

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC

MÉMOIRE ACCOMPAGNANT L'ŒUVRE

PRÉSENTÉE À

L'UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À CHICOUTIMI

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN ART

PAR

ILEANA DANIELA DARIE

L'ABSTRACTION ET LA MÉTAPHORE EN ANIMATION:

POUR UNE COMMUNICATION ÉMOTIONNELLE

JANVIER 2012

Ce travail de recherche a été réalisé

à l'Université du Québec à Chicoutimi

dans le cadre du programme

de la Maîtrise en art.

CONCENTRATION : CRÉATION

Pour l'obtention du grade : Maître ès arts M. A.

RÉSUMÉ

Cette recherche tente d'explorer le potentiel artistique de l'animation. Elle vient soutenir et analyser le processus créateur de nos courts métrages d'animation, *La cage qui est ma beauté* et *Trilogie abstraite*, en se basant sur diverses références provenant d'autres courts métrages.

Le premier chapitre se penche sur les émotions et leur rôle dans l'art. Nous observons le pouvoir de persuasion des émotions et, à l'inverse, le rôle de la création dans la gestion de ces émotions.

Le deuxième chapitre aborde l'animation comme forme d'art en soulignant son potentiel métaphorique et ses points forts grâce à différents exemples basés sur plusieurs courts métrages d'animation.

Le troisième chapitre analyse des films d'animation abstraits à travers les témoignages de créateurs.

Enfin, dans le quatrième chapitre, nous décrivons le processus créateur dans nos deux courts métrages en animation.

Mots clefs :

ANIMATION – ABSTRACTION – METAPHORE – ÉMOTIONS

REMERCIEMENTS

Je remercie chaleureusement Michaël La Chance, mon directeur de recherche, pour m'avoir aidée et guidée vers des chemins profonds et imprévisibles et pour m'avoir donné le plaisir de continuer à chercher.

Je tiens à remercier Rafael Sottolichio, Marc Fournel, Jacques-Bernard Roumanes, Paul Hoffert, et Mélanie Gleize pour leur aide et leur intérêt pour ma recherche.

Je suis reconnaissante au Centre NAD qui a financé ma maîtrise, et notamment à Suzanne Guèvremont pour sa générosité et sa gentillesse.

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|---|-----|
| RÉSUMÉ..... | iii |
| REMERCIEMENTS..... | iv |
| TABLE DES MATIÈRES..... | v |
| INTRODUCTION..... | 1 |
| CHAPITRE 1: LE TRANSFERT DES ÉMOTIONS DANS L'ART ABSTRAIT..... | 2 |
| 1.1 Aspects de l'abstraction | 2 |
| 1.2 Le besoin de s'exprimer par l'art..... | 7 |
| CHAPITRE 2: L'ANIMATION ENTRE RÉALISME ET ABSTRACTION..... | 13 |
| 2.1 Le potentiel métaphorique..... | 13 |
| 2.2 Analyse des films qui utilisent la métaphore en animation..... | 16 |
| CHAPITRE 3: L'ABSTRACTION DANS L'ANIMATION | 20 |
| 3.1 Analyse des films d'animation abstraits d'Oskar Fischinger..... | 21 |
| 3.2 Analyse des films d'animation abstraits de Norman McLaren..... | 23 |
| CHAPITRE 4: ANALYSE DES FILMS D'ANIMATION DE L'AUTEUR, TÉMOIGNAGE DE CRÉATION ET SOURCE D'INSPIRATION..... | 27 |
| 4.1 Analyse du film <i>La cage qui est ma beauté</i> | 27 |
| 4.2 Analyse du film <i>Trilogie Abstraite</i> | 33 |
| CONCLUSION..... | 38 |
| BIBLIOGRAPHIE..... | 45 |
| ANNEXE VIDÉO..... | 47 |

INTRODUCTION

Différentes formes d'art envoient des messages directement de manière émotionnelle. Ceci est très différent de la manière d'envoyer le message d'une façon logique, basée sur des idées traitées par la pensée. Pour créer de l'empathie dans un film avec un personnage, la clé est l'émotion et non pas la pensée. La communication à travers l'émotion en tant que forme d'expression peut être très puissante, et elle est, généralement, beaucoup plus forte que l'accès à la pensée à travers le rationnel. En recréant des univers et des personnages légèrement différents de la réalité, l'animation nous amène dans un monde métaphorique où les symboles déclenchent facilement les émotions.

Plus particulièrement, dans l'animation abstraite sans personnage ni narration, le lien direct est l'émotion, il n'y a pas de filtre pour la transmettre, il n'y a aucun outil, tel un personnage, transportant cette émotion : elle est livrée dans sa forme pure, brute, directe, déballée. Elle est plus proche de l'être, tel qu'elle est ressentie, plus proche de son énergie en mouvement. L'étymologie du mot "*É-motion*" est "*forme d'énergie*" en "*mouvement*". L'animation est une manière d'exprimer le mouvement. Quel autre moyen artistique exprime des émotions plus directement que l'animation ?

CHAPITRE 1:

LE TRANSFERT DES ÉMOTIONS DANS L'ART ABSTRAIT

1.1 Aspects de l'abstraction

En comparaison avec d'autres formes d'art, la plus grande innovation de l'abstraction fut d'effacer toute référence aux objets identifiables en reproduisant des facettes du monde telles que les artistes les voient. "L'abstrait ou l'art non-figuratif pose un problème particulier pour notre compréhension de l'expression de l'émotion. L'absence dans de telles œuvres d'un monde habité par des personnages reconnaissables mus par des intérêts et des préoccupations particuliers, fait en sorte qu'il est difficile de comprendre pourquoi ces œuvres nous touchent tant¹. "

Il manque à la perception visuelle de l'art abstrait, en général, certaines parties de l'histoire racontée qui peuvent être interprétées librement par le spectateur, dans une

¹ HJORT, M., LAVER, S. (1997), *Emotion and the Arts*, New York, éd. Oxford University Press, p. 14.
"Abstract or nonrepresentational art presents a particular problem for our understanding of the expression of emotion. The absence in such works of a recognizable world inhabited by characters driven by particular interests and concerns makes it difficult to understand why such works move us".

vision du monde libérée de l'objet. "Les réactions émotionnelles à des objets ne nécessitent pas logiquement la croyance dans leur existence en tant qu'objets, mais seulement de faibles formes de connaissances, tel que voir d'une certaine manière, concevoir d'une certaine manière, ou considérer d'une façon spécifique²." Cette théorie est également appelée la solution "anticatégoriste" (en anglais "*antijudgementalist.*")

L'artiste s'emploie à désarticuler les objets pour les traduire dans des signes autonomes. Les couleurs deviennent réelles en tant que couleurs, raison pour laquelle les artistes abstraits revendiquent la primauté du regard spirituel sur la perception objective.

Les références ne sont plus dans le monde réel mais à l'intérieur de l'être où se trouve, selon les partisans de l'abstraction, l'essence de la création. Le langage puissant de l'art abstrait émerge comme une expression naturelle de soi, un état d'être. Les formes colorées dans la peinture abstraite, ainsi que leur mouvement dans l'animation abstraite, proviennent du subconscient. Au-delà de son aspect émotionnel, l'abstraction est intuitive plutôt qu'intellectuelle, organique et biomorphique, plutôt que géométrique dans sa forme.

L'art abstrait pourrait être un examen de soi, une certitude de soi, une expression de soi, une découverte de soi; il pourrait également contenir des métaphores et des

² HJORT, M., LAVER, S, op. cit., p. 24.

"Emotional responses to objects do not logically require beliefs concerning the existence of features of such objects, but only weaker sorts of cognitions, such as seeing a certain way, or conceiving in a certain manner, or regarding as if such and such. " –also called antijudgementalist solution.

symboles atemporels et immédiatement accessibles. La fonction de l'art serait alors de devenir l'expression du monde intérieur de l'individu. L'art en général "thématiser un aspect de notre existence qui transcende nos pouvoirs normaux de raisonnement, nos objectifs et nos plans, à savoir notre propre mortalité³."

En évoquant Kandinsky, un des pionniers de l'art abstrait, "la couleur et l'harmonie de forme doivent reposer uniquement sur la mise en contact efficace avec l'âme humaine." Son point de départ dans l'abstraction était la préoccupation pour l'émotion plutôt que pour la géométrie et l'ordre. Dans l'essai *Du Spirituel dans l'Art et dans la Peinture en particulier* (1911), l'auteur soutient que les couleurs et les formes peuvent communiquer sans référence à des sujets matériels. D'après lui, chaque couleur peut avoir une influence sur notre psychisme et nous émouvoir d'une certaine façon. Cet effet peut être amplifié par les formes qui contiennent ces couleurs. Ses peintures, des tourbillons de couleurs et de formes, reflètent le besoin de la révélation spirituelle. Kandinsky cherche cette révélation à l'intérieur du soi.

"Nous voyons ainsi qu'au fond du plus petit, et au fond du plus grand problème de la peinture, on retrouve l'élément intérieur. La voie sur laquelle nous nous trouvons déjà aujourd'hui, pour le plus grand bonheur de notre époque, est la voie dans laquelle nous nous libérons de l'extérieur pour substituer à cette base principale une base toute contraire, celle de la nécessité intérieure⁴."

