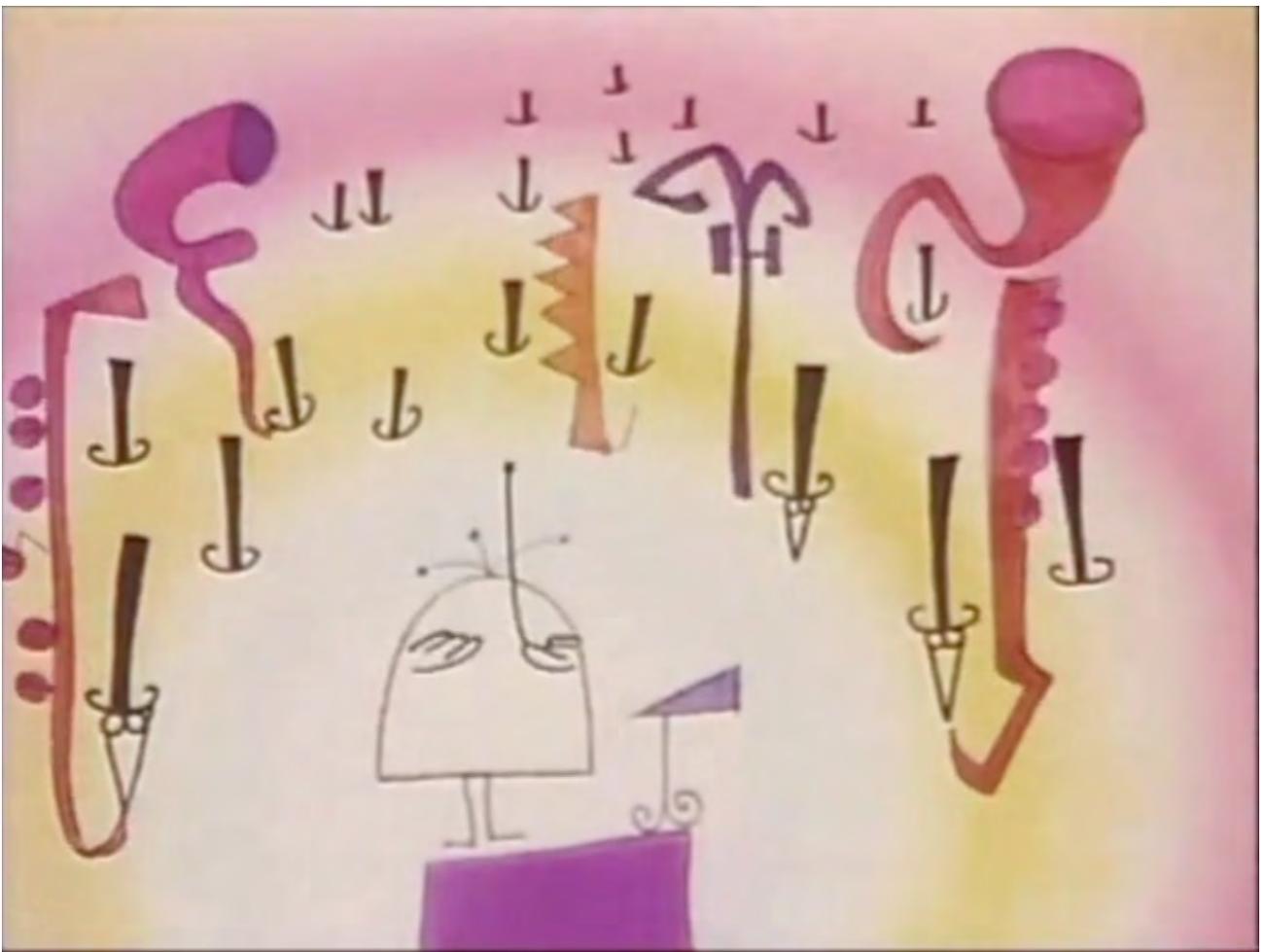
« Pour une oreille bien exercée, il n'y a pas de bruit qui ne puisse être entendu comme une musique » (Proverbe Shadok)



C'est Robert Cohen-Solal qui prend en charge la partition musicale des Shadoks. Co-équipier de Bernard Parmegiani, il œuvre à « trouver des sons drôles » tout en restant dans la démarche de la musique concrète, trop souvent catalogué comme austère et incapable d'évoquer autre chose que la froideur du monde industrielle. Quand on pense à Pierre Schaeffer, on imagine un homme à la figure sévère enfermé dans son laboratoire à manipuler des sons que personnes ne comprend. Mais lorsque la production des Shadoks arrive, Schaeffer l'accueille à bras ouverts, allant jusqu'à encourager le travail de Cohen-Solal, lui disant que c'est la première fois que de la musique concrète faisait rigoler. A cette époque, Pierre Schaeffer n'a pas encore enfermé les sons dans ses regroupements typomorphologiques, considérant que certains sont plus équilibrés que d'autres, dignes d'être utilisés, ou parfois trop extravagants selon lui, voir inutiles, qui seront rassemblés dans *Le Traité des objets musicaux* qu'il écrira en 1977.



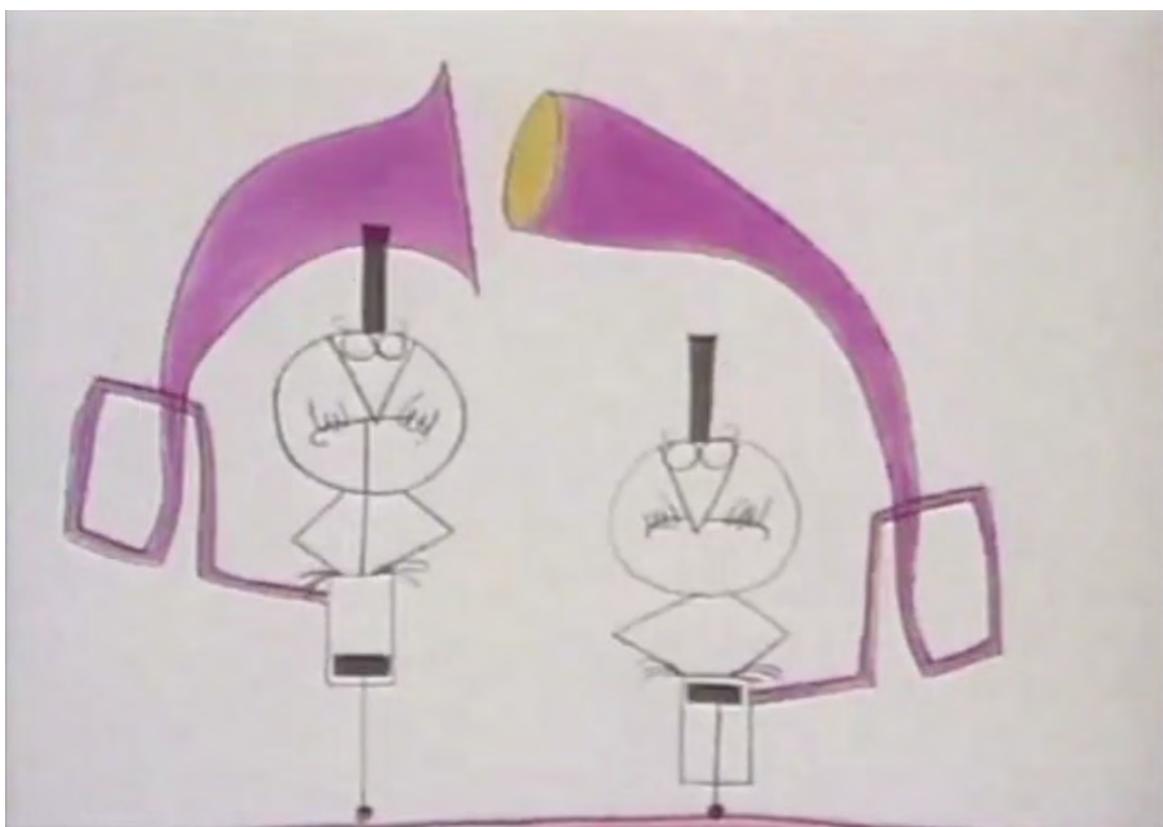
Cohen-Solal tente alors d'apporter un sens supplémentaire à la narration visuelle des Shadoks en créant un univers sonore unique et insolite, tournant le dos aux sons du quotidien par une démarche ésotérique. Le métissage de la musique concrète associée au Shadoks et de la musique instrumentale « gentille » interprétant le comportement des Gibis permet de constituer un véritable dialogue musical entre ces deux populations et met en confrontation deux musiques que tout semblait opposer dans la mentalité de l'époque. On retrouve également cette volonté dans la musique spectrale de Tristan Murail.



« Il y avait quatre notes qui, d'ailleurs, avait le même nom : GA. Il y avait le GA dur, le GA molle, le GA bémol qui était un peu moins dur, enfin il y avait le GAZO, qu'on entendait pas. On s'en servait pour jouer de la musique pendant les minutes de silence. ³⁹»

La musique de Cohen-Solal est alors aussi influencée par la tendance de l'époque qui s'oriente vers le rock psychédélique dans les années 1970. Daevid Allen, fondateur du groupe Gong est alors invité au studio pour composer avec ses musiciens des thèmes aux allures déjantées.

