

Université de Montréal
Histoire de l'art et études cinématographiques
Faculté des arts et des sciences

INTIMITÉ ET SENSATIONS DANS LES FILMS D'ANIMATION EN VOLUME DE GIRLIN
BASSOVSKAJA

Par
Claire Brognez

Mémoire présenté en vue de l'obtention du grade de maîtrise en études cinématographiques

Avril, 2016

© Claire Brognez, 2016

Université de Montréal

Faculté des études supérieures et postdoctorales

Ce mémoire intitulé :

INTIMITÉ ET SENSATIONS DANS LES FILMS D'ANIMATION EN VOLUME DE GIRLIN
BASSOVSKAJA

présenté par : Claire Brognez

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Président rapporteur : Silvestra Mariniello

Directeur de recherche : Élène Tremblay

Membre du jury : Shira Avni

Résumé en français

Peu satisfaite des concepts généralement mentionnés lorsqu'il s'agit d'écrire sur les films réalisés en *stop-motion*, je propose d'analyser un corpus de quatre films réalisés par un duo estonien peu connu, les réalisatrices Jelena Girlin et Mari-Liis Bassovskaja, en ancrant mon discours dans une recherche plus large sur l'intimité et la sensorialité en art. J'effleure, par l'entremise d'une revue de littérature, le paradoxe d'animer l'inanimé et l'idée du *umheimlich* freudien, prégnants dans les écrits substantiels autour du cinéma d'animation en volume. Après avoir démontré que l'œuvre de Girlin Bassovskaja s'inscrit dans le domaine de l'intime, j'approfondis l'analyse en m'appuyant sur les théories de la visualité haptique appliquée aux films. Je découvre le corpus à la lumière de ces théories, et évoque l'idée du regard caressant du spectateur vers le film, mais aussi de sa réversibilité. De plus, en tant que réalisatrice-animatrice de court-métrages d'animation, les théories susmentionnées outillent ma pensée afin de décrire ma volonté quasi obsessionnelle de rendre l'intimité tangible par une animation sensuelle en pâte à modeler sur verre.

Mots clés

Animation ; stop motion ; sensations ; haptique ; intimité ; marionnette ; anima ; peau

English summary

Not satisfied with regular concepts usually used when one speaks about stop-motion animation, I suggest another way to discuss about animation films while analyzing four short films made by estonian directors Jelena Girlin and Mari-Liis Bassovskaja, based on a wider research on intimacy and sensory perception in art. I first explore, through a review of literature, the paradox of animating the inanimate and the Freudian *umheimlich*, substantially recurring in writings about stop motion films. Having demonstrated that the work of Girlin Bassovskaja be seen against the domain of intimacy, I deepen my analysis of the films by relying on theories of haptic visuality. I discover the body of works in the light of these theories, and evoke the idea of a caressing gaze from the viewer to the film, but also its reversibility. In addition, as a filmmaker creator of short animated films, the above theories are feeding my reflexions and serve to describe my almost obsessive desire to make tangible intimacy with sensual animated plasticine on glass.

Key words

Animation ; stop motion ; sensations ; haptic ; intimacy ; marionette ; anima ; skin

Table des matières

Résumé en français et mots clés	5
English summary and key words	7
Table des matières	9
Remerciements	11
PRÉSENTATION DU SUJET	14
INTRODUCTION Girlin Bassovskaja, un cinéma d’auteur	17
Chap. 1 LE CORPS DE LA FIGURINE : Animation en volume et théâtre de marionnettes	21
1.1 Étude comparative entre l’animation en volume et le théâtre de marionnettes	21
1.2 Paradoxe fondamental : animer l’inanimé	23
1.3 Un autre concept récurrent: l’inquiétante étrangeté	25
Chap. 2 UNE INTIMITÉ TANGIBLE	28
2.1 L’expérience intime en stop-motion	28
2.2 Manifestations de l’intime dans l’œuvre de Girlin Bassovskaja	33
2.3 Exhibition de l’intériorité	35
2.4 Visualité haptique	37
Chap.3 CRÉATION : Un grand défi technique	42
3.1 Une intimité tangible, en pâte à modeler sur verre	43
3.2 Des expériences haptiques inspirantes au cinéma	46
3.3 L’autoérotisme, la sexualité et les sensations dans la littérature	49
3.4 La posture d’une animatrice-réalisatrice	50
CONCLUSION	52
Bibliographies	54
Filmographie de Girlin Bassovskaja	58
Scénario <i>La chambre des filles</i>	60

Mes plus sincères remerciements à

Élène Tremblay,

Silvestra Mariniello,

Jelena Girlin, Mari-Liis Bassovskaja, Maret Reismann,

Et Pierre Hébert, Marcel Jean, Julie Roy, Marco de Blois, Shira Avni, Éric Goulet pour
contribuer à rendre bien vivant l'art du cinéma d'animation au Québec

PRÉSENTATION DU SUJET

Jelena Girlin (Tallinn, 1979) et Mari-Liis Bassovskaja (Võru, 1977) sont deux artistes estoniennes ayant collaboré ensemble à la réalisation de plusieurs courts-métrages d'animation en *stop-motion* produits par le studio Nukufilm. La *stop-motion* est un procédé d'animation d'objets image par image, aussi appelé animation en volume ou encore films de poupées animées (plus ancien). Girlin est diplômée de l'*Estonian academy of arts* en scénographie, le court-métrage *GUF-a cathedral of unborn souls* (2001) étant son projet de fin d'étude. Depuis, elle a co-réalisé cinq autres films et collaboré au design de plusieurs pièces de théâtre. Elle est aussi membre de l'Union des peintres aquarellistes estoniens et ses œuvres ont été exposées en Estonie et ailleurs. Bassovskaja expose également en tant qu'artiste, elle a étudié la peinture à l'université de Tartu. Elle obtient un diplôme en scénographie à l'*Estonian Academy of Arts*, en 2002. Les deux cinéastes ont sorti ensemble leur premier film professionnel, à titre de réalisatrices, scripts, et designers. La caméra, l'animation des personnages, et la musique sont déléguées à d'autres professionnels. Ces informations de base sur la répartition des tâches me semblent suffisantes, aussi n'ai-je pas cherché à en apprendre davantage sur les attributions détaillées entre les deux réalisatrices. Jelena Girlin et Mari-Liis Bassovskaja signant les films de leurs deux noms conjoints, c'est ainsi que je les nommerai ici.

Créé en 1957, le studio Nukufilm n'a jamais cessé de produire des films en animation traditionnelle en *stop-motion* malgré les changements politiques importants survenus ces soixante dernières années. Chez Nukufilm, on valorise le film d'auteur fait «à la main», chaque cinéaste a une personnalité et des influences différentes, et peu d'entre eux proviennent exclusivement de l'animation, d'ailleurs, en Estonie, il n'existe pas d'école spécialisée en cinéma d'animation, il s'agit plutôt d'un département au sein d'un programme plus large en cinéma, ou scénographie, dans lequel séminaires, mentorats, et classes de maître forment la prochaine génération. Certains auteurs sont plutôt classiques et narratifs, d'autres favorisent l'approche expérimentale et des stratégies non narratives. Ils contrent l'influence, consciemment ou non, des films présentés en festivals en se différenciant des grandes

tendances (même si les cinéastes de Nukufilm se déplacent volontiers de festival en festival), et laissent transparaître dans leurs œuvres leurs pratiques artistiques annexes avec d'autres médiums. Il n'existe pas un style estonien ni même un style Nukufilm. La politique des studios à l'égard des auteurs rejoint celle de l'Office national du film du Canada, bien que Nukufilm soit une société privée, financée en partie par la *Estonian Film Foundation*, donc par le gouvernement.

Les femmes cinéastes à Nukufilm sont minoritaires, je voudrais mentionner les films *Fly Mill* (2012) et *On the other side of the woods* (2014) d'Ana-Laura Tuttelberg, qui a suivi le même parcours étudiant en scénographie que Girlin Bassovskaja, deux films qui connaissent du succès en festivals et promettent un avenir brillant à la cinquième génération de cinéastes du studio. Les court-métrages de Girlin Bassovskaja sont d'ailleurs les seuls films réalisés par des femmes à paraître dans le coffret DVD paru à l'occasion des 50 ans du studio. Dans l'essai *Estonian Animation, Between Genius and Utter Illiteracy*, Chris Robinson ne les mentionne pas. Cela est peut-être dû au fait qu'au moment où paraît le livre, seuls les films *GUF* (2001) et *Table* (2007) existent. Cependant, Ulo Pikkov, enseignant à la *Estonian Academy of Arts*, et auteur de *Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film*, ne les mentionne pas davantage en 2010. Mais le cas du duo n'est pas isolé, nombreux sont les films d'animation qui restent dans l'ombre, méconnus du public, de la critique. Ils trouveront, pourtant, une place dans la mémoire des spécialistes qui n'hésiteront pas à présenter ces films ignorés dans le cadre d'un programme spécial et thématique. En tant que jeune réalisatrice passionnée, j'ai naturellement beaucoup d'empathie envers les auteurs aux carrières plus discrètes, dont les œuvres ne sont pas moins dignes d'être remarquées. Bien qu'il existe quelques essais et articles exceptionnels, on parle très peu du court métrage d'animation d'auteur.

INTRODUCTION

Girlin Bassovskaja, un cinéma d'auteur

J'ai découvert le film *Dress* (2007) de Girlin Bassovskaja, lors d'une rétrospective Nukufilm au *Festival stop-motion de Montréal* en 2013. Je précise que mon premier film, *Marguerite* (2013), commençait alors sa vie dans les festivals. Je connaissais déjà le studio estonien, c'est d'ailleurs un court-métrage de Nukufilm, *Cabbage Head* (Riho Unt, 1993) projeté lors de la *Nuit de l'animation* à Lille (France), en 2004, qui m'a fait plonger tête la première dans le monde du cinéma d'auteur, et des films d'animation en volume. *Dress* a été une découverte doublement frappante. D'abord, par sa ressemblance avec *Marguerite*, je découvrais des obsessions de cinéaste semblables aux miennes. Ensuite, par la manière dont le film a été, brièvement, introduit au public : le comité de programmation du festival estimait qu'il n'y avait pas beaucoup d'animation dans ce film, mais il était tellement beau qu'ils ont voulu l'inclure au programme. Certes, le film est séducteur, les plans sont visuellement riches, le rythme intrépide, la musique stimulante, et l'expérience spectatorielle intense. Est-ce l'absence de personnage vu en plan d'ensemble qui se voit attribuer le prix peu élogieux de « peu animé » ? Le cadrage très serré sur les pieds, la robe, les nœuds, les mains, évoque un corps morcelé : « We never see the woman as a whole, although we move along her body, more specifically her dress, as the dress and the body can be one at the same time »¹ Mais c'est justement cette absence de corps entier qui confère sa force au film. Lorsqu'on la voit en pied, la marionnette animée révèle ses faiblesses et tout son artifice. La maladresse de la plupart des films d'animation d'auteur, en volume, est souvent repoussante : des doigts énormes, disproportionnels et grumeleux, éloignent le spectateur, habitué au réalisme, ou à la séduction lisse de la surface. C'est par un choix judicieux du cadrage, de l'éclairage, des matériaux, et de la mise en scène que l'auteur, contraint à un budget et un équipement

¹ Synopsis du court-métrage

restreints, parviendra, malgré tout, à produire un film digne d'être mis en compétition contre d'autres virtuoses du mouvement, de la *CGI*, du dessin, ou de la symbiose image/son.

L'analyse se concentre sur quatre films, nous ne nous attarderons pas sur *Miriam's colors* (2007), film issu de la série pour enfants présentant les aventures d'une fillette, ni sur *Oranus* (2009) indisponible dans le coffret DVD. *GUF-a cathedral of unborn souls* (Girlin 2001, 8min), *Table* (Girlin Bassovskaja 2004, 20min.), *Dress* (Girlin Bassovskaja 2007, 6.5min), *Papa* (Girlin Bassovskaja 2014, 16min.) sont des œuvres énigmatiques relativement opaques. L'action prend place dans des espaces clos, tels une salle d'attente, une salle à manger, une cuisine, le compartiment d'un train. De prime abord, on note la récurrence formelle d'espaces s'apparentant au cocon, des surfaces riches en textures, et le recours systématique à la stop-motion pour les personnages principaux. Les histoires sont denses, et les niveaux d'interprétation multiples. Il serait tentant de tisser des liens, faciles, entre l'œuvre de Girlin Bassovskaja et la poésie peu explicite des frères Quay ou le cinéma du surréaliste Švankmajer, bien qu'à ma connaissance, personne ne l'ait encore fait par écrit. Il faut noter un intérêt commun pour les « mondes métaphysiques et la vie des objets, ainsi qu'une obsession du banal et du miniature » (Buchan 2011, ma traduction, p.137). Mais n'est-ce pas l'essence même d'un art dont la matière première est le volume?

Il ne s'agit pas, dans le cadre de ce mémoire, de proposer une liste des influences de Girlin Bassovskaja, tâche peu pertinente et potentiellement réductrice, mais plutôt de partir de l'œuvre cohérente et homogène de deux créatrices laissées dans l'ombre, en extraire les lignes de force et proposer un discours ancré dans une recherche plus large sur l'intimité et la sensorialité en art.