³ HJORT, M., LAVER, S, op. cit., p. 219.

[Art generally] "thematizes an aspect of our existence that transcends our normal powers of reasoning, our goals and plans, namely, our own mortality".

⁴ KANDINSKY, Wassily (1989), *Du Spirituel dans l'art, et dans la peinture en particulier*, France, Paris, éd. Denoël, p. 140.

Kandinsky exige que la connexion avec le soi représente la source exclusive de l'art: " [...] artistes purs ont essayé de ne représenter dans leur œuvre que l'Essentiel Intérieur, par élimination de toute contingence extérieure⁵. " Kandinsky considère comme une des qualités de l'artiste le fait de traduire des émotions plus subtiles que celles de la vie ordinaire:

" Des sentiments plus grossiers, tels que la peur, la joie, la tristesse, qui auraient pu durant la période de la tentation servir de contenu à l'art, n'attirent guère l'artiste. Il s'efforcera d'éveiller des sentiments plus fins, qui n'ont pas de nom. Lui-même vit une expérience complexe, relativement raffinée et l'œuvre qui aura jailli de lui provoquera, chez le spectateur qui n'en est pas capable, des émotions plus délicates, qui ne peuvent s'exprimer par nos mots⁶. "

Kandinsky a continué à étudier l'influence psychologique des formes dans la peinture abstraite dans *Point et ligne sur plan*. Il s'est employé à déconstruire la composition pour analyser les formes et les positions de lignes pour leur attribuer des significations psychiques. "L'art se reflète à la surface de notre conscience. Toutefois, son image s'étend au-delà, pour s'abaisser de la surface sans trace lorsque la sensation a diminué. [...] Ici aussi, il est possible de pénétrer l'intérieur du message de l'art, d'y participer de façon active et de ressentir, grâce à tous ses sens, la pulsation vitale du message⁷."

⁵ KANDINSKY, Wassily, *Du Spirituel dans l'art, et dans la peinture en particulier*, op. cit., p. 52.

⁶ Ibid p. 53.

⁷ KANDINSKY, Wassily (1979), *Point and line to plane*, New York, éd. Dover, p.17.

Kandinsky considérait que l'influence de l'art n'emploie pas seulement le sens du regard chez l'observateur, mais aussi l'ensemble des sens.

"Il faut toutefois comprendre que les "sensations" dépendent [...] fortement de l'observateur dont l'œil doit être capable de voir l'attitude intérieur d'une façon ou de l'autre, ou les deux; si l'œil mal entraîné (qui est connecté à l'esprit de manière organique) est incapable de ressentir adéquatement, il ne sera pas en mesure de se détacher du plan matériel pour en percevoir l'espace infini⁸."

Ses études sont passées de l'objectivité de l'artiste à la subjectivité du spectateur.

Autrement dit: une œuvre élevée exige une perception délicate de la part du spectateur pour pouvoir transmettre la subtilité du message.

Par ses peintures, Kandinsky est en quête de l'absolu. Son œuvre, *Composition IV*, est analysée par Jean-Marie Floch dans *Kandinsky: sémiotique d'un discours plastique non figuratif*. On y retrouve une interprétation des thèmes fréquemment abordés par Kandinsky dans ses peintures, comme l'échelle, l'arc-en-ciel, la croix. Les unités figuratives représentent des saints, des anges ou des cavaliers de l'Apocalypse. Les lignes noires et les plages colorées ont une signification codifiée qui révèle une composition classique. "Si la partie gauche manifeste l'affrontement des forces de Vie et de Mort et la

⁸ "The work of Art mirror itself upon the surface of our consciousness. However, its image extends beyond, to vanish from the surface without a trace when the sensation has subsided. [...] Here, too, exists the possibility of entering art's message, to participate actively, and to experience its pulsating-life with all one's senses. "

⁸ KANDINSKY, Wassily, *Point and line to plane*, op. cit., p. 145.

"It must nevertheless be strongly emphasized that the "floating sensations" depend [...] also upon the inner attitude of the observer whose eye can be capable of seeing in one or the other, or both ways: if the inadequately developed eye (which is organically connected with the spirit) cannot experience deeply, it will not be able to emancipate itself from the material plane in order to perceive the indefinable space."

partie droite le bénéfice d'une négociation de la Mort, la partie centrale, elle, manifeste l'instance d'où «partent» les deux moments de ce récit⁹ ", explique Floch. Afin d'élever la vie spirituelle du spectateur par ses œuvres, Kandinsky a cherché ses thèmes dans la religion et la mythologie.

La théorie de Kandinsky a été reçue par certains comme l'explication la plus naturelle de la conversion des émotions en formes et en couleurs dans la peinture. Pour approfondir cette théorie, Ezra Pound explique comment, dans sa vision, l'émotion favorise directement la création: "Chaque concept, chaque émotion se présente à la conscience vive sous une forme primaire particulière. Ce concept ou cette émotion appartient à l'art de cette forme¹⁰. " Cela signifie que l'émotion peut être une forme brute de la création.

1.2 Le besoin de s'exprimer par l'art

Afin d'appuyer l'idée selon laquelle l'abstrait est un langage très chargé émotionnellement, une autre perspective cherche et trouve le contact avec les émotions à l'aide de la représentation visuelle: l'art-thérapie. Quand les émotions ne sont pas

⁹ Collectif (1981), *Persée*, Volume 34, Numéro 34, FLOCH, Jean-Marie, « Kandinsky: sémiotique d'un discours plastique non figuratif » p. 146.

¹⁰ POUND, Ezra (2005), *Early Writings*, New York, éd. Penguin Books, p.278.

"Every concept, every emotion presents itself to the vivid consciousness in some primary form. It belongs to the art of this form."

traduisibles facilement par des mots, la solution pour les amener dans le champ conscient est de se servir d'un langage plus proche de leur source comme le dessin, la peinture, le jeu théâtral, et de l'utiliser de manière spontanée comme dans l'enfance. “ [...] c'est l'atmosphère ludique de l'art-thérapie qui permet de repousser les frontières du refoulement, de pénétrer plus avant dans les mystères de l'inconscient¹¹. ” Cette manière de se détacher de l'univers logique est privilégiée en art-thérapie. Selon cette approche, cette façon de reconnaître les émotions est plus encourageante. Le fait est que le mental bloque souvent les émotions. Les émotions ont leur propre fonctionnement réel qui est d'un aspect très différent de la logique mentale. “ C'est parce que les émotions sont déclenchées par une évaluation affective automatique qu'elles sont, pour une grande part, à l'abri de toute évaluation, qu'elle soit rationnelle ou irrationnelle: elles sont, tout simplement¹². ”

D'un autre côté, notre société a tendance à décourager tout ce qui n'est pas cadré rationnellement. “ L'imaginaire est un langage codé, essentiellement poétique, métaphorique, qui résiste à l'interprétation traditionnelle et ne peut pas être compris par la seule intelligence rationnelle. La compréhension profonde de l'image exige un engagement total et une humilité à toute épreuve. Il faut parfois se contenter de rester

¹¹DUCHASTEL, Alexandra (2005), *La voie de l'imaginaire – le processus en art thérapie*, Montréal, éd. Quebecor, p. 140.

¹²ROBINSON, Jenefer (2005), *Deeper than Reason- Emotion and its Role in Literature, Music, and Art*, Oxford, éd. Oxford University Press, p. 3.

“It is because emotions are triggered by an automatic affective appraisal that they are in some important ways immune to assessment as rational or irrational: they are.”

dans l'inconnu et d'honorer le mystère de l'image¹³. " De la même manière, la source de la création en art est assez difficile à définir. Comme Kandinsky affirme : "c'est d'une manière mystérieuse, énigmatique, mystique, que l'œuvre d'art véritable nait «de l'artiste»¹⁴."

Souvent, les problèmes psychologiques apparaissent à cause de la répression d'émotions fortes qui, au lieu d'être ressenties, sont niées. L'art-thérapie amène à prendre conscience de l'importance de ces éléments cachés. Janie RHINE affirme dans "*gestalt Art Expérience*" : "les figures centrales que nous peignons émergent d'un fond diffus et nous donnent des indices quant à ce qui est central dans nos vies [...] La manière dont nous utilisons l'espace et plaçons les lignes, les formes, les couleurs en relation les unes avec les autres, donne une indication sur la manière dont nous structurons nos vies¹⁵."

Ce talent, qui consiste à s'exprimer au moyen d'images, est spécifique aux artistes. Ils ont souvent une certaine facilité à utiliser ce langage visuel. Les artistes abstraits ne peignent pas ce qu'ils voient, mais ce qu'ils savent. Kandinsky disait à Will Grohmann : "Tu es Européen et tu penses logiquement. Moi aussi, mais en plus, je pense en images¹⁶."

¹³DUCHASTEL, Alexandra, op. cit., p. 37.

¹⁴KANDINSKY, Wassily, *Du Spirituel dans l'art, et dans la peinture en particulier*, op. cit., p. 19.

¹⁵DUCHASTEL, Alexandra, op. cit., p. 76.

¹⁶BARNETT, E., DEROUET, C., BASHKOFF, T. (2009), *Kandinsky*, New York, éd. Guggenheim Museum Publications, p. 20.