La voix des Shadoks est interprétée par le frère de Robert Cohen-Solal, Jean Cohen-Solal, sans aucun trucage. Il explique que c'est suite à une opération des amygdales à six ans qu'il exploite un léger défaut de gorge, sa « troisième corde vocale ⁴⁰» lui permettant même de produire de la polyphonie. Il enregistre tout un répertoire de différentes intentions évoquant la joie, la tristesse, la colère, des sentiments divers et variés.



39 *Les Shadoks, Mythe ou Légende*, documentaire

40 Interview de Jean Cohen-Solal, *Les Shadoks, Mythe ou Légende*, documentaire

Les Shadoks sont, selon Jean-Pierre Jeunet, une véritable photographie de la mentalité française de l'époque. Ils représentent une volonté de créer de l'inédit associée à une idéologie libertaire. Beaucoup de téléspectateurs s'étaient plaints en envoyant donc des courriers à l'ORTF, qui ont ensuite été utilisés pour créer l'émission *Les courriers des Shadoks* dans laquelle Jean Yanne s'amuse à lire et interpréter les mots avec esprit et auto-dérision. La logique des Shadoks, à mon sens est une mécanique poussée à l'extrême permettant de démontrer par l'absurde que le monde n'est pas sous l'influence d'une logique particulière régissant l'ordre des choses. La folle extravagance des Shadoks met en image la nature profonde de l'existence humaine, «il faut pomper, pomper, pomper !» pour enfin arriver à ses fins. Le labeur et l'exercice de l'effort conduisent alors à notre humanité. André Martin, critique de cinéma et réalisateur de film d'animation dit : « (...) l'humain commence à l'altération, à l'effort, à la fatigue. La perfection doit être une victoire arrachée pour être attachante. Le public préfère, lui, le merveilleux sans contenu ni blessure. ⁴¹ » Il résume ainsi l'attitude négative de ceux qui méprisent la philosophie de ce feuilleton si spéciale, si authentique, préférant les histoires rassurantes de Disney. Il peut sembler alors indéniable que les bouleversements introduits par les Shadoks et leur répercussions ont été manigancées par des esprits fous, diront certains, mais il y a finalement des manières d'être fou qui valent la peine.



41 André MARTIN, *André Martin, écrits sur l'animation.1*, éd. Dreamland, 2000

Chapitre deuxième : La réalisation d'un film d'animation et de son univers sonore et musical

Pour terminer ce mémoire, il me semblait intéressant d'y exposer la réalisation de mon TFE, *Cosmic Shit*, car sa fabrication a suivi un parcours un peu particulier étant donné le fait que tous les membres de l'équipe étaient très novices en la matière, moi le premier, et que je ne suis pas le dessinateur, ce qui est assez rare dans le contexte du court métrage d'animation.

1) Scénario & préparation

Pour commencer, l'envie de faire un film d'animation a germé en 2015 durant les premières années d'études du son au cinéma. Entre temps, j'avais déjà fait quelques tentatives maladroites avec des amis en réalisant des très courts métrages en *stop motion* mais rien de très aboutis, ainsi que de la musique et du *sound design* pour des courts métrage d'animation 3D en sortie d'école (ESMA Toulouse, Supinfocom)

Cette année, j'ai commencé à écrire mes envies de réalisation sans forcément m'imposer la forme de l'animation. Le premier scénario que j'ai entrepris n'a d'ailleurs pas grand chose à voir avec le film que j'ai réalisé. Mais il y avait quand même l'idée d'un film « d'ambiances », des décors qui jouent avec la frontière entre réaliste et imaginaire, des personnages humanoïdes mais non humain, etc.. Plus j'écrivais, plus je me rendait compte qu'il serait difficile de mener à bien ce film en prise de vue réelles, en plus des films des autres étudiants, car il aurait fallut construire des décors sur mesure, beaucoup de costumes et de maquillage, etc. Donc je me suis tourné vers l'animation.

Puis, j'ai écrit différents scénarios durant l'été. En me disant qu'il était plus ou moins possible de tout faire, de tout représenter en animation, je me suis un peu perdu dans le champ des possibles, et me retrouvait bloqué, à chaque scénario, sur cette question du « comment concrètement ces mots vont se traduire en image/son ? » Il me fallait donc rapidement trouver quelle serait la méthode employée pour animer ce film.

En terme de narration, je suis partie sur une écriture plutôt musicale, avec des éléments morphologiques récurrent (formes géométrique élémentaires, couleurs primaires, etc ...) et une structure cyclique en "arc de cercle" avec l'espace, les chiens, le berger au début et le berger, les chiens et l'espace à la fin.

2) Storyboard, animatique & colorisation

Après quelques entretiens avec des animateurs, il m'a été conseillé de partir sur une animation assez simple, avec peu de phase (environ 12i/s) et plutôt en 2D. J'ai dû constituer une équipe avec une dessinatrice qui pourrait traduire mon scénario en image, et une animatrice pour l'animation des personnages. C'est donc avec Camille CORBEL, illustratrice et dessinatrice, que nous avons travaillé sur le découpage et le storyboard. C'était très enrichissant car, étant un piètre dessinateur, j'avais plutôt tendance à imaginer les éléments à plat, alors qu'elle me proposait de la perspective et de la profondeur, ce qui a permis d'économiser des plans et de rassembler des actions sur une seule et même image.

Puis, j'ai rencontré Camille SALLAN, illustratrice et animatrice, avec qui nous avons discuté des morphologies des personnages, et de leur mouvement. Ça peut peut être sembler évident mais chacun a son imaginaire et sa conception des mouvements, de la vitesse .. Il a donc fallut vraiment préciser chaque geste, et chaque durée à la seconde près pour arriver à ce résultat. Donc, Camille CORBEL travaillait sur le design des personnages, les décors et les animations des décors, et Camille SALLAN, s'occupait de la mise en mouvements des personnages.

Enfin, j'ai du trouver un autre animateur pour faire la colorisation des personnages, Yann LE BOT, ainsi que pour faire des retouches d'animation que Camille SALLAN n'avait pas eu le temps de faire.

3) Montage image

Une fois l'animation quasi terminée, Axel CHEMIN et moi avons monté le film. En parallèle se terminait la colorisation et les décors. J'avais demandé à l'équipe animation de faire durer les plans et les actions car il est plus facile de raccourcir que rallonger des plans. Pendant cette étape j'ai été assez surpris du rapport au temps qu'il était possible de mettre en place, même sans son existant. On s'est mis d'accord avec Axel sur la palette sonore que je comptais explorer et on a partagé nos imaginaires pour définir les durées. Chaque mouvements, chaque actions ont été globalement accélérées, ce qui a aussi permis de fluidifier l'animation qui était un peu saccadé. Il aurait peut être été préférable de travailler en parallèle, montage et montage son, afin de ressentir les durées plutôt que de les imaginer, mais finalement, moi qui pensait revenir sur le montage après le montage son, il n'en a pas été question.

4) Montage son

Au départ du film, il était surtout question de travailler le pont sonore, permettant de lier des plans entre eux, même s'ils n'avaient pas grand chose en commun, et d'insister sur le pouvoir liant du son dans un film. Finalement, c'est une idée qui s'est un peu diluée dans la fabrication du film, car il n'était parfois pas possible (ou un peu forcé) de faire durer le son d'un plan sur l'autre et de raconter quelque chose avec ce pont. En terme de matières sonores, mon idée de départ était d'établir un tableau de correspondances entre des sons qui pouvait avoir quelque chose en commun, afin de jouer le détournement, la surprise. Par exemple, le son d'un applaudissement de foule peut ressembler au son de la pluie qui tombe sur une fenêtre. J'ai donc commencé à mettre en place un vocabulaire sonore parallèle à celui qui pourrait sembler évident à entendre. Mais cette idée n'a pas vraiment fonctionné sur l'ensemble du film. Pour la première partie du film qui se passe dans l'espace, je me suis rendu compte que ce qui était le plus efficace était de trouver un équilibre entre abstrait et concret. À savoir, associer un son plutôt reconnaissable à un élément visuel abstrait, et associer un son plus abstrait voir musical à un objet visuel concret (par exemple, les objets abstrait qui flottent dans l'espace pendant la première séquence sont associés à des sons de roulements de bowling et de billard) .

a) Les ambiances

En regardant beaucoup de court métrages d'animation muet, j'ai remarqué que les ambiances étaient souvent très larges. J'ai donc parfois isolé le canal gauche du canal droit d'une ambiance, pour les décaler dans le temps et ensuite réformer la stéréo. Il avait donc des événements sonores parfois présent qu'à gauche, parfois qu'à droite, ce qui sollicite l'attention de manière à ce que la stéréo peut sembler par moment plus large que l'écran ne pourrait le permettre, et donc faire vivre le hors champ.

Le critère de sélection de ces ambiances s'est plutôt porté sur la qualité esthétique et musicale, que sur leur vraisemblance par rapport au décor. Par exemple, dans la jungle, j'ai voulu créer un hors champs avec un faune imaginaire en ralentissant des ambiances de forêts tropicales, ainsi que des sons d'animaux et d'insectes *pitchés* dans le grave. En plus de ses ambiances, j'ai choisis d'autres ambiances plus réelles pour conserver un équilibre entre un décor imaginaire et des sons concrets.

