

languedoc.roussillon
cinema



LANGUEDOC-ROUSSILLON
LA RÉGION MIDI-PYRÉNÉES

> Petit
Carnet #9

PREMIER AUTOMNE

Un film de Aude Danset et Carlos De Carvalho



Du film au public

Languedoc-Roussillon Cinéma suit toutes les étapes de la vie d'un film : tournage, projections en public, prolongements pédagogiques. Notre projet est de valoriser les films, les professionnels qui les ont conçus et le territoire où viennent s'inscrire chaque année de nouvelles histoires, racontées aussi par de jeunes artistes que nous sommes heureux d'accompagner. Parmi eux, Aude Danset et son film **Premier automne**.

Karim Ghiyati, directeur de Languedoc-Roussillon Cinéma

Synopsis

Abel vit dans l'hiver, Apolline vit dans l'été. Isolés dans leurs "natures", ils ne se sont jamais rencontrés. Ils ne sont d'ailleurs pas supposés se croiser. Alors, quand Abel franchit la limite et rencontre Apolline, la curiosité prend le dessus. Leur découverte devient pourtant rapidement plus compliquée qu'ils ne l'auraient cru. Tous deux vont devoir apprendre le compromis pour le bien de l'autre.

Histoire du film

Les deux réalisateurs du film, Aude Danset et Carlos De Carvalho, se rencontrent en 1999 lors de leurs études de réalisation numérique à l'école Supinfocom Valenciennes. Liés par une même sensibilité picturale, leur affinité est immédiate, mais le cursus ne leur offre pas la possibilité de réaliser ensemble. Cette envie sommeillera le temps de leurs premiers pas professionnels dans des agences parisiennes ou lilloises.

En 2009, Aude remporte l'aide de deux dispositifs de la Région Nord-Pas-de-Calais (DEFI jeunes, CRRAV) en présentant un scénario où figurent déjà les personnages d'Abel et Apolline. Le projet devient le prétexte pour fonder avec Carlos la structure associative **Je Regarde***, prête à accueillir les subventions obtenues.

La société **Melting Productions** s'intéresse à l'univers des deux auteurs, et les aide à affiner les lignes narratives jusqu'au scénario définitif de **Premier Automne**. Aude s'attèle au story-board. Carlos enrichit les bases de l'univers graphique. Le clip musical **Do I Have Power**, réalisé en trois mois, leur permet de tester l'esthétique et les techniques envisagées pour **Premier Automne**. Les réalisateurs privilégient le choix d'une pratique qu'ils maîtrisent, l'image de synthèse, mixée avec de l'animation 2D numérique pour les décors. Cette méthode facilite l'animation d'une abondance de détails visuels tout en gardant la spontanéité artistique d'un rendu illustré.

Mais le processus reste coûteux et c'est en 2012, avec l'intervention du studio d'animation **In Efecto** et l'aide financière de la Région Languedoc-Roussillon, que l'ensemble des financements nécessaires sont réunis pour finaliser le film.

Premier Automne a remporté une vingtaine de prix à travers le monde, dont celui du meilleur film d'animation 3D au festival du court-métrage Short Shorts de Tokyo. Le film a été projeté hors-compétition au festival international du film d'Animation d'Annecy en 2014.

* www.jeregarde.com



Portraits



XAVIER DROUULT
Bruiteur

Xavier Drouault a appris son métier au contact du bruiteur Philippe Penot, avant de travailler sur de nombreux films dont *Les Triplettes de Belleville* de Sylvain Chomet et *La graine et le mulet* d'Abdellatif Kechiche. Pour enregistrer des sons, Xavier doit d'abord s'assurer du silence alentour... en s'habillant de façon à limiter le bruit de sa propre présence. Dans l'auditorium, face à l'écran, Xavier fouille dans ses valises regorgeant d'accessoires : un chapeau de paille, une charnière rouillée, un plumeau... des objets abandonnés qui trouvent entre ses mains une seconde vie musicale. Sur *Premier Automne*, polystyrène, sable et serpillère s'emploient à simuler les pas des enfants dans la neige, alors que les cliquetis d'un jouet en bois illustrent les mouvements des chiots-squelettes.



© Je Regarde / Melting Prod / In Efecto

PIERRIC DANJOU
Directeur technique

Parallèlement à ses études d'infographie à l'école Pôle IIID de Roubaix, Pierric Danjou effectue plusieurs stages au sein de *Je Regarde*. Il rejoint donc naturellement l'équipe de *Premier Automne* pour assurer la direction technique et le développement des effets dynamiques. Son rôle consiste à trouver des solutions rapides et modulables liées à l'animation de la neige et au mouvement incessant de la végétation. L'usage d'opérations mathématiques complexes provoquent les oscillations délicates des rameaux, les chutes et tempêtes de feuilles, ou la floraison sur le passage d'Apolline. Repéré lors de son jury de fin d'étude, il travaille depuis deux ans chez Illumination MacGuff (*Moi Moche et Méchant*, *Les Minions*) en tant qu'infographiste spécialisé dans la conception technique de personnages.