"*You are a European and you think logically. I do too, but I think in images as well.*"

Le mécanisme particulièrement présent dans l'art est la projection intérieure. En fait, dans le processus de l'art-thérapie, ce qui est inconscient est projeté sur le papier. Cependant, poussé à l'extrême, une projection qui déforme trop la réalité peut devenir pathologique. Par exemple, la paranoïa est une forme extrême de projection. La pathologie survient surtout quand le patient échoue à gérer le résultat que déclenche cette projection. Souvent, le corps est aussi entraîné dans la maladie. Pour la guérison, les art-thérapeutes proposent au patient une connexion autant avec le corps qu'avec l'esprit afin de mieux comprendre les symboles cachés de la maladie.

"Les activités de l'imaginaire gérées par le cerveau droit nous entraînent entièrement, corps et âme, dans une expérience immédiate qui permet un contact progressif avec la symbolique du corps. L'interprétation des métaphores corporelles aide à trouver un sens à la maladie, mais c'est l'expérience de création qui déclenche les processus de libération et de transformation intérieure les plus profonds. C'est ce qu'on appelle la guérison symbolique. L'art devient alors une véritable médecine de l'âme¹⁷. "

C. G. Jung et Gaston Bachelard nous rappellent que le mécanisme qui transforme l'énergie est le symbole¹⁸.

Par ailleurs, une fois que l'émotion est exprimée sur un support matériel, elle devient une entité détachée du "patient" et a sa propre existence séparée. "Les junguiens considèrent que les images sont vivantes et qu'elles ont une existence propre, indépendante de la personne qui les a créées. Elles possèdent leur propre structure et

¹⁷ DUCHASTEL, Alexandra, op. cit., p. 186.

¹⁸ Ibid., p. 141.

sont régies par leurs propres lois. À travers elles, la psyché annonce, prévient, agit. L'image se transforme et transforme la personne qui l'imagine, la dessine, la rêve ou la danse¹⁹. “ Même si l'art et l'art-thérapie ont des buts très différents (l'un cherche à produire une représentation visuelle en utilisant les émotions tandis que l'autre cherche à comprendre les émotions en se servant du visuel), les deux exigent un contact avec le soi qui aboutit à la création. De plus, comme Joseph Campbell affirme : “l'art est un chemin recommandé vers l'illumination²⁰. ”

La création est souvent une tentative de retrouver le soi. Atteindre une harmonie intérieure est le but de la création visuelle. Créer signifie se projeter émotionnellement sur un support matériel. En outre, l'objectif de l'art est d'aller vers les autres avec sa propre expérience et créer une résonance avec leurs sentiments.

Les émotions sont indépendantes des cultures et des époques. Elles sont surtout véhiculées par le langage corporel et les expressions faciales, et elles sont, à quelques exceptions près, assez universelles.

“Le pionnier dans l'étude des expressions du visage humain est Paul Ekman, qui a démontré de façon concluante que pour plusieurs émotions il existe des expressions faciales universelles. Il montre qu'il existe un accord remarquable entre les différents chercheurs utilisant des méthodes différentes sur l'expression faciale de la colère, la peur, le plaisir, la tristesse et le dégoût²¹. ”

¹⁹ DUCHASTEL, Alexandra, op. cit., p. 45.

²⁰ CAMPBELL, Joseph (1988), *La puissance du mythe*, Paris, éd. J'ai lu, p. 275.

²¹ ROBINSON, Jenefer, op. cit., p. 32-33.

Si les expressions faciales, de même que le langage corporel, sont l'emblème, la façade et l'extériorisation des émotions, des sentiments ou des expériences personnelles, nous pourrions les considérer comme un instrument pour transmettre la subtilité des messages en animation.

"The pioneer in the study of emotional expresses in human faces is Paul Ekman, who has conclusively demonstrated that for several emotions, there are universal facial expressions. He has shown that there is remarkable agreement among different researchers using different methods about the facial expression of anger, fear, enjoyment, sadness, and disgust."

CHAPITRE 2:

L'ANIMATION ENTRE RÉALISME ET ABSTRACTION

L'animation est une forme d'art condensée. Comme elle est une représentation synthétique de la réalité, elle est par défaut une métaphore de la réalité. Les personnages et l'environnement illustrés dans l'animation sont une reproduction, parfois imaginaire, de la réalité. Tout l'univers de l'animation peut être recréé. Le pouvoir et le charme de l'animation réside dans ce nombre infini d'approches que l'animateur peut prendre, ainsi que dans les multiples possibilités d'interprétations que le spectateur peut donner aux éléments fictifs.

2.1 Le potentiel métaphorique

Le mot métaphore provient du grec "*metaphorá*", au sens propre, transport. Utilisée dans le langage, la métaphore est un transfert qui provoque une interférence dans un nouveau champ conceptuel. La métaphore a un sens apparent et un sens caché.

Le contenu d'une métaphore est le produit d'un acte d'interprétation, mais le transfert de concept et l'interaction qui en résulte régissent toute métaphore, à la base. Les concepts métaphoriques sont des signifiés codifiés et convenus dont il est fait un usage inhabituel. La créativité de la métaphore ne réside pas dans ce qui est projeté, mais dans le transfert lui-même.

Le langage articulé est en soi une abstraction qui remplace chaque référent par un mot (signifiant/signifié). La métaphore, elle, associe un concept à un autre, plus ou moins éloigné. De façon similaire, l'animation est une représentation de la réalité moins fidèle que la photographie ou l'image filmée. Parce que cette transformation est inévitable, on peut affirmer que la métaphore est intrinsèque à l'animation. Par ailleurs, l'art tend vers une transformation de la réalité.

En animation, le potentiel de ce transfert a inspiré un grand nombre de cinéastes et les a incités à exploiter la métaphore. Le film d'animation, puisqu'il est complètement généré comme univers par l'artiste, possède un niveau de contrôle qui ne peut pas être atteint par le cinéaste de prises de vues réelles. L'usage de la métaphore en animation sert à élargir le sens de l'univers imagé. C'est en cela que l'animation s'apparente à la poésie. La métaphore permet d'exprimer et faire ressentir l'invisible et les notions abstraites. Elle nous conduit aussi à disséquer la temporalité et à saisir le mouvement comme un phénomène fluide et dynamique mais aussi comme une séquence d'infimes fractions mises bout à bout. "La métaphore est importante dans une explication, car elle

permet de tester les parties neutres de l'analogie. Elle conduit à la recherche de la limite du système métaphorique et génère ainsi des anomalies importantes dans le changement de paradigme²². ”

Le transfert de l'imaginaire de l'intérieur vers l'extérieur est une métamorphose de l'émotion. Ressenti de l'intérieur, un sentiment a une certaine cadence. L'artiste décide de s'en détacher, d'”exporter le sentiment” pour le regarder selon une autre perspective, de lui donner une forme matérielle palpable. De cette façon, le sentiment se métamorphose en art. Il devient une peinture ou une œuvre animée. Cette transformation ne peut jamais être précise, elle ne peut pas être une traduction fidèle. On a pourtant l'impression que l'énergie dégagée par l'art est similaire à l'émotion que l'artiste avait ressentie au moment de la création. Parfois, dans le processus de la création, cette traduction de l'émotion n'est pas faite jusqu'au bout, elle reste à l'état de forme brute – l'art abstrait. Dans d'autres cas, une partie des émotions est traduite sous une forme réaliste, tandis qu'une autre partie reste à mi-chemin entre le conscient et le subconscient, sous forme de métaphores visuelles. Cette figure rhétorique, la métaphore, possède un fort pouvoir de persuasion, et l'impact qu'elle a sur le spectateur est très efficace.

²²HARAWAY, Donna Jeanne (1976), *Crystals, Fabrics, and Fields: Metaphors of Organicism in Twentieth-Century Developmental Biology*, New Haven, éd. Yale University Press, p. 9.

“A metaphor is important to the nature of explanation because it leads to the testing of the neutral parts of the analogy. It leads to a searching for the limits of the metaphoric system and thus generates the anomalies important in paradigm change”.

2.2 Analyse des films qui utilisent la métaphore en animation

Pour les artistes d'Europe de l'Est, l'animation a constitué, pendant les années de domination communiste, une possibilité d'exprimer les difficultés et les obstacles politiques. La métaphore dans l'animation est devenue une forme d'expression camouflée, un langage pour exprimer des questions autrement interdites. Le film d'animation *La main*, réalisé par le Tchèque Jiri Trnka en 1965, est un exemple d'utilisation de la métaphore pour évoquer le totalitarisme. Dans ce cas-ci, le pouvoir oppressif et dictatorial imposé par le régime communiste est transféré métaphoriquement dans l'image d'une main aux proportions démesurément grandes. Notons que la main gigantesque peut également symboliser la création elle-même qui terrorise le créateur. Ce double-sens, cette polysémie, confère à la métaphore une plus grande richesse encore. Trnka pose ainsi des questions, mais ne donne aucune réponse. Une bonne question est plus intéressante qu'une conclusion formulée. De plus, c'est probablement l'ambigüité qui a permis au film de traverser la censure.