Autrement, pour l'espace, j'ai remarqué qu'il existait beaucoup de façon de le représenter du point de vue sonore (absence de son, rumble grave, musique, etc.). L'idée d'en faire un environnement plutôt aqueux et très réverbéré vient juste du fait que j'ai appelé la séquence s'appelle Espace-Mère, donc je suis parti sur le jeu de mot mère-mer.

b) Les effets

La première version de montage des effets s'est faite sur une version de l'animatique. Elle m'a permis de pouvoir vérifier si mes idées sonores fonctionnaient sur les mouvements des éléments et des personnages. L'élément le plus difficile à sonoriser a été le chapeau. En particulier pour ses déplacements. J'ai essayé d'y associer plusieurs identités sonores.

Je voulais lui affecter un son de voiture à bulle, comme celui des voitures dans *Bob L'éponge* pour faire référence à la séquence dans l'espace avec le lait, le chapeau et les bulles mais ça ne fonctionnait pas. Le son suggérait qu'il y ait une sorte de traînée derrière le chapeau qui aurait été assez compliqué à animer. Puis, j'ai essayé de le bruiteur à la bouche, en faisant varier la hauteur en fonction de sa vitesse. Là non plus, ça n'a pas marché. Ce n'était ni drôle, ni juste et ça apportait une dimension trop humaine à cet objet. J'ai tenté d'y associer une petite musique qui aurait été un leitmotiv pour ce chapeau. J'y ai affecté un effet doppler pour faire sentir ses changements de vitesse. Le problème, c'est que ça imposait un ton qui détournait drastiquement l'humeur des plans où le chapeau était présent, et j'ai eu l'impression qu'il aurait fallu faire un leitmotiv différents pour chaque moment où on le voit, ce qui aurait brouillées les pistes et empêché de l'identifier clairement. Finalement, je suis partis sur ce que l'animation suggérait le plus, à savoir le son d'une soucoupe volante, un peu revisité avec des sons assez typés. Concernant les autres éléments sonores, la liste des expérimentations seraient une longue à écrire ici, mais je dirai qu'environ 60% du temps, les idées sonores que j'avais à l'écriture du scénario sont restés et ont fonctionné sur les éléments du film. Pour le reste, les éléments ont trouvés leur place au travers de l'expérimentation en suivant le fil d'une narration musicale.

c) Le bruitage

Pendant le bruitage, je me suis surtout consacré aux sons à la bouche (chiens, foules, crapauds, fourmis, etc ...). C'était assez surprenant de voir que ça fonctionnait très vite, car je pense qu'on a plus souvent l'habitude d'en entendre dans les films d'animation, c'est devenu un code.

d) La musique

Au départ, je m'étais plutôt dit qu'il n'y aurait pas, ou très peu de musique off dans mon film. Je suis plutôt parti sur l'idée que ce serait le son qui porterait le film. Dans le doute, j'ai quand même établie un parcours musicale sur l'ensemble des séquences du film. Je voulais mettre en place une forme *thème et variations*, en présentant le thème au début du film et en le développant selon une instrumentation différente pour chaque séquence ; pour l'espace, des sons synthétiques, pour la jungle, des instruments percussifs (marimba, ou *clavinet* pour faire référence à la musique d'Alain Goraguer dans *La Planète Sauvage*), des instruments anciens pour le berger (vielle à roue, orgue de barbarie), etc ...

Pendant le montage son, je ne me suis pas permis de laisser de la place à la musique. J'ai donc monté le film comme s'il ne devait pas y en avoir, et je voulais voir ensuite si certaines séquences pouvaient en avoir besoin. Plus j'essayais de mettre de la musique sur mes séquences, plus je sentais que je devais alléger le montage son. J'ai compris que ces musiques étaient alors redondantes par rapport au discours que portait le montage son. Je voulais plutôt que la musique raconte autre chose que ce que le son raconte déjà. Le seul passage du film où j'ai gardé un équilibre musique/son depuis l'écriture du scénario, c'est l'espace du début. J'ai voulu que la musique donne le ton, l'humeur et que le son porte le "réel", la matière, le poids, la texture des éléments. Idem pour le début de la séquence de la jungle, dans lequel la musique joue le rôle de l'émotion de la découverte de ce lieu étrange par le personnage, et le son est plutôt associé au décor et aux éléments concrets.

Pour la musique off, l'envie vient simplement du plaisir pour ma part de composer de la musique qui sera ensuite diffusée sur un support dans le film (radio, TV, etc). Je trouve que ça crée une existence particulière à ces musiques, et ça les inclut dans le réel du film de manière très directe.

d) Le mixage

Après le montage son, la priorité à mon sens, était de donner du relief à ces séquences qui étaient très denses et très au premier plan. On a agit majoritairement sur les niveaux. C'était aussi un laboratoire pour Pierre-Louis et moi d'expérimentations spatiales, car certaines séquences comme l'espace permettait de prendre des libertés, et d'imposer un hors champ vaste. Le fait que le film soit muet a aussi participé à l'attention particulière qu'on a pu porter sur les ambiances, les musiques et les effets. Finalement, nous avons eu 3 jours pour mixer 8min de film. C'était assez surprenant de voir que, comparé à nos expériences de mixage de film en prise de vue réelles, ou on commence à avoir un ratio approximatif du temps que l'on peut mettre pour mixer 1min, en animation ces temps ne sont pas du tout les mêmes. Je ne sais pas si c'est seulement lié au fait que c'est de l'animation, et qu'il n'y a pas de direct qui nous permettrait d'économiser des ambiances, des effets et des bruitages car il faut tout recréer en animation, ou si c'est plutôt lié au fait que les plans fonctionnent de manière verticale, dans lesquels il y a beaucoup de sons empilés.

Conclusion

Même si je n'ai pas pu tester et expérimenter toutes les idées sonores que j'avais en tête par manque de temps et les films en parallèle, j'ai globalement l'impression d'avoir pu aller au bout de mon film. L'aspect un peu loufoque et psychédélique de l'image permet d'accepter pas mal de chose au niveau sonore. Un des éléments que je retiens dans la post-production de ce film, c'est que la mise en son de l'animatique et/ou de l'animation est une étape particulièrement agréable car c'est le moment où les images prennent vie, car c'est le son qui est porteur du réel. Il crée de la perspective et donne de l'épaisseur aux images.

Les Triplettes de Belleville

Etude de cas : du court au long, analyse d'une oeuvre contemporaine, la question de la mise en perspective sonore du personnage dans un univers emprunt d'une esthétique réaliste

Le long métrage d'animation, analyse de la mise en scène sonore et musicale dans le film d'animation d'auteur



Cette étude de cas, propose une analyse des *Triplettes de Belleville* en mettant en perspective la démarche narrative visuelle avec la composition de la bande son. Bien entendu, il existe d'autres longs métrages d'animation qui mériteraient leur place dans cette étude pour la singularité de leur rapport audiovisuel imposant un discours propre au style employé dans l'animation. Parmi les productions de long métrage d'animation contemporain, *Anomalisa*, réalisé en 2015 par Charlie Kaufman et Duke Johnson marque par son originalité autour du travail du son et en particulier le traitement de la voix. Le film débute sur un fond noir durant lequel se fait entendre une véritable symphonie de voix inintelligibles mais dont la musicalité monotone introduit une des problématiques majeures du film. Le protagoniste principal, Michael Stone, interprété vocalement par David Thewlis est en réalité entouré de personnages s'exprimant avec la même voix (celle de Tom Noonan). Il est atteint du syndrome de Fregoli, un trouble psychologique qui donne le sentiment au malade qu'un autre individu se déguise en plusieurs personnes pour chercher à le nuire, traduisant ici la paranoïa contemporaine de l'Homme face à ses semblables. Il rencontre Lisa dans un hôtel, interprétée par Jennifer Jason Leigh et en tombe fou amoureux, se laissant envouter par sa voix qui se démarque de l'uniformisation générale et ravive ses sentiments enfouis. Les réalisateurs dépeignent un univers proche du réalisme autant via les actions de ces personnages rappelant certaines situations du quotidien présentées avec une rare précision (Michael relève la lunette des toilettes d'un coup de pied, Lisa s'allonge sur le lit en se cognant légèrement la nuque contre la tête de lit, etc ...) que par les autres composantes de la bande son ; les fonds d'air sont très présents lorsque Michael est seul permettant d'ancrer la situation dans le vraisemblable, et, il est expliqué dans le making off que les bruitages ont été enregistrés dans des espaces acoustiques similaires proportionnellement à ceux de la séquence filmée.

Il aurait été envisageable d'étudier également certaines productions des Studios Ghibli pour mettre en évidence la poétique de la musique menée par quelques personnages anthropomorphiques (*Mon Voisin Totoro*, 1988 ; *Porco Rosso*, 1992) ou encore l'univers extra-terrestre d'Ygam dans *La Planète Sauvage* (1973) réalisé par René Laloux, porté par la partition exceptionnelle d'Alain Goraguer, mêlant avec brio des thèmes musicaux aux consonances populaires et des couleurs issus de la synthèse électronique, ou encore l'incontournable *Le Roi et l'Oiseau* (1980), véritable fable politique et sociale mis en musique par Wojciech Kilar dont les thèmes romantiques ont l'humilité de laisser place, par des instants de silence troublant, à la poésie de Jacques Prévert. Néanmoins, il me semblait d'avantage approprié de porter cette étude sur des productions plus contemporaines, et en dehors des « grands studios », de Disney et de Pixar pour mettre en lumière un cinéma d'auteur dont la dramaturgie repose essentiellement sur un dialogue entre image et musique, avec *Les Triplettes de Belleville*, offrant par moment une partition bruitiste propre à la démarche des futuristes italiens du début du XIXème siècle tout en critiquant sévèrement certains principes manifestes de ce mouvement, ainsi qu'une musique faisant foi d'un véritable hommage au swing des années 1930 teinté d'accents et de mélodies populaires.



