

centre des arts  
douarnenez  
21.10 / 22.12.23

MILLOTTE &

CARÉCOU

FILMS D'ANIMATION BRICOLÉS



# SOMMAIRE

## **À propos de l'exposition et des artistes**

L'exposition	.....	p 03
Les artistes	.....	p 04
Galerie	.....	p 06

## **Autour des artistes**

Pour aller plus loin	.....	p 07
Promenades pédagogiques	.....	p 08
Glossaire	.....	p 15

## **Autour de l'exposition**

Visites commentées	.....	p 18
Informations pratiques	.....	p 18

# FILMS D'ANIMATION BRICOLÉS

Chaque année, le Centre des arts André Malraux accueille 3 expositions.

Pour les élèves des ateliers d'art, ces expositions sont l'occasion de rencontrer des artistes en activité, d'être en contact permanent avec des œuvres d'art et de réaliser, au sein des ateliers, un travail plastique en lien avec les œuvres présentées.

Plus largement, ces expositions sont gratuites et ouvertes à tous et permettent à quiconque de découvrir la création contemporaine en toute modestie.

Du 21 octobre au 22 décembre 2023, le Centre des arts André Malraux accueille l'exposition de *Films d'animation bricolés* de **Mizotte & Cabécou**.

**Mizotte & Cabécou** est un studio de films d'animation créé à Nantes en 2012 par **Gérald Fleury** et **Timothé Hateau**. **Vincent Lahens** rejoint rapidement ce joyeux studio duquel sont nés une quinzaine de films animés en stop-motion \*, fabriqués dans l'intimité de l'atelier et de son imaginaire.

À rebours du développement des technologies numériques et de leur démocratisation, ce studio d'illustrateurs-plasticiens-comédiens-bricoleurs-presqu'amateurs enjoués pratique une technique de volumes animés qui s'affiche comme un art à part entière, en marge du dessin animé traditionnel et de l'industrie numérique : le travail de **Mizotte & Cabécou** séduit par sa manière de rompre avec le cinéma d'animation *main stream*, et sa richesse plastique et esthétique.

Avec l'honnêteté du bricoleur, le trio œuvre avec ce qu'il peut récupérer, emploie des « matériaux opportunistes », recourt à des technologies simples, s'aventure à l'animation de papiers découpés en 2D ou 3D, se risque à mouvoir des objets du quotidien, manipule des comédiens (technique appelée « pixilation »), fait vibrer la couleur et passe l'éponge sur le tableau noir. Et tandis que pour donner l'illusion d'un mouvement fluide et continu, l'animation image par image nécessite une cadence d'au moins 16  $i/s$  (24  $i/s$  idéalement), **Mizotte & Cabécou** opte pour un rythme de 12  $i/s$  qui confère à ses films une simplicité engagée, une forme de spontanéité et une fragilité envoûtante. De cette diversité des techniques et matériaux employés, associée à l'humour mis en œuvre en coulisse, résulte une œuvre pleine de charme.

Dans le cadre de cette exposition rétrospective de *Films d'animation bricolés*, présentée au Centre des Arts André Malraux à Douarnenez, **Mizotte & Cabécou** mettent en scène son propre espace de travail : de l'écriture d'un scénario et de la création d'un story-board jusqu'au montage et à l'étalonnage, en passant par la réalisation de volume, la logistique technique et le tournage, toutes les étapes de réalisations d'un film animé sont présentes.

Les films d'animation, clips et courts-métrages réalisés ces 10 dernières années sont diffusés sur divers écrans autour desquels s'éparpillent plans et outils de travail, papiers découpés, froissés et jetés, maquettes et copeaux de crayons, croquis et story-boards, recherches sur la décomposition du mouvement, tableau de synchronisation labiale, etc. Des films et photographies documentent le travail des artistes en pleine création. L'ensemble expose à la fois tout le plaisir et l'excitation indissociables du processus de création des artistes, ainsi que la rigueur, la précision et la dextérité avec lesquelles ils opèrent : si l'on éprouve en premier lieu la récréation et le débordement qui émanent de ce joyeux bazar, l'installation révèle également la minutie, la concentration et la patience du collectif.

\* stop-motion : technique cinématographique de volumes animés pas à pas de manière à donner l'illusion d'un mouvement auxdits volumes (dessins, peintures, photographie, sculptures, figurines, objets divers, réels ou fabriqués...)

# MIZOTTE & CABÉCOU

« *Tout d'abord, c'est le jeu qui m'a envoûté. Inventer un monde inexistant, le peuplé de personnages imaginés. Existe-t-il une occupation plus passionnante ?* »

Garri Bardine [(1941-) auteur russe de films d'animation]

L'histoire commence à Nantes, en 2012, lorsque **Gérald Fleury** – dit Mizotte du fait de ses origines vendéenne –, illustrateur et graphiste, invite **Timothé Hateau** – soit Cabécou pour ses attaches occitanes –, plasticien, à réaliser un clip vidéo pour leur ami **Papier Tigre** (groupe de rock français « innovant et sans compromis »).

## Récréation

La mise en images de *I'm Someone Who Dies* (extrait de l'album *Recreation*, © Murailles Music / Africantape, 2012) fut réalisée en une semaine, à quatre mains et à quatre pattes sur les tapis d'un salon et dans le lavabo d'une salle de bain, au milieu des piles de livres et de disques, des pots de plantes, des verres de vins, mégots de cigarettes et chaussures qui traînaient là. Sur fond d'un « rock sans concession, farouche et libre », le duo imagine une course poursuite effrénée entre 2 petites voitures (une mustang rouge rutilante prise en flagrant délit d'excès de vitesse et une voiture de patrouille californienne) : durant 4 minutes, jusqu'à la tombée de la nuit, ces voitures miniatures et sans chauffeur-euse frôlent à toute vitesse les montagnes d'un canapé, longent des murailles de disques, slaloment entre des pieds de tables, de chaises et de tabourets, opèrent de dérapages contrôlés autour d'une bouteille de whisky, ou incontrôlés sur une marre d'huile, se retrouvent projetées contre un mur de boîtes de conserves, se font éjecter d'une platine – mais s'écrasent sans dommage –, s'élancent et s'envolent d'un lava-bo(wl), s'affrontent sur une table de fin de soirée, etc. En résulte un clip *home made* à l'esthétique DIY (quelques spots lumineux, un appareil photo numérique et un ordinateur constituent le summum technologique nécessaire à la réalisation de ce film) dont le regardeur éprouve avec jouissance le plaisir récréatif avec lequel jouent les réalisateurs.