Un autre exemple d'animation qui utilise le transfert métaphorique, grâce à la narration et à l'image stylisée, est le film *Un Jour* de Marie Paccou, réalisé en 2001. Ici, le transfert métaphorique traduit comment les relations nous affectent, en représentant la présence et

l'amour comme une manière d'être habité : "un jour, un homme est rentré par mon ventre²³". Pendant l'histoire, la relation amoureuse entre les deux personnages est représentée par le corps de la femme transpercé par le corps de l'homme, au niveau de son ventre. L'histoire d'amour n'est pas heureuse, les deux corps croisés nous rappelant l'image de la crucifixion. Le point culminant est l'absence, comme un grand vide physique – le trou, la perforation du ventre, une fois que l'homme a quitté la femme.

Le concept à la base de la production de l'animation est la transformation de l'objet représenté. Les possibilités de changement de forme dans l'animation ont conduit vers une nouvelle manière d'expression: la métamorphose, qui est une forme de métaphore visuelle. La métamorphose comme nous l'entendons, un changement de nature de l'objet représenté, englobe les deux facettes opposées, soit la constance et la modification. Ce sont les mêmes lignes, les mêmes couleurs ou la même surface, qui se transforment pour créer une autre forme. La signification la plus profonde de la métamorphose est la vie de l'individu elle-même – en supportant des transformations pendant la vie, il évolue, tout en gardant son identité. Le charme de la métamorphose en animation réside aussi dans cette condensation temporelle.

Pour en revenir aux animateurs de l'Est européen, en 1972 les autorités communistes ont interdit à Jan Svankmajer de faire des films. Evidemment, les problématiques abordées dans ses films correspondaient à une critique véhémente du communisme. Svankmajer s'exprime à

²³ Voir Annexe VIDEO (no.2) –*Un jour*, Marie Paccou.

l'aide de la métamorphose réalisée par différents mediums: pâte à modeler, nourriture, papier, métal. *Dimension du dialogue*, réalisé en 1982, est organisé autour du thème de l'impossibilité du dialogue. Les images d'ingestion et d'expulsion présentes dans une grande partie de son travail deviennent dans cette animation un instrument et une métaphore de l'affrontement, de l'autorité, de l'agressivité et de l'horreur.

Le film d'animation *La Faim* de Peter Foldes, produit par l'Office National du Film en 1975, est une des premières animations réalisées à l'aide de l'ordinateur. Conçu surtout comme une condamnation de la surconsommation, le film s'impose de manière visuelle, à cause de ses métamorphoses continues, non seulement du personnage principal, mais de tout objet qui l'entoure. Le transfert métaphorique a plusieurs sens: dans le cas des objets, il suggère l'illusion du contact avec le confort, et dans le cas du personnage, il suggère la dégradation et le drame de la solitude dans une époque de consommation.

Les transformations réalisées à l'aide de l'ordinateur ont un caractère moins organique que celles exécutées image par image. Plus le style est réaliste, plus la métamorphose est difficile à accomplir car notre œil est plus exigeant avec une image plus proche de la réalité connue. En effet, les différents mediums ont tendance à produire des métamorphoses qui ont des emplois, des utilisations, différents : les effets visuels réalistes exécutés en animation tridimensionnelle expriment surtout des transformations qui suggèrent la puissance, la force, le potentiel (comme par exemple "*Terminator*" ou "*Transformers*"), versus la signification d'une

métamorphose réalisée dans une animation stylisée, exécutée en dessin d'image par image, qui suggère surtout le changement symbolisant une compression du temps. Comme Marshall McLuhan l'affirme : "Le medium est le message".

De nos jours, la métamorphose exploitée par des techniques traditionnelles est au cœur du film d'animation *Mona Lisa Descending a Staircase*, réalisé par Joan Gratz en 1992, gagnant d'un Oscar en 1993. Les peintures les plus importantes du 20e siècle sont reproduites avec la plus grande précision possible et se transforment graduellement, d'une image vers une autre image, de telle sorte que ces métamorphoses illustrent le passage d'un mouvement artistique à un autre et la relation qu'ils entretiennent entre eux au niveau de leur contenu affectif et formel. Ce procédé à la fois didactique et ludique offre au spectateur une authentique Histoire de l'art animée. La métamorphose se définit par une déconstruction de l'image, effet caractéristique du postmodernisme. Joan Gratz exploite les deux domaines artistiques de la peinture et du cinéma qu'on trouve rassemblés dans ses animations de peintures en pâte à modeler. Elle réussit à traduire les procédés évolutifs de la peinture, la cadence, le mouvement, la séquentialité, au moyen de la stylisation de l'image filmique et des procédés abstraits. La métamorphose, dans ce cas-ci, comporte une autre caractéristique : une onomatopée visuelle est conçue par l'artiste qui cherche à transmettre un type particulier d'émotions en travaillant le trait, la couleur et ses déplacements ainsi que le rythme. L'œuvre de Gratz est celle d'une totale maîtrise de ce type d'improvisation.

CHAPITRE 3 :

L'ABSTRACTION DANS L'ANIMATION

Tout comme dans la peinture abstraite, les émotions peuvent s'illustrer dans l'animation abstraite, mais s'ajoute une nouvelle dimension: le mouvement dans le temps. D'emblée, le mouvement suggère l'énergie qui révèle plus subtilement l'état émotionnel. Habituellement, dans les films non-abstraits, l'essentiel de l'information émotionnelle est transmise par le mouvement ou le manque de mouvement des personnages. Dans l'animation abstraite, cette capacité d'expression de l'émotion demeure présente, mais elle est déployée sans les contraintes des lois physiques (comme la gravitation) et sans les contraintes de la perspective. En effet, la concentration porte davantage sur le mouvement de la forme colorée, qui devient une forme d'énergie. Au-delà des formes simplifiées et parfois primitives, des couleurs, souvent pures, et des mouvements fluides, apparaissent les thèmes humains universels, capturés par l'expérience de l'artiste, qui atteignent les spectateurs. L'animation abstraite est l'expression des émotions et des états d'esprit reliant le conscient et le subconscient.

3.1 Analyse des films d'animation abstraits d'Oskar Fischinger

Les animateurs d'abstrait qui ont beaucoup influencé notre travail et aussi nous ont impressionnée avec leur prise de conscience et leur capacité de se connecter à eux-mêmes par les émotions sont Oskar Fischinger et Norman McLaren.

Les films d'animation abstraits d'Oskar Fischinger sont remarquables par leur harmonie. Comme Kandinsky, Fischinger est à la recherche de l'absolu. Cette recherche était également présente dans ses préoccupations personnelles : "Je suis très content du développement spirituel dans lequel je suis maintenant, et je sens une grande amélioration dans mon corps; j'en suis très reconnaissant²⁴. "

Étant conscient de la multitude de choix qu'il peut exprimer par l'art abstrait, Fischinger est à la poursuite de l'élévation spirituelle d'une manière positive et équilibrée:

"Je suis désolé pour Jackson Pollock et les expressionnistes abstraits qui sont inadaptés, si tourmentés d'une manière qu'ils ne peuvent pas résoudre, qu'ils ne peuvent s'exprimer qu'avec des gestes violents et agressifs, du chaos brusque et furieux entrant au hasard en collision avec d'autres déversements et les spasmes de l'anxiété. Je fais de l'expressionisme abstrait moi aussi, mais pour moi, je

²⁴MORITZ, William (2004), *Optical Poetry – The Life and Work of OSKAR FISCHINGER*, Eastleight UK, éd. John Libbey, p. 112.

"I am very happy with the spiritual development through which I go now, and feel already great improvement in my whole body, and I am very thankful to it."

ressens une paix intérieure telle que je peux m'exprimer dans le calme et je dessine un cercle parfait ou une ligne droite dans un geste de sérénité²⁵. ”

L'acte créatif de Fischinger est une recherche et une expression de sa sérénité. Il observe avec compassion toutes autres tendances intérieures des autres artistes, en évaluant leurs effets sur l'évolution psychologique, ou encore, sur l'évolution spirituelle.

Dans ses œuvres, il reste fidèle à sa voix intérieure, même s'il risque de ne pas être saisi par la plus grande partie du public. “Le vrai artiste ne doit pas s'inquiéter d'être compris ou non par la foule. Il doit écouter seulement l'esprit créatif, satisfaire ses idéaux élevés et croire que ce sera le meilleur service qu'il puisse rendre à l'humanité²⁶. ”

La musique a été un guide pour ses films abstraits. Pour cette raison, ses films ont été qualifiés de “*musique visuelle*”. Son film *Étude no. 7*, réalisé en 1931, possède une véritable forme poétique. Les images et leur mouvement rythmique sont puissants et convaincants par l'émotion qu'ils dégagent et par la capacité qu'ils ont de créer un univers

²⁵ MORITZ, William, op. cit., p. 129.

“I feel sorry for Jackson Pollock, and the other Abstract Expressionists, who are maladjusted, so tortured in way that they can't resolve, that they have to express themselves with aggressive chaos of sudden glaring gesture hap-hazardly colliding with other spills and spasms of anxiety. I make Abstract Expressionism too, but for me, I feel such inner peace that I can reach out calmly and draw a perfect circle or a straight line in a gesture of serenity.” -Oskar Fischinger

²⁶ Ibid., p. 175.