Autour du film

Les Triplettes de Belleville est un film d'animation en 2D de 80 minutes réalisé en 2003 par Sylvain Chomet dont la musique est composée par Benoît Charest. Au générique se trouve Eric De Vos crédité au poste de « concepteur sonore », une nomination assez rare au cinéma. Il endosse également le rôle de superviseur du montage son.

Il est aussi intéressant de noter le nom de Sandy Silver, danseuse claquetiste dont la participation se trouve à la frontière entre la musique et le bruitage. Elle incarne la partie rythmique des Triplettes lors des séquences musicales.

Cette partie a pour but de mettre en évidence l'influence de la bande son sur le récit, à travers des personnages aux personnalités disproportionnées et dont le caractère est subtilement représenté par le son.

Synopsis

Dans une France mouvementée, à l'aube de l'ère industrielle, une vieille dame, Madame Souza, accompagnée de son chien Bruno partent à l'aventure pour retrouver son petit fils Champion, un jeune cycliste engagé dans le tour de France et kidnappé par la mafia française. Leur périple les emmène jusqu'à Belleville, une ville imaginaire sur les côtes du Canada français dans laquelle les personnages vont faire la rencontre de trois vieilles dames qui les accompagneront tout au long de leur quête.

1) Une réticence face à l'envahissement du monde industriel moderne

a) Le Chien et le train :

Madame Souza et son petit fils Champion habitent à la campagne avec leur nouveau chien Bruno. Champion, qui s'ennuie terriblement du manque de ses parents se voit offrir par sa grand-mère un petit train électrique qu'il fait circuler dans son salon. Lorsque le chien n'est encore qu'un chiot, il se fait accidentellement écraser la queue par le petit train du jeune garçon. Depuis lors, le chien aboie sans cesse lorsqu'il entend le train qui passe. Leur relation permet d'illustrer certains points forts du film.



Lors de son premier passage, le train fait trembler toute la maison, mettant en branle tout les objets de la chambre, premier symbole de l'impact brutal lié à l'évolution technologique de la société contemporaine sur le quotidien des gens. L'aboïement du chien n'y changeant rien, Sylvain Chomet nous propose pendant un instant de ralenti, d'observer les voyageurs du train et leur indifférence face au discours de ce chien. Il met en confrontation frontale deux temporalités fondamentalement différentes, celle de la campagne, présentée ici comme vivante et réconfortante, avec l'envahissement urbain représenté par le passage du train ; il force le spectateur, grâce au ralenti visuel et sonore à observer le contraste des rythmes, entre l'aboïement du chien et le battement du train qui passe à toute allure.



La séquence se termine sur une girouette métallique représentant un cycliste situé sur le toit de la maison qui tourne à toute vitesse du au passage du train et qui se calme petit à petit pour reprendre sa course au rythme du vent. Les valeurs de plan augmentent et se dessine petit à petit une campagne avalée par le réseau ferroviaire, déchirant ainsi le paysage d'une ligne courbe qui passe dans le village jusqu'à Paris que l'on peut voir au loin grâce à la tour Eiffel au dernier plan.



Le train repasse dans l'autre sens et le rituel se remet en place, le chien monte les escaliers et manifeste sa révolte en aboyant face au train. Sylvain Chomet utilise là aussi le même procédé de ralenti et met en perspective le chien et un voyageur du train dont les traits de visage résonnent avec la tête du chien. A ce moment, le voyageur s'identifie au chien, et par conséquent se retrouve face à une conscience extérieure, comme pour lui exposer le constat des répercussions de l'industrialisation massive en France. Il se sent alors concerné par l'évènement qu'il vient de se produire, il le vit comme un état de conscience second et cela remet en question sa condition passive à la transformation radical de son environnement, le temps d'une seconde, puis replonge le nez dans son journal indiquant de la tête que ce n'était sûrement qu'une hallucination.

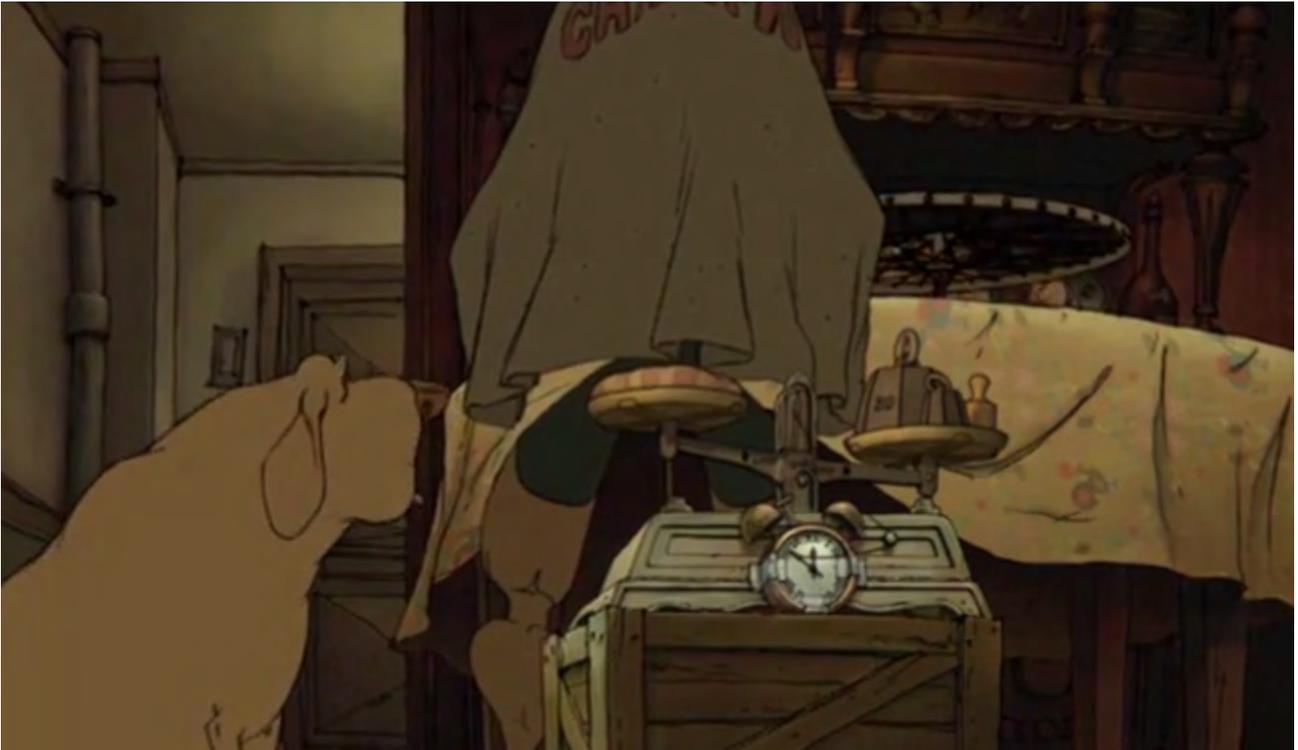
b) Un point de vue sonore à travers l'imagination d'un chien

Pendant son premier rêve, Bruno est assis sur une locomotive en suivant les rails du train qui passe habituellement devant sa fenêtre. Deux éléments rythmiques se font entendre : les halètements réguliers de Bruno en premier plan sonore rythment le début de la séquence, accompagnés petit à petit par une rythmique différente joué par le mécanisme de la machine à vapeur. Le contrepoint créé par ces deux rythmes met discrètement en opposition deux temporalités différentes et illustre ainsi la sensibilité de Bruno face aux tourments du changement. Il est victime de ce nouveau rythme imposé par la frénésie de la ville et par conséquent témoin de l'envahissement urbain sur la campagne. Lorsqu'il passe devant sa fenêtre, ce sont les passagers du train que l'on observe dans la chambre, et le voyageur dont les traits de visage tendent étrangement vers ceux du chien, aboie sur Bruno.



Plus tard, Champion rentre de son entraînement avec sa grand-mère et ils s'installent à table pour manger. Après le repas, il chevauche son vélo d'appartement dont la chaîne est reliée à un tourne disque. L'horloge sonne et indique le passage du train. A ce moment, Champion s'endort ce qui a pour effet de ralentir le plateau du tourne disque jusqu'à l'arrêter complètement, illustrant une fois de plus l'impact de la ville sur le paysage rural. On retrouve l'idée du ralenti, qui était imposé lors de la séquence mettant en parallèle le voyageur lisant son journal avec le chien, et que l'on retrouve ici présenté comme une action naturelle à l'évolution du monde.

Lorsque Madame Souza et Bruno arrivent à Belleville, ils retrouvent la casquette que Champion portait pendant le Tour de France. Elle la fait sentir à Bruno qui tente de retrouver son propriétaire. Il fait alors le lien entre l'odeur de la casquette de Champion et sa gamelle pleine de nourriture. On entend la sonnerie d'un réveil, faisant référence à une séquence précédente pendant laquelle Champion est assis sur le plateau d'une balance, avec un poids de l'autre côté, reliée à un réveil par un mécanisme qui s'enclenche lorsque la balance indique l'équivalence de poids. Ce son représente le mode de fonctionnement de Bruno par la démonstration d'une logique animale qui lui confère ainsi une conscience, une façon détournée et originale d'utiliser l'anthropomorphisme.