Rapidement, **Mizotte & Cabécou** font appel à **Vincent Lahens** – qu'ils appelleront roquefort pour souligner ses relations avec Roquefort (40) –, comédien, pour ses connaissances en mécanismes de petites machines de spectacle vivant, ses astuces techniques et ses qualités de bricoleur.

En 2015, pour la réalisation du clip vidéo de *Garbage Truck* (extrait de l'album *All I Can't Forget* de The Patriotic Sunday, © Murailles Music, 2015), le joyeux studio opte pour la création d'une maquette volumineuse en papiers colorés découpés, froissés, pliés, assemblés... au cœur de laquelle la caméra est amenée à voyager. Un tel dispositif nécessite l'utilisation d'un banc-titre (appareil utilisé principalement pour le cinéma d'animation, soutenant une caméra qu'il est possible de déplacer ou faire pivoter selon différents axes pour réaliser un travelling par exemple) ou appareil similaire. Faute de moyens financiers, **Vincent Lahens** s'emploie à concevoir et construire une grue à partir de panneaux de bois récupérés, d'un trépied de géomètre, d'une poulie et d'une roue de caddie. La mécanique de l'appareil est savamment imaginée : la caméra / l'appareil photographique a la possibilité de se déplacer sur les 3 plans frontal, sagittal et transversal. Toutefois, la précarité de la construction rend le banc-titre instable et difficile à utiliser. Celui-ci n'aura servi que sur ce tournage...

L'année suivante, en 2016, le comédien devient l'un des personnages principaux du clip vidéo *That Ain't No Life For Me* (extrait de l'album *The Magic* par Deerhoof, © Clapping Music / Kythibong / Altin Village & Mine, 2016), aux côtés de **Susan Izett**, danseuse. Avec ce film, il n'est plus question d'animer « des objets roulants » ni « des maquettes en volumes », mais bien des « vraies gens » : la pixilation (variante du stop-motion) filme des êtres humains qui se meuvent par à-coups, figent leurs gestes à chaque impulsion. Cet effet spécial (trucage réalisé au moment du tournage et non du montage !) génère des mouvements désarticulés et des déplacements instables, à la fois absurdes et magiques.

## Expérimentation

C'est avec cette même honnêteté du bricoleur que **Mizotte & Cabécou** réalise tous ses films : à rebours du développement des technologies numériques et de leur démocratisation – qui provoquent une augmentation considérable de la production et de la diffusion d'images animées –, ce studio d'illustrateurs-plasticiens-comédiens-bricoleurs-presqu'amateurs enjoués pratique une technique de volumes animés qui s'affiche comme un art à part entière, en marge du dessin animé traditionnel et de l'industrie numérique. Grâce aux possibilités infinies de l'animation image par image, et à l'expérimentation de toutes sortes de techniques et de genres cinématographiques, le travail de **Mizotte & Cabécou** séduit par sa manière de rompre avec le cinéma d'animation *main stream*, et sa richesse plastique et esthétique : le trio œuvre avec ce qu'il peut récupérer, conçoit ses propres outils de travail, recourt à des technologies simples, s'aventure à l'animation de papiers découpés en 2D (*Division*, 2017) ou 3D (*Try Again*, 2019), se risque à mouvoir des objets du quotidien (*I'm Someone Who Dies*, 2012), manipule des comédiens (*That Ain't No Life For Me*, 2016), fait vibrer la couleur (*Karel Fracapane*, 2014) et passe l'éponge sur le tableau noir (*Centaur*, 2018).

La diversité des matériaux utilisés est-elle exploitée pour faire corps avec le sujet, en être l'expression fondamentale, voire en devenir la matrice narrative ? Ou reflète-t-elle les seules valeurs d'innocence, d'intuition, d'imagination et de liberté des artistes – dont les œuvres, faites d'objets récupérés, de fruits, de carton, de cotillons et de mousse à raser peuvent être réalisées partout, sans moyen particulier ? Dans le même temps, cette diversité introduit une distanciation avec le réel qui autorise les réalisateurs à développer un principe burlesque ou une causticité parfois grinçante (*Rosemary*, 2013) : c'est elle qui détermine l'esthétique essentielle du récit, mais aussi, peut-être, son propos comique, autant que la précarité harmonieuse des images. L'indépendance esthétique du studio se joue également sur un plan technique : tandis que pour donner l'illusion d'un mouvement fluide et continu, l'animation image par image nécessite une cadence d'au moins 16 i/ (24 i/ idéalement), **Mizotte & Cabécou** opte pour un rythme de 12 i/ qui confère à ses films une simplicité engagée, une forme de spontanéité et une fragilité envoûtante.

De cette diversité des techniques et matériaux employés, associée à l'humour mis en œuvre en coulisse, résulte une œuvre pleine de charme.