Nous verrons, dans le premier chapitre, que les études approfondies autour de l'animation sont peu nombreuses, comme le mentionne avec provocation et une pointe d'ironie l'historien en cinéma Giannalberto Bendazzi : « Less than five people have written something really fundamental and fruitful on the theory of animation, in more than 100 years » (Bendazzi, cité par Pikkov 2010, p.200). Au sujet de l'animation en volume, le compte est encore pire. C'est pourquoi nous proposons d'abord une courte étude comparative entre le théâtre de marionnettes et le film d'animation en volume, car ces deux formes d'art présentent des

similitudes formelles et philosophiques, ayant généré des idées qui valent la peine d'être réunies, puis comparées, ici. En faisant le tour de la question sur le sujet, je relèverai les deux problématiques les plus fréquentes, à savoir le paradoxe fondamental au cinéma d'animation qui est d'animer l'inanimé, ainsi que le *umheimlich* freudien, l'inquiétante étrangeté engendrée par cette zone d'incertitude inconfortable entre ce qui est sans vie mais semble pourtant vivant.

Au chapitre deux, j'observerai l'animation en volume sous l'angle de l'intime. Prenant appui sur les différents essais autour d'une définition de l'intimité réunis par Lila Ibrahim-Lamrous et Séveryne Muller dans *L'intimité* paru en 2005, je relèverai les récurrences thématiques et formelles de l'intime dans l'œuvre de Girlin Bassovskaja. Je note que les corps des marionnettes suggèrent une intériorité, mettant ainsi à profit la matière même qui les constitue. Je poursuivrai ensuite la réflexion vers le cœur de ma problématique : comment rendre l'intimité tangible? Nous verrons qu'une relation intersubjective est rendue possible par une proximité intime, entre « la peau du film » et le « moi-peau » du spectateur. Pour cela, je m'appuierai sur l'étude de la sensorialité en art, plus spécifiquement sur l'essai de l'historienne de l'art, Jocelyne Lupien, sur les différents styles perceptifs d'une œuvre, ainsi que la théorie de la visualité haptique définie par Laura U.Marks, qui me permettront de considérer, depuis une perspective beaucoup plus vaste, l'œuvre de Girlin Bassovskaja.

À ce point de la réflexion, il serait bon d'ouvrir une parenthèse sur une certaine singularité du présent mémoire : il s'agit d'un corpus de films réalisés par des femmes, au sujet desquels je vais réfléchir grâce à différents essais et théories développés par des femmes, ma directrice de recherche et moi-même étant nous-mêmes femmes, il serait tentant de considérer la visualité haptique comme une forme de vision qui intéresse particulièrement les femmes, « woman takes pleasure more from touching than from looking » (Irigaray 1985, p.26 cité par Marks 2000, p.170), mais cette affirmation douteuse et obsolète est vite rejetée par la théoricienne. Marks précise que la visualité haptique est considérée comme une stratégie visuelle utile pour décrire des oeuvres alternatives, incluant, entre autres, les pratiques féministes et les films de femmes, plutôt qu'une façon de voir et percevoir spécifique au sexe féminin. C'est donc dans la prolongation de ce point de vue que j'envisage de poursuivre l'analyse.

« L'avenir de la patamod sera t'il pâtissier? » se demande Philippe Moins dans les *Maîtres de la Pâte* (2001, p.138)? En ce qui me concerne, la réponse est oui, la pâte à modeler restera matière de prédilection pour d'autres projets à venir. Le chapitre trois traite des tests d'animation, et du scénario qui accompagnent la partie création du mémoire. Je me demanderai comment les questions de l'intime et de la visualité haptique sont abordées, concrètement, dans mes films, quels sont les problèmes rencontrés et les solutions trouvées. Quelques films et ouvrages célèbres seront également mentionnés à titre d'exemples qui continuent de me nourrir et d'inspirer.

Chap. 1 LE CORPS DE LA FIGURINE :

animation en volume et théâtre de marionnettes

1.1 Étude comparative entre l'animation en volume et le théâtre de marionnettes

Le cinéma d'animation en volume, couramment appelé stop-motion, regroupe à la fois les poupées animées, le papier découpé et la pixilation. Au Québec, fort du succès facile de ses films sur Internet, Patrick Boivin s'impose comme une référence populaire du marché en ligne. À l'instar de cette *success story*, l'essentiel de la littérature sur le sujet est disponible sur Internet, via des discussions dans les forums spécialisés, des didacticiels et des *making-of* interminables. Les plus gros studios éditent des ouvrages abondamment illustrés révélant certaines des techniques employées. Il existe une communauté de passionnés de *stop-motion*, très active sur les forums Internet, se déplaçant volontiers pour écouter des conférences promotionnelles données, entre autres, par *Aardman* et *Laiika*. Alors que la littérature pratique est abondante les écrits faisant preuve d'une analyse solide sont rares. En fait, loin des productions commerciales et sages, il existe une autre dominante en *stop-motion* : les films des frères Quay ont fait couler beaucoup d'encre ces trois dernières décennies. Une monographie, deux thèses universitaires, des critiques approfondies, et un grand nombre d'articles dans différents domaines : littérature comparée, cinéma, philosophie, etc., leur ont été consacrés. La présence dominante de ces cinéastes s'explique, entre autres, par une démarche artistique cohérente et les influences littéraires, musicales et cinématographiques dont ils se réclament : Stravinski, Janacek, Buñuel, Walser, Schulz, Kafka, Pojar... Le réseau social et professionnel du producteur, Griffiths, a largement contribué au succès de ces films. Très connecté dans le milieu, le producteur a rassemblé des réalisateurs, historiens de l'art, poètes, librettistes, professeurs, romanciers, et responsables des médias, à l'occasion de projections de presse. Les critiques générées offrent alors aux films un *marketing* gratuit dépassant la sphère de l'animation et du cinéma. Les nombreuses références esthétiques, «from Renaissance theories of optics to Leopold Sacher Masoch; from Art Brut objects to surrealism, impressionism, and magic realism; from Igor Stravinsky to Karlheinz Stockhausen; from expressionist

architectures to André Breton's romantic ruins » (Buchan 2011, p.XVI), séduisent les critiques et leur donnent l'opportunité, selon Buchan, d'exprimer l'étendue de leur savoir dans un seul texte. Entre 1980 et 1990, la majorité s'extasie sur la beauté des images et la richesse des surfaces, et quelques auteurs seulement ont ancré et approfondi leur texte dans un discours psycho-analytique, critique, architectonique, ou autour du surréalisme dans l'œuvre des frères Quay (Buchan 2011, p.XVII).

Si le champ d'étude autour de la *stop-motion* est limité, celui du théâtre de marionnettes est beaucoup plus riche. En effet, la place du comédien, l'espace scénique du castelet et l'interaction entre marionnettiste et marionnette ne cessent d'être questionnés, puis mis à mal dans des formes d'art de plus en plus hybrides. Le théâtre de marionnettes a servi de fondation à toute la structure du cinéma d'animation. La vivacité, l'insolence, et la frénésie des *cartoons*, qu'ils soient en deux dimensions (Tex Avery, Chuck Jones...) ou en volume (Aardman, Will Vinton...) seraient issus de la tradition populaire des marionnettes à gaine tandis que les poupées tridimensionnelles délicates des cinéastes Starewitch, Trnka, Kawamoto, Selick... auraient hérité du réalisme sophistiqué et du subtil mélange entre grâce et raideur de la marionnette à fils (Tomasovic 2010, p.26-27). Mais qu'est devenue la marionnette dans un film d'animation ? « For the puppeteer the strings are the technical device by which he controls the marionette's movements; in puppet animation these 'strings' are invisible, indeed, non-existent. Their function is replaced by the technique of frame-by-frame animation » (Weihe 2006, p.41). Ainsi, le dispositif réinvente la figurine animée. Les parentés entre la marionnette de théâtre et celle du cinéma paraissent évidentes dans le cas de l'animation de silhouettes ou encore chez les maîtres tchèques. Pierre Hébert met en lumière d'autres similarités :

D'emblée, il y a entre le cinéma d'animation et les théâtres de marionnettes de nombreuses parentés dramaturgiques : relative liberté par rapport aux lois de la gravité, manipulation du temps et de l'espace en dehors de références réalistes, personnages construits sans l'assise immédiate qu'est l'acteur, forte incidence des arts plastiques, formes similaires de narrativité, etc.(Hébert 2006, p.57).

Ainsi, si le marionnettiste, par la mise en scène, devient manipulateur neutre cherchant à dissimuler son corps pour donner vie au simulacre, l'animateur, par le dispositif technique, est complètement effacé.

Le tchèque Švankmajer revendique clairement l'affiliation de son œuvre au théâtre de marionnettes dont il fait l'apologie : « Mon œuvre est associée à cette rencontre; tout ce que je fais est en substance du théâtre de marionnettes » (Švankmajer 2008, p.84). Il pose la marionnette comme le medium permettant de gouverner le monde qu'il crée, de résoudre les problèmes qu'il ne peut résoudre dans la vie réelle, d'amener, de manière ludique, ses plus grands questionnements sur le monde. Il est le maître du castelet. Bien que le théâtre de marionnettes souffre, comme le cinéma d'animation, d'une marginalisation dans la sphère artistique, le marionnettiste est un chaman, au même titre que le metteur en scène, ou l'animateur. « La marionnette et le fil, ou la tringle conductrice, comme analogie de l'apanage de l'homme et sa connexion avec quelque chose qui est au-dessus de lui, et qui détermine son destin, sont connus dans divers mythes et religions » (Švankmajer 2008, p.85). Entre ses mains, tout est marionnettique. Le film d'animation en volume peut alors se poser comme métaphore idéale pour traiter des abus du pouvoir.

Manipulation is not just a principle of totalitarian regimes. It is perhaps no coincidence that in the last century puppet animation was primarily connected with Eastern Europe. Without being political, it could develop a subversive political dimension quite unexpectedly (Weihe 2006, p.43).

Ainsi, par sa condition d'être artificiel, la marionnette est en mesure de raconter, en sous-texte, beaucoup plus que le dénouement d'une intrigue, et générer de nombreuses questions philosophiques et idéologiques.

1.2 Paradoxe fondamental : animer l'inanimé

Au cinéma, le spectateur se trouve face à une marionnette qui semble dotée d'une vie autonome. La figurine animée ne serait-elle pas tout autant héritière des automates, ces jouets

philosophiques apparus dès le début du siècle des Lumières ? L'automate est un corps-machine animé par un système mécanique complexe lui donnant l'illusion d'être en mouvement. Ceci nous rappelle l'extrême minutie des armatures pour la *stop-motion*. Afin d'obtenir un mouvement fluide, l'armature se doit d'être un savant mélange entre l'équilibre, la résistance et la précision. Le philosophe Kleist, dans son cours essai sur la marionnette paru en 1810 va même jusqu'à surnommer le marionnettiste 'machiniste', son rôle purement technique pouvant être remplacé par un levier (Kleist 1810, p.6) Aucun contact humain ne viendrait interagir dans la performance artistique, performance qui serait alors rendue mathématique, calculée méthodiquement. Weihe, quant à lui, propose une analyse philosophique sur l'apparente autonomie de la matière : « Kleist's marionette theatre contains a fundamental paradox that applies in the same way to puppet animation : The notion of liveliness is expressed by the absence of life itself » (Weihe 2006, p.39). D'un point de vue esthétique, philosophique et même anthropologique, la figurine animée tiendrait autant de l'automate que du théâtre de marionnettes. Dans les deux cas, elle porte en elle un statut paradoxal, se situant entre l'illusion de la vie et l'inertie de la matière. Cette problématique est fondamentale au cinéma d'animation, un spécialiste exprime l'ironie de ce paradoxe :

Ironically, though, the puppet is 'non human' enough to be the bearer of its own meaning, yet 'human' enough to apparently distance itself from the working sensibility of the actual artist. These ambiguities make the puppet-animated film unique in the realm of developmental animation, particularly, as it has become the mechanism by which to engage with the representation of human thought, human creativity and human feeling in what may be described as its most alienated form, somehow disjunct from its 'human-ness', yet best expressed through its 'non-human' abstraction in the puppet (Wells, 1998 : p.64).

La poupée animée investie par les préoccupations et les émotions d'êtres humains devient, paradoxalement, le meilleur réceptacle pour révéler l'aliénation de la condition humaine. Pantin vulnérable, limité, sans véritable autonomie, la poupée animée, par sa ressemblance morphologique et son caractère quasi humain encourage l'empathie. Le récent long métrage *Anomalisa* (Duke Johnson et Charlie Kaufman 2015) présente des acteurs de la vie réelle incarnés dans des corps en mousse de latex et squelettes de métal sophistiqués. La crise

identitaire que traverse le personnage principal, le scénario, la facture du film en général, s'inscrivent dans la continuité de cette réflexion.

1.3 Un autre concept récurrent: l'inquiétante étrangeté

Ainsi, le corps, dans l'animation de marionnette, se retrouve à une place singulièrement problématique. Son effacement participe au sentiment d'inquiétante étrangeté qui renvoie le spectateur à ses propres angoisses.

Il y a dans le cinéma d'animation de marionnettes quelque chose d'inquiétant, de cadavérique. Chez le spectateur, la sensation de magie et d'émerveillement peut parfois être mêlée à la crainte. Une crainte qui se rapproche de « l'angoisse que suscitent tous les androïdes, de la simple poupée animée jusqu'au robot le plus sophistiqué » (Gaby Wood, citée par Lavoie 2006, p.12).