La figure de Bruno est régulièrement utilisée pour mettre en relation ces deux temporalités à travers des manifestations sonores (abolements, halètements) ainsi que par sa dépendance face au passage du train. Il me semble intéressant de noter que le chien ne s'exprime donc qu'à partir d'éléments que l'on peut qualifier de rythmiques permettant constamment d'illustrer le rapport au temps dans le film.

c) Une transition sonore, le passage de l'enfance au monde des adultes

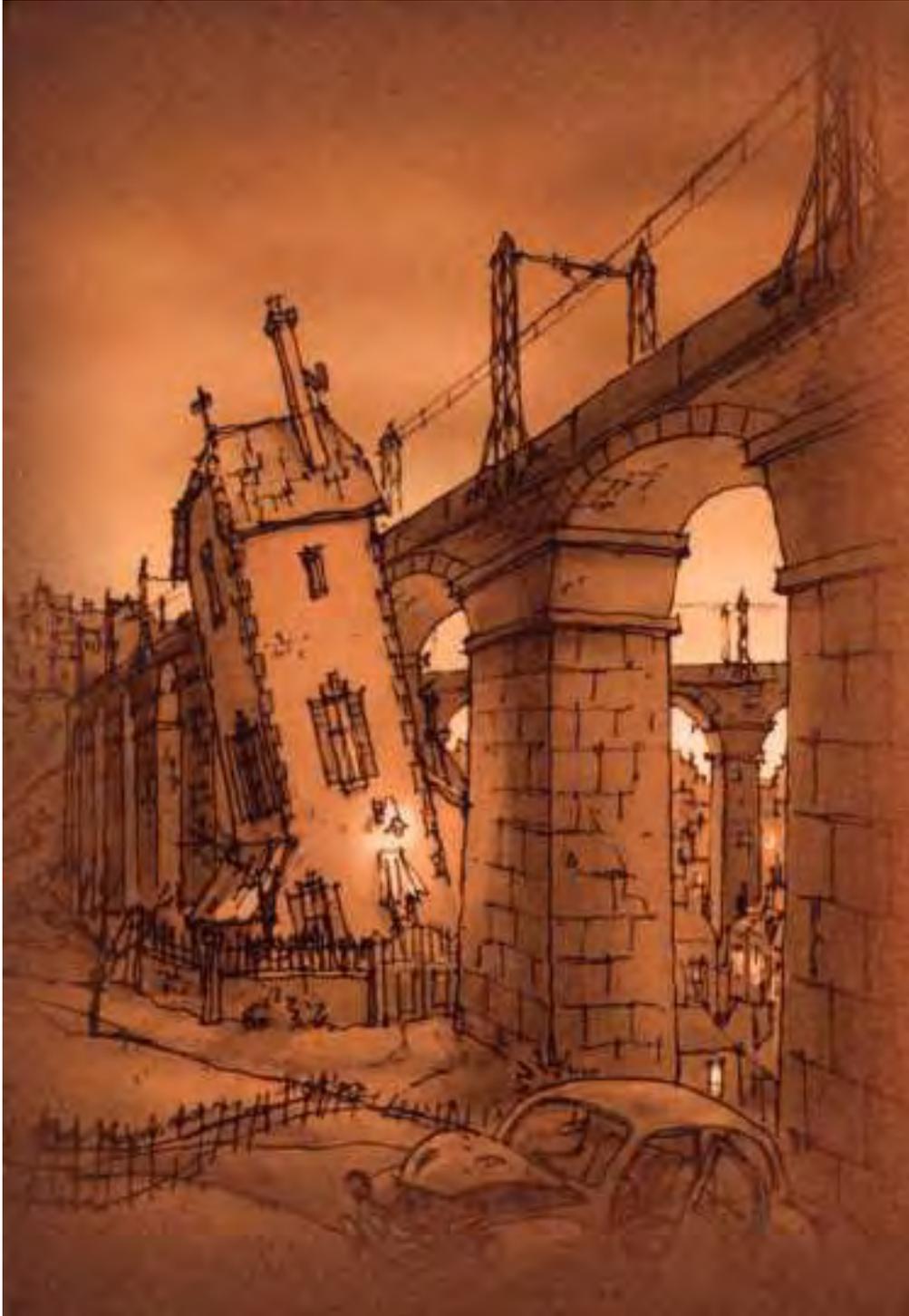
Un extrait nous intéresse ici tout particulièrement pour son traitement audiovisuel de l'ellipse temporelle. Sylvain Chomet opère en quelques images une transition morphologique du paysage campagnard illustré par un pont sonore qui se développe en adéquation avec les surimpressions ajoutant petit à petit les symboles de l'industrialisation.



Dans cette campagne rustique, le calme laisse progressivement place à l'agitation. Le vent tourne, Champion reçoit en cadeau son premier vélo et tourne en rond dans sa cour, fou de joie. La caméra de Sylvain Chomet est centrée sur le jeune garçon sur son vélo et tourne sur elle même selon un axe fixe, donnant un premier sentiment de vertige. Le chien est affolé et tourne en rond décrivant un cercle sur un sol en pierre fissuré présenté par un plan zénithal. Les feuilles de l'automne sont portées par un vent annonciateur des perturbations à venir et dessinent dans le paysage un mauvais présage. L'ambiance de la campagne, laisse petit à petit place à un moteur d'avion de guerre qui passe à proximité de la maison.

Sylvain Chomet met clairement en évidence l'industrialisation de l'environnement ; les saisons passent, et le monde change. On peut voir au loin des grues qui apparaissent pendant le début de l'hiver. Puis, l'ambiance paisible de la campagne disparaît totalement laissant place à l'orage annoncé par le rythme des marteaux piqueurs. Il nous fait alors entendre le son de la pollution et son impact sur le paysage. A l'opposé de l'engouement de Italiens futuristes vers la symphonie de la ville prônant les sons de l'industrie allant jusqu'à idéaliser le son de la guerre, Sylvain Chomet, lui dénonce l'envahissement du monde industriel en mettant en scène la disparition d'un paysage sonore lié à la nature. On retrouvera plus tard cette critique selon un axe différent à travers la musique que jouent les triplettes.

Le train passe désormais juste en face de la fenêtre de la maison de Madame Souza, l'emprise de la ville est telle que le pont sur lequel le train passe a dévié les fondations de la maison, l'obligeant à demeurer oblique. Le petit train qui avait roulé au départ sur la queue du chiot prend maintenant une place d'envergure et domine le paysage visuel et sonore.



La teinte du film a bien changé entre temps ; des couleurs chaudes, sépias, marron, jaune et rouge durant les dix premières minutes, le ton se refroidit pour laisser place à une dominance de bleu et de gris. Sylvain Chomet utilise ici le contraste pour mettre en exergue la distance qui sépare le monde de Madame Souza et son Champion avec celui de la ville. On retrouve le même procédé lorsqu'ils rentrent à la maison après l'entraînement de Champion dans Paris. Mme Souza et son fils retrouvent la chaleur de leur foyer, en un coup d'interrupteur le bleu passe au sépia et on retrouve les couleurs et la teinte du début du film. Leur maison est maintenant le seul endroit qui conserve encore le charme d'une certaine époque.

Finalement, le monde moderne s'étend et domine son environnement. Le son de l'industrialisation du paysage marque discrètement la fin d'une époque, et le début d'une nouvelle ère marquée par le sceau du progrès. Il est intéressant de mettre cette séquence en parallèle avec les dernières minutes du film, lorsque Champion a bien vieilli et que sa grand mère n'est plus là pour le soutenir dans ses aventures. La disparition progressive des sons de la campagne peut alors être considérée comme annonciateur de la perte de sa grand mère.

2) Le son comme marqueur d'une temporalité et du souvenir

a) Madame Souza

Mme Souza est représentative d'une nostalgie du temps passé qui a du mal à se faire au présent qu'elle ne comprend plus. Elle ne parle quasiment jamais, sa caractéristique sonore étant son pied-bot en bois, ce handicap confère à ce personnage un certain bonhomme et une identité sonore claire, dessinant les traits d'une femme opiniâtre. Ses seuls mots seront « Il est fini le film ? Hein ? Tu veux pas dire à mémé ? Il est fini le film ? » que l'on entend au tout début du film. Ainsi, le son et la musique établissent des connexions avec le passé du personnage, et rappellent sans cesse d'autres époques.



Lorsque Mme Souza range la chambre du jeune Champion, la fenêtre est ouverte et le chant des oiseaux se joint à la musique intra diégétique provenant d'un vieux poste radio. Mme Souza pose le regard sur une vieille photo des parents de Champion à bicyclette, la nostalgie du temps passé est alors palpable. Et pour discrètement souligner leur amour passé, on peut entendre le gazouillis des oiseaux, symbole d'un amour libre et simple. Ainsi, le son et la musique établissent des connexions avec le passé du personnage, et rappellent sans cesse d'autres époques.

Après de longues années d'entraînement, Champion peut participer au Tour de France, mais il se fait enlever par la mafia française avec d'autres cyclistes. Le temps passe, Champion a désormais l'âge de participer au Tour de France. Il s'entraîne alors chaque jour, coaché par sa grand mère. Ils rentrent tous les deux de leur journée d'entraînement dans les rues pavées de Paris et Champion reprend l'entraînement sur son vélo d'appartement bricolé. Champion s'exprime à travers une identité sonore rappelant le son du cheval clairement indiqué au son des sabots sur le sol ainsi que par son souffle. Cette caractéristique sonore annonce l'exploitation prochaine de Champion ainsi que des autres cyclistes participant au Tour de France par la mafia.