## Documentation

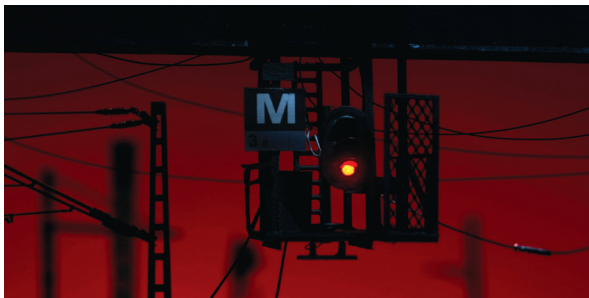
Si la musique – et la volonté de l'illustrer – est à l'origine de la création de **Mizotte & Cabécou** (le trio collabore notamment avec des groupes de rock et de pop français et américains), elle n'est ni une gageure ni même un impératif préexistant à la réalisation des films du collectif : pour célébrer l'ouverture du Quai M, nouvelle scène de musiques actuelles à la Roche-sur-Yon (2022), il a récemment conçu un minutieux clip-vidéo qui s'est construit autour de la maquette de l'espace culturel. Dans ce contexte, musique et bruitage (signés Jumo) ont été créés spécifiquement d'après et pour ce court film d'animation.

En 2019, dans le cadre d'une commande passée par le Musée des Beaux-Arts d'Agen, **Mizotte & Cabécou** faisait « connaissance avec Louis Ducos du Hauron, un des inventeurs de la photographie en couleur, [...] pour les célébrations du centenaire de sa naissance. [Les artistes ont alors] découvert avec enthousiasme et étonnement la vie de ce personnage singulier et haut en couleurs ». De cette rencontre a suivi la réalisation d'une courte fiction documentaire animée, consacrée à la vie et à l'œuvre de ce personnage méconnu – sans toutefois le faire intervenir directement : *Mais qui êtes-vous Louis Ducos Du Hauron ?* (2020).

De manière générale, c'est de l'intérêt du collectif pour la scène culturelle alternative, le rock indépendant, le roman graphique (*Maus* d'Art Spiegelman, *Ibicus* de Pascal Rabate entre autres) et, bien sûr, le cinéma d'animation (celui des pays de l'Europe de l'Est des années 1920 à 1940 notamment) que résulte la quinzaine de clips et courts-métrages animés en stop-motion, et fabriqués dans l'intimité de son atelier et de son imaginaire ces 10 dernières années.

Entre guillemets sont reportés des propos de Mizotte & Cabécou

# GALERIE





# POUR ALLER PLUS LOIN

<https://www.mizotteetcabecou.com/>

[https://www.facebook.com/MizotteetCabecou/?locale=fr\\_FR](https://www.facebook.com/MizotteetCabecou/?locale=fr_FR)

**Gérald Fleury** est né en 1982 à Nantes (44) ; il vit à l'Hôpital-Camfrout (29) et travaille entre l'Hôpital-Camfrout et Nantes. Il est illustrateur et réalisateur, diplômé de l'école Pivaut – Nantes (école d'arts appliqués).

**Timo Hateau** est né en 1986 à Villefranche de Rouerge (12) ; il vit à Beauregard (46) et travaille partout en France. Il est plasticien et vidéaste, diplômé de de l'Université de Toulouse (master en arts-plastiques – spécialité créations numériques).

**Vincent Lahens** est né en 1979 à Orange (84) ; il vit à Concots (46) et travaille partout en France. Il est comédien, diplômé de l'École régionale d'acteurs de Cannes et formé auprès du CFPTS (Centre national de formation professionnelle aux techniques du spectacle) aux mécanismes de petites machines de spectacle vivant.

**Mizotte & Cabécou** a réalisé plusieurs clips musicaux (pour Pneu, Shanon Wright, Andy Shauf, Mermonte, etc.). Il a également réalisé un court métrage pour célébrer l'ouverture du Quai M, salle de musiques actuelles à la Roche-sur-Yon (2022), ainsi qu'un documentaire consacré à Louis Ducos Du Hauron pour le musée des Beaux-arts d'Agen (2021).

## À LA SOURCE

Dans son vaste champ de références, **Mizotte & Cabécou** cite pelle-mêle et sans hiérarchie :

le **studio Aardman** (*Chicken Run*, *Shaun le mouton*), **David B** (*L'ascension du haut mal*), **Daniel Clowes** (*Comme un gant de velours pris dans la fonte*), **Deerhoof**, **Jean-Claude Forest** et **Jacques Tardi** (*Ici Même*), les clips de **Michel Gondry**, **Peter Lord**, **Michel Ocelot**, **Nick Park** (*Wallace et Gromit*), **Pascal Rabate** (*Ibicus*), **Pneu**, **Lotte Reiniger**, **Mermonte**, le rock indépendant, **Art Spiegelman** (*Maus*), **Jan Svankmajer**, **Shannon Wright**, etc.

# PROMENADES PÉDAGOGIQUES

L'exposition de *Films d'animation bricolés* de **Mizotte & Cabécou** est l'occasion de découvrir et comprendre l'histoire et la nature du cinéma d'animation : quelques soient les matériaux qu'il emploie, ce genre de cinéma renvoi au principe d'enregistrement image par image, d'enregistrement discontinu.

## TENTATIVE DE DÉFINITION

Si le cinéma de prise de vues réelles crée l'illusion du vraisemblable et de la réalité, le cinéma d'animation recrée l'illusion même du cinéma – autrement dit du mouvement – en donnant vraisemblance à l'invraisemblable.

On appelle « cinéma d'animation » tout film qui utilise des techniques permettant de donner l'illusion du mouvement à divers éléments inanimés (dessins, peintures, photographie, sculptures, figurines, objets divers...).

Si le cinéma d'animation résulte d'un effet d'optique – qui permet de donner l'illusion du mouvement à partir d'une suite d'images fixes, telles que des photographies –, alors l'animation est à l'origine du cinéma : un mouvement est décomposé en une série d'images que l'on projette ensuite à une telle vitesse que l'œil humain n'en perçoit qu'un mouvement continu au lieu de percevoir chaque phase dudit mouvement.