© In Efecto

IN EFECTO
Studio d'animation

Basé près de Montpellier, le studio *In Efecto* réalise des animations 2D/3D et des effets spéciaux depuis 2005. Son principal gérant, Raúl Carbo, découvre les prémices de *Premier Automne* en février 2012. Il est séduit par le projet qui répond alors pleinement à l'envie du studio de développer des travaux plus indépendants pour diversifier leur activité essentiellement tournée vers la publicité et le film institutionnel (Michelin, Haribo). *In Efecto* devient donc co-producteur et prend en charge l'animation. Depuis, le studio a co-produit quatre autres courts métrages. Il s'attache également au développement, à la production et à la réalisation de séries (*Vlad & Louise*, *Les Rats* de Ptiluc) et de longs métrages d'animation.

La réalisation

La fabrication d'un film d'animation commence toujours par une intense période créative pendant laquelle l'écriture de l'histoire sous forme de scénario puis de story-board se conjugue à des recherches graphiques déterminant les directions artistiques du projet. Influencée par les illustrateurs des contes nordiques du début du XX^{ème} siècle tels que Kay Nielsen, l'esthétique développée sur **Premier Automne** est conçue comme un véritable travail d'orfèvre : les dessins et illustrations issus de la pré-production dévoilent des compositions minutieusement travaillées, des silhouettes ciselées, ornées de petits points disposés tels des perles. Les fins tracés parallèles façonnant l'écorce des arbres nous rappellent les gravures de Gustave Doré illustrant les contes de Perrault. La richesse des détails contribue à créer un univers onirique et magnifié.

Premier Automne est un film en images de synthèse. Cette technique consiste à générer les images par ordinateur à partir d'un environnement virtuel en trois dimensions dans lequel on peut reproduire tout type d'univers, réel ou imaginaire.

Pour cela, on commence par créer les éléments du film, personnages, décors, objets, en sculptant des formes géométriques dans le logiciel. Puis on leur applique matières et textures pour définir la façon dont la lumière va réagir à leur surface. Cette étape détermine en partie le style graphique : sur **Premier Automne**, le réel défi des auteurs était de rester le plus fidèle possible aux illustrations préparatoires malgré leur transposition en 3D animée. C'est donc un véritable travail de peinture numérique pour que la peau, les vêtements, les feuillages, s'approchent des références visuelles de départ, et pour que la 3D perde son caractère nativement géométrique et froid.

En parallèle, on conçoit l'armature des personnages pour les rendre animables à l'aide de contrôleurs semblables aux traverses en bois des marionnettistes. Lorsque tous les éléments d'une scène sont réunis devant une caméra virtuelle reproduisant le mouvement de l'animatique*, un animateur peut alors définir une succession de poses clés pour les personnages. Comme le logiciel interpole les mouvements entre les différentes postures, le travail consiste surtout à rendre cette interprétation moins mécanique, plus naturelle et vivante. Une singularité de **Premier Automne** réside dans cette vie incessante insufflée à tout le décor. Dans une telle situation, l'animateur ne procède pas élément par élément, mais s'appuie sur le paramétrage de forces dynamiques globales (vent, gravité) pour provoquer un déplacement léger et aléatoire des maillages.

Ensuite, la disposition de l'éclairage virtuel, semblable à celui d'un plateau de tournage, participe au soutien du propos et de l'ambiance émotionnelle par un jeu de contrastes et de modelés guidant l'oeil du spectateur. Les scènes 3D sont finalement converties en séries d'images par un calcul de l'ordinateur pouvant durer de quelques minutes à plusieurs heures. L'image de synthèse est donc un processus bien plus lourd qu'il n'y paraît, et suppose un effort permanent pour que la technique, omniprésente, ne vienne pas supplanter la vision artistique et les intentions narratives.

* version animée du storyboard



Documents de travail

Par Aude Danset



© Aude Danset

Recherches d'attitudes et d'expressions pour les personnages d'Abel et d'Apolline

Ces croquis ont été réalisés en parallèle de l'écriture du scénario. Ils ont contribué à donner vie aux personnages en cernant mieux leur caractère et leurs comportements : Apolline est douce et timide, Abel est plus fonceur et extraverti.