“The real artist should not care of he is understood, or misunderstood, by the masses. He should listen only to his Creative Spirit and satisfy his highest ideals, and trust that this will be the best service that he can render humanity.”

et un espace par eux-mêmes. L'émotion engage le spectateur dans une conversation profonde et joyeuse²⁷.

3.2 Analyse des films d'animation abstraits de Norman McLaren

Oskar Fischinger a fortement influencé le travail de Norman McLaren. Norman McLaren affirme :

"Fischinger est l'une des grandes influences formatrices de ma vie. Vers 1935, quand j'avais environ 20 ans, à l'époque de mes études à Glasgow School of Art en Écosse, j'ai vu pour la première fois un film abstrait. C'était le film d'Oskar Fischinger produit pour "Brahms - Danse hongroise no. 5". Il est difficile de décrire adéquatement l'impact que cette œuvre a eue sur moi : j'étais ému et euphorique devant la kinesthésie fluide du film, qui si puissamment dépeignait le mouvement et l'esprit de la musique. L'expérience fit une impression indélébile sur moi, et a probablement eu une profonde influence à long terme sur bon nombre de mes films. Plusieurs années plus tard, au Guggenheim Museum of Art de New York, j'ai poussé plus loin, enrichi par l'expérience que m'a procuré le visionnement de bien d'autres œuvres de Fischinger. Chacune m'a impressionné par sa maîtrise du mouvement et toutes ont intensifié mon désir de faire ce genre de film abstrait. Au début des années 1950, j'ai eu l'occasion et le grand plaisir de visiter Fischinger et son épouse à leur domicile en Californie. Ce fut une journée mémorable pour moi, quand j'ai pu prendre conscience de la nature des multiples facettes de son génie de l'art. J'ai découvert qu'Oskar était intéressé non seulement par le cinéma, mais aussi par toutes sortes d'autres expériences, la plus intrigante pour moi étant ses peintures stéréoscopiques, car j'ai moi-même expérimenté les dessins binoculaires. Au sortir de la maison, je sentais que j'avais rencontré quelqu'un avec un esprit véritablement inventif et exploratoire : un artiste qui avait mis au point une nouvelle voie dans l'histoire du cinéma²⁸. "

²⁷ Voir Annexe VIDEO (no.3) – *Studie Nr. 7*, Oskar Fischenger

²⁸ MORITZ, William, op. cit., p. 167.

Souvent abstraits ou seulement vaguement narratifs, les films de Norman McLaren, gravés directement sur celluloïd, révèlent aussi une compréhension remarquable du rythme. Dans le documentaire *L'art du mouvement* McLaren remarque : "chaque film pour moi est une sorte de danse parce que la plus importante partie du film est le déplacement, le mouvement, peu importe ce qui bouge, soit des personnes ou des objets — il s'agit d'un dessin. C'est une forme de danse. C'est ma conception du film²⁹."

Dans le documentaire *McLaren et l'espace*, il affirme: "on danse afin d'exprimer des idées ou des émotions avec le corps. La danse et l'animation sont deux arts du mouvement"³⁰.

Pour McLaren, le genre le plus pur du cinéma est celui qui communique l'idée et l'émotion à partir du mouvement. Pour lui, le film n'est pas une continuation de la forme

"Fischinger was one of the great formative influences in my life. Around 1935, when I was about 20, in my student days at Glasgow School of Art in Scotland, I saw for the first time an "abstract" movie. It was Oskar Fischinger's film done to Brahms' "Hungarian Dance No. 5". It is difficult to describe adequately the impact it had on me: I was thrilled and euphoric by the film's fluent kinesthesia, which so potently portrayed the movement and spirit of the music. The experience made an indelible impression on me, excited a yearning in me, and was to have a profound long-lasting influence on many of my films. Several years later, at the Guggenheim Museum of Art in New York, I was farther enriched by the experience of seeing many more of Fischinger's works. Each impressed me by his mastery of motion and all intensified my desire to make this kind of abstract film. In early 1950's, I had the opportunity and great pleasure of visiting Fischinger and his wife at their home in California. That was a most memorable day for me, when I became aware of the many-faceted nature of his genius of artistry. I discovered that Oskar was interested not just in filmmaking, but also into all kinds of other experiments, the most intriguing of which for me was his stereoscopic paintings, for I myself had been dabbling in binocular drawings. On leaving their house, I felt I have met someone with a truly inventive and exploratory spirit and an artist who had pioneered a new path in the history of cinema".

²⁹ Commentaires dans le documentaire *L'art du mouvement*: "Every film for me is a kind of dance because of the most important part of the film is motion, movement, no matter what it is your movement, either is people or objects—it's a drawing. It's a form of dance. That's my way of thinking of film."

³⁰ Commentaires dans le documentaire *McLaren et l'espace*: "You dance in order to express ideas or emotions with the body. Dance and animation are both arts of movement."

d'art statique, comme les dessins ou les peintures, mais plutôt une forme d'art plus proche de la danse. Ainsi, McLaren déclare que ce qui importe le plus dans l'animation, ce n'est pas ce qui se produit dans l'image, mais ce qui se passe entre les images³¹.

McLaren a été également fasciné par le surréalisme. Il raisonne de la sorte : "il semble [que le surréalisme] est le miroir du monde des rêves³². " Dans chacun de ses films, la musique est un catalyseur permettant à l'artiste de transcender la réalité. La musique établit également une palette avec lequel McLaren gère l'unité.

Pour McLaren, la flexibilité de l'animation sans caméra est parfaitement adaptée au surréalisme. Par exemple, dans *Blinkity Blank*, un film gravé directement sur la pellicule noire du film, l'artiste donne libre cours à son imagination subconsciente dans un ballet étonnant et exubérant de deux coups. Il utilise la persistance visuelle d'une image illustrant un impact explosif fort de couleurs sur la rétine en laissant un noir de 10 à 15 images après chaque forte explosion. La rétine enregistre cette image pour l'ensemble de la période du noir³³.

"Puisqu'une partie de ma philosophie établit que les émotions sont et doivent être exprimées par la qualité du mouvement, [...] je pourrais peut-être faire un film qui exprime exactement la même émotion à l'aide de dessins de deux êtres humains, de dessins de deux animaux de n'importe quel genre comme dans les dessins

³¹Commentaires dans le documentaire *L'art du mouvement*

³²Commentaires dans le documentaire *L'art du mouvement*: "It seems [the surrealism] is the mirror of the world of dreams"

³³Voir Annexe VIDEO (no.3) – *Blinkity Blank*, Norman McLaren

animés. Donc, j'ai choisi un élément très simple, comme une poule, afin d'exprimer l'histoire que je voulais³⁴. "

Questionné sur la provenance des thèmes des oiseaux et des œufs, il a répondu qu'ils pourraient provenir du subconscient, mais qu'ils sont également faciles à animer. Ils sont pratiques et adaptés pour l'animation en raison de la simplicité recherchée – ils n'ont pas trop d'articulations à animer.

Dans son film *Hen Hop*, McLaren prouve qu'un caractère très stylisé peut être animé de façon figurative en constante construction et déconstruction. Ce film est amusant à regarder et aussi très harmonieux en raison de la constance du mouvement qui suit le rythme de la musique.

³⁴ Extrait du documentaire *L'art du mouvement*.

"Since part of my philosophy is that emotions has to and should be expressed through the quality of the motion itself, [...] and I could, perhaps, make a film expressing exactly the same emotion using drawings of two human beings, drawings of two animals of any types just as cartoons do. And so, I have chosen a very simple element like a hen as a mean to expressing the story that I want."

CHAPITRE 4 :

ANALYSE DES FILMS D'ANIMATION DE L'AUTEUR, SON TÉMOIGNAGE DE CRÉATION ET SA SOURCE D'INSPIRATION

4.1 Analyse du film *La cage qui est ma beauté*

La cage qui est ma beauté est une allégorie cinématographique de la liberté. On y retrouve plusieurs thèmes comme le désir de possession, le compromis, la passion, le contrôle et même le conflit intérieur. C'est en quelque sorte une métaphore sur l'histoire de la femme qui souhaite être acceptée pour ce qu'elle est de l'intérieur et non de l'extérieur. Souvent, il y a un prix à payer pour pouvoir s'exprimer librement. Dans notre film, la cage est le symbole du manque de liberté. Elle apparaît plus mince quand le perroquet danse, ce qui illustre le fait qu'on devient plus libre en suivant ses passions. La destruction de la cage advient au moment de la révélation du perroquet. La révélation est l'idée qu'il peut décider de ne plus vivre avec la peur de perdre sa beauté, mais vivre libre, en suivant sa passion. Sur le plan psychologique, on conçoit qu'il surmonte un conflit intérieur entre sa peur de ne plus être aimé et son désir de s'exprimer librement. Par cette destruction, nous préparons le spectateur à un transfert métaphorique dont la symbolicité

est encore plus éloignée de la réalité : le fait que la cage correspond en fait à l'emprisonnement imposé par le vieil homme. La cage est une évocation de son contrôle égoïste et possessif. Cela devient évident quand le vieil homme se métamorphose en cage. Nous suggérons aussi que le vieil homme peut être un symbole des contraintes qui nous sont imposées par la société. Nous suggérons d'interpréter l'histoire comme celle d'un conflit intérieur entre deux tendances opposées chez une même personne. Une fois la décision prise, la tendance la plus faible se dissout et la personne peut embrasser la nouvelle réalité créée par son choix. Peu importe si les contraintes sont intérieures ou extérieures, le message est de suivre sa passion dans la vie, avec le risque de sacrifier d'autres valeurs.