C'est sur ce principe qu'ont été inventés les jouets optiques dans l'Europe du XIX<sup>e</sup> siècle, puis les pantomimes lumineuses de **Charles-Émile Reynaud** (1844-1918) jusqu'aux photographies animées de **Thomas Edison** (1847-1931) et **Lauri Dickson** (1860-1935).

Aujourd'hui, on appelle plus communément « cinéma d'animation » tout film réalisé patiemment image par image grâce à diverses matières premières (dessins, peintures, papiers, plastiline, objets divers...).

## Image par image

Pour le cinéma en prises de vues réelles, l'unité de base est le plan. Pour le cinéma d'animation, l'unité est l'image.

Le film d'animation (qu'importe la technique) est une suite de prises d'image après image. L'objet du film d'animation peut même être réel : par exemple dans le cas d'un film montrant en une minute la croissance d'une fleur qui nécessite 2 jours, la caméra enregistre une succession de photographies qui crée l'illusion du mouvement et de la durée.

## Création plastique sans limite (ou presque)

Pour réaliser ses films animés, **Mizotte & Cabécou** se permet de diversifier les techniques : il expérimente et anime des papiers découpés en 2 ou 3 dimensions, des crayons, des maquettes en volume, des objets roulants, des vraies gens et des cornichons fluos...

En effet, les techniques de cinéma d'animation sont pratiquement sans limites et aujourd'hui encore de nouvelles techniques apparaissent. Chacune des techniques génère un mode d'expression de son imaginaire propre, une création artistique unique.

On distingue 2 grandes catégories de techniques : les techniques bidimensionnelles et les tridimensionnelles.

Les principales techniques bidimensionnelles comptent toutes les techniques d'à-plats à l'aide d'un banc-titre et / ou d'un ordinateur :



- le dessin animé peut se faire sur cellulose ou pellicule ou sans cellulose : dans le 1<sup>er</sup> cas, les personnages, objets et décors sont dessinés et gouachés sur des feuilles transparentes d'acétate à la cellulose. Dans le 2<sup>d</sup> cas, les dessins sont peints ou grattés directement sur le film pellicule et ne nécessitent pas de banc-titre. Dans le 3<sup>ème</sup> cas, les dessins sont réalisés sur des feuilles de papier et sont colorisés (ou non) avec des crayons, des feutres, des craies, du fusain, etc.
- la technique des papiers découpés consiste en l'animation d'éléments découpés et articulés directement image par image sous le banc-titre.
- l'emploi du sable déposé et mu sur une table lumineuse permet la création de séquences simple et / ou abstraites.
- aujourd'hui, les images numériques dominent : il s'agit de réaliser partiellement ou intégralement des photos ou des dessins numériques image par image (via l'utilisation d'un ordinateur ou d'une palette graphique) ; le tout est défini dans un espace en 2D.

Les principales techniques tridimensionnelles comptent toutes les techniques d'animation en volume, à l'aide d'une caméra et / ou d'un ordinateur :

- la pâte-à-modeller consiste à modeler les décors, objets et personnages du film. On utilise particulièrement de la plastiline – qui ne fond pas sous les projecteurs.
- les poupées animées sont généralement faites de fils métalliques recouverts d'un corps habillé que l'on articule image par image.
- la pixilation consiste à filmer image par image des acteurs et objets réels et permet d'obtenir des effets spéciaux. Cette technique est souvent combinée avec d'autres techniques de prises de vues.
- aujourd'hui, les images numériques dominent : grâce à l'ordinateur et aux logiciels d'animation, il est possible de modéliser virtuellement les personnages et les objets, pour les traiter ensuite image par image dans un espace défini en 3D.

## BREF HISTORIQUE

### Préhistoire

On pourrait faire naître l'histoire du cinéma d'animation à la Préhistoire : sur les parois rocheuses, les hommes représentaient alors les animaux qui les entouraient, ceux qu'ils chassaient, ceux qu'ils craignaient, etc. Parfois, plusieurs représentations d'un même animal cohabitent l'une à côté de l'autre, comme multipliées. Une théorie naît alors selon laquelle ces dessins juxtaposés seraient une manière de figurer le mouvement de l'animal.

### Antiquité

On trouve des suggestions similaires de l'idée de mouvement dans les ornements de vases grecs ou des mosaïques de l'Antiquité égyptiennes.

Plus que tout, c'est au cours de cette longue période historique que le phénomène de la persistance rétinienne est observé et relaté dans des textes.

Δ Mais il pourrait tout autant s'agir d'une suite de tentatives visant à représenter le sujet jusqu'à un certain idéal. D'ailleurs, selon d'autres chercheurs – dont Gilles Deleuze [(1925-1995) philosophe français] –, il vaut parfois mieux se garder de chercher des traces d'un quelconque cinéma des cavernes car « quand on s'interroge sur la préhistoire du cinéma, il arrive qu'on tombe dans des considérations confuses, parce qu'on ne sait pas où faire remonter ni comment définir la lignée technologique qui le caractérise. Alors, on peut toujours invoquer les ombres chinoises ou les systèmes de projection les plus archaïques ».

Gilles Deleuze, *L'image-mouvement*, 1983 ; p. 14 ; ed. Minit, Paris

### Moyen-Âge

Aux IX<sup>e</sup> ou X<sup>e</sup> siècles, dans l'Asie du Haut Moyen-Âge, le mouvement n'est pas illusoire : le Pi-Ying (ombres chinoises ou théâtre d'ombres) met en scène des figurines faites de papiers découpés opaques ou translucides et colorés, fixées sur une tige tenue à l'horizontale ; ces figurines sont prome-nées comme des marionnettes devant un écran rétroéclairé à l'aide d'une lampe à huile.

Ce célèbre procédé se propage rapidement dans le Sud-Est de l'Asie (Indonésie, Proche-Orient, Égypte, etc.) entre les XI<sup>e</sup> et XIII<sup>e</sup> siècles, avant d'atteindre l'Europe au XVI<sup>e</sup> siècle.