© Audie Danset & Carlos De Carvalho

Recherches graphiques pour les décors et les ambiances

*Une scène abandonnée : à la base, nous souhaitons créer un parallélisme encore plus marqué entre les univers d'Abel et Apolline. Ici, il s'agissait de montrer Apolline faisant éclore les fleurs d'un arbuste tandis qu'Abel en aidait un autre à se dénuder pour l'hiver...
Le troisième décor est une illustration finale telle qu'utilisée dans le film.*



© Audie Danset & Carlos De Carvalho

Une scène du film

Un chiot d'Apolline s'est aventuré sur la neige. Il est retrouvé mort. Mêlant adresse et délicatesse, Abel l'enterre sous les yeux stupéfaits de la fillette.

EXTRAIT DU SCÉNARIO :

(...)

Le sol fraîchement retourné se met à bouger. Un squelette de canidé tente de s'extirper de la terre. Abel l'aide à s'extraire du sol, le prend dans ses bras et regarde fièrement Apolline. Décontenancée, elle scrute Abel et le squelette. Elle sort soudain de sa torpeur et observe nerveusement autour d'elle. Les dernières feuilles tombent des arbres. Des squelettes émergent de la forêt blanchie et avancent vers la butte, amenant la neige dans leur sillage. A l'opposé, des canidés terrorisés s'enfuient vers un tunnel encore verdoyant que forment deux rangées d'arbres.

Apolline se lève nerveusement, faisant perdre son sourire à Abel qui se lève précipitamment et lui saisit la main. Les squelettes atteignent le sommet de la butte. Retenue par Abel, Apolline les scrute tandis qu'ils se regroupent aux pieds du garçon. Ils amènent la neige qui vient effleurer les pieds nus d'Apolline. Les squelettes se resserrent autour d'Abel. Parcours par un mouvement nerveux, ils émettent un grondement inquiétant. Apolline baisse ses yeux effrayés vers la masse agitée des squelettes dont le nombre ne cesse de grandir. Plein d'incompréhension, Abel scrute Apolline qui tente en vain de dégager sa main. L'agitation et les grondements des squelettes s'accroissent. Ils encerclent Apolline dont les pieds sont maintenant enfoncés dans la neige. Elle respire de plus en plus nerveusement, formant de la condensation à chaque souffle. Un squelette saisit agressivement sa robe entre ses crocs.

Terrorisée, Apolline parvient à dégager sa main de celle d'Abel qui en reste interdit. Elle court vers le tunnel végétal, s'y enfonce et disparaît derrière le rideau de feuilles mortes qui tombe derrière elle.

Déconcerté, Abel reste figé. Après un instant de torpeur, il se ressaisit brusquement et se lance à la poursuite d'Apolline, suivi par les squelettes qui lui emboîtent le pas.

(...)

Retour sur la scène

Le rapprochement des deux protagonistes se réalise à travers l'alternance de plans et d'actions symétriques dans leurs univers respectifs, aboutissant à leur rencontre. Sur l'ensemble de cette première séquence, les meutes de chiens se comportent avec une fidèle docilité, se reposant, marchant, courant, dans un parfait mimétisme vis-à-vis de leurs maîtres. Ce chiot curieux, qui s'est risqué sur la neige au-delà des pas d'Apolline, marque le premier signe d'indiscipline et de transgression vis-à-vis de l'ordre et des oppositions établis par la séquence introductive. Les plans de son enterrement sont rythmés par la tombée des feuilles et le lent déclin d'octave d'un violon mélancolique annonçant l'arrivée de l'automne et de la scène centrale du film. On assiste progressivement au décalage inévitable entre les désirs des protagonistes, extériorisés par le comportement des chiens, et la nature profonde et immuable à laquelle chacun d'eux appartient et ne peut déroger.

Semblablement aux gestes expérimentés d'une sage-femme, Abel extrait le squelette de la terre pour le tendre à Apol-

line comme un nouveau-né à sa mère. Mais le chiot, méconnaissable, n'appartient plus à l'univers estival et fait sortir la fillette de sa torpeur. Nous partageons alors son sentiment d'abandon par cette vision subjective de la meute s'enfuyant dans le lointain. La solitude d'Apolline et l'hostilité de l'environnement hivernal sont alors renforcés par la musique qui se tait pour laisser entendre un courant d'air glacial.