Les plumes sont le symbole de la beauté. Elles ont des couleurs saturées pour marquer le contraste avec l'environnement terne et lugubre. Un fois détachées, elles deviennent le symbole d'une beauté gaspillée. De plus, l'image des plumes qui volent en l'air suggère l'idée d'une bataille entre coqs, surtout du fait qu'il y a un vainqueur. L'histoire peut être perçue comme celle de la victoire du perroquet, mais sur le plan psychologique c'est le courage qui a vaincu.

L'esthétique que nous visions dans ce film est celle du réalisme stylisé. L'environnement est simple, même pauvre. L'absence d'objets et de mobilier, qui

provoque l'effet d'une information manquante, donne au spectateur la liberté d'imaginer que l'histoire se passe à n'importe quelle époque, endroit ou milieu social.

Les textures sont très estompées, presque uniformes. Les nuances, à l'intérieur de la chambre où la plupart de l'action se passe, sont sombres et déprimantes. Le changement se passe quand le perroquet court dans le champ ouvert. Ici les couleurs sont vives et joyeuses. Le champ est un environnement encore plus difficile à identifier, il est plus abstrait. Les couleurs chaudes et brillantes créent l'atmosphère optimiste, mais c'est de nouveau l'information manquante qui permet à chaque spectateur d'imaginer cet espace à sa façon. L'objectif était de le laisser le plus flou possible. Par contre, précédemment, seules les plumes étaient de couleur vive. L'effet du contour noir (appelé dans le langage technique "*"toon shader"*"), qui confère un aspect 2D, nous éloigne encore plus du style réaliste.

Le montage participe aussi à la création de l'attitude dominante du vieil homme envers le perroquet. La camera en plongée représente le point de vue subjectif du vieil homme et renforce son aspect contrôlant. L'angle fort de contreplongée, qui représente le point de vue subjectif du perroquet, soutient la faiblesse du perroquet au début de l'histoire. Chaque fois que l'homme approche la cage, l'angle de contreplongée est accentué, et alors plus effrayant. Dès l'instant où le perroquet prend sa décision, la caméra passe à l'horizontal, montrant l'oiseau en train d'arracher ses plumes. Ceci

suggère alors que le perroquet s'est libéré de son complexe d'infériorité et qu'il est maître de ses actes. La période d'obscurité, après la métamorphose du vieil homme en cage, est destinée à permettre au spectateur d'interpréter lui-même la fin du film, avant d'être confronté à sa conclusion. Celle-ci est heureuse, le plan final montrant le perroquet libre, courant dans un champ ouvert et dégagé. Enfin, la musique a été composée avant la réalisation complète du film. Le son est diégétique: le perroquet danse au son de la musique que lui seul entent.

Des effets spéciaux ont été ajoutés au film. Nous avons rajouté une granulation à l'image et une vignette qui donne moins de luminosité vers l'extérieur du cadre. Ces deux effets créent une apparence de film ancien. Le film ancien donne une impression de continuité dans le temps. Dans ce cas, ce traitement implique le caractère universel du thème de la liberté.

Cette animation possède une spécificité de film expérimental, démontrée d'abord par la métamorphose du vieil homme en cage, et ensuite, par l'étrangeté du champ coloré, au dernier plan. L'univers du film s'emplit de possibilités pour finalement faire place à une finale symbolique, difficile à considérer comme raisonnable dans la réalité. Seule l'abstraction du champ donne un sens à la liberté d'expression du perroquet sans plumes, puisqu'il devient le symbole du courage de confronter son propre destin et gagner, et donc "rendre le monde visible abstrait est partie d'un processus de

mystification de l'individu³⁵." L'habillage du monde réel grâce à des symboles, dans le but de le rendre mystérieux, fut pleinement exploité par Maya Deren et Alexander Hammid dans leur court métrage expérimental «*Meshes of the Afternoon*» réalisé en 1943. Ce film présente la répétition d'images symboliques : une fleur sur une longue allée, une clef qui tombe, une porte déverrouillée, un couteau dans un morceau de pain, un personnage habillé de voiles noirs et ayant un miroir pour visage, un téléphone décroché et un océan. Le surréalisme du film dépeint un monde troublant et provocateur grâce la démultiplication du personnage principal, rendant ainsi la capture de la réalité difficile. Le film représente une femme incapable d'être la même par rapport aux autres femmes ou de rester la même d'un moment à l'autre. Tout comme *La Cage qui est ma beauté*, ce film rejette une conclusion claire et fusionne plutôt plusieurs possibilités. Dans les deux cas, les personnages principaux doivent observer et affronter leur soi intérieur.

Il n'y avait pas de medium plus propice que l'animation pour raconter cette histoire et transmettre son message, car : "L'animation met de l'avant ses personnages en assumant ouvertement que leurs images sont de simples représentations. Son langage

³⁵ NICHOLS, B., DEREN, M. (2001), *Maya Deren and the American avant-garde*, Los Angeles, éd. University of California Press, p.239.

"[...] making the visible world abstract is part of a process of mystifying the individual "

visuel repose davantage sur le graphique que le photographique. Il est discret et consciemment discontinu³⁶."

Dans notre film, il y a une interaction entre l'environnement et le psychisme du personnage – la cage est plus mince quand le perroquet danse et oublie sa peur. Cette interaction suggère l'idée de la malléabilité de l'univers qui répond à notre volonté.

La cage est le symbole du manque de liberté. Sa fragilité et son interaction avec le perroquet (elle devient plus fine quand le perroquet exprime sa passion) nous indique qu'elle symbolise un phénomène psychologique : les barrières que nous nous mettons à nous-mêmes. Les transformations de cette cage nous amènent à penser qu'en suivant nos passions les contraintes deviennent négligeables. Plus généralement, la cage devient le symbole du devoir – dans ce cas, le devoir d'être beau et de s'économiser pour préserver sa beauté.

Dans notre histoire, l'évolution du perroquet vers la liberté est provoquée par le conflit entre sa propre passion pour la danse et la peur du vieil homme. L'idée est que ce sont les coups qui nous font avancer dans la vie.

"Le soi, considéré comme le contre-pôle du monde, son « absolument autre », est la condition sine qua non de toute connaissance empirique et la conscience du

³⁶MANOVICH, Lev (2001), *The language of New Media*, Cambridge, Massachusetts, éd. The MIT Press, p.298.
"Animation foregrounds its artificial characters, openly admitting that their images are mere representations. Its visual language is more aligned to the graphic than to the photographic. It is discreet and self consciously discontinuous".

sujet et de l'objet. Seule cette "altérité" psychique rend possible la conscience. L'identité ne rend pas possible la conscience; c'est seulement la séparation, le détachement et la confrontation angoissante par l'opposition qui produisent la conscience et l'inspiration³⁷. "

(Voir Annexe VIDEO (no. 5) — *La cage qui est ma beauté*, Ileana Daniela Darie)

4.2 Analyse du film *Trilogie Abstraite*

Dans notre travail personnel, nous avons découvert que pour effectuer la création d'une animation abstraite intéressante, il faut être en contact avec soi-même, transcender les émotions et les sensations de façon à illustrer leurs formes claires, telles qu'elles sont ressenties. La partie la plus difficile est de conserver cette sorte de connexion, la maintenir présente le plus longtemps possible, considérant que l'animation est un travail particulièrement méticuleux qui exige souvent beaucoup de temps et de patience. Certains auteurs peuvent penser plus vite qu'ils ne peuvent écrire. Ils peuvent parfois s'enregistrer eux-mêmes au moment de l'inspiration et ainsi capturer leurs idées sur un support intermédiaire, qui sera ensuite transféré par écrit. Toutefois, il n'existe aucun

³⁷JUNG, Carl Gustav (1990), *The Archetypes and the Collective Unconscious*, New York, éd. Princeton University Press, p. 171.

"The self, regarded as the counter-pole of the world, its "absolutely other", is the sine qua non of all empirical knowledge and consciousness of subject and object. Only because of this psychic "otherness" is consciousness possible at all. Identity does not make consciousness possible; it is only separation, detachment, and agonizing confrontation through opposition that produce consciousness and insight".

support capable d'enregistrer les émotions, à moins qu'elles soient codées dans un thème plus large ou une histoire complexe qui contient l'émotion comme sous-produit.