### XVI<sup>e</sup> – XVIII<sup>e</sup> siècles

Le théâtre d'ombre se développe au sein d'un procédé qui ne cesse de se perfectionner de siècle en siècle : la lanterne magique permet de projeter et d'animer des figurines dessinées sur une plaque de verre, laquelle vient se glisser dans une lanterne – entre lumière et lentille (qui nécessite une mise au point régulière) – pour être projetées sur un écran. Il s'agit donc de l'ancêtre des appareils de projection contemporains. La plaque de verre est parfois munie de petits mécanismes permettant d'animer partiellement l'image.

Plus tard, un nouveau système de lanterne magique permet de se faire succéder plus rapidement 2 images différentes grâce à un couple de lanternes : un volet coupe l'un des faisceaux lumineux tout en découvrant le second.

Plus tard encore, ce système donne naissance au célèbre fondu enchaîné de **Georges Méliès** [(1861-1938) prestidigitateur, illusionniste, réalisateur de films français] – lequel pratique ce genre de projection avant de découvrir avec enthousiasme le cinématographe des frères Lumières.

Mais pour en revenir à la lanterne magique...

Ce type de projection exige une obscurité quasi-totale et induit un lieu propice à la rêverie. Aussi, les images sont choisies pour leurs sujets mystérieux, fantastiques voire surnaturels (monstres, diables, anges, apparitions lugubres et macabres, etc.). À cette époque, le public voit en ces projections l'inter-

vention de forces mystérieuses et une manière d'établir une relation avec les forces du mal. En effet, à la vue de ces formes qui naissent du noir avant de s'estomper et de se métamorphoser en une autre forme, se mêle un sentiment d'effroi tout autant que de jouissance.

Dans ce contexte, **Athanasius Kircher** [(1602-1680) orientaliste, graphologue, encyclopédiste et scientifique allemand] organise, au cours du XVII<sup>e</sup> siècle, des projections à caractère pédagogique afin de révéler le phénomène physique propre aux sciences de l'optique mis en jeu dans ce procédé. Ce qui n'empêche pas l'abbé **Etienne-Gaspard Robert**, dit **Étienne Robertson** [(1763-1837) dessinateur, peintre et fantasmagorien belge] d'exploiter encore la crédulité du public à la charnière des XVIII<sup>e</sup> et XIX<sup>e</sup> siècles : il organise d'habiles fantasmagories au cours desquelles il prétend entrer en communication avec les esprits et lire dans les pensées des autres en faisant apparaître divers chimères en différents points de la salle – y compris au milieu du public – qui paye alors pour jouir de ses peurs.

### **XIX<sup>e</sup> siècle**

À la suite des travaux encyclopédiques du XVIII<sup>e</sup> siècle, les recherches scientifiques sur les phénomènes optiques et la perception visuelle humaine poussent les inventeurs à concevoir et diffuser des « jouets optiques de salon » – appelé communément « précinéma ». Ces jouets sont alors un moyen d'allier initiation scientifique et plaisir de la découverte, souligné par leur caractère ludique et créatif (étant très coûteux, ils sont toutefois l'apanage des enfants issus des classes les plus aisées). De 1825 à 1880, on compte la création de nombreux jouets optiques, parmi lesquels le Thaumatrope, le Phénakistiscope, le Zootrope, le Praxinoscope, le Folioscope et le Zoopraxiscope.

Par ailleurs, l'histoire du cinéma d'animation est intimement liée à l'histoire du cinéma, elle-même intimement liée à l'histoire de la photographie. Or, la photographie apparaît officiellement en 1839 quand **Louis Daguerre** [(1787-1851) peintre et photographe français, inventeur du Daguerreotype] présente le daguerreotype (du nom de son inventeur) à l'Académie des sciences de Paris.

Δ Mais le daguerreotype et l'image photographique de **Louis Daguerre** résultent déjà de l'amélioration d'une précédente invention et de l'appropriation de nombreuses innovations techniques et technologiques dans les domaines de l'optique, de la chimie, de la mécanique et de l'électronique.

En 1878, alors qu'**Eadweard Muybridge** [(1830-1904) photographe britannique, célèbre pour ses zoopraxographies] s'intéresse aux affirmations controversées d'**Étienne-Jules Marey** [(1830-1904) médecin et physiologiste français, célèbre pour ses études de la « machine animale »] selon lesquelles un cheval au galop n'a jamais les 4 fers en l'air au cours des phases d'extension – ainsi que les artistes le représentent depuis des siècles – mais qu'il conserve toujours au moins un pied en contact avec le sol, ce premier met en place un dispositif permettant de photographier chaque phase successive d'un cheval au galop. Grâce à la chronophotographie, il parvient à démontrer qu'un cheval au galop ne quitte complètement le sol que lorsque ses jambes postérieures et antérieures sont rassemblées sous lui (en extension, il conserve toujours 1 ou 2 pieds en contact avec le sol).

De son côté, le cinéma est le fruit d'une longue série de découvertes et d'innovations visant à mettre en mouvement l'image photographique.

En 1891, **Thomas Edison** [(1847-1931) scientifique, inventeur et industriel américain, pionnier de l'électricité et l'un des inventeurs du cinéma] et **Lauri Dickson** [(1860-1935) inventeur, acteur, scénariste, directeur de la photographie, réalisateur, producteur britannique, 1<sup>er</sup> réalisateur de films de l'Histoire] réalisent les 1<sup>ères</sup> prises de vues photographiques animées.

En 1892, **Charles-Émile Reynaud** présente au public son « théâtre optique » et ses pantomimes lumineuses, soit les 1<sup>ères</sup> fictions et dessins animés de l'histoire du cinéma d'animation...