Une fois de plus, Sylvain Chomet fait directement référence aux cartoons des années 50 et aux métaphores sonores employées chez Tex Avery et Chuck Jones qu'il affectionne tout particulièrement. Après avoir ramassé et bordé son petit fils qui s'était endormi sur son vélo, Madame Souza contemple avec nostalgie de vieilles photos jaunies par le temps. La caméra s'approche du mur sur lequel sont accrochés ses souvenirs, le tic-tac du réveil disposé sur la table de nuit se fait oublier le temps d'un voyage dans le passé, à travers des instants teintés de mélancolie. Le thème joué à l'accordéon se fait entendre. Il est important de noter que, avant l'arrivée de la ligne de train, symbole incessant et martelé tout au long du film de la modification du paysage rural, la musique à l'accordéon guide tout le récit. Puis le son du réveil réapparaît progressivement pour s'arrêter brutalement avec le son de l'interrupteur et l'extinction de la lumière. Les teintes redeviennent mornes et froides.

Cette passion que développe Champion de faire du vélo n'est pas seulement orientée vers le désir de gagner le tour de France, mais surtout pour se mettre en résonance avec l'harmonie d'une époque passée, pendant laquelle ses parents se sont rencontrés et se sont aimés, ont partagé des moments à bicyclette comme le montre la photo de ses parents que la grand-mère contemple plus tôt. Le vélo est aussi le symbole d'une humanité qui prend le temps d'apprécier le présent et dont le léger cliquetis du dérailleur appelle à la simplicité, à l'opposée du vacarme frénétique de la machine à vapeur et du train.

Enfin, lorsque toute la famille se met à table, Mme Souza entreprend de réparer une roue du vélo de Champion. Elle place l'axe central de la roue sur le haut d'une petite tour Eiffel et fait résonner son diapason. Elle tappe avec une pince sur la roue et utilise le diapason pour vérifier la tension des roues. Le détail peut sembler anodin, mais il illustre bien la place que va occuper la musique dans le film. Ce constat se retrouve lorsque Champion fini de manger et enclenche la rotation du plateau d'un tourne disque au moyen des chaînes de son vélo.

La musique extra diégétique apparaît pour la première fois s'annonce lorsque l'on voit les deux gorilles. Le thème commence sur un balancement entre deux notes espacées d'un ton et demi (ici une tierce mineur) qui installent toute l'intrigue aux couleurs de polar ou de film noir. Puis la marche du gorille impose un walking bass joué à la contrebasse accompagnée par des percussions (bongos et des congas) et le vibraphone. On retrouve ici une démarche proche du mickey mousing employée pour renforcer l'aspect comique de ces personnages tout en conservant une dimension énigmatique. Ici, la musique n'est pas employée pour paraphraser le dessin et le mouvement du personnage mais afin de soutenir la narration et créer un lien tacite entre le spectateur et la psychologie du personnage.



Une séquence essentiellement musicale pour la tempête

Au cours de l'histoire, Mme Souza part à travers l'atlantique, en pédalo, avec son chien Bruno, pour sauver Champion des griffes de la Mafia Française. Une tempête survient ... Le film qui nous a présenté jusqu'alors une véritable cohérence narrative, entre les sons et les images, avec une utilisation des bruitages et la musique au second plan, nous surprend par cette séquence essentiellement portée par la musique. Mais le choix se justifie après.



La puissance de cette nature déchainée se retrouve entièrement dans la musique de Mozart. Le Kyrie, extrait de la « Grande Messe K427 en ut mineur », est entendu peu de temps après un premier éclair occupant tout l'espace du cadre. La musique tonne. Le seul moment où se fait entendre un son diégétique survient lorsqu'une baleine vient en aide à Mme Souza et Bruno le chien, on entend le mammifère qui expulse de l'eau par son évent et marque une cadence en deux temps, pour se terminer sur le premier temps de la partition musicale lorsque sa queue claque dans l'eau pour donner de l'élan à la petite embarcation. On devine alors, un parallèle entre cette percussion naturelle provoquée par la baleine qui sonne comme une cymbale céleste, donnant aux personnages un nouveau souffle, l'approbation et le soutien de la nature dans leur aventure.

La musique s'achève tout en délicatesse avec le retour d'une ambiance de ville qui apparaît progressivement accompagnée des sirènes d'ambulance et de bateaux, le tambour des moteurs, les klaxons des voitures au loin, les grincements des coques métalliques des bateaux qui chantent comme un léger contrepoint avec la musique. La dernière note se fond avec un klaxon de voiture pour ne laisser que l'ambiance bruyante d'une ville animée, véritable symphonie urbaine.

On retrouve nos deux protagonistes à la recherche de Champion face au brouhaha de la circulation. L'agencement des klaxons ainsi que des sirènes de bateaux que l'on entend au loin permettent de faire la transition avec le thème des deux gangsters. A ce moment de pont sonore, on se retrouve à la frontière entre le sound design et la musique et le spectateur se laisse porter par la symphonie de la ville.



3) Séquences musicales avec les triplettes : le parcours d'une évolution de la musique

1) « Belleville Rendez-vous » 0'39 => 3'38



On retrouve la première séquence musicale interprétée par les Triplettes dans l'introduction du film. Le concert se déroule dans un grand théâtre et sont conviés les plus grandes personnalités musicales de l'époque. Le fil rouge de la soirée reste bien entendu Les Triplettes qui seront accompagnées par des musiciens tels que Django Reinhardt ou encore Charles Trenet en chef d'orchestre. L'esthétique du cartoon et la musique de Benoît Charest, référence évidente à la musique swing des années 1930 met en place dès les premières minutes une perspective tournée vers le passé (que l'on retrouve également dans le traitement vintage de l'image) où l'humeur était à la fête, en conservant un aspect critique avec l'exagération des traits et l'anthropomorphisme de ces hommes qui se transforment en singes à la vue du corps dévoilé de Joséphine Baker.



Dans cette séquence, Sylvain Chomet réinvente son passé en y incluant ses personnages et sa nostalgie. Il justifie son choix en mettant le point sur le fait qu'il n'y a jamais eu d'industrie du cartoon en France, expliquant l'absence des stars françaises des années 30 dans les dessins animés français. On peut voir d'ailleurs dès le générique la pancarte « BELLEVILLE CARTOUNE », une façon de s'appropriier le genre « à la française ». Il choisi alors d'inventer une époque pendant laquelle se côtoient Django Reinhardt, Charles Trenet, Fred Astaire, Josephine Baker et les Triplettes de Belleville.

2) « Sous le Pont » : 38'44 => 40'46

Madame Souza et Bruno rencontrent pour la première fois les Triplettes sous un pont à côté du port de Belleville. Elles émergent alors de l'ombre, comme trois grandes statues de marbre, en claquant des doigts et reprennent le thème principal du film, joué durant la séquence d'ouverture. Madame Souza improvise un accompagnement sur sa roue de vélo qu'elle tentait d'accorder avec la sirène d'un cargo (de la même façon qu'elle accorde la roue de Champion avec son diapason dans la séquence du diner familiale). La musique est rythmiquement complexe, mélangeant les claquements de doigts, de mains et de talons (interprétée par la danseuse Sandy Silver). Cette musique composée principalement d'idiophones, (instrument de musique de la famille des percussions dont le son est produit par le matériau de l'instrument lui-même, lors d'un impact produit soit par un accessoire extérieur (comme une baguette), soit par une autre partie de l'instrument (comme des graines sur un filet qui l'entoure). serait inspiré du groupe Stomp, dont la démarche musicale consiste à détourner les objets du quotidien pour en faire des instruments de musique. L'idée selon Sylvain Chomet viendrait également d'une rencontre avec un musicien de rue qui improvisait une musique à partir d'un frigo posé sur un amplificateur acoustique. On retrouve cette esthétique dans *Sound Of Noise*, réalisé par Ola Simonsson et Johannes Stjerne Nilsson dont l'intérêt principal se retrouve d'avantage dans les séquences musicales dites bruitistes composées à partir de matériaux concrets que dans l'histoire en elle même.

Du point de vue musical, le Blue Man Group s'inscrit dans cette perspective du détournement d'instrument de musique. Ils conçoivent aussi des instruments acoustiques à partir de tuyau en PVC avec lesquels ils se produisent en concert.



3) «*Vacuum Cabaret* » : 55:06 => 57:18

Le concert des Triplettes au cabaret-restaurant de Belleville se construit autour de trois instruments modernes : un journal, un frigo et un aspirateur ; il débute par une rythmique imposée par le froissement du journal, accompagnée ensuite par une mélodie improvisée avec les grilles du frigo et arrive le solo d'aspirateur. Un dernier invité se fait attendre lorsque la rythmique se met en place : Madame Souza et son cymballum artisanal composé d'une jante de roue de vélo agencée sur une petite caisse de résonance. L'audience a bien changé depuis les premières prestations des Triplettes ; le public est maintenant composé de riches hommes d'affaires ventripotent à l'allure mondaine et dont la gestuelle se contraint à quelques remous de leur membres flasques, dodelinant du doigt en signe d'approbation. On est bien loin de la frénésie observée lors de la première prestation des Triplettes ... Cette nouvelle musique est ainsi décrite comme étant réservée à une élite sociale, représentée par ces cadres soit disant supérieurs aux costumes cintrés et par un des parrains de la mafia accompagné de ses gorilles que l'on voit attablé, le regard fermé et le visage tombant sur son cigare fumant.