Une de nos créations spontanées est "Freedom", appartenant à la *Trilogie Abstraite*. L'état émotionnel dans lequel nous étions lorsque nous dessinions, image par image, cette animation, est clairement illustré dans notre création. Par exemple, lors d'une tentative d'illustrer une danse magnifique, harmonieuse, nous avons été fortement envahie par la frustration de ne pas avoir suffisamment de temps pour terminer notre travail de la façon que nous voulions et que nous planifions. Nous avions d'autres responsabilités qui nous empêchaient d'investir le temps, l'énergie et la patience nécessaires pour arriver à un résultat qui nous satisferait. Par conséquent, nous avons quitté le style harmonieux de nos dessins image par image pour commencer à représenter un état d'être inapproprié. L'animation résultante s'est métamorphosée en une créature hideuse, presque comme un gorille qui frappe son poing sur la terre. Comme nous avancions dans notre travail, nous avons commencé à prendre conscience de ce sentiment d'être inapproprié. Lorsque nous avons fini le travail et que nous avons observé le résultat avec un œil de spectateur, de témoin sur la séquence, nous avons vu à quel point elle représentait notre état émotionnel de ce jour-là. Il faut également accepter la profondeur du message émotionnel que nous avons envoyé, avec une forte signification psychologique. Le paradoxe est que, en regardant l'ouvrage encore et encore, nous sommes devenue plus confiante de notre capacité d'animer, ce qui contredit la source de

notre création. Il s'agissait d'une confirmation non seulement que nous avions réussi correctement notre exercice d'animation, mais aussi qu'une évolution intérieure avait eu lieu : nous étions maintenant quelque peu guérie de notre insécurité sur le plan psychologique. Les bienfaits psychologiques apparaissent dans la vie de l'artiste comme un bénéfice secondaire de la recherche artistique : "si l'artiste est le Prêtre du "Beau", ce Beau doit également être recherché en fonction du même principe de la grandeur intérieure [...]. Ce "Beau" ne peut se mesurer qu'à l'échelle de la grandeur et de la nécessité intérieure, qui nous a déjà rendu si souvent service³⁸. "

(Voir Annexe VIDEO (no. 4) — *Trilogie Abstraite –"Freedom"*)

La seconde partie, "*Relation*", toujours abstraite, n'a pas une aussi grande portée aux niveaux subconscient et émotionnel puisqu'elle a été conçue de manière logique, planifiée de façon rationnelle. Le travail sur cette séquence a pris beaucoup plus de temps à réaliser et a nécessité plusieurs étapes de corrections, ce qui a rendu difficile la description d'une émotion unique. Une autre grande différence avec la première animation est le médium. La production de "*Freedom*" a été une expérience très tactile puisque nous avons dessiné les images en touchant le papier et en étalant le fusain avec nos doigts, lissant les lignes une à une. Cette pratique nous a fait nous sentir très proche

³⁸ W. Kandinsky, *Du Spirituel dans l'art, et dans la peinture en particulier*, op. cit., p. 203.

physiquement de cette première création. À l'inverse, la deuxième était produite par des images générées par ordinateur, ce qui nous semble plus froid.

(Voir Annexe VIDEO (no. 4) — *Trilogie Abstraite – "Relationship"*)

La troisième partie, "*Emotion*" est une animation expérimentale. Elle ne représente pas tant notre création intérieure puisqu'elle a été produite en filmant des gouttes d'encre colorées que nous avons laissé tomber dans l'eau. Nous avons par la suite modifié l'image numériquement - nous trouvions que cette situation naturellement chaotique était belle et intéressante à regarder en raison de son caractère imprévisible. Elle ressemble au test psycho-diagnostic de Rorschach. Les gouttes d'encre symbolisent notre propre identité qui se dilue au contact des autres, qui leur donne un peu de nos nuances et prennent un peu de leurs propres teintes. Dans une certaine mesure, elles peuvent être un symbole de l'histoire des immigrants et du mélange de leurs différentes origines, cultures, traditions. En outre, les gouttes diluées dans l'eau peuvent représenter les émotions qui nous envahissent et nous font voir le monde sous un jour sombre.

CG Jung affirme que l'eau est le symbole du subconscient. Il suggère aussi que l'âme conduit vers l'eau, qui est un symbole vivant de l'ombre psychique³⁹. En soutenant

³⁹ JUNG, Carl Gustav, op. cit., p. 17.

"soul [...] leads to the water. This water is no figure of speech, but a living symbol of the dark psyche".

Ibid., p. 18.

"Water is the commonest symbol for the unconscious".

que le langage codé du subconscient peut se révéler par des images, CG Jung affirme que :

"Le psychisme traduit les processus physiques dans des séquences d'images qui n'ont guère de connexion reconnaissable avec le processus objectif⁴⁰. "

(Voir Annexe VIDEO (no. 4) — *Trilogie Abstraite – "Emotion"*)

L'animation abstraite, et l'art abstrait en général, ont comme objectif direct d'exprimer des émotions. "Métaphoriquement, on pourrait dire que dans une large mesure, les émotions sont le ciment qui maintient l'audience connectée aux œuvres d'art qu'elle consomme⁴¹."

⁴⁰ JUNG, Carl Gustav, op. cit., p. 58.

"The psyche translates physical processes into sequences of images which have hardly any recognisable connection with the objective process. "

⁴¹ HJORT, M., LAVER, S., op. cit., p. 191.

"Metaphorically, we might say that to a large extend, emotions are the cement that keeps audience connected to the artworks that they consume."

CONCLUSION

L'art en général est un processus de métaphorisation. L'animation est une forme d'art qui représente synthétiquement la réalité. Elle est une métaphore de la réalité. Grâce au pouvoir de la codification métaphorique, elle jette un pont entre le subconscient et le conscient et elle véhicule des émotions. Cet accès aux émotions peut provoquer un grand impact sur le spectateur.

Les couleurs utilisées pour créer des univers animés expriment directement des traits psychologiques. La couleur est une forme d'expression très universelle. Chaque objet de la vie réelle possède une couleur, mais en plus de cela et au-delà du réel, nous avons appris à utiliser certaines couleurs comme des déclencheurs émotionnels. Par exemple, le rouge rappelle la couleur du sang, de la vitalité, de la passion. Sans se référer à une convention quelconque, les artistes utilisent la couleur dans son sens direct avec toute sa signification distincte et individuelle.

Plus particulièrement, l'animation abstraite peut illustrer la théorie selon laquelle notre subconscient collectif s'exprime dans un langage universel qui transcende les expériences individuelles. Cette théorie n'explique pas seulement la complexité et la

difficulté d'accéder au processus de création abstrait, elle illustre aussi la profondeur de l'abstraction en art.

De manière universelle, la création abstraite semble n'avoir aucune spécificité particulière dans le temps et dans l'espace. Des critiques de toutes provenances nous assurent que la réaction est indépendante de l'époque et de la culture. "Chaque artiste, en tant que serviteur de l'art, doit exprimer ce qui est propre à l'art en général (élément de l'art pur et éternel que l'on retrouve chez tous les hommes, chez tous les peuples, dans toutes les époques, dans l'œuvre de chaque artiste, de quelque nation et époque qu'il soit) et qui, en tant qu'élément principal de l'art, ne connaît ni espace ni temps)⁴²."

La raison semble être que les sentiments dépassent les canons traditionnels. Les sentiments doivent être expérimentés tels qu'ils sont. Encore très souvent, les sentiments sont réprimés par la pensée rationnelle. C'est pourquoi, afin d'exprimer des émotions par des formes et des couleurs, de façon abstraite, l'une des conditions est que l'artiste arrête de penser et s'abandonne aux émotions.

En raison de son lien avec le subconscient, l'abstraction est souvent utilisée en "art-thérapie". L'objectif de cette technique est de promouvoir la libération et le relâchement de l'émotion. Le but est de rechercher une forme directe d'expression pour les émotions et les sentiments - surtout les émotions négatives. Utilisé comme thérapie,

⁴²KANDINSKY, Wassily, *Du Spirituel dans l'art, et dans la peinture en particulier*, op. cit., p. 133.

l'art permet à l'individu non seulement de s'exprimer, mais également de prendre conscience et d'analyser ses obsessions, souvent subconscientes. Même pour l'artiste-créateur, une fois mis en forme, couleur et mouvement donnent à la création un sens, et les sentiments qui y sont liés sont mieux intégrés. C'est le cas de la création spontanée. Les émotions communiquent directement avec nous d'une manière qu'il est difficile d'exprimer en mots, car ce sont, après tout, des états d'esprit.

Les émotions sont finalement plus puissantes que les pensées en raison de leur aspect subconscient. S'adresser directement aux émotions signifie se lancer vers une "touche forte" ou vers "rien". N'ayant pas de support narratif (une histoire), le créateur d'un film abstrait risque de ne pas pouvoir rejoindre le spectateur sur le plan émotionnel. Le créateur n'envoie alors "rien" à travers le film, alors que dans une narration, si le créateur n'a pas été en mesure de communiquer l'émotion, il raconte une histoire. Cette histoire est perçue chez le spectateur sous d'autres angles : elle est reçue comme une nouvelle expérience, parce qu'elle est traitée mentalement. Par conséquent, elle est acceptée et intégrée conscientement. Toutefois, le "rien" envoyé par le biais d'un film abstrait pourrait également être le signe que l'artiste n'était pas vraiment en relation avec lui-même en produisant le film.