### **XX<sup>e</sup> siècle**

En 1906, **James Sturat Blackton** [(1875-1941) producteur et réalisateur anglo-américain] réalise le 1<sup>er</sup> dessin animé sur support argentique de l'histoire du cinéma d'animation : le dessin est tracé à la craie



blanche sur un tableau noir ; la main du réalisateur dessine le portrait d'un jeune bourgeois au crâne dégarni, puis, une jolie jeune femme, etc. Au début et à la fin, le film est tourné photogramme par photogramme, grâce au « tour de manivelle ».

C'est ainsi que le dessin animé se diffuse rapidement à travers le monde développant sans cesse ses outils d'élaboration (règle à tenons, cellulose, rotoscopie, animation 3D, etc.) et entraînant avec lui de nombreuses autres techniques de cinéma d'animation...

Dans le cadre de cette exposition rétrospective de *Films d'animation bricolés*, présentée au Centre des

Arts André Malraux à Douarnenez, **Mizotte & Cabécou** met en scène son propre espace de travail : de l'écriture d'un scénario et de la création d'un story-board jusqu'au montage et à l'étalonnage, en passant par la réalisation de volume, la logistique technique et le tournage, toutes les étapes et outils de réalisations d'un film animé sont présentes.

### **RACONTE-MOI UNE HISTOIRE – Où il est question de narration**

Dans leur principe, les narrations mises en œuvre dans les films de **Mizotte & Cabécou** semblent simples, sans prétention, sans doute faciles à retenir. Ce souvenir pourrait constituer un point de départ pour des jeux de reconstitution orale, écrite, dessinée ou chantée des histoires.

### **ÇA SE PASSE OÙ ? – Où il est question d'espace scénique**

L'animation en volume requiert un travail de mise en scène généralement associé à un positionnement de la caméra banc-titre différent. Puisqu'il s'agit de filmer des volumes, de travailler dans un espace tridimensionnel, les possibilités d'éclairage deviennent plus nombreuses. Il s'agit de filmer image par image un véritable espace scénique dans lequel le corps des acteurs de papier, de fil de fer ou de chiffon vont se mouvoir. Cet espace scénique implique un travail particulier sur le décor – qui peut être un décor fixe classique ou un décor doté de mouvement. L'utilisation d'une caméra banc-titre permet d'adopter les postures d'une caméra classique : montée sur pied, axe horizontal, possibilités de plongée ou de contre-plongée, etc.

### **QUELLE AMBIANCE ! – Où il est question de trame musicale**

Une grande partie des films de **Mizotte & Cabécou** sont des clips ; ils reposent donc sur des trames sonores élaborées et des compositions musicales dont l'identité singulière détermine l'esthétique de l'ensemble.

### **QUI FAIT QUOI ? – Où il est question des métiers du cinéma**

L'exposition est également l'occasion de découvrir quelques-uns des métiers liés au cinéma d'animation :

**Scénariste** : le-la scénariste raconte une histoire d'après son imagination, un livre ou un fait réel, etc.

**Dessinateurs-trices** : iels dessinent les centaines de dessins nécessaires au film.

**Story-boarder-euse** : le-la story-boarder-euse reporte au dessin, dans des cases les moments clés de l'histoire.

**Modeleur-euse** : iel sculpte les personnages du film.

**Animateur-trice** : iel fait bouger les personnages en décomposant leurs mouvements image par image.

**Techniciens-nes des effets spéciaux et des trucages** : ces personnes préparent des liquides rougeâtres pour les blessures, des gouttes pour simuler les larmes ou des maquettes pour donner l'impression que l'histoire du film est réelle. Elles peuvent également créer des images de synthèse par ordinateur.

**Compositeur-trice musical** : cette personne compose la musique de manière originale et / ou en choisissant des extraits de musique déjà existantes.

**Bruiteur-euse** : iel fabrique les bruits du film.

**Chef-fe-décorateur-trice** : iel recense les accessoires, décors, effets spéciaux nécessaires. Puis, en collaboration avec le réalisateur, iel réfléchit au style, à la tonalité du film et dessine les décors en s'entourant de différents collaborateurs pour les construire.

**Régisseur-e général-e** : c'est le-la responsable de l'organisation matérielle et logistique d'un tour-

nage, iel intervient dès la préparation du tournage en participant aux repérages des décors et lieux de tournage.

**Metteur-eus en scène / Réalisateur-trice** : à partir d'un scénario, iel détermine les aspects visuels et dramatiques du film. Lors du tournage, iel assure la mise en scène, la direction d'acteurs et dirige l'équipe technique.

**Assistant-e réalisateur-trice** : sur le tournage, iel est constamment aux côtés du réalisateur, et l'assiste en supervisant la bonne entente et coordination du plateau. Iel fait respecter le silence sur le plateau lors de la prise d'images, annonce les répétitions, s'enquiert de la faisabilité des prises, suit le planning et les horaires.

**Chef-fe-opérateur-trice (Directeur-trice de la photographie)** : c'est la personne responsable de la prise de vues lors d'un tournage de film.

**Cadreur-euse** : iel manipule la caméra lors des prises de vue, assurant la composition des plans et les mouvements d'appareil. Iel collabore étroitement avec le réalisateur et le chef-opérateur.

**Photographe de plateau** : iel prend des photos lors du tournage en vue de la promotion du film ou comme archives.

**Monteur-se** : iel a pour mission d'assembler bout à bout plusieurs plans pour former des séquences qui formeront à leur tour le film définitif. Cette personne s'occupe aussi bien du montage des images que du montage du son (son original enregistré, son ajouté, bruitages). Le travail de mixage consiste à bien vérifier que tous les sons sont bien équilibrés (les dialogues ne doivent pas être étouffés par la musique par exemple).

**Producteur-trice** : iel a en charge de payer toutes les personnes qui travaillent pour le film, ainsi que l'équipement, les déplacements, la nourriture au moment du tournage, les copies du film. Iel vérifie aussi que les dépenses prévues ne sont pas dépassées. Iel doit rechercher des gens qui veulent bien prêter de l'argent pour démarrer le film, et doit vendre le film à des acheteurs, des distributeurs, des télévisions pour rembourser ses emprunts et investir dans un nouveau film.