En tant qu'amateur de musique dite moderne ou contemporaine, il me semble ici que la critique peut paraître disproportionnée. Le contraste que l'on observe en confrontant cette prestation avec la séquence d'ouverture souligne l'évolution de la musique et de l'instrumentation, allant de la composition swing et dansante à une recherche du timbre et de la matière sonore, plus mentale dira-t-on. La nostalgie qui se dégage alors de ces deux extraits mis en comparaison est palpable, mais à mon sens présentée comme un peut trop rédhibitoire en catégorisant cette nouvelle musique à son auditoire. Néanmoins, les références à Jacques Tati annoncées par des affiches au murs représentant son personnage dans *L'Illusioniste*, figure d'un cinéma utilisant le son et en particulier, le bruitage, pour raconter ses histoires et critiques du monde contemporain tourné vers la consommation de masse. L'engouement des Triplettes et de Madame Souza pendant leur prestation scénique démontrent d'un autre côté l'acceptation de ce nouveau mode de pensée construit au début du XXème siècle autour de l'exploitation des sons de la ville due à l'industrialisation massive et l'importation frénétique des objets de consommation (ici représenté par les instruments des Triplettes)



5) La place de la voix chez Sylvain Chomet

Le dessin animé utilise majoritairement la voix pour son potentiel expressif désignant un caractère propre au personnage. Elle est alors le porteur d'une identité sonore se composant ainsi d'un timbre, d'un grain et d'un rythme sans passer par l'utilisation des mots. En 1949, United Productions of America (UPA) produit *Gerald Mc Boing-Boing*, un dessin animé racontant l'histoire d'un enfant qui ne peut s'exprimer que par des bruits. On retrouve cette volonté de muter ces personnages, afin de leur en faire dire d'avantage par les sons qu'ils produisent et à travers les paysages sonores. Mais quel sacré pari de réaliser un long métrage d'animation muet là où les plus grands succès commerciaux en animation sont toujours accompagnés de voix, voir de chants pour Disney. Les seules voix que l'on entend proviennent uniquement de la télévision et de la radio par téléprésence (technique qui permet à une personne d'avoir l'impression d'être présent, de donner l'impression d'être présent, ou d'avoir un effet à un endroit autre que leur emplacement réel). Pendant le Tour de France, la radio fait office de pont sonore et permet de lier les différentes scènes décrivant le publique amateur de vélo.

La volonté du réalisateur de réaliser un film muet est autant d'ordre technique qu'artistique. En effet, il existe une étape pendant l'animation qui consiste à faire coïncider le mouvement des lèvres des personnages avec des voyelles, (la bouche en rond pour le « o », grande ouverte pour le « a ») et qui selon Sylvain Chomet contraint la gestuelle et l'expression induite dans l'animation. L'absence de paroles permet à l'animation de parler d'elle-même, et rend sa liberté au mouvement corporel des personnages. L'identité passe alors par la gestuelle, certains tics (la vieille dame et son œil qui vacille), un élément sonore (le souffle du cheval associé aux cyclistes) ou un thème musical (les gangsters et le parrain de la mafia)

Sylvain Chomet est partisan du film d'animation muet pour laisser parler l'image et le son (ambiances, musiques et effets sonores). Dans *La Vieille Dame et Les Pigeons*, il donne une forte identité sonore aux pigeons lorsqu'ils tapent contre la vitre du gendarme et créent ainsi une rythmique accompagnée par une caisse claire. Comme dans les cartoons dans lesquels la musique est le porteur émotionnel et fondamental du mouvement, elle accompagne le geste et lui donne une réelle dynamique. L'absence de paroles apporte une souplesse narrative à la création sonore. Le pouvoir sémantique des ambiances, de la musique et des effets sonores surprend agréablement dans la mise en scène de Sylvain Chomet et lui confèrent une authenticité qui résonne avec ses choix esthétiques, permettant aussi par le cartoon d'exploiter la valeur symbolique d'un ou de plusieurs sons. Par exemple, la séquence de la course organisée par la mafia se compose d'une partition riche entre les cris des parieurs, les mécanismes et les engrenages de la machine à pédaler et le souffle des cyclistes. Lorsque un cycliste effectue un certain nombre de tours, une clochette se fait entendre signalant la progression du cycliste. L'exploitation est mise en valeur par ce son de clochette dont la sonorité rappelle le tintement d'une caisse enregistreuse.

Les connexions entre les époques représentées par les personnages des *Triplettes de Belleville* et la nostalgie qui s'en dégage sont principalement portées par la musique et le sound design. La première phrase du film installe dès le départ la tonalité nostalgique vers laquelle le film s'oriente, que l'on retrouve à la fin du film, comme un écho du passé. On peut alors entendre les sons de la télévision que Champion regarde passivement, le contraste entre le grondement menaçant et agressif des moteurs en confrontation avec la douce mélodie de la bicyclette mettant en perspective l'histoire de deux époques, un passé nostalgique et un présent envahissant. La musique, allant du swing des années 1930 en passant par Bach et Mozart jusqu'au jazz, introduit une temporalité et une chronologie propre au film, faisant de Bach une figure du retour incessant vers les choses du passé, rappelant que nous sommes toujours en quête d'un souvenir, de sensations passées exacerbées par les affres du temps, et tout cela sans faire usage de la moindre parole. On retrouve cette utilisation de la musique propre aux compositions de Benoit Charest dans un court métrage, *Train en folie* réalisé par Cordell Barker et produit à l'ONF dans laquelle on retrouve aisément son goût pour le métissage entre le jazz manouche des années 1930 et la musique classique, en donnant à entendre, un extrait de *La Campanella* composée par Franz Liszt.

Sylvain Chomet nous raconte également l'histoire d'un bouleversement radical de la musique, passant de Django Reinhardt à Pierre Schaeffer, de la mélodie au timbre.

La musique et le sound design sont donc au service de l'histoire et de l'intrigue. Une séquence en particulier met en valeur la capacité du film à « faire voir et entendre » des événements par la bande son. Lorsque toute la famille est à la maison, chacun vaque à ses activités, Champion mange péniblement son repas, Mme Souza retend les rayons de la roue du vélo de son fils avec son diapason, et le chien attend la fin du repas pour récupérer les restes. On assiste à un moment familial pendant lequel la psychologie des personnages est décrite par le son qu'ils produisent. Finalement, la partition sonore du film amène toute la continuité et la cohérence d'univers du film, tissant une toile du temps et une temporalité tournée vers le souvenir, fondement de la personnalité et du rapport que l'on peut entretenir avec le monde.

Conclusion

L'étude du court métrage d'animation comme terrain d'expérimentation audiovisuel entraîne d'une série de conséquences que j'ai pu constater tout au long de ce mémoire. Tout d'abord, l'analyse sémantique de l'animation comme genre à part entière, offre un certain regard par rapport au cinéma en prise de vue réelle. En effet, les distinctions que l'on peut remarquer entre ces deux « genres » ouvrent la voie sur une problématique, celle de la représentation du réel et sa remise en question. D'un côté, le film d'animation se propose d'être en véritable symbiose permanente avec son sujet, imposant la forme par le fond. De l'autre côté, le cinéma en prise de vue réelle se libère de cette éventuelle contrainte et dissimule régulièrement les outils de fabrication du film. On retrouve bien évidemment dans la démarche post moderne propre à la nouvelle vague avec Jean Luc Godard pour la séquence d'ouverture du *Mépris*, ou chez François Truffaut pour *La Nuit Américaine*, ou encore chez Federico Fellini avec *8½*, la volonté de dévoiler les coulisses du cinéma par la mise en scène d'un récit autoréflexif ; la nature fictive de la représentation se dévoile alors par la mise en abîme. Ce que l'on retrouve rarement dans le cinéma en prise de vue réelle, est présent quasiment partout dans le paysage audiovisuel du court-métrage d'animation. La problématique de l'auteur face à son œuvre et la relation qu'il peut entretenir avec elle entre pleinement dans la mise en scène du film d'animation. Par conséquent, il fait preuve d'une subjectivité inévitable qui ouvre la voie sur la démarche artistique de l'auteur et son processus créatif. Il est intéressant de noter l'implication indispensable de l'animateur/auteur dans son film, car sans la rigueur d'orfèvre, il semble irréalisable de mener un projet d'une telle envergure. Par exemple, là où l'approche musicale de John Cage se porte sur le rapport au temps et en particulier sur le silence qu'il y a entre chaque note, le cinéma d'animation à pour pas élémentaire la relation inter-image. C'est aussi une des raisons pour laquelle on retrouve l'animation principalement dans le format court.