Lavoie leur reconnaît dès lors cette impression d'inquiétante étrangeté, le *umheimlich* freudien qui s'illustre notamment avec Olympia, l'automate-femme idéale dans le conte de Hoffmann. « Il s'agit, en fait, d'un sentiment qui peut être lié à l'introduction d'une « incertitude intellectuelle » quant à savoir où se situe la frontière entre l'animé et l'inanimé, entre la fantaisie et la réalité » (Freud 1985, p.230, cité par Lavoie 2006, p.9).

À l'opposé, Annie Gilles, auteur d'un essai sur la marionnette dans la littérature, met en valeur l'innocence de la marionnette, sa pureté, incapable d'avoir de bonnes ou mauvaises intentions, puisqu'elle ne transmet que ce qui lui est insufflé.

Contrairement à l'automate, elle ne renferme pas de mécanisme qui lui permette de s'animer hors du contact avec son inventeur. La marionnette qui doit tout à celui qui la prend en mains connaît une dépendance identique à celle du tout petit enfant, très différente de celle de l'automate (Gilles 1993, p.71).

Cette idée de la marionnette, perçue comme un poupon, est éloignée de celle que nous avons vue précédemment : la figurine étrangement inquiétante et immortelle, qui nous renvoyait à la fatalité de notre condition humaine. Et pourtant, ces deux conceptions cohabitent.

Les poupées animées incarnent les sentiments et les émotions dont elles sont investies. Elles se présentent comme des corps humains, vulnérables et confrontés à diverses épreuves. Ce faisant, elles déclenchent une empathie chez le spectateur, qui sera alors aussi prompt qu'un enfant à leur reconnaître une âme. Wells décrit très bien cette tension :

The puppet plays out a complex tension between being like a human being whilst being non-human in form; at once, the puppet is the embodiment of some degree of living spirit and energy but also inhuman and remote. This tension enables the puppet to operate at the symbolic level and simultaneously represent a variety of metaphorical positions (Wells 1998, p.61).

Certains auteurs vont jouer de cette qualité métaphorique de la poupée animée. C'est le cas par exemple avec *Aria* (Pjotr Sapegin 2001). L'héroïne, une poupée de chiffons, est trahie par 'Ken', officier de la Marine. Le film se termine lorsqu'elle met fin à son calvaire en 'sortant' littéralement du plateau de tournage, pour déchirer son corps de tissus et dévisser méthodiquement l'armature qui la soutient. La scène, accompagnée par l'opéra *Madame Butterfly* de Puccini est d'une intensité dramatique efficace. Sous cette modalité, le personnage Nathaniel, du conte *L'homme au sable*, puisqu'il éprouve des sentiments pour un automate, serait le spectateur idéal :

As spectators of an animated puppet film we resemble Nathaniel, unbothered by the fact that the puppet does not speak, not thinking of questioning her ontological status or examining whether she might be a lifeless puppet. What matters is her effect on us (Weihe 2006, p.40).

Les marionnettes, tout comme les poupées animées, renouent avec notre croyance ancestrale en l'animisme et avec le 'jouer à faire semblant' de l'enfance. Qu'elle soit manipulée par le dessus, le dessous ou par la technique image par image, la marionnette nous parle de nous-mêmes. Elle raconte une fiction qui se bâtit à partir du réel et de la condition humaine. Mettre en mouvement, guider une marionnette, que ce soit par une manipulation à vue ou par un procédé technique, c'est l'investir d'une âme, lui insuffler la vie.

En somme, si la marionnette n'est plus totalement pareille à elle-même (dans sa forme, sans son animation, dans son « ensecrètement ») lorsqu'elle est cinématographiée, elle n'en

draine pas moins un véritable vortex de questions anthropologiques, dans le sens le plus large de la discipline puisque c'est toujours en définitive l'être humain qui se trouve singulièrement reformulé, sous des aspects tant physiologiques que culturels, même si leur lecture n'a parfois rien d'évident (Tomasovic 2010, p.28).

L'animisme est l'une des rares croyances encore profondément ancrée dans notre société moderne, quel que soit le stade de notre vie ou notre environnement socioculturel. La marionnette, en tant qu'analogue et substitution, est métaphore de la société en général, dans ses relations avec d'autres marionnettes, et de l'être humain en particulier, lorsqu'elle est seule. Quelle que soit son matériau, la figurine est perçue comme un pseudo corps humain envers lequel nous ressentons de l'empathie. Nous nous reconnaissons à travers, car elle a forme humaine, des yeux, une bouche. On lui prête des qualités tactiles, une peau douce, ou rêche, un corps froid, ou chaud, des yeux humides, dans un corps qui se meut avec grâce, légèreté ou une certaine pesanteur. « Et par delà l'onirisme de l'atmosphère, le poids de réel de ces images est tel qu'elles s'affirment comme le portrait d'une condition humaine désespérante. Il n'est plus ici question de poupées, mais des tourments de l'âme humaine » (Jean 1995, p.96). Le corps de la marionnette est donc vecteur de compassion, il encourage la capacité de celui qui le regarde à se mettre, intuitivement, à sa place et à ressentir la même chose que lui, créant ainsi un rapport d'intimité. Au-delà de l'identification au personnage, apanage d'un cinéma plus standardisé, la marionnette au cinéma possèdent des qualités tactiles qui provoquent des sensations physiques, des affects, qui sont autant de « signes observables de notre capacité à s'émouvoir » (Tremblay 2013, p.140).

Chap. 2 UNE INTIMITÉ TANGIBLE

2.1 L'expérience intime en stop-motion

L'intime constitue ce qu'il y a de plus intérieur, de plus profond dans l'être humain. L'intime est ce qui est gardé secret, non visible, tel que par exemple, les parties intimes désignant l'appareil génital de l'homme ou de la femme. Un lieu intime garde ses portes fermées, c'est un espace clos où le solitaire peut se retrouver. Parfois cet espace est partagé avec quelques personnes proches, intimement liées entre elles, par le sang, l'amour, l'amitié. L'intimité se retrouve alors exprimée dans la relation de proximité entre les personnages. Ainsi non seulement l'intimité peut-elle être représentée de façon iconographique par des figures de l'intime — le corps, la chambre, les amis et amoureux, la sexualité — mais elle est également exprimée par la relation de proximité du film au sujet et par les matériaux utilisés, et donc par le « style perceptif » (Lupien 2004, p.16) du film — que je discuterai plus loin — ou par le corps percevant du film qui traduit « un schéma postural, un comportement de la vision, un style intentionnel » (Sobchack 1992, p.138). Le point de vue au cinéma est toujours, tel un corps, situé dans l'espace, dans des relations de proximité et d'intimité ou encore de distance avec ses objets.

L'une des figures récurrentes dans le court-métrage d'animation en volume est le personnage isolé dans une chambre close. Cette solitude génère un espace et des figures de l'intime. C'est le cas de nombreux court-métrages tels que *Tord and Tord* (Niki Lindroth Von Bahr, 2010), *Marilyn Myller* (Mikey Please, 2013), *Padre* (Santiago Bou Grasso, 2013), *Everything Tickety-Boo* (Blake Douglas Young, 2014), pour citer quelques productions internationales récentes. Les cinéastes bâtissent un cadre intimiste, et expriment, avec ou sans dialogue, une expérience intérieure complexe, parfois impénétrable. Lila Ibrahim-Lamrous et Séverine Muller parlent de l'œuvre intimiste comme un « journal intime dans lequel l'artiste s'offre et se dévoile plus qu'il ne montre le monde... » (2000, p.18). L'idée d'une œuvre qui serait personnelle et intrinsèquement liée à son créateur rejoint les précédentes recherches de

Julie Roy sur les femmes cinéastes d'animation au Québec. La démonstration abonde d'exemples permettant de poser l'hypothèse d'une forte tendance des auteures à se raconter à travers leurs films « Il s'agit en fait du désir d'aborder des sujets personnels, de parler de soi, de son corps, de sa sexualité et de son désir, ou encore de poser la question de l'identité d'un point de vue spécifiquement féminin » (Roy 2007, p.5). Je n'ai pas ici l'intention de démontrer que les femmes cinéastes d'animation en *stop-motion* ont également une certaine propension « à aborder les questions intimes, à mettre en scène leur propre histoire, leurs doutes et interrogations, à proposer au spectateur un voyage intérieur largement nourri du vécu et de l'expérience » (Roy 2007, p.15). Un survol international s'avèrerait long et fastidieux, et ces observations atteindraient difficilement les exigences de la rigueur scientifique. Toutefois, cette intuition demeure une obsession personnelle de cinéphile et praticienne et me pousse à choisir un corpus composé d'œuvres réalisées par deux femmes. Dans le cadre de ce mémoire, la question de l'intime en *stop-motion* restera dans les limites de mon corpus. Ainsi, comment l'intime se manifeste-t-il dans l'œuvre de Girilin Bassovskaja?

La recherche de Jocelyne Lupien sur les dimensions sensorielles de l'œuvre d'art me permet ici de structurer l'analyse d'un film d'animation en volume en observant comment la matière, les thèmes, et la distance au sujet peuvent rendre l'intimité, notamment par la présence de l'haptique (le toucher). « Par contact immédiat avec l'œuvre, le corps tactile du sujet percevant (son moi-peau) s'unit à l'objet pour mieux prendre conscience de sa propre identité » (Lupien 2004, p.28). Son hypothèse de départ rejoint mes principales interrogations : comment le film d'animation sollicite les facultés sensorielles de celui qui regarde? Lupien nomme les styles perceptifs d'une œuvre, l'ensemble des sensations éprouvées (couleurs, texture, mouvements, sonorités). D'emblée, nous entrons dans le registre du sensible, du monde intérieur, du *punctum*, de l'affect. La pensée rationnelle, la visualité optique, le *studium*, ne sauraient, pour certaines œuvres d'art, être le prisme privilégié de l'intelligibilité. L'auteur pose l'hypothèse du déverrouillage sensoriel du corps par l'art en proposant sous forme de tableau les différentes stratégies énonciatives d'une œuvre. Lupien divise ces stratégies en trois dimensions : plastique, spatiale, et iconique (2004, p.28). Ce tableau, propice à l'étude sensorielle d'une œuvre, servira de base pour l'analyse de mon corpus. Celui-ci a été conçu pour l'analyse des œuvres *in situ* dans un musée, mais il sera possible de

le transposer dans l'analyse filmique. Je considérerai chaque plan du film d'animation en volume comme un bloc d'image/temps, et d'image/mouvement. Ainsi je serai amenée à m'interroger sur le « style perceptif » du film, l'effet provoqué chez le spectateur, et les différentes stratégies de mise-en-image par les auteurs.

Lupien nomme « dimension plastique » ce qui a trait à la matière même avec laquelle elle est fabriquée; son volume, ses couleurs, ses textures réelles, si elle est chaude/froide, les sons, ses mouvements, ses postures, ses odeurs et saveurs. En somme, la plasticité de l'œuvre, sa matérialité, produit un effet agréable ou désagréable, immédiat. Le spectateur s'investit corporellement dans l'œuvre d'art au musée, qu'il n'a pas le droit de toucher. Dans notre cas, il s'agit d'images en mouvement projetées sur un écran. La surface plane et lisse de l'écran n'a pas autant de propriétés perceptives qu'un contact immédiat avec l'œuvre, cependant, par le biais du cadrage parfois en très gros plan, ou d'un angle de caméra singulier qui révèle les textures et la matière, le film sollicite intensément la perception tactile, et possède un caractère haptique, notion approfondie par Laura U.Marks dans *The Skin of The Film. Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses* (2000), j'y reviendrai. Cela nous amène à la deuxième colonne du tableau de Lupien, la « dimension spatiale, ou espace réel occupé *in situ* par l'œuvre ». L'œuvre d'art, pour Lupien est située dans un espace d'exposition au musée ou une installation. Dans le cas du film, il s'agira de considérer cette dimension spatiale à travers l'analyse de la distance de la caméra à l'objet filmé et donc du cadrage et du point de vue. Le format, le plan optique plus ou moins vaste, la proximité ou la distance à l'objet, ainsi que la dimension haptique faible ou forte sont à prendre en compte dans l'analyse de la dimension spatiale du film. La dernière stratégie énonciative et aussi la plus évidente, est la dimension iconique, c'est-à-dire la représentation figurative. Par exemple, la main est une icône de tactilité, la perspective et la profondeur avec ses zones de flou sont des icônes du volume, les icônes du postural sont transmises par la représentation du corps, les icônes du sonore par des images d'objets produisant des sons, les icônes du kinesthésique par la représentation du mouvement, les icônes du visuel par les couleurs, par exemple, et les icônes thermiques par ce qui apparaît chaud/froid comme la glace ou le soleil. La dimension iconographique des sens se retrouve donc dans la figuration des parties du corps ouvertes vers l'extérieur telles que la

bouche, les oreilles, le nez, les yeux, la peau, qui interpellent le goût, l'ouïe, l'odorat, la vision fovéale, et le tactile.

L'énonciation précise de Lupien permet de structurer l'analyse d'un film d'animation en volume en observant la présence de l'haptique dans chacune des trois dimensions. Comment éprouver l'autre en soi au contact d'un film d'animation dont la trame narrative échappe à la pensée logique, et nécessite pour l'appréhender un certain déverrouillage des sens, une compréhension sensible ? Ainsi, à partir de la proposition de Lupien sur les styles perceptifs d'une œuvre, j'appréhenderai l'analyse du corpus en adoptant une posture phénoménologique, et déterminerai si l'un des styles perceptifs est dominant. Afin de tisser un lien avec la notion d'intimité, je proposerai une description fine, à la première personne, de tout ce qui est en rapport avec le corps dans les films.