**Distributeur-trice** : ce regroupement de personnes entreprend de montrer le film dans un pays et doit donc acheter les droits de diffusion au producteur. Le-la distributeur-trice doit payer les frais de publicité et de copies du film. En général, iel tente aussi d'acheter les droits de diffusion à la télévision et sur DVD.

**Directeur-trice de cinéma (ou exploitant-e de cinéma)** : iel regarde les films dans les festivals et choisit lesquels montrer dans son cinéma. Iel doit verser une partie des recettes des entrées du film au-la distributeur-trice. Le-la directeur-trice de cinéma engage des employés pour les caisses, le contrôle des billets, la projection des films, la vente de boissons et de confiseries et le nettoyage de la salle.

**Critique de cinéma** : iel regarde les films lors de projections spéciales et exprime son opinion dans un journal, à la radio, à la télévision ou sur internet, en argumentant pour quelles raisons le public devrait aller voir ce film ou non.

**Projectionniste** : dans la salle de cinéma, tout au fond de la salle, derrière le public, se trouvent des petites fenêtres d'où surgit un rayon de lumière qui éclaire l'écran et projette les images du film. Derrière ces fenêtres, se trouve la cabine du-de la projectionniste. C'est iel qui enclenche l'appareil, règle la netteté de l'image et le volume du son et surveille que la projection se déroule le mieux possible.



# GLOSSAIRE

**Action** : ce que fait quelqu'un et ce par quoi il / elle réalise une intention ou une impulsion. En peinture l'action est le fait de produire un effet, une manière d'agir sur un support, et traduit un déploiement d'énergie en vue d'une fin.

**Animation** : action d'animer, de donner vie à quelque chose. Dans le cinéma, animer, c'est donner l'illusion du mouvement à partir d'une suite d'images fixes : on décompose un mouvement en une série de dessins qu'on projette ensuite à une telle vitesse que l'œil ne perçoit pas séparément chaque phase du mouvement, mais un mouvement continu.

**Art** : dans son sens premier, l'art est une pratique qui met en application des connaissances et un savoir-faire certains avec un objectif précis. Selon cette définition l'art a pour synonymes « technique » et « science appliquée ». En ce sens, l'artisan rejoint cette première définition. Plus tard, avec l'arrivée de nouveaux courants artistiques (impressionnisme, expressionnisme, surréalisme, etc.) et l'invention de nouveaux médiums (photographie, vidéo, numérique, etc.), l'art devient un moyen d'expression, de communication d'idées, d'émotions et de sentiments.

**Artisan** : personne exerçant un métier manuel en utilisant son habilité, souvent pour son propre compte, parfois aidé de compagnons ou d'apprentis (le serrurier, le cordonnier, le boulanger sont des artisans).

**Artisanat** : métier, condition de l'artisan – c'est-à-dire d'une personne qui exerce un métier manuel en utilisant son habilité.

**Artiste** : dans son sens premier, l'artiste est une personne qui pratique un métier ou une technique difficile. Plus récemment, le terme désigne celui ou celle qui se voue à la pratique des beaux-arts, de l'art. Plus généralement, il est l'interprète d'une œuvre (musicale, théâtrale) ; dans le domaine des arts plastiques, il est le créateur ou la créatrice d'une œuvre d'art : l'artiste est une personne sensible, voire sensuelle qui cherche à saisir le caractère propre à chaque chose de la vie – c'est-à-dire l'essence de la chose – en pratiquant une ou plusieurs activités créatrices pour produire une ou plusieurs œuvres.

**Bricolage** : activité manuelle non professionnelle consistant en des travaux ou de la fabrication effectués à / pour la maison. Travail peu sérieux, grossier (rafistolage).

**Chaos** : dans son sens premier, le terme désigne le vide ou la confusion existant avant la création. Par extension, le chaos est synonyme de confusion, de désordre. On parle de chaos pour décrire l'entassement naturel et désordonné de blocs, de rochers par exemple.

**Cinéma** : le terme désigne aussi bien le procédé permettant de procurer l'illusion du mouvement par la projection, à cadence suffisamment élevée, de vues fixes enregistrées en continuité sur un film, que l'art de composer et de réaliser des films cinématographiques, la de l'industrie relative à la fabrication et à la diffusion des films, ou encore la salle de spectacle où l'on assiste à des projections cinématographiques.

**Commande** : dans le cadre d'une commande artistique, l'artiste est tributaire d'un commanditaire (commandes privées émanant de rois, princes, seigneurs, riches bourgeois ou ecclésiastiques, commandes collectives émanant essentiellement de l'église ou des confréries, commandes publiques émanant de l'état, etc.) ; le premier tient compte des exigences du second, de ses désirs (sujet) autant que de ses possibilités financières.

**Daguerréotype** : Procédé photographique produisant une image sans négatif sur une plaque de cuivre polie comme un miroir et recouverte d'argent pur.

1) La plaque est sensibilisée à la lumière en étant exposée aux vapeurs d'iode (en se combinant à l'argent, elles produisent de l'iodure d'argent – photosensible).

2) Lorsqu'elle est exposée à la lumière, la plaque enregistre une image invisible, dite « image latente ».

3) On développe l'image en plaçant la plaque au-dessus d'un récipient de mercure chauffé à 75° C (la vapeur du mercure se condense sur la plaque et se combine à l'iodure d'argent en formant un amalgame là où la lumière a agi).

4) L'image produite reste fragile et peut s'effacer simplement en chauffant la plaque ; il faut donc fixer l'image, la rendre permanente, en la plongeant dans une solution d'hyposulfite de soude.

Δ Malgré cette étape, l'image qui résulte de ces actions est si fragile qu'elle ne supporte pas la plus légère manipulation et nécessite d'être protégée de tout contact.