Dans l'abstraction, il est difficile de décider ce qui est acceptable et ce qui pourrait être considéré comme choquant ou offensif. Nous nous sentons souvent provoqués par

cette forme d'art et nous sommes conduits à tester notre tolérance émotionnelle. C'est comme une expérience indescriptible qui nous appelle. Cette intensité émotionnelle peut être transmise sans norme de culpabilité, sans jugement. Les couleurs et leur façons de bouger peuvent induire chez un spectateur des sensations inconfortables, mais seulement inconsciemment. L'art abstrait est une forme d'expression extrêmement difficile à juger. Il s'agit d'un art atemporel et intangible. Mais l'aspect le plus intéressant est que l'abstraction constitue un langage universel, un code humain transcendental. Comportant un univers intérieur, l'abstraction a cependant une cohérence et une unité. En nous questionnant sur les similitudes de l'art abstrait, particulièrement l'animation abstraite, dans différentes cultures, différents lieux et différentes époques, il est raisonnable de conclure que ce type d'art résonne et est accessible au plus grand nombre. Il en résulte que l'animation abstraite est une forme d'expression où le spectateur peut remplacer l'information manquante par ses propres perceptions. Il y a quelque chose de chaque être dans ces formes mobiles colorées qui peuvent résonner avec les sensations de quiconque. L'animation abstraite est considérée ici comme un pont qui relie directement le créateur avec ses spectateurs sur le plan émotionnel.

Dans notre processus personnel de création, nous avons cherché une forme d'expression véhiculée par un langage émotionnel direct. Ce désir d'exprimer les émotions est déterminé par notre origine et nos expériences personnelles. Notre entité individuelle a été marquée par le contexte des pays de l'Europe de l'est durant le communisme. Notre

tendance à nous exprimer au moyen de phrases ayant plusieurs couches de significations était habituelle pendant ce temps où le totalitarisme imposait un contrôle sur la pensée et la libre expression. Afin de déjouer cette répression, nous avons appris à exprimer nos idées et nos critiques envers le régime communiste dans des phrases qui pouvaient également être interprétées d'une manière très innocente. En plus de nous protéger, l'utilisation de figures rhétoriques ouvre à l'espace poétique. C'est un univers qui nous permettait de survivre aux carences multiples du communisme. Une fois le régime totalitaire vaincu, nous avons continué à jouer avec les métaphores dans le langage, même s'il n'était plus nécessaire de se protéger dans la société. Cette transcendance linguistique est notre marque distinctive depuis ce temps-là. Dans notre œuvre, la tête du vieil homme qui devient une cage est le symbole psychologique de la dissociation personnelle mais aussi une métaphore politique: l'expérience de l'aliénation vécue pendant le communisme. Dans les deux cas le contact avec soi est sollicité pour survivre.

Plus tard, nous avons découvert le mode d'expression reposant sur les métaphores visuelles, celui des images en mouvement. Paradoxalement, dans l'animation, la métaphore n'est pas un chemin contourné vers l'œuvre, mais l'un des plus directs, du fait que l'émotion arrive au spectateur dans une forme plus brute et plus touchante. Dans notre processus créatif, nous avons découvert que nous ne réalisions pas toujours ce que nous planifions. De façon spontanée, nos émotions du moment émergent dans les créations et leur donnent une dimension imprévue. Nous estimons que c'est cet aspect-là

qui donne leur originalité à nos projets. Nos créations peuvent être décrites comme une recherche de sérénité et d'ordre contre le chaos et la confusion. Notre esthétique peut être définie comme une "kinesthésie fluide". Nous avons recherché le mariage parfait entre le son et l'image animée ainsi que l'organicité du mouvement versus la touche froide de l'interpolation réalisée par défaut à l'aide de l'ordinateur. Même là où l'entropie est maximale du fait d'une animation expérimentale, nous cherchons toujours l'harmonie en multipliant les images dans une symétrie parfaite. Le médium qui gagne le plus dans cette esthétique reste l'animation traditionnelle, pas seulement à cause du contact direct, parfois tactile, avec le matériel animé qui capte l'état intérieur de l'instant, mais aussi du fait de l'exécution image par image qui favorise l'émergence de l'émotion du moment dans une continue évolution. De la sorte, l'artiste trouve sa voie vers l'illumination en peaufinant ses émotions. Dans le cas de l'animation réalisée à l'aide de l'ordinateur, le résultat s'éloigne de la représentation émotionnelle initiale à cause de l'altération générée par l'outil qui sépare l'œuvre de son créateur. Il est plausible d'affirmer qu'à travers une œuvre numérique les spectateurs sont moins en contact avec les sentiments du créateur et les reconnaissent moins. La perception du spectateur peut aussi être altérée par les transformations linéaires, constantes et froides de l'ordinateur.

Finalement, en partant de la prémissse du caractère essentiel des émotions dans l'œuvre d'art, nous avons tenté de démontrer dans ce mémoire les conditions de leur expression dans l'animation. Dans cette perspective, nous avons souligné le rôle des

métaphores et du contact avec soi dans le processus de création. Plus précisément, nous avons constaté que l'expression des émotions dans leur forme brute était le chemin le plus direct vers l'animation abstraite. Notre esthétique, définie comme "kinesthésie fluide" s'est avérée être le meilleur moyen de parvenir à cette traduction des émotions dans l'œuvre animée. Pour ce qui est de l'animation réalisée à l'aide de l'ordinateur, il nous reste à trouver les moyens qui lui donneront plus d'organicité, ce qui permettrait au spectateur d'éprouver plus d'empathie avec les personnages animés et donc avec les émotions exprimées.

BIBLIOGRAPHIE

- BARNETT, E., DEROUET, C., BASHKOFF, T. (2009), *Kandinsky*, New York, éd. Guggenheim Museum Publications, 320 p.
- BRUNO, Giuliana (2007), *Atlas of emotion- Journeys in Art, Architecture and Film*, New York, éd. Verso, 484 p.
- CAMPBELL, Joseph (1988), *La puissance du mythe*, Paris, éd. J'ai lu, 374 p.
- Collectif (1981), *Persée*, Volume 34, Issue 34, FLOCH, Jean-Marie, « Kandinsky: sémiotique d'un discours plastique non figuratif », p. 135-158
- DOBSON, Terence (2006), *The Film Work of Norman McLaren*, Christchurch, N.Z., éd. John Libbey, 296 p.
- DUCHASTEL, Alexandra (2005), *La voie de l'imaginaire – le processus en art thérapie*, Montreal, éd. Quebecor, 230 p.
- ELGAR, Dietmar (2008), *Art abstrait*, Koln, Germany, éd. TASCHEN, 96 p.
- GROYS, Boris (1990), *Staline - Œuvre d'art totale*, Nîmes, éd. Jacqueline Chambon, 192 p.
- HARAWAY, Donna Jeanne (1976), *Crystals, Fabrics, and Fields: Metaphors of Organicism in Twentieth-Century Developmental Biology*, New Haven, éd. Yale University Press, 232 p.
- HJORT, M., LAVER, S. (1997), *Emotion and the Arts*, New York, éd. Oxford University Press, 302 p.
- JUNG, Carl Gustav (1990), *The Archetypes and the Collective Unconscious*, éd. Princetown University Press, 452 p.

- KANDINSKY, Wassily (1989), *Du Spirituel dans l'art, et dans la peinture en particulier*, Paris, France, éd. Denoël, 214 p.
- KANDINSKY, Wassily (1979), *Point and line to plane*, New York, éd. Dover, 146 p.
- KING, Ross (2008), *Art – The definitive visual guide*, Toronto, éd. Dorling Kindersley, 612 p.
- LUPASCO, Stephane (1987), *L'énergie et la matière vivante*, Paris, éd. Le Rocher, 360 p.
- MANOVICH, Lev (2001), *The language of New Media*, Cambridge, Massachusetts, éd. The MIT Press, 354 p.
- MORITZ, William (2004), *Optical Poetry – The Life and Work of OSKAR FISCHINGER*, Eastleight UK, éd. John Libbey, 246 p.
- NFB (2006), *Norman McLaren: The Master Edition, Documentaire thématique, MCLAREN ET L'ESPACE*, Montreal, éd. HVe Entertainment
- NFB (2006), *Norman McLaren: The Master Edition, Documentaire thématique L'ART EN MOUVEMENT*, Montreal, éd. HVe Entertainment
- NICHOLS, B., DEREN, M. (2001), *Maya Deren and the American avant-garde*, Los Angeles, éd. University of California Press, 331 p.
- POUND, Ezra (2005), *Early Writings*, New York, éd. Penguin Books, 320 p.
- RICŒUR, Paul (1974), *La métaphore vive*, Paris, éd. du Seuil, 418 p.
- ROBINSON, Jenefer (2005), *Deeper than Reason- Emotion and its Role in Literature, Music, and Art*, Oxford, éd. Oxford University Press, 500 p.
- SMITH SEIGEL, Connie (2007), *Spirit of Drawing*, New York, éd. Watson-Guptill, 176 p.

ANNEXE VIDEO

- 1) *BLINKITY BLANK* (extrait), Norman McLaren
- 2) *UN JOUR* (extraits), Marie Paccou
- 3) *STUDIE Nr. 7*, Oskar Fischenger
- 4) *TRILOGIE ABSTRAITE*, Ileana Daniela Darie
 - —“Freedom”
 - —“Relationship”
 - —“Emotion”
- 5) *LA CAGE QUI EST MA BEAUTÉ*, Ileana Daniela Darie