Abel rentre en plein conflit intérieur : son envie, et peut-être sa peur de la solitude, lui font retenir Apolline avec une vigueur dérangeante, mais la horde de squelettes, à laquelle il appartient, gronde et engage des gestes d'agressivité pour chasser la fillette. Lorsqu'Apolline parvient à se dégager pour s'enfuir, Abel n'engage pas immédiatement la poursuite, mais regarde derrière lui. Ce plan en vue subjective dévoile une obscurité oppressante entourant un manteau neigeux froid et vide. Résonnant avec l'ennui et la solitude des premières scènes du film, il justifie la décision d'Abel de quitter à son tour son univers. Les squelettes qui lui emboîtent le pas le dépassent avant même l'entrée du tunnel.

D'ailleurs, dans les plans qui suivent cette scène, le garçon perd complètement le contrôle de sa meute, et devient spectateur impuissant du débordement de ses pulsions animales qui terrorisent Apolline. Il reprendra plus loin possession de lui-même et de sa meute dans un hurlement - unique voix du film - qui contribuera ainsi à lui redonner sa part d'humanité.

Le premier automne éclate dans le long couloir séparant les deux saisons. Il nous renvoie à l'idée de la mort envisagée comme un passage transitoire entre le monde des vivants (l'été) et un au-delà (l'hiver). Mais il est aussi symbole d'un juste milieu, d'un compromis entre deux natures différentes.



Thèmes et réflexions

Le conte

Premier Automne est un conte, répondant au schéma narratif du récit initiatique et fantastique. L'histoire repose donc sur un événement simple, une rencontre inattendue entre deux personnages archétypaux appartenant à des univers opposés. Pour nous plonger dans une ambiance étrange et envoûtante, les réalisateurs se sont inspirés des estampes fantastiques japonaises et plus particulièrement de leur usage du noir : ce noir, omniprésent dans le film, crée un flottement, comme une vision tout droit sortie des limbes.

La richesse du contenu symbolique d'un conte lui confère de multiples niveaux de lecture venant réveiller les questionnements de notre "enfant intérieur". Si le film invite à envisager la mort - ce premier automne - comme un passage transitoire, il peut aussi, sous son apparente simplicité, nous mener selon un plus haut degré d'interprétation à la représentation métaphorique d'une relation amoureuse basée sur l'incompréhension jusqu'au viol.



© Je Regarde / Melting Prod / In Efecto

Le doux-amer

Dans **Premier Automne**, les deux enfants à la figure d'ange naïve et sincère, se confrontent à la dureté d'une situation : Abel et Apolline ne se contentent pas de trouver l'Autre, et donc supposément le bonheur, ils doivent tous deux apprendre le compromis face à un environnement immuable, un ordre établi qui les dépasse. Aude Danset aime employer ce terme de "doux-amer" pour qualifier cette ambivalence de la relation désirée et contrariée. On retrouve ici un sujet récurrent de la littérature romantique (*Roméo et Juliette*, *Tristan et Iseult*) avec une fin bien moins dramatique puisque l'équilibre trouvé autour de l'arbre devient le prétexte d'un jeu de cache-cache et de course poursuite enfantine.



© Je Regarde / Melting Prod / In Efecto

L'animisme

Unique décor du film, la forêt, mystérieuse et vivante, nous livre une approche animiste de l'univers. Cette croyance attribue une âme à tous les éléments de la nature. Dans **Premier Automne**, l'été et l'hiver sont incarnés par des êtres humains vivant en harmonie avec leur environnement. Les animaux, bien que muets, s'expriment à travers des expressions de mimétisme et de compassion envers leurs maîtres. L'âme de la nature s'incarne dans une mobilité permanente, du lent balancement des végétaux jusqu'aux matières glissantes composant les fonds sombres. L'esprit de la lumière se matérialise par des rayons traversant les feuillages. L'air est animé de poussières auréolées suspendues dans l'atmosphère et de bourrasques de flocons. La vision animiste est bien connue de la pensée infantile. Elle nous immerge pleinement dans le conte et en justifie les faits surnaturels.



© Je Regarde / Melting Prod / In Efecto

Après *Premier Automne*: *Mishimasaiko*

LE SYNOPSIS

Mishima vit dans l'ombre, entouré de vers dans sa tanière souterraine. Un matin, au soleil, il découvre la belle Saiko qui s'éveille au cœur d'une rose. Saiko a soif. Saiko a faim. Saiko a froid. Mishima va faire tout son possible pour la satisfaire. Mais les vers ne sont pas supposés vivre au soleil...