Dans le film d'animation, les éléments porteurs du récit sont donc conçus de toutes pièces. Qu'ils soient des personnages humanoïdes ou anthropomorphes, ils sont les représentants d'un rapport au monde défini par leur gestuelle et leur comportement d'une part, et leur identité sonore d'autre part. Car là où le film d'animation peut faire l'économie de plan, il recourt au son pour définir un hors champ, créer une ambiance plus large qu'il n'y paraît visuellement. De plus, l'identité sonore affectée au personnage joue un rôle important dans la représentation audiovisuelle de son caractère, sa personnalité. Là aussi, elle permet de mettre en avant sa relation avec son environnement, en dévoilant le son de la matière. En effet, c'est bien le son qui définit pleinement la dynamique du mouvement et son interaction avec l'action que le personnage subit. Il permet d'exprimer ce que l'image peine à représenter. On peut alors constater l'implication grandissante de compositeurs et de créateurs sonores dans le film d'animation considéré pour son vecteur expressif premier permettant d'insuffler la vie au moindre trait. L'animation abstraite a en effet démontré le potentiel de la musique dans ce rapport audiovisuel. On retrouve alors chez Norman McLaren et Maurice Blackburn cette volonté d'explorer les possibles de ce médium cinématographique si propice à l'expérimentation. Ensemble, ils oeuvreront à établir des connexions intimes entre des images et de la musique, de la lumière et du son. Leur collaborations au sein d'une organisation d'état, l'ONF au Canada indique d'autre part l'implication de la production dans la démarche expérimentale du film d'animation que l'on retrouve à la fin des années 1960 à l'ORTF en France. C'est au travers des *Shadoks* que l'expérimentation télévisuelle va prendre sa place. Le feuilleton divisera la foule et ira jusqu'à participer malgré lui à la révolution sociale de Mai 1968. En somme, il met en exergue les ambitions libertaires propre à cette époque, avec la musique de Robert Cohen-Solal et du groupe rock psychédélique au tendances free jazz Gong et en particulier Daevid Allen, les dessins simplistes inspiré de l'art abstrait et pour certains provocateurs réalisés par Jacques Rouxel, le tout porté par la voix grandiloquente de Claude Piéplu. Enfin, il m'a semblé inévitable de passer par l'analyse d'une production longue, non seulement, car elle est aujourd'hui le seul moyen de diffuser les intentions propres à l'animation aux yeux du plus grand public, mais aussi car elle s'exprime à travers un discours caractéristique. En effet, on retrouve dans *Les Triplettes de Belleville*, l'ambition de créer une animation pure, dénuée de parole dans laquelle le comportement gestuel et les sons et la musique parlent d'eux même.

Entreprendre ce mémoire a permis de pousser ma réflexion afin de dégager des caractéristiques de ce genre si propice à l'expérimentation. J'ai pu visionner de nombreux courts-métrages et découvrir des personnalités, des auteurs, des concepteurs sonores qui m'ont marqués dans leur approche du film d'animation et m'ont ouvert les yeux et les oreilles sur les potentialités de ce médium.

Filmographie

Courts métrages d'animation

- Les Chroniques de la Poisse, Osman Cerfon
- Bendito Machine 5, Jossie Malis
- Pripad (The Case), Martin Zivocky
- Oh Willy, Emma de Swaef & Marc James Roels
- Fear of Flying, Conord Finnegan
- Feral, Daniel Sousa
- Palmipedarium, Jérémy Clapin
- Whole, William Reynish
- Luminaris, Juan Pablo Zaramella
- Sidewalk Scribble, Peter Lowey
- Path Of Hate, Damian Nenow
- Switez, Kamil Polak
- Pixels, Patrick Jean
- Tempête sur Anorak, Paul Cabon
- Rabbit and Dear, Péter Vacz
- Noodle Fish, Kim Jinman
- Junk Head, Yamiken
- Table Bob, Victor Haegelin
- Symphony n°42, Réka Bucsi
- Péripheria, David Coquard-Dassault

- Rhizome, Boris Labbé
- Train de Vie, Lisa Matuszak
- Encore des Changements, Benoit Guillaume & Barbara Malleville
- O' Moro, Christophe Calisconi & Eva Offrédo
- Fêlures, Alexis Ducord & Nicolas Pawlowski
- La Chair de ma Chère, Calvin Antoine Blandin
- Sangre de Unicornio, Alberto Vazquez
- Slow Dereck, Dan Ojari
- Mamori, Karl Lemieux
- Shunga, Roberto Biadi
- Ossa, Dario Imbrogno
- Beer, Nerdo
- B E A U T Y, Rino Stephano Tagliafierro
- The Box, Dario Imbrogno
- Grotesque Photobooth, Donato Sansone (Milkyeyes)
- Topo Glassato Al Cioccolato, Donato Sansone (Milkyeyes)
- Videogioco, Donato Sansone (Milkyeyes)
- Fast Film, Virgil Widrich
- L'inventaire Fantôme, Franck Dion

Festival du Court métrage de Clermont-Ferrand 2017

- Nocna Ptica, Spela Cadez
- Sredi Chernih Voln, Anna Budanova
- Before Love, Igor Kovalyov

-Squirrel Island, Astrid Goldsmith
-The Alan Dimensions, Jac Clinch
-The absence of Eddy Table, Rune Spaans
-Gaidot Jauno Gadu, Vladimir Leschiov
-Cipka, Renata Gasiorowska
-Happy End Wyjde Siedie, Jan Saska
-Wijde Siebie, Karolina Specht
-Play Boys, Vincent Lynen
-Time Rodent, Ondrej Svadlena
-Lupus, Carlos Gomez Salamanca
-Kaputt, Alexander Lahl & Volker Shlecht
-United Interest, Tim Weimann
-Johnno's Dead, Chris Shepherd
-Love, Réka Bucsi
-Jag Var en Vinnare, Jonas Odell
-Decorado, Alberto Vazquèz
-The Unnatural, Marcos Sanchez
-489 Années, Hayun Kwon
-Colocataires, Delphine Priet-Maheo

Longs Métrages

Les Triplettes de Belleville, Sylvain Chomet, 2003

Anomalisa, Charlie Kaufman et Duke Johnson, 2016

Le Roi et l'Oiseau, Paul Grimault, 1953

Le Fil de la Vie, Anders Rønnow Klarlund, 2005

L'étrange Noël de M. Jack, Tim Burton, 1993

L'Illusioniste, Sylvain Chomet, 2010

Fantastic Mr. Fox, Wes Anderson, 2009

Mary and Max, Adam Elliot, 2009

Valse Avec Bachir, Ari Folman, 2008

Peur(s) du noir, Richard McGuire, Pierre Di Sciullo, Marie Caillou, 2008

Wall-E, Andrew Stanton, 2008

Paprika, Satoshi Kon, 2006

Le Château dans le ciel, Hayao Miyazaki, 1986

Porco Rosso, Hayao Miyazaki, 1992

Le Voyage de Chihiro, Hayao Miyazaki, 2001

Le Chateau Ambulant, Hayao Miyazaki, 2004

Kirikou et la Sorcière, Michel Ocelot, 1998

Bibliographie

Le langage sonore dans le film d'animation

- BEAUCHAMP Robin, *Designing Sound For Animation*, Focal Presse 2015
- COYLE Rebecca, *Drawn To Sound, Animation Film Music and Sonicity*, Equinox 2010
- AMANT Vanessa Theme, *The Foley Grail*, Focal Presse 2015

Mise en Scène sonore et Cinéma

- CHION Michel, *L'Audio-vision, Son et Images au Cinéma*, Armand Colin, 2005
- DESHAYS Daniel, *Pour une écriture du Son*, Klincksieck, 2006
- JULLIER Laurent, *Le Son au Cinéma*, Cahiers du Cinéma, 2006
- LISTA Marcella, DUPLAIX, Sophie, *Sons et Lumières : Une histoire du son dans l'art du XXème siècle*, Centre Pompidou, 2004
- LANGLOIS Philippe, *Les Cloches d'Atlantis, Musique Electroacoustique et Cinéma, Archéologie et Histoire d'un Art Sonore*, Répercussions, 2012

Esthétiques Visuelles du film d'animation

- BENDAZZI Giannalberto, *Cartoons : le Cinéma d'Animation*, Lianna Levi, 1991
- COTTE Olivier, *Il était une fois le dessin animé ... et le Cinéma d'Animation*, Dreamland, 2001
- WILLOUGHBY Dominique, *Le cinéma graphique : Une histoire des dessins animés : des jouets d'optique au cinéma numérique*, Textuel, 2009
- DENIS Sebastien, *Le Cinéma d'Animation, Techniques, Esthétiques, Imaginaires*, Armand Colin 2007
- MARTIN André, *Ecrits sur l'Animation*, Bernard Clarens, 2000
- BASSAN Raphaël, *Norman McLaren, Le Silence de Prométhée*, Les Cahiers de Paris Expérimental, 2004
- BENAYOUN Robert, *Le Mystère Tex Avery*
- BARRES Patrick, *Le Cinéma d'animation, un cinéma d'expériences plastiques*, Harmattan, 2007
- SIFIANOS Georges, *Esthétique du Cinéma d'Animation*, Le Cerf, 2012
- KAWA-TOPOR Xavier, *Cinéma d'animation au-delà du réel*, Capricci, 2016
- GENIN Bernard, *Le Cinéma d'animation*, Cahiers du Cinéma, 2003
- BENDAZZI Giannalberto, *Le Cinéma d'animation 1892-1992*, Seuil, 1991

Sites Internets :

-Site Officiel de l'Office National du Film

-Site INA-GRM

-Site Associatif et Indépendant du film d'animation : foud'anim

-Site Erudit, *(Dé)synchro-Shadok. Animation, musique concrète et ingénierie à l'ORTF*

-Site Maps Revue, *Débats animés sur l'animation : la querelle Donald Crafton / Alan Cholodenko*