Comme énoncé plus haut, le tactile induit un contact intime avec la représentation. Pour Marks, le tactile dépasse la simple définition de ce qui est relatif au toucher. Par le caractère haptique d'une image, l'auteure propose une métaphore beaucoup plus vaste qui suppose une relation réversible entre celui qui regarde et l'objet regardé. Les œuvres de Girilin Bassovskaja entraînent d'emblée des sensations haptiques fortes, voyons comment l'hypothèse de Marks nous aide à observer plus profondément notre corpus. Dans son livre *The Skin of The Film : Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses* (2000), Laura U.Marks propose une théorie de la visualité haptique, qui est une vision qui fonctionnerait comme le sens du toucher, à l'opposé d'une visualité optique:

Let us examine how cinema may evoke the sense of touch by appealing to haptic visuality. Haptic perception is usually defined by psychologists as the combination of tactile, kinesthetic, and proprioceptive functions, the way we experience touch both on the surface of and inside our bodies [...]. In haptic visuality, the eyes themselves function like organs of touch (Marks 2000, p.162).

À l'inverse de l'art tactile du surréaliste Švankmajer², lequel dissimule des petites sculptures dans des boîtes noires qui engendrent des hallucinations visuelles lorsqu'on les touche sans les

² Švankmajer est à la fois cinéaste d'animation et artiste plasticien, membre du groupe surréaliste tchèque

voir, la visualité haptique au cinéma stimule les sens par des images projetées sur l'écran, où on voit sans pouvoir toucher. « The haptic image forces the viewer to contemplate the image itself instead of being pulled into narrative » (Marks 2000, p.163). Or, la théorie de Marks se base essentiellement sur la disposition du spectateur à contempler viscéralement et émotionnellement l'image. La visualité haptique réclame un regard actif, différent toutefois, du regard optique, qui cherchera à maîtriser et à comprendre l'objet dans sa totalité. Le regard haptique accepte de se perdre dans l'image, de caresser sa surface. Il se crée alors une tension entre le regardant et le regardé, entre le lâcher prise et l'envahissement. Dans une œuvre où s'opèrent des styles perceptifs, le mouvement constant est nécessaire entre vision optique et vision haptique. Marks relève les propriétés prohaptiques d'une image : le changement de focus, le grain, les effets de sous-exposition et surexposition, les sons, les mouvements de caméra, le montage (Marks 2000, p.172). Ces procédés créent alors une distance entre l'objet et l'œil qui s'étend et se détend comme un élastique, « The giving-over to the other that characterizes haptic visuality is an elastic, dynamic movement, not the rigid all-or-nothing switch between an illusion of self-sufficiency and a realization of absolute lack » (Marks 2000, p.193). Il ne s'agit pas d'une expérience d'identification sensori-motrice, mais d'un engagement quasi sensuel et intime, avec l'image. Dans le chapitre *Haptics and erotics*, elle relie cette relation à l'idée de la caresse, qui ne prétend pas connaître et posséder un sujet, mais l'effleure (Marks 2000, p.184).

Dans le paragraphe suivant, j'identifierai les figures et les thèmes reliés à l'intimité dans les films du corpus. Les récurrences obsessionnelles de certaines formes et thématiques, à l'intérieur des quatre court-métrages, témoignent, en dépit des influences extérieures qui s'incarnent dans les œuvres, d'une démarche artistique personnelle, cohérente et solide. Dans un second temps, je m'attarderai sur quelques extraits précis tirés de *Dress*, de *Papa*, et de *Table*, en m'appuyant sur Lupien et Marks, pour souligner la connexion élastique reliant le corps du film à celui du spectateur, ainsi que les idées de caresse et de réversibilité entre le regardant et l'image, renforcées par le médium de l'animation en volume.

2.2 Manifestations de l'intime dans l'œuvre de Girlin Bassovskaja

J'ai relevé plusieurs formes d'expressions de l'intime cinématographié. Ainsi, montrer un évènement marquant de la vie privée dans un cadre intimiste, des personnages nus, à demi-vêtus, ou couverts d'une toile, inscrivent le film dans le registre de l'intime. La sexualité est suggérée avec pudeur et tendresse. Du côté de la bande sonore, la tonalité de la voix, murmurée, impérieuse ou lascive participe aussi à l'expérience intime. En analysant le corpus en détails, il apparaît que l'intimité dans les films se révèle par une tension dynamique entre opacité, et transparence, discrétion et exhibition. En inscrivant les films à l'intérieur d'une sphère privée, les cinéastes abordent des thèmes tels que les liens parents-enfants et la maternité. Ces liens imposés agissent comme une toile d'araignée étouffant les personnages principaux, asphyxiés, les contraignant à vivre à moitié. Cette entrave est rendue visible par des corps de marionnettes morcelés, vidés, défigurés.

La naissance et la mort sont les deux évènements les plus importants dans la filmographie de Girlin Bassovskaja : « The double miracle of birth and death » (cité dans *Table*, 2004). Elles n'hésitent pas à multiplier les renaissances symboliques. La figure du cocon, en fil de fer, en fibres blanchâtres de toutes sortes, tissées de façon plus ou moins serrée autour d'une marionnette-insecte, humaine, ou bien d'un corps animé en pixilation, est prégnante. Vie et mort sont intrinsèquement liées, la frontière qui les sépare est balayée et franchie dans les deux sens et les corps subissent ces transformations avec violence dans l'intimité de leur chair. Ainsi, les morts reviennent à la vie, comme le personnage asexué de *GUF* (2001) qui émerge une seconde fois de sa chrysalide, et dans le film *Papa* (2014), l'homme et la femme qui observent depuis leurs civières, les yeux grands ouverts, leur toilette mortuaire. La mort est souvent brève, brutale et violente. Dans *GUF*, les draps rouge vif happent le personnage telles deux lames se refermant l'une sur l'autre en gros plan. Un autre type de lame tranchante, la guillotine de *Dress* (2007), s'abat brutalement tandis que des bijoux rouges suggèrent le sang frais. L'avortement de Roza est encore plus violent, puisque la mère poignarde plusieurs fois un petit garçon à coups de couteau dans le cœur. Ce dernier repart, chancelant, vers la porte d'où il est venu, puis rejoint le père au cimetière, vers la fin du

film. Chez Girlin Bassovskaja, les êtres sont à demi enveloppés dans une toile comme un linceul, une fibre fragile et délicate les entoure et les personnages émergent péniblement, comme des insectes. *Dress* nous montre la naissance d'un papillon de nuit de manière assez explicite, tandis que le père autopsié, dans *Papa*, requiert l'aide d'une infirmière, et d'une paire de ciseaux, pour sortir de la toile qui s'est tissée autour de sa couchette. La forme du cocon est évidente dans *GUF*, et la femme en rouge, la grande manipulatrice, détient le pouvoir de vie et de mort en actionnant les ficelles. Dans *Table*, la naissance de Rrita demeure la plus biologique : une femme enceinte, Roza, est couchée sur la table, ses mains se crispent, et un bébé rougeâtre et hurlant apparaît dans les bras de l'aide-soignante. On suit le film du point de vue de Rrita, c'est donc le regard d'une petite fille sur sa mère, à l'intérieur de la cellule familiale.

*Roza has given birth to many children, all of whom have different fathers. The leading character Rrita is her youngest daughter who shares her mother's fate of giving birth to children through tremendous pain. If at all, then how can she manage to be a woman and deal with the world?*³.

Nous sommes bien dans le registre de l'intime, même si la lecture du film n'est pas toujours évidente. Dans *Dress* aussi, le propos du film reste opaque jusqu'à la dédicace finale « *to Marie-Antoinette and housewives* », entre le boudoir et la cuisine, nous assistons aux dernières minutes avant la condamnation à mort du personnage. À défaut de rapports d'intimité clairs, le moment illustré par le film est fort, mystérieux et profond. Les rapports entre les personnages dans *Papa* sont explicites, d'emblée, il s'agit d'une petite fille devenue mère, et son cheminement vers le deuil d'un père absent, mentalement, ou physiquement.

Notons la présence, anecdotique, de la chanteuse de cabaret, blonde platine aux lèvres sensuelles, à la fois dans *Papa* et dans *GUF*. Ce personnage énigmatique, cliché des femmes aux mœurs légères, désuète et vulgaire, est aussi l'observatrice/manipulatrice dans le premier film de Girlin. Elle se pose au-dessus du décor, et détient le pouvoir de vie et de mort sur le personnage. Métaphore de l'animateur envers sa créature, de l'abus de pouvoir, ou entité divine qui régit le monde? Dans ce cas, présenter cette déesse sous la forme d'une vieille artiste de cabaret, sur-maquillée, est une autodérision critique de la part des réalisatrices.

³ Synopsis du court-métrage

Ainsi, les personnages des films de Girlin Bassovskaja sont attachés par un lien imposé, lien du sang, fil de la marionnette, et luttent avec la nécessité de survivre malgré les dégâts intérieurs que ces liens infligés ont tissés. Les réalisatrices ont donc recours à des marionnettes ravagées, défigurées, aux corps brisés, ouverts, pour dévoiler les tréfonds de l'âme de leurs personnages dont les corps sont éprouvés.

2.3 Exhibition de l'intériorité

Dans l'œuvre de Girlin Bassovskaja, les personnages ont la morphologie d'êtres humains, mais la peau, le cœur, l'intérieur du ventre, les os sont les matières premières par lesquelles les cinéastes vont exprimer des blessures profondes. Ainsi, le mal-être transcendant toute leur œuvre est rendu visible par l'animation de corps décharnés, grouillant d'insectes, des cœurs ouverts. Deuil, douleur, désolation, papillons de nuit, larmes, tristesse abondent. La marionnette asexuée de *GUF*, toute blanche, commence sa vie dans un fauteuil roulant, un mince voile transparent couvre à peine son corps de mousse et de fils d'aluminium, ces éléments mis ensemble démontrent, dès le premier film, le désir de mettre en scène des personnages fragiles. Ce désir se confirme avec *Table*. Le contraste entre la petite fille et sa mère-squelette est frappant, puisque l'enfant est encore intacte, trop jeune pour avoir été brisée par la vie (ou par de multiples accouchements, avortements, ou fausses couches) comme Roza, mais sa peau blanche et ses larmes, associées au cadre ambiant d'une cellule familiale triste, témoignent déjà d'une certaine douleur intérieure. Ainsi, Rrita perçoit la réunion de famille comme une basse cour où les poulets caquètent sans s'écouter, et son gâteau d'anniversaire comme un amas de tripes et viscères. Dans *Table*, sous les yeux de Rrita, les jeunes mères doivent littéralement s'arracher le sein, le bras et les doigts, pour prodiguer des bons soins à leurs bébés en pleurs. Dans cette atmosphère angoissante, un gros plan vers le ventre creux de Roza nous permet de découvrir un monde intérieur végétal, une fleur qui s'ouvre sur une pièce sombre dans laquelle un petit garçon fait son entrée (00:12:22 à 00:13:21), avant d'être poignardé. La scène précède un gros plan sur un fœtus dans un bocal.

En revanche, les personnages en pixilation, du film *Papa*, propose un exemple flagrant d'une intériorité exhibée, par un cœur-trognon de pomme battant, recousu sur les vêtements, à

même la peau, telle une cicatrice béante qui se serait mal refermée. La scène chirurgicale des points de suture, tournée en très gros plan, nous retourne l'estomac (sensation intéroceptive). Les mêmes cœurs ouverts se retrouvent sur les versions poupées des personnages. Les petites pousses vertes qui viennent se loger sur le cœur de la fille symbolisent une forme de pansement et d'espoir, et ces mêmes pousses, pourrissantes, montrent que la blessure de l'abandon n'est pas encore guérie. Les expériences marquent le corps de la poupée, les cheveux rêches, la robe tâchée de boue, le visage difforme, sur-maquillé, traduisent un passage à l'âge adulte marqué par le mal être. Ainsi, l'intériorité du personnage s'exprime par l'aspect extérieur de la marionnette, quitte à créer un certain malaise chez le spectateur face à des poupées inquiétantes.

Le passage à l'âge adulte est un récit mythologique maintes fois raconté, dans les contes, les arts plastiques, le cinéma, au même titre que le parcours initiatique ou le deuil, par exemple. Ce mythe s'exprime ici par la matière, et un langage cinématographique personnel. Ainsi, l'intimité dans l'œuvre de Girlin Bassovskaja se manifeste par des thèmes reliés aux traumatismes de l'enfance, comme dans *Table* ou *Papa*, ou par des icônes symboliques telles que le cocon, la toile, les liens, et des marionnettes aux corps brisés. Elle s'inscrit dans le registre de l'intime, dans le chez-soi des personnages, bien que cet espace de retrait ne soit pas ici un refuge. Ces choix d'auteur emprisonnent les personnages dans leur propre intimité, ce à quoi nul autre à accès, « l'expérience du dedans qui s'abrite dans les replis du cœur et les recoins du corps » (Marzano 2005, p.18). Cependant, au sein de l'invisible et de l'intouchable, nous venons de démontrer que l'expérience de l'intime dans ces films n'est pas complètement opaque, les auteurs laissent des clefs, d'une part pour l'intelligibilité du récit, d'autre part pour inviter le spectateur à s'investir dans l'histoire.

