

ALLÉGORIE

Long métrage d'animation
de Stéphane DROUOT

DOSSIER DE PRÉSENTATION



Version dossier 1.026

Version synopsis 1.0

Version Scénario 1.2.148

mai 2014

<http://ecrits.laei.org>

Copyright © 2014 Stéphane DROUOT

Copyleft : Ce dossier est sous Licence Art Libre, vous pouvez le copier, le diffuser et le modifier selon les termes de cette licence, disponible sur [Artlibre.org](http://artlibre.org).
Creative Commons By-SA



SOMMAIRE

Introduction.....	3
Pitch.....	3
Note d'intention.....	4
L'univers.....	4
La fable moderne & ses valeurs.....	5
Les Concepts	6
Le visuel.....	7
Lumière et photographie.....	8
Difficultés et compromis.....	9
Premières images.....	11

INTRODUCTION

Allégorie est un projet de film d'animation en images de synthèse qui tente de créer un univers nouveau en répondant à une question à la fois intime et universelle : à quoi ressemblerait une fable contemporaine ?

La question de la tradition orale est une problématique qui me fascine depuis quelques années déjà, car elle recèle à mon sens des histoires les plus riches, les plus fascinantes et les plus touchantes que la tradition écrite, dont les histoires n'émanent que rarement plus d'une personne à la fois.

Il s'est donc agi dans ce projet de comprendre ce que faisait la tradition orale, de le synthétiser en un processus pour créer une sorte de version condensée d'un poème épique moderne.

PITCH

La Bibliothèque sombre doucement dans l'obscurité. Dialectique vient de disparaître et Parabole part à sa recherche pour découvrir à ses dépens que le monde n'est pas confiné à la Bibliothèque et que la lumière existe, par de là ses murs... Mais pour l'atteindre, il lui faudra mourir, questionner son propos, accepter de ne plus être celle qu'elle croyait être et confronter l'attitude macabre de Modernité.



Modélisation 3D de Parabole

NOTE D'INTENTION

Allégorie a toujours été un projet difficile à décrire. D'expérience, je peux être trop didactique, trop théorique ou juste trop emphatique en me perdant dans le concept plutôt que dans l'histoire ; car ce projet de film est avant tout un concept. C'est une allégorie au sens médiéval du terme, chaque personnage est un Concept et en porte le nom. C'est également une relecture de l'*Allégorie de la caverne*, dans la lutte entre la lumière et le monde des ombres. Et c'est globalement une allégorie pour l'Histoire humaine et le cheminement de l'individu dans cette Histoire.

L'UNIVERS

Dans sa forme actuelle, Allégorie ne découle que d'une idée très simple : raconter une histoire dont le point de vue est celui des Concepts. Pour cela, il faut assez logiquement que les Concepts soit des humains (ou que les humains représentent ces Concepts) et l'univers qui s'en suit est peuplé de dieux qui seront les Sentiments, d'insectes féériques qui seront les Sensations.

Le monde est divisé en trois, un peu à la façon de la seconde topique Freudienne, avec son conscient, préconscient et inconscient ; là le monde est divisée entre la Bibliothèque (le Léviathan, le contrat social , où règne Équilibre), La Cité (Autonomos, la ville de construite par Raison) et le Jardin des Sentiments, à la base, sous les nuages.



Illustration de la cité, speed-painting numérique

Comme toute tragédie qui se respecte, Allégorie commence *in medias res*, c'est à dire au milieu de l'histoire. Équilibre a banni Raison de la Bibliothèque pour avoir brisé le tabou de l'écriture et créé les Concepts de seconde génération, l'obscurité s'est répandue dans la

Bibliothèque et Dialectique a disparu avant même le début du film.

Comme un bon poème épique, Allégorie note les points de valeur d'une épopée grecque :

- ◆ *Kleos* (κλέος) : La gloire, ce que l'on dira de moi après ma mort. Dans Allégorie, le principe de réification remplit le rôle de la trace laissée par les Concepts lorsque leur propos est rempli.
- ◆ *Menin* (μῆνιν) : La rage, la furie, la volonté de vengeance personnelle au détriment du bien collectif et de son devoir (comme Achille dans l'*Iliade*). Modernité et Parabole en sont affectées.
- ◆