Aude Danset s'est installée en 2012 dans les environs de Montpellier pour réaliser un nouveau court métrage d'animation, intitulé ***Mishimasaiko***. La connotation japonaise du titre n'est pas anodine puisque le projet associe la jeune réalisatrice à une illustratrice et mangaka Shino Shimizu alias Minchi. La résonnance entre l'univers des deux auteures saute aux yeux : les peintures numériques de l'artiste japonaise sont des compositions denses et organiques aux perspectives torturées et aux couleurs criantes contrastant sur des noirs absolument purs. On y trouve, comme dans ***Premier Automne***, des relations conflictuelles, voire masochistes, entre des hommes et des femmes confondus avec la nature. On ressent cette oscillation entre fascination et dégoût : un doux-amer plus adulte et destructeur.

Après avoir entretenu des échanges épistolaires avec Minchi durant une quinzaine d'années, Aude Danset lui propose de développer son univers visuel dans un scénario mêlant leurs sensibilités communes : une histoire romantique et cruelle où la frontière entre humain, animal et végétal est ténue, dans un univers animiste et fataliste. Minchi rêve de voir ses personnages prendre vie. Elle accepte et prend en charge la direction artistique. Le défi est similaire à ***Premier Automne*** : retranscrire l'esthétique des illustrations à travers les images de synthèse. La démarche s'est par ailleurs enrichie d'un carnet de bord, sous la forme d'un blog* régulièrement alimenté d'images et d'animations, et permettant à tout un chacun de suivre l'avancée de la fabrication. Il témoigne surtout de la stimulation créative résultant de ce processus d'aller-retour entre deux artistes liées par l'amitié et l'admiration réciproque pour leur travail.

La finalisation de ***Mishimasaiko*** en décembre 2015 ouvre de nouvelles perspectives à Aude Danset. Différents projets se mettent en place pour elle : désormais enseignante en scénario et story-board à l'école montpelliéraine Objectif 3D, elle prépare en parallèle des interventions et ateliers tous publics autour du film d'animation. Elle commence également la réflexion autour d'un prochain court métrage animé, plus "léger" techniquement et prévoit une collaboration encore plus étroite avec Frédéric Boulard à la composition musicale.
* <http://www.mishimasaiko.com>

Durée : 14 minutes

Réalisation : Aude Danset

Scénario : Aude Danset sur une idée originale de Minchi

Direction artistique : Minchi

Une Coproduction : Lardux Films, Tu Nous Za Pas Vu Productions, Pictanovo



Équipe du film

Réalisation : **Aude Danset** et **Carlos De Carvalho**
Production : Je regarde : **Aude Danset** et **Carlos De Carvalho**,
Melting productions : **Florent Guimberteau** et **Grégory Crassas**,
In Efecto : **Raúl Carbo**

Direction technique, développement FX : **Pierric Danjou**, **Guillaume Polveche**
Animation 2D décors : **Aude Danset**, **Carlos De Carvalho**, **Thomas Lecourt**
Modélisation : **Jérémy Theng**

Chef animation personnages : **Loïc Tari**
Superviseur animation personnages : **Frédéric Trouillot**
Direction technique : **Thomas Renault**
Rigging : **Nicolas Guazzaloppa**, **Loïc Tari**
Animation personnages : **Raphaël Cenzi**, **Aurélien Peis**, **Guillaume Poitel**

Ingénieur du son : **Christian Cartier**
Bruiteur : **Xavier Drouault**

Musique originale : **Frédéric Boulard**
Direction ensemble instrumental : **Frédéric Boulard**
Direction choeurs : **Patrick Dendievel**
Partition : **Thierry Bienaymé**
Enregistrement, mixage : **Christian Cartier** assisté de **Maxence Ciekawy**

Avec la participation du CNC, CRAVV Nord-Pas-de-Calais
Avec le soutien de la Région Nord-Pas-de-Calais, de la Région Languedoc-Roussillon en partenariat avec le CNC.

Durée du film : **10 min 29**
Année de production : **2013**
Distribution : **Yummy Films**



ACCÈS À LA FICHE DU FILM

Réalisation du Petit Carnet

Directeur de la publication :
Alain Nouaille, président de LR Cinéma

Rédaction :
Anne-Laure George-Molland
*Maître de conférences au sein de la
filière cinéma de l'université Paul
Valéry à Montpellier, elle est spé-
cialiste du cinéma d'animation et de
l'image de synthèse, qu'elle pratique,
étudie et enseigne depuis 15 ans.*

Suivi éditorial :
Amélie Boulard, LR Cinéma

Un grand merci à :
Aude Danset, **Raúl Carbo**, **Xavier
Drouault**, **Pierric Danjou**

Propriété :
Languedoc-Roussillon Cinéma
6, rue Embouque d'Or
34000 Montpellier
Tél : 04.67.64.81.53
www.languedoc-roussillon-cinema.fr

Achévé d'imprimer : février 2016

Carnet publié grâce au soutien financier du Ministère de la Culture (DRAC) et du CNC