Il est difficile de proposer une définition claire de l'intimité, le concept séduit justement par le flou et l'ambiguïté qu'il induit (Muller 2005, p.8). Girlin Bassovskaja cherchent à montrer et rendre palpable, ce qui, par définition est tenu mystérieux et secret. Comment rendre l'intimité tangible? Et comment établir un contact intime entre le regardant et le regardé? L'intime, c'est aussi partager le secret et s'ouvrir à l'Autre. Marzano parle du journal intime comme d'une deuxième peau où l'on inscrit son « paraître » (2005, p.20).

Comment pouvoir alors garder son intériorité sans se compartimenter à l'intérieur d'une existence complètement fermée [...] Comment laisser à autrui la possibilité d'un espace ouvert, d'un contact, d'une caresse (Marzano 2005, p.19)?

Laura U.Marks examine elle aussi la manière dont le film peut proposer, telle une peau, un contact entre le percevant et l'objet représenté. Dans les deux cas, la seconde peau agit comme une zone de contact entre l'intérieur et l'extérieur, quel que soit le contrat d'authenticité passé entre l'auteur et son spectateur, et le degré d'exhibition, c'est un contact intime qu'il propose. On ne saurait réaliser un film intime sans minimiser, symboliquement, la distance entre l'écran et le spectateur. Ainsi, l'intimité cinématographiée s'exprime non seulement par des figures et des thèmes relevant de l'intime, mais aussi par une relation de proximité entre la caméra et son sujet, et par conséquent, entre l'objet représenté et le spectateur.

À partir des trois dimensions plastiques, iconiques et spatiales d'une œuvre, proposées par Lupien, et la visualité haptique définie par Marks, j'approfondirai l'analyse précédente pour montrer comment l'intimité est rendue tangible dans l'œuvre de Girilin Bassovskaja. Le cinéma d'animation en volume, au même titre que l'œuvre d'art, provoque un déverrouillage des sens et crée une relation de proximité.

2.4 Visualité haptique

Dress, en raison de sa forme plus expérimentale, moins narrative, ne montre pas, comme les autres, la progression d'un personnage au sein d'un récit. *Dress* est un film hors-norme dans le paysage de l'animation en volume⁴ et fait davantage appel à une reconnaissance du corps qu'à une identification suscitée par l'histoire, caractéristique d'un cinéma plus standard. Observons comment, par le cadrage et le montage, les images forcent le spectateur à s'adapter à un mode de vision singulier, peu rationnel, auquel le corps réagit immédiatement. Marks mentionne une tension continue, et nécessaire, entre le regardant et le regardé (2000, p.184). Nous sommes donc en présence de différents modes d'interaction dans la relation entre le film et le spectateur. Le procédé est rendu possible par une connexion élastique entre « la

⁴ On se souvient de la critique lors du festival stop-motion de Montréal, «un film très beau, mais avec peu d'animation».

peau du film » et le « moi-peau » du spectateur. Ensuite, c'est en entretenant cette connexion entre le regard optique et le regard haptique que ce dernier est engagé à s'investir dans l'image. Voyons comment les dimensions spatiales, plastiques, et iconiques du film *Dress* entretiennent un rapport d'intimité.

La connexion entre la « peau du film » et le « moi-peau » du spectateur peut-être perçue comme un élastique qui se resserre dès les premières secondes pour passer d'un gros plan à un extrême gros plan, puis soudainement nous perdons la connexion, lorsque notre regard s'égaré sur une surface plane et floue, sans profondeur. Ce jeu constant de tension, proximité, relâche, prédispose celui qui regarde à un profond déverrouillage sensoriel, jusqu'au TAC! abrupt de la guillotine. Dès le générique, nous sommes happés par le cadrage serré sur le sol, nous distinguons nettement les rainures du bois, nous pouvons sentir ses aspérités. Puisqu'aucun son de vent n'est audible, c'est comme si nous écartions avec nos propres mains la terre et les gravillons qui jonchent le plancher. Le titre gravé avec la pointe d'un couteau ajoute à la dimension tactile. La caméra étant vissée à même le sol, nous voyons des herbes sèches qui émergent d'entre les planches. Les plans ont des qualités haptiques si fortes que le corps adopte immédiatement une posture ouverte, prêt à toucher des yeux, à réactiver la mémoire tactile parce que « nos doigts savent » (Sobchack, cité par Wallon 2013, p.8). Une compréhension plus rationnelle s'effectue dans un second temps, l'action a lieu dans un grenier ou un cabanon au fond du jardin? Les tonalités entre le sépia et le blanchâtre du film, associées au motif du vieux bois, des broderies, et accompagnées par le son d'un instrument à cordes, nous plongent dans un espace-temps encore inconnu mais empreint de nostalgie. Un mouvement de caméra caresse le plancher pour révéler des pieds, en gros plans, d'une facture réaliste, verdâtres et transparents, ces pieds remuent en grinçant. La caméra se rapproche encore et nous nous retrouvons à cinq centimètres du gros orteil, les herbes sèches continuent de croître, elles recouvrent le pied, passent entre les orteils, et là encore, les icônes de tactilité, associés à un regard haptique, et à des textures fibreuses nous donnent la sensation de pouvoir sentir cette présence dérangement entre nos propres orteils, et nous les bougeons en symbiose avec l'image. À ce point du film, la connexion entre le regardant et l'image est très intime, l'élastique extrêmement serré. C'est au plan suivant que s'effectue une perte totale de repères, comme si l'élastique se brisait. Nous ne sommes plus certains de ce que nous voyons,

la surface à l'écran n'a aucune profondeur, elle est floue, seules les herbes, la musique, et la tonalité froide assurent la continuité avec le plan précédent. Tous nos sens en éveil, nous sommes d'autant plus répugnés (sensation intéroceptive) par l'arrivée d'un énorme insecte mauve, composé de viscères à la texture visqueuse, qui traverse brièvement l'écran et referme sa carapace en couinant. Comme le mentionne Wallon dans son essai sur le cinéma des sensations, l'expérience sensuelle peut aussi être négative, le toucher pouvant induire un ressenti désagréable comme la déchirure, ou morbide (Wallon 2013, p.6). Le plan suivant révèle l'insecte désormais minuscule qui poursuit son chemin le long de la cheville, dans un plan résolument optique où nous commençons à avoir une compréhension plus intelligible de l'espace, grâce à la profondeur de champ : un personnage vêtu d'une robe se tient debout. Le plan suivant occasionne de nouveau une visualité haptique car notre regard se trouve à nouveau privé de repères. Ainsi, le film, dès les trente premières secondes affirme la capacité synesthésique de l'animation en volume, et les sensations haptiques, intéroceptives, proprioceptives, et posturales ressenties.

Table est le premier court-métrage du duo Girilin Bassovskaja. Il est dédié à la mémoire de Tadeusz Kantor, metteur en scène, théoricien, et peintre polonais influencé par le constructivisme et le surréalisme des années soixante-dix. Le court-métrage de vingt minutes se divise en quatre parties : naissance, anniversaire, introduction au tango, mariage. Chaque partie est séparée de l'autre par un intermède animé, une transition annonçant le titre du chapitre suivant et qui préfigure l'action. C'est sur l'un de ces intermèdes que je vais à présent me concentrer pour la suite de l'analyse. Par le biais d'un *zoom in*, nous comprenons que l'arrière plan représente la nappe en gros plan. La table centrale est dominante dans tout le film. C'est le lieu de l'accouchement, pour manger, pour le cours de danse et la surface vierge sur laquelle maintes animations s'effectuent entre chaque partie du film. Des corps et des objets émergent et se fondent dans la nappe, ustensiles, poissons, lettres, femme enceinte, roses, gâteau, œufs... La nappe, riche en textures fibreuses, est le théâtre où s'opèrent toute sorte de transformations. Vers la moitié du film (00:08:30), juste avant la scène du mariage, intervient le seul intermède sexuel de toute l'œuvre des cinéastes. Les voix suaves, celles d'une femme et d'un homme, se superposent jusqu'à devenir inintelligibles.

Coming, coming!
The right one will come indeed,
It's even farther away than impotence and menopause.
Coming, coming!

Chaque phrase est lâchée dans un souffle qui semble porter le poids de chaque mot. La dimension sexuelle est très explicite, lorsque la femme prononce « *coming, coming!* », le souffle qui s'accélère annonce un orgasme imminent. L'intermède se termine avant tout cri de jouissance. Ce court extrait de vingt-quatre secondes semble alors une mise en image du poème. L'ambiance sonore conditionne déjà le spectateur à une réception sensorielle. Une fois de plus, observons ce court extrait au-delà de la dimension érotique qu'il véhicule depuis la théorie de l'image haptique de Marks. Comme expliqué plus haut, la vision haptique du spectateur implique un certain lâcher-prise, demandant d'accepter l'idée de se perdre soi-même. Dans le plan, l'œil ne peut se raccrocher à aucune profondeur, la surface est plane, l'univers blanchâtre. Où sont passées Rrita et Roza que nous suivons depuis le début du film? Les voix se superposent et rendent le sens du poème énoncé encore plus opaque, le coït est audible mais non visible. D'après Charles-Henri Piéron, psychiatre cité par Lupien, le son posséderait davantage de coefficient affectif que l'image (2004, p.23). Le son comme l'image est dans cette œuvre porteur d'intimité. Il s'agit bien d'une rupture dans la narration, le regardant est bousculé dans sa contemplation passive, et pourtant, par le son, le mouvement, les textures, s'opère un changement rapide dans la posture du spectateur, qui ne se contente plus de regarder, sans vraiment comprendre, mais qui soudain ressent à l'intérieur de lui-même sa mémoire sensorielle étant réactive au film. En ce sens, l'haptique devient une stratégie visuelle pour faire réagir celui qui regarde, « Regardless of their content, haptic images are erotic in that they construct an intersubjective relationship between beholder and image » (Marks 2000, p. 183). Dans cet extrait, nous voyons un coït sexuel là où il n'y a qu'une toile fibreuse et un corps morcelé, inanimé. La table devient une surface blanche, un peu floue et froissée. La toile caresse dans un mouvement de la gauche vers la droite tandis qu'un corps en négatif réagit à ce mouvement de va-et-vient, et le sein, la bouche, le nez, la main, apparaissent peu à peu. Le va-et-vient évoque la position du bassin pendant un coït, lorsque le sexe entre et sort. La sensation éprouvée est kinesthésique, on se voit ressentir sous le drap, éprouver sur son corps la caresse de la toile, qui s'accélère de plus en plus. Les icônes

de tactilité, le sein, la main et la bouche, interpellent également, ce sont des zones sensibles, érogènes, leur émergence depuis les creux du matelas rappellent les réactions du corps à des caresses : érection des mamelons, mains qui se crispent, lèvres entrouvertes. À ce moment, l'image induit une relation de proximité intime avec le spectateur, il y a intersubjectivité, j'ai une sensation extéroceptive et intéroceptive, je rougis, car j'identifie l'image et le son avec mon propre vécu. « it is most valuable to think of the skin of the film not as a screen, but as a membrane that brings its audience into contact with the material forms of memory » (Marks 2000, p. 243). La peau du film caresse mon « moi-peau » et remplit les fonctions d'intersensorialité et d'individuation de soi. Par un procédé assez simple sur banc titre, un peu de composition par ordinateur, un certain soin apporté aux textures et aux couleurs, une animation minimale, et un excellent jeu d'acteur pour les voix, ces deux estoniennes parviennent à investir l'intimité du spectateur lequel, en retour, s'engage corporellement, en symbiose avec l'image.

Chap.3 CRÉATION : *Un grand défi technique*

Toutes ces histoires de jeunes filles virginalement blanches comme une page où rien n'est écrit, ne sont que des sottises. Une jeune fille et un jeune garçon sont un lacin tourmenté, une bouillante confusion de sentiments sexuels et de pensées sexuelles.

D.H. Lawrence, *L'amant de Lady Chatterley*, 1928, p.78

La main d'Isabelle qui me troublait autour de ma hanche c'était la mienne, ma main sur le flanc d'Isabelle, c'était la sienne. Elle me reflétait, je la reflétais : deux miroirs s'aimaient.

Violette Leduc, *Thérèse et Isabelle*, 1966, p.137

L'espace représenté, la peau des personnages, les objets inanimés, les couleurs, l'éclairage, le son, les matières, la distance, le mouvement, sont autant d'éléments à investiguer pour aborder la question de l'intime en *stop-motion* et honorer mes intentions. Mes deux films *Marguerite* (2013) et la *Chambre des filles* (2016, projet en cours) se concentrent sur les expériences intimes de petites filles, respectivement, la peur de grandir, l'autoérotisme et l'initiation à la sensualité. J'aborderai, dans ce dernier chapitre, comment j'ai cherché à rendre l'intimité tangible dans mes deux films, en insistant sur les recherches et expérimentations effectuées pour *La chambre des filles*. Par la suite, je propose un parcours non exhaustif des films dont le thème, un moment précis, ou certains plans, sollicitent, tant en animation qu'en prise de vue réelle, une expérience haptique forte et m'ont inspirée par leur qualité kinesthésique et les sensations intéroceptives qu'ils provoquent. Enfin, j'aborde mon expérience personnelle en tant qu'animatrice, la posture de mon corps et du regard qui font de l'animation une expérience méditative unique dans la sphère de la création.

3.1 Une intimité tangible, en pâte à modeler sur verre

By day and by night, in the worlds of fantasy and reality, fabrics are the body's closest confidantes. They hug the skin and their cuts, folds and scents carry countless testimonials to the intimate history of humanity.

Exposition *Nuits Blanches*, Musée du costume et du textile du Québec, 2014

Marguerite, mon premier court-métrage, prend place à l'intérieur d'une matrice, sous la forme d'une caverne humide, organique, et un peu froide, tandis que *La chambre des filles*, se déroule à la fois dans une chambre, sous le drap, et en-dessous du lit. Ainsi, autant pour *Marguerite* que *La chambre des filles*, les décors deviennent intrinsèquement liés aux personnages de l'histoire. Un espace imaginaire et fantasmé, sensuel, confortable, qui semble doté d'une vie propre, confère à la scène une dimension fantastique où toutes les fantaisies sont permises. Les rapports intimes entre les différents protagonistes, Marguerite et son double dans l'œuf, Louise et son double comme amie imaginaire, la proximité et complicité avec la petite sœur, participent aussi à ancrer les films dans une expérience intime. Les corps sont nus ou à demi-couverts par des draps, de la lingerie, ou une chemise de nuit, les mouvements minimalistes sont subtils, caressants et sensuels, ils appuient la proximité entre les personnages et leur environnement. Pour favoriser la visualité haptique, plusieurs questions esthétiques ont été investiguées. Voyons plus en détails les problèmes rencontrés et solutions trouvées pour le projet en cours, *La chambre des filles*. Les tests animés présentés dans le cadre de ce mémoire font partie d'une phase de recherche autour de la sensualité exprimée en animation, un défi lorsqu'il y a absence de corps humain dans le cadre. Il s'agit de trouver le matériau et l'esthétique qui vont contribuer à la sensualité de la surface.

Depuis plusieurs années, l'expérience sur le terrain m'a permis d'apprécier différentes manières d'utiliser la pâte à modeler dans le cinéma d'animation : par exemple, la série animée *Les devinettes de Reinette* (Isabelle Duval, 2005, France), où la rapidité de fabrication correspond aux exigences de production d'une série télé et les couleurs vives et franches attirent l'œil du public visé (enfants de 3 à 5 ans) ; travailler pour un temps dans l'équipe du film *Premier voyage* (Grégoire Sivan, 2006, France) m'ont offert une autre appréhension de la

matière. Car dans *Premier voyage* (2006), les propriétés malléables de la pâte sont masquées pour obtenir un effet lisse et sans défaut, s'apparentant à la résine, mais qui permettait d'animer la partie inférieure du visage (bouche et mâchoire). Dans ce cas, aucune poussière ne paraît et les finitions parfaites empêchent de reconnaître la différence de médium entre la partie haute (en résine) et la partie basse (en plasticine) du visage des marionnettes. Je découvre une autre manière de travailler la pâte à modeler en animation, lors d'un contrat à l'Office national du film du Canada chez Patrick Bouchard qui choisit de salir volontairement ses personnages pour donner un aspect terreux. Dans *Bydlo* (2012), la matérialité de la plasticine est assumée et sert la dimension tactile du court-métrage. Ces précédentes expériences en animation ont fortement influencé mes choix lors de la réalisation de *Marguerite* en 2013. Un peu plus tard, grâce à l'Office national du film, je deviens assistante animatrice auprès de la réalisatrice polonaise Izabela Plucinska auprès de qui, je découvre les avantages de l'animation en pâte à modeler sur verre. La consistance de la pâte à modeler se rapproche de celle de la cire, elle devient très molle, voire liquide, en chauffant, la chaleur de la paume de la main suffit généralement à ramollir une petite quantité. Dans le film *Sexy Laundry* (Izabela Plucinska, 2015), la peau des personnages est obtenue selon une recette précise en mélangeant certaines quantités de différentes couleurs. La rigueur de la réalisatrice consiste ici à n'utiliser aucun autre matériau que la pâte à modeler.

Je suis moins puriste, et préfère, dans mes expérimentations, utiliser une plasticine qui sera disponible en différentes duretés (de très molle à très dure), ou un autre produit qui sèche et durcit à l'air, dépendant des besoins. Cependant, pour garantir l'unicité d'un plan à l'autre, je restreins ma palette de couleurs au blanc-ivoire, ainsi qu'à quelques tubes de peinture pour teinter la pâte en surface. Le peau à peau est aussi important. Pour cela, je recouvre chaque partie en plasticine avec une fine couche de vernis mat. Cela permet de limiter les déformations des corps pendant l'animation, mais n'empêche pas les effets de pression et de poids, lorsque la peau se frotte à la peau. Les personnages donnent l'impression d'être fragiles comme la porcelaine, et pourtant, leur corps sont souples et soumis aux mêmes pressions et déformations que celles d'un corps humain. Cette qualité tactile de la peau des marionnettes encourage la visualité haptique et diminue la distance entre le spectateur et le film. Les yeux des marionnettes ont changé durant la période de tests. Assez tôt dans le processus, on m'a signalé que les personnages n'avaient pas d'âme. Le regard semble un facteur important pour

l'empathie. J'ai remplacé les yeux faits en perles d'eau douce par des billes noires très brillantes, capables de refléter la lumière, j'accentue cet effet, dans les gros plans, par une goutte de glycérine que j'anime image par image pour donner l'illusion de scintiller. Si le regard est vide, les figurines ont l'air absent, et cela crée une rupture avec le spectateur. Ainsi, par une animation minimaliste, un cadrage soigné et une attention portée sur la caresse et le peau à peau des marionnettes, je tente de solliciter la visualité haptique du spectateur et de susciter son empathie envers les figurines. Il s'agit d'une phase de recherche et d'expérimentation, à l'intérieur d'un scénario qui, justement, permet d'intégrer ce type de passages d'un monde réaliste et concret (l'intérieur de la chambre) à un univers imaginaire où sensations, caresses, et sensualité dominant (sous le drap du lit). À ce jour, je considère mes expérimentations partiellement abouties, il reste encore des défis techniques à surmonter pour réaliser par l'animation, mes intentions.

Marguerite était filmé avec une caméra sur trépied, *La chambre des filles* sera animé sur banc-titre avec une caméra fixe en contreplongée, renouant ainsi avec les méthodes d'animation traditionnelle en papier découpé, comme celles utilisées par Lotte Reininger ou Emile Cohl. La plasticine est utilisée et sculptée comme un bas-relief. Les espaces restreints, dans la chambre, sous le drap, et sous le lit, se prêtent bien à la technique. La profondeur de champ ainsi simulée correspond à ma volonté de confronter le spectateur au plus près des marionnettes, en gros plans, lui donnant l'impression de pouvoir pénétrer, lui aussi, dans un espace confiné. Afin de tromper l'œil et la perspective, deux niveaux de vitres (un pour les personnages, un autre pour les décors) sont utilisés, ainsi que des éléments fixés à la table par des pinces, pour jouer avec les distances et la profondeur. Un éclairage précis estompe les ombres parasites, trop noires, qui trahissent la présence de la vitre. Les personnages reposant à plat, l'animation est plus stable, plus rapide, et aucune armature n'est nécessaire. Cela confère aux marionnettes une grande flexibilité, et donc plus de possibilités pour exprimer la sensualité. Elles ne sont soumises ni à la rigidité d'un squelette, ni au poids de la matière. Cependant, la contrainte principale réside dans la fabrication en grand nombre de duplicatas des personnages, dans différentes positions et à diverses échelles pour garder une richesse visuelle et une diversité de cadrages. Les personnages seront donc rarement représentés en pied, et les mouvements plutôt minimalistes. Je me concentre sur l'expérience du spectateur

dont l'œil est invité à se promener d'un plan à l'autre, avec un regard caressant plutôt qu'englobant, la variation de l'échelle du plan rythmant la mise en scène. Les plis du drap, animés, presque vivants, suggestifs, sensuels, tournés en très gros plans, deviennent vivants car la plasticine réagit de manière quasi organique au toucher. Ce faisant, cela crée des intermédiaires, des imprévus que seule l'animation sous la caméra peut révéler. Je désire approfondir cette phase de recherche plus expérimentale en testant différentes qualités de plasticine, plus ou moins souples, roulée en feuilles plus ou moins fines, et soumises à divers traitements : toucher, air chaud, air froid, peinture, vernis, dissolvant, etc. Mes précédentes recherches pour *Marguerite* apportent des idées à re-expérimenter dans une esthétique plus lisse, douce et soyeuse. Si *Marguerite* était surtout organique, la sensualité domine dans *La chambre des filles* et oriente mes choix.

3.2 Des expériences haptiques inspirantes au cinéma

À travers de (très) gros plans, des mouvements de caméra caressants, une attention particulière aux effets de matière et de surface, un modelage de la lumière ou encore un travail sur la texture des sons, le cinéma peut favoriser un mode tactile de regard et d'écoute, où les yeux et les oreilles, fonctionnant comme des organes du toucher, nous donnent parfois la sensation de pouvoir *toucher* à notre tour le film.

Sophie Wallon, 2013, p. 4

« Le toucher dans le cinéma français des sensations », *L'entrelacs*

En dehors du cinéma d'animation, certains plans traitant de sexualité dans des films célèbres, où l'iconographie et la thématique sont sexuelles, ont inspiré et nourri ma démarche. Ce qui retient mon attention dans ces plans, c'est la recherche constante, inconsciente, obsessionnelle, de certaines qualités réunies dans une scène cinématographiée. La force de ces plans réside dans le pouvoir évocateur d'une sensualité extrême, frôlant l'érotisme (je m'incarne dans l'autre et éprouve, physiquement, du plaisir) sans provoquer le rire, ou un malaise. C'est un tour de force du réalisateur car il existe un risque de rupture élevé si l'effet

est manqué. On y retrouve le mouvement caressant d'une caméra pour solliciter des sensations kinesthésiques et extéroceptives comme par exemple, dans le court-métrage *The Hand* (2004), de Wong Kar-Wai, réalisé pour le projet *Eros*, un triptyque sur le thème de l'amour et du sexe. *The Hand* nous prédispose à une sensation kinesthésique forte dans un plan en particulier, où l'on voit le tailleur, épris de désir pour sa cliente, glisser sa main sous le tissu de la robe posée à plat sur la table comme on pénétrerait une femme. L'éclairage en clair-obscur, le bruissement du tissu, le gros plan sur la main et le jeu d'acteur provoquent un effet de synesthésie chez le spectateur, on ressent la douceur de la soie sur notre peau, tout en éprouvant une empathie sincère pour le désir aussi brûlant que frustré du tailleur envers une femme inaccessible. Une scène similaire, très sensuelle, nous projette au plus près de l'intimité des personnages dans *La leçon de piano* (1993), de Jane Campion. Je pense au plan où Baines, agenouillé aux pieds de Ada, écarte peu à peu le trou dans son collant à l'aide de son index. La résistance du tissu, la peau blanche révélée, la lenteur du mouvement circulaire de son index pour la caresser, participent activement à l'érotisme de la scène et au pouvoir suggestif du mouvement. Un autre collant effilé génère des sensations haptiques et kinesthésiques dans le long métrage en prise de vue réelle *The Pianotuner of Earthquake* (2006), des frères Quay. Sur cette île fantastique où les automates plus ou moins obscènes du Docteur Droz sont les chefs d'orchestre qui dirigent les habitants, la chanteuse Amira est maintenue dans un état de demi-vie. Assise dans la pénombre, extatique, elle tourne inlassablement l'index autour de sa rotule dénudée par un trou dans le bas de nylon, la fragilité du collant déchiré contre l'os dur du genou révèle la peau d'une blancheur diaphane. Ce geste, exécuté de manière inconsciente, confère au plan une forte connotation érotique. De plus, le spectateur connaît le désir du Docteur Droz de posséder la chanteuse, sa voix, son corps, son esprit. Les automates qu'il fabrique évoquent des objets phalliques, des vulves, des cavités humides. Ce climat contribue à doter certains plans d'une grande charge érotique.

Comme le déplore Marcel Jean dans *Le langage des lignes* au chapitre « Plaisir du sexe » (1995, p.109), le cinéma d'animation est rarement positivement, et objectivement, érotique. Est-ce l'absence de corps réels qui explique ce manque? Toutefois, le récent programme *Sex and Eroticism in Animated Film, Women and Men's Views*, du festival *Animateka*, en 2015, en Slovénie ainsi que la conférence *Sexe, femmes et cinéma d'animation* en 2013, à Montréal,

témoignent d'un intérêt naissant et d'éléments suffisants pour qu'il y ait matière à réfléchir. Par exemple, le dessin animé *Le banquet de la concubine* (Heifang Wei, 2012) baigne dans un climat érotique latent, qui se solde par une frustration et un viol : l'Empereur introduit de force un litchi dans la bouche de la concubine et la force à avaler. La puissance des dessins, des sons, des textures et du cadrage dans cette scène, suscite une empathie immédiate, en produisant une désagréable kinesthésie. En France, usant à outrance des qualités esthétiques de la moule et de la pieuvre, la réalisatrice Momoko Seto propose des courts-métrages où cris de jouissance et liquide séminal se rejoignent dans des images particulièrement tactiles (*Jennifer and Tiffany*, 2011). Cette situation absurde, voir et entendre l'orgasme d'une moule (le coquillage) heurte nos affects et provoque une rupture de notre adhésion à la proposition. Cependant, la sexualité est si rarement représentée en animation *stop-motion* que les expérimentations audacieuses de cette jeune réalisatrice valent la peine d'être mentionnées.

Avec *La chambre des filles*, et d'autres projets à venir, je cherche à expérimenter la polysensorialité par l'animation de la plasticine. Je voudrais provoquer des affects chez le spectateur, tels que le litchi dans la bouche de la concubine, ou le doigt dans le trou du collant, et donner l'impression de pouvoir toucher le film avec les yeux. Les intentions sont ambitieuses, et le défi technique élevé, pour traiter de la sensualité en pâte à modeler. Après avoir parcouru l'œuvre de Girilin Bassovskaja, et mentionné certains films en prise de vue réelle, une des réponses possibles à ces intentions cinématographiques est la visualité haptique proposée par U.Marks, à la suite d'Aloïs Riegl, et discutée récemment par Wallon, car cette dernière me permet de réfléchir à l'animation en volume.

Mon travail de création s'inspire de mes lectures théoriques et me permet de poser des gestes plus conscients sur ce que je cherche à exprimer, quand j'écris, et quand j'anime.

3.3 L'autoérotisme, la sexualité et les sensations dans la littérature

Livrée aux métamorphoses de mon âge, j'ai été roulée et pétrie par une eau saumâtre, mes seins sur mes côtes viennent de se poser comme deux colombes, la promesse de dix ou douze enfants, aux yeux d'outremer, se niche dans deux petites poches, au creux de mon ventre. J'ai quinze ans. Je résonne encore de l'éclat de ma nouvelle naissance. Ève nouvelle.

Anne Hébert, *Les fous de Bassan*, 1982, p.118

Depuis quelques années, je choisis de lire uniquement les romans d'auteurs féminins, curieuse de voir s'il se dégage quelque chose de cette sélection arbitraire. À travers mes lectures, la question de l'autoérotisme juvénile a souvent été abordée, le désir aliénant pour une jeune fille de perdre sa virginité ainsi que les premières expériences sexuelles qui peuvent marquer de manière indélébile une femme. Dans le cadre de ce mémoire, je ne mentionnerai que quelques unes de ces inspirations. Le collectif québécois *Caresses magiques* témoigne d'une préoccupation contemporaine pour les femmes de se révéler, d'aborder le sujet de la masturbation sans tabous, par le texte, les images et la bande-dessinée. La lecture de ces témoignages personnels, très intimes, non censurés, du parcours autoérotique de plusieurs jeunes femmes dès 4 ou 5 ans jusqu'à l'âge de 25, 30, 40 ans indiquent une envie actuelle d'investiguer la question de la masturbation féminine dans la société occidentale. *Caresses magiques* travaille présentement à l'édition d'un deuxième tome ayant pour thème les fantasmes. D'un format plus classique, *Thérèse et Isabelle* (1966), le roman longtemps censuré de Violette Leduc, tente de rendre le plus minutieusement possible les sensations éprouvées dans l'amour physique. Initiée par sa voisine de lit, la jeune Thérèse sur la pente ascendante du plaisir, évoque la présence d'une pieuvre dans son ventre. Les sensations tactiles et intéroceptives jalonnent le texte « Ma visiteuse avait chiffonné ma lingerie sans la toucher, sans la soupçonner. La chemise de nuit en mousseline de soie glissa sur mes hanches avec la douceur d'une toile d'araignée » (Leduc, 1966, p.21). La dimension polysensorielle, les thèmes de l'isolement, et de l'épanouissement sexuel, les personnages principaux, ainsi que les métaphores de ce texte, influencent indirectement l'écriture du scénario, sans dialogue, pour mon film *La chambre des filles*.

3.4 La posture d'une animatrice-réalisatrice

Elle aimerait toucher d'autres femmes, quantité de femmes.
Elle aimerait les divertir, les éblouir, formuler ce qu'elles
cachent dans le secret de leur cœur, leur faire sentir qu'elles
appartiennent à une large communauté d'êtres en souffrance.

Sheila Kolher, *Quand j'étais Jane Eyre*, 2012, p.76

J'anime de manière intuitive, je mime le mouvement plusieurs fois, pour le comprendre et être capable de le reproduire. Je dois me mettre dans la peau de la marionnette, du bout des doigts, avant de commencer. Il m'arrive aussi de filmer ou photographier une connaissance (famille ou intime) lors d'une session de prises de vues où le modèle accepte de se faire diriger selon les besoins du scénario, je peux alors capter des mouvements précis qui seront des références à l'animation. Je me mets aussi en scène, je prends des photos à distance, ou me regarde en train de mimer le geste dans un miroir, pour trouver dans mon corps les mouvements susceptibles de mieux rendre l'émotion. Lorsque je commence à animer les personnages, il y a souvent des faux départs, des reprises. J'inspire, puis expire très lentement en animant image par image. Le temps de préparer la mise en scène est généralement plus long que le temps de tournage. Quand j'anime, je veux être concentrée, avoir la sensation de prolonger le mouvement, de donner du poids aux corps des personnages. Combien d'images pour tel mouvement, et à quel rythme? Quand faire des pauses? Il faut avoir de l'assurance, faire confiance à ses doigts, à sa mémoire visuelle et musculaire. Pour cela, j'anime en masquant par un tissu noir l'écran du *live view*, ainsi j'empêche la tentation de me référer sans cesse à ce que voit la caméra plutôt qu'à ce que je vois et touche sur la table d'animation. Je favorise les plans très courts et reste attentive aux imprévus car, sous la caméra, ils peuvent devenir des heureux accidents.

Avec l'aide d'un spécialiste de l'image, j'ai réussi à obtenir grâce à l'éclairage une ambiance laiteuse, pure, une lumière douce et caressante où les zones d'ombres s'estompent lentement. La surface occupée est d'environ 40 cm sur 30 cm, et les feuilles de plasticine la recouvrent en partie, ou en totalité, selon le plan. La focale est très courte, afin que l'arrière plan soit flou et crée ainsi davantage de profondeur. Le décor du fond est disposé de manière à obtenir une composition dynamique, suffisamment abstraite pour ne pas donner trop

d'informations. Ainsi, l'arrière-plan suggère davantage qu'il ne représente et la continuité avec le plan précédant et succédant est assurée.

CONCLUSION

Après de nombreuses recherches autour de l'animation en volume, je peux constater l'absence d'analyses approfondies autour de cette technique, bien que le nombre de films en *stop-motion* soit en évolution et rencontre un succès certain auprès du public. La technique, désuète, laborieuse, méticuleuse, prenant le contrepied d'une tendance industrielle valorisant le rendement et la productivité, reste enfermée dans le ghetto « animation » où l'aspect lisse et la fluidité dominant. Pourtant, les cinéastes Girlin Bassovskaja, en proposant des films d'auteur où les techniques traditionnelles de l'animation de poupées côtoient la pixilation, la prise de vue réelle, et l'insert de séquences filmées en gros plan, parviennent à rendre l'esthétique homogène et cohérente. À mi-chemin entre le cinéma de prise de vue réelle, l'animation traditionnelle, le théâtre de marionnette et les arts plastiques, j'ai proposé un discours issu de théories de l'Art pour réfléchir à la problématique : comment l'intimité est rendue tangible dans l'œuvre de Girlin Bassovskaja? Vus sous cet angle, les concepts qui reviennent le plus souvent autour de l'animation en volume, à savoir l'inquiétante étrangeté et le paradoxe d'animer l'inanimé, ne me permettent pas vraiment, ici, de proposer une réponse satisfaisante. Interpelée par la dimension tactile du corpus, et par les affects qu'il suscite, l'idée de pouvoir « toucher avec les yeux » s'est imposée. La visualité haptique apparaît comme la réponse la plus appropriée pour discuter de ces films labyrinthiques, où la partie gauche de notre cerveau se perd, tandis que la partie droite ressent et s'investit dans une intense expérience spectatorielle. J'ai mis en mots les sensations ressenties, et propose une nouvelle grille de lecture pour mieux appréhender le corpus, grâce à l'idée de caresse et de connexion élastique entre le film et celui qui regarde. C'est ainsi outillée que j'aborde l'intimité tangible au sein même de la création. Grâce à un scénario qui permet l'expérimentation, je pourrai effleurer le sujet délicat de la masturbation. La recherche d'un érotisme de bricolage susceptible de toucher le spectateur est un processus en cours dans le projet *La chambre des filles*, et pour les autres films à venir. J'espère, cependant, dépasser le cadre théorique et pouvoir continuer de mettre en pratique mes recherches dans des conditions aussi optimales que celles dont bénéficient Girlin Bassovskaja, soutenues par un studio dédié à la production de films d'auteurs.

Bibliographies

Cinéma d'animation et théâtre de marionnettes

Amengual, Barthélemy, 1975. "Allégorie et Stalinisme dans quelques films de l'est" dans *Positif*, #146.

Assenin, Sergei, 1986. *Estonian Animated Films and their Creators*, Kirjastus "Perioodika", p.255-319.

Bendazzi, Giannalberto. 1994. "Eastern Europe", dans *Cartoons, One Hundred Years of Cinema Animation*, John Libbey & Company Ltd., p.334-381

Bielańska Olga, Bobrowski Michal. 2012. "ex-YU 2002-2012 : New Wave Stop-Motion from the Lands of a Country once called Yugoslavia", dans le catalogue *2nd StopTrik International film festival*, Maribor, Krakow. (p.34)

Buchan, Suzanne. 2011. *The Quay Brothers, into a Metaphysical Playroom*, University of Minnesota Press.

Edited by Suzanne Buchan. 2006 : *Animated Worlds*, UK, John Libbey Publishing

Costa, Antonio. 2008 : "La folie qui vient des marionnettes. Métamorphoses des corps et des objets : de Méliès aux frères Quay" paru dans *Puck, la marionnette et les autres arts, Les marionnettes au cinéma*, éditions de l'Institut international de la marionnette, éditions l'entretemps, (p.23-30).

Gladshstein, Illya. 2012 : "Eastern Transformations : 25 years of Ukrainian Stop-Motion risen from Ashes, Sand and Clay" dans le catalogue *2nd StopTrik International film festival*, Maribor, Krakow. (p.44)

Génin, Bernard. 2003 : *Le cinéma d'animation, dessin animé, marionnettes, images de synthèse*, Paris, Cahiers du cinéma, les petits Cahiers, SCEREN-CNDP

Gilles, Annie. 1993 : « L'essai de Kleist *Sur le théâtre de marionnettes* ou le deuil impossible de la perfection », paru dans *Images de la marionnette dans la littérature*, Presses universitaires de Nancy, Editions Institut international de la marionnette (p.63-73).

Hames, Peter. 2008 : *The cinema of Jan Švankmajer, DarkAlchemy* (second edition), edited by Peter Hames.

Hébert, Pierre. 2005 : *Corps, langage, technologie, textes 1985-2004*, Les 400 coups cinéma, Montréal.

- Hébert, Pierre. 1999 : "Kleist et le mécanicien" dans *L'ange et l'automate*, essai, Les 400 coups, Montréal, p.195-202
- Hoffmann, E.T.A.1993 : *L'homme au sable*, Paris, Gallimard
- Jean, Marcel. 1995 : "Le poids des corps" dans *Le langage des lignes et autres essais sur le cinéma d'animation*, Les 400 coups cinéma, Montréal, p.93-104.
- Jean, Marcel. 1995 : *Le langage des lignes et autres essais sur le cinéma d'animation*, Les 400 coups cinéma, Montréal.
- Jean, Marcel. 2006 : *Quand le cinéma d'animation rencontre le vivant*, Les 400 coups cinéma, Montréal.
- Jodoin-Keaton, Charles. 2011 : *Jan Švankmajer, un surréalisme animé*, Rouge Profond, France.
- Joubert-Laurencin, Hervé. 1997 : *La lettre volante, quatre essais sur le cinéma d'animation*, éditions L'Oeil vivant, France.
- Kautsky, Oldrich. 1953 : "Le film de marionnettes et le dessin animé tchécoslovaques" dans *Catalogue des films de marionnettes et des dessins animés de production tchécoslovaque*, Film d'état tchécoslovaque (p. 2-4).
- Kleist, Heinrich Von. 1810 : *Essai sur le théâtre des marionnettes*
- Lavoie, Christine. 2006 : *L'homme-machine ou la seconde genèse*, mémoire de maîtrise, Université de Montréal
- Liehm, Mira et Antonin. 1989 : "Du nouveau réalisme aux contes de fées : Tchécoslovaquie, 1945-1955" dans *Les cinémas de l'est de 1945 à nos jours*, Les Éditions du Cerf, p.111-115
- Martin, André. 2000 : *écrits sur l'animation.1, pour lire entre les images, textes rassemblés par Bernard Clarens*, Paris, Dreamland éditeur
- McSorley, Tom. 2011 : "Surface sous tension : l'art de l'animation de Mati Kutt", *Ottawa 10 festival reader*, p.52-55
- Moins, Philippe. 2001 : *Les Maîtres de la pâte*, Dreamland éditeur, Paris.
- Moritz, William. 2006 : "Narrative Strategies for Resistance and Protest in Eastern European Animation" dans *A reader in animation studies*, John Libbey Publishing, p.38-47