**Dessin** : représentation sur une surface d'un objet ou d'une figure, de sa forme et de ses contours (notamment par des jeux d'ombres et de lumière) à l'aide d'un crayon, d'une plume, d'un pinceau. Le terme désigne à la fois l'action de dessiner, mais aussi le résultat.

**Documentaire** : ce dit d'une œuvre qui a le caractère d'un document, qui repose sur des documents. Œuvre didactique présentant des documents authentiques, non élaborés pour l'occasion.

**Espace** : le terme désigne aussi bien un lieu plus ou moins délimité dans lequel peut se situer quelque chose ou quelqu'un (surface déterminée ou mesure de ce qui sépare 2 éléments), un milieu abstrait (milieu conçu par l'abstraction de l'espace perceptif), ou encore une étendue de temps.

**Lumière** : lorsqu'elle est affaire de rayonnement, la lumière désigne un agent physique capable d'impressionner l'œil, c'est-à-dire de rendre les choses visibles. Selon son caractère (lumière du jour ou de la nuit, lumière artificielle), la lumière impressionne l'œil différemment. D'un point de vue scientifique, la lumière se traduit par un flux de photons émis par des corps incandescents ou luminescents ; elle est décomposable en un spectre continu.

**Matière** : substance matérielle de forme déterminée ou non, c'est-à-dire connaissable par les sens (toucher, vue, odorat, goût, ouïe) et, dans ce contexte, destiné à être employée et transformée par le geste de l'artiste. La matière désigne donc ce dont une œuvre d'art est faite, ou ce à quoi l'activité de l'artiste donne forme.

**Maquette** : ici, représentation en 3 dimensions, le plus souvent à échelle réduite, mais fidèle dans ses proportions, d'une construction, d'un appareil, d'un décor, d'un objet quelconque.

**Médium** : dans le domaine artistique, qui désigne la matière avec laquelle l'œuvre est réalisée (peintures, terres, bois, charbon, fer, objets divers, etc.). Il se caractérise par son état (solide, liquide, en poudre, etc.), sa texture (lisse, granuleuse, etc.), ses qualités plastiques (souple, opaque, transparent, etc.), sa couleur, son interaction avec la lumière.

**Photographie** : de photo et graphie qui signifie « écriture de la lumière ». Procédé technique permettant d'obtenir l'image durable des objets, par l'action de la lumière sur une surface sensible. Le terme désigne tout autant la technique que l'image obtenue et la branche des arts graphiques qui mettent en pratique cette technique ou plus largement, interrogent de diverses manières ce que la photographie fait à l'art.

**Précarité** : caractère ou état de ce qui est précaire, passager, éphémère, c'est-à-dire dont la durée, le devenir ne sont pas assurés.

**Réel** : qui existe vraiment, en faits et n'est donc pas une illusion, une apparition. « Le réel » définit ce qui est, les choses elles-mêmes, les faits réels, la vie réelle.

**Vidéo** : qui concerne l'enregistrement des images et des sons et leur transmission sur un écran. L'art vidéo est une pratique artistique récente qui utilise comme outil et matériau le principe d'enregistrement et de restitution d'images animées, analogiques ou numériques. L'art vidéo trouve ses origines auprès des artistes avant-gardistes qui perçoivent très tôt le potentiel plastique du procédé cinématographique ; mais il faut attendre les années 1960 pour que les artistes, profitant des récents progrès technologiques et du développement de la télévision, inventent un nouveau langage artistique dont la matière première est l'image vidéo.

**Vidéoclip (Clip)** : court métrage tourné en vidéo, qui illustre une chanson, présente le travail d'un artiste.



# VISITES COMMENTÉES

## **PUBLIC COLLECTIF**

Un document d'aide à la visite et de la documentation autour de l'exposition sont remis sur demande ou lors de la pré-visite.

### **Pré-visites**

Destinés aux accompagnateurs de groupes (établissements scolaires ou formatifs, centres de loisirs, structures associatives ou spécialisées, etc.) ces rendez-vous sont l'occasion de découvrir l'exposition en petit nombre, d'échanger sur la démarche de l'artiste et constituent un temps de préparation à la visite du groupe.

Du lundi au vendredi de 09h à 20h

Visites gratuites, sur réservation

### **Visites**

Pendant toute la durée de l'exposition, l'équipe des ateliers d'art accueille les groupes (scolaires, écoles supérieures, associations, CE, etc.) et leur propose une visite accompagnée de l'exposition.

Du lundi au vendredi de 9h à 14h — Autres horaires selon disponibilités

Visites gratuites, sur réservation

## **PUBLIC INDIVIDUEL**

Un document d'accompagnement à la visite est remis à l'entrée de l'exposition. De la documentation autour de l'artiste est disponible en consultation sur place.

### **Visites**

Pour introduire l'exposition, l'artiste et l'équipe des ateliers d'art accueillent les visiteurs et leur proposent une visite accompagnée de l'exposition. Ces visites s'adressent à tous. Elles sont l'occasion d'échanger sur les œuvres et la démarche de l'artiste.

Samedi 21 octobre 2023 à 16h

Entrée libre et gratuite dans la limite des places disponibles

# INFORMATIONS PRATIQUES

## **RÉSERVATIONS**

Louise Bombaglia, médiatrice en art contemporain et enseignante en histoire de l'art

@ : [louise.bombaglia@douarnenez.bzh](mailto:louise.bombaglia@douarnenez.bzh)

tel : + 33 (0)6 71 56 48 79

## **ADRESSE**

Centre des arts André Malraux

88 rue Louis Pasteur, 29100 Douarnenez

@ : [centredesarts@douarnenez.bzh](mailto:centredesarts@douarnenez.bzh)

tel : + 33 (0)2 98 92 92 32

## **HORAIRES ET TARIFS**

Du samedi 21 octobre au dimanche 22 décembre 2023

Du mercredi au dimanche de 14h à 18h

Entrée libre et gratuite