- Pikkov, Ülo. 2010 : *Animasophy, Theoretical Writings on the Animated Film*, Estonian academy of arts.
- Robinson, Chris. 2003 : *Estonian Animation, Between Genius & Utter Illiteracy*, John Libbey publishing, UK, p.128-138
- Roy, Julie. 2009 : *Le corps et l'inconscient comme éléments de création dans le cinéma d'animation de Michèle Cournoyer*, mémoire de maîtrise, Université de Montréal
- Roy, Julie. 2007: « Les femmes et le cinéma d'animation au Québec. Nouvelles «vues» sur le cinéma québécois », no 7, Printemps/Été.[<http://www.cinema-quebecois.net/pdfs/NVCQ7Roy.pdf>] (consulté le 14 mai 2014)
- Švankmajer, Jan. 2008 : « Petite apothéose sur le théâtre de marionnettes » paru dans *Puck, la marionnette et les autres arts, Les marionnettes au cinéma*, éditions de l'Institut international de la marionnette, éditions l'entretemps(p.83-87).
- Tomasovic, Dick. 2010 : « De la (sur)vie des marionnettes » dans *La marionnette et le film d'animation, recueil des actes du colloque autour de la marionnette dans le film d'animation*.(p.25-28), Lansman Editeur, Belgique.
- Tomasovick, Dick. 2006 : *Le corps en abîme, sur la figurine et le cinéma d'animation*, Rouge profond, France.
- (Propos recueillis par) Vimemet, Pascal. 2008 : Les frères Quay, le corps de la marionnette" paru dans *Puck, la marionnette et les autres arts, Les marionnettes au cinéma*, éditions de l'Institut international de la marionnette, éditions l'entretemps, (p.113-118).
- Vimemet, Pascal. 2008 : "Jiří Trnka, le maître tchèque des marionnettes" paru dans *Puck, la marionnette et les autres arts, Les marionnettes au cinéma*, éditions de l'Institut international de la marionnette, éditions l'entretemps, (p.75-82).
- Weihe, Richard. 2006 : « The Strings of the Marionette » paru dans Buchan, Suzanne : *Animated Worlds*, UK, John Libbey Publishing.
- Wells, Paul.1998 : *Understanding Animation*, London, Routledge.
- Wells, Paul. 2006 : *The Fundamentals of Animation*, Switzerland, Ava Academia
- Wood, Gaby. 2002 : *Edison's Eve, a Magical History of the Quest for Mechanical Life*, New York, Alfred A.Knopf

Zipes, Jack. 2011 : "Between Slave Language and Utopian Optimism : Neglected Fairy-Tale Films of Central and Eastern Europe", dans *The Enchanted Screen, the Unknown History of Fairy-tale Films*, Routledge, New York and London, p.323-348

Haptique, intimité et sensations

2015 : *Toucher par l'art. Autour de l'haptique*. Recueil des actes du colloque, *L'ARgoT* n.5, Université de Montréal

Anzieu, Didier. 1995 : *Le Moi Peau*, Dunod

Barker, Jennyfer M. 2009. *The Tactile Eye. Touch, and the Cinematic Experience*, Université of California Press

Barthes, Roland. 1980. *La chambre claire*, Hill & Wang

Beugnet, Martine, 2007. *Cinema and Sensation: French Film and the Art of Transgression*, Edinburgh University Press

Deleuze, Gilles. 1981 : *Francis Bacon, logique de la sensation*, Seuil

Ibrahim-Lamrous, Lila et Séveryne Muller. 2005 : *L'intimité*, Collection Cahiers de recherches du CRLMC (Université de Clermont-Ferrand II), Presses universitaires Blaise Pascal

Lupien, Jocelyne. 2004 : «L'intelligibilité du monde par l'art », dans *Espaces perçus, territoires imagés* (ouvrage collectif), Paris, Editions L'Harmattan, p. 15-35 inc.

Marks, Laura U. 2000 : *The Skin of the Film : Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*, Durham, N.C. : Duke University Press

Sobchack, Vivian. 1992 : *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*, Princeton, NJ: Princeton University Press

Tremblay, Elène. 2013. " Le phénomène de l'empathie dans l'espace figural du corps éprouvé ", in *Corps et espaces*, sous la direction de Sabine Kraenker et Xavier Martin, publications romanes de l'université d'Helsinki

Wallon, Sophie. 2013 : " Le toucher dans le cinéma français des sensations ", *Entrelacs* n.10, *Le toucher*

Filmographie de GIRLIN BASSOVSKAJA

- *About love* (2017)
- *Papa* (2014)
- *Oranus* (2009)
- *Miriam's colors* (2008)
- *The dress* (2007)
- *The table* (2004)
- *GUF, a cathedral of unborn souls* (2001, Jelena Girlin) film de fin d'études

LA CHAMBRE DES FILLES

Animation en pâte à modeler sur verre, sans paroles, 6 min.

Scénario illustré

Scène 00
Générique

00-01 Apparition de « un film de Claire Brognez »

00-02 Apparition du titre « La chambre des filles »



Scène 01
Intérieur chambre, fin du jour

01-01 Gros plan sur un tiroir de la table de chevet

01-02 Plan moyen de la fenêtre, on voit le dehors, des champs à perte de vue



01-03 Gros plan sur une poutre au plafond

01-04 Gros plan sur une fissure sur le mur

01-05 Gros plan sur le haut du rideau

01-07 Plan d'ensemble en contre plongée à partir du plancher

01-08 Gros plan sur le pied du lit

01-09 Gros plan sur une chemise de nuit pour jeune fille posée sur les barreaux du lit côté fenêtre

01-10 Gros plan sur les draps en tas sur le lit défait côté fenêtre



01-11 Gros plan sur un toutou en peluche allongé sur le lit côté porte

Scène 02
Intérieur chambre, fin du jour

02-01 La porte de la chambre s'ouvre

02-02 Une petite fille, GABRIELLE, en pyjama entre dans la chambre à pas de loup

02-03 Elle ferme la porte sans faire de bruit

02-04 Elle marche silencieusement vers la table de chevet

02-05 Elle ouvre un tiroir, une jolie boîte à secrets s'y trouve.

02-06 Elle ferme les yeux, pose ses mains à plat sur le couvercle et caresse lentement la boîte.

02-07 Un déclic, la boîte s'entrouvre.

02-08 Les yeux grands ouverts, elle glisse ses doigts sous le couvercle, mais elle prend son temps avant d'ouvrir.

02-09 Soudain décidée, elle ouvre le couvercle, et regarde sans oser toucher

02-10 Gros plan sur l'intérieur de la boîte. On découvre de la dentelle blanche, des froufrous rouge grenat, un collier de perles, quelques plumes, un foulard en soie, un pompon en fourrure et des bonbons...

02-11 Soudain, elle entend le parquet qui grince et des pas dans le couloir. Surprise, aux aguets, elle referme vite le tiroir et se cache sous le lit côté porte.



Scène 03
Intérieur chambre, fin du jour

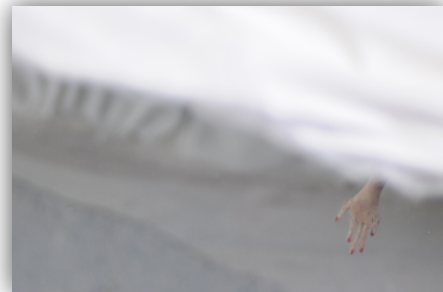
03-01 La porte s'ouvre

03-02 Une adolescente, LOUISE, enroulée dans une serviette de bain entre dans la chambre

03-03 Elle balaie la pièce du regard. La chambre est vide

03-04 Elle se tourne et ferme la porte en essayant de maintenir sa serviette de l'autre main

03-05 Une petite main sort de dessous le lit et tire légèrement un pan du drap pour mieux se cacher



03-06 Louise se dirige vers la fenêtre. Elle peine à retenir sa serviette en fermant les rideaux.

03-07 La serviette glisse jusqu'à terre



03-08 Gabrielle entrevoit la scène et pouffe de rire tandis que Louise s'affale complètement nue sur le lit en face

03-09 Gabrielle se recroqueville un peu plus loin sous le lit

03-10 Louise, toute nue, allongée sur le ventre, allume la lampe de chevet, et étire le bras vers le tiroir

03-11 Gabrielle, hyper attentive, voit la scène du dessous

03-12 La main de Louise tâtonne et sort la boîte à secrets

03-13 Gabrielle se redresse, sans succès, pour tenter de mieux voir.

03-14 Louise est vautreée sur son lit, elle tire une culotte rouge à froufrous de la boîte ouverte, le pose sur le matelas près d'elle. Elle le lorgne sans oser y toucher.

03-15 Gabrielle soulève discrètement le drap et entrevoit sa sœur qui dépose la boîte par terre

03-16 Louise est à genoux sur son lit, au dessus des draps, elle attire la couverture sur elle

03-17 Gabrielle, semi-cachée, observe la scène

03-18 Louise est complètement recouverte par le drap

03-19 Gabrielle regarde sa sœur, puis la boîte par terre



03-20 La boîte est restée grande ouverte

03-21 Gabrielle esquisse un geste vers elle, y plonge la main, ressort des bonbons, une brassière, et une culotte en dentelle blanche.

Scène 04
Sous le drap, espace imaginaire et intime entre le dôme et le cocon

04-01 Louise remue, le drap se soulève un peu



04-02 Une main vient brusquement se saisir de la culotte à froufrous

04-03 Une autre jeune femme, LE DOUBLE de Louise, est assise là, face à Louise, elle porte le string à froufrous

04-04 Les deux filles se font face, son double ressemble à Louise

04-05 Son double se frotte frénétiquement les lèvres avec le doigt, de gauche à droite. Louise l'imité.

04-06 Son double à genoux, balance le haut de son corps en suivant un cercle. Louise l'imité

04-07 Louise penche la tête de côté.



04-08 Son double glisse sa main sur celle de Louise.

04-09 Louise se cache sous le drap.



04-10 Les draps se plient.



Scène 05
Sous le lit côté porte

05-01 Gabrielle mange les bonbons et déplie la lingerie

05-02 Gabrielle joue avec l'élastique de la culotte

05-03 Elle enfle la brassière par dessus son pyjama

05-04 Elle se regarde, intriguée, et engloutit un autre bonbon

05-05 Un coup d'œil vers le lit de sa sœur lui révèle que Louise s'agite



Scène 06
Sous le drap, un espace imaginaire et intime entre le dôme et le cocon

06-01 Son double caresse les pieds de Louise avec son gros orteil. Leurs ventres se frôlent à peine. Son double embrasse Louise, qui a la tête cachée sous le drap

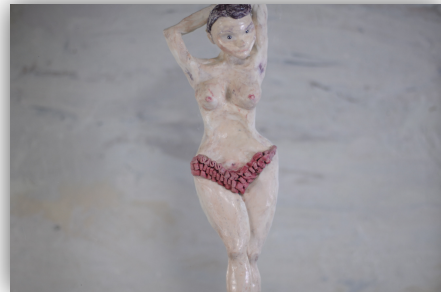


06-02 Louise tourne son visage, le drap reste en place, son double sort du cadre

06-03 Louise tire le drap vers sa poitrine, et se redresse lentement, assise sur les fesses

06-04 Louise regarde vers son double

06-05 Son double est debout et joue en enroulant son doigt dans l'élastique autour de sa taille



06-06 L'élastique claque contre la peau. Son double l'étire ensuite au maximum

06-07 Son double invite Louise d'un regard à venir passer ses jambes dans l'élastique

06-08 Louise se redresse

06-09 Elle s'accroche aux épaules de son double

06-10 Elle passe une jambe après l'autre dans l'élastique

06-11 Les deux femmes sont debout, leurs corps se serrent l'un contre l'autre

Scène 07
Sous le lit côté porte

07-01 Gabrielle est entourée de papiers de bonbon

07-02 Gabrielle enfile la culotte en dentelle, en soulevant son pyjama

07-03 Elle frotte son pyjama tout doux contre sa joue, en fermant les yeux

Scène 08
Sous le drap, un espace imaginaire et intime entre le dôme et le cocon

08-01 L'élastique se déchire peu à peu

08-02 L'élastique craque



08-03 Les deux filles perdent l'équilibre et tombent dans les draps

08-04 Les filles, têtes bêches, tirent les draps vers elles, tantôt couvertes, tantôt découvertes



08-05 Elles s'enfouissent sous les draps

08-06 La tête du double surgit des draps, elle mordille le string

08-07 On aperçoit une paire de jambe, le drap glissé entre les cuisses

08-08 Des fesses sortent des draps, aussitôt agrippées par une main



08-09 Les seins (petits) sont découverts, une main vient les caresser

08-10 Les orteils se crispent

08-11 Une goutte de sueur glisse sur le ventre

08-12 Le drap est glissé dans l'entrejambe

08-13 Louise ferme les yeux et s'endort



Scène 09 Sous le lit côté fenêtre

09-01 C'est la pagaille sous le lit, Gabrielle a la chemise de nuit tâchée par les sucreries, la bouche toute sale.

09-02 Elle se frotte les yeux de sommeil

Scène 10 L'écran, peu à peu, devient tout noir

Scène 11
Intérieur chambre, nuit

11-1 Louise cligne des yeux et remue dans son lit défait. Un bruit l'a réveillée.

11-2 Elle se redresse, encore nue sous les draps.

11-3 Surprise, elle découvre en rougissant Gabrielle endormie à côté d'elle dans le même lit.

11-4 Gabrielle sourit en dormant, la bouche sale.

11-5 Louise, assise, regarde tout autour d'elle. À travers les rideaux, on devine qu'il fait nuit

11-6 La boîte à secrets git dans un coin de la chambre, en tas, avec la lingerie blanche, la serviette de bain. Le string déchiré, à moitié caché par le drap git sur le lit.

11-7 Louise le saisit et le jette sous le lit de Gabrielle

11-8 Elle enfle, assise, la chemise de nuit posée contre son lit.

11-9 Elle mouille son doigt dans sa bouche, puis essuie les traces de chocolat sur le menton, le nez, les joues de Gabrielle.

11-10 Elle se rallonge, et s'endort, en serrant tendrement sa petite sœur dans les bras.

Générique

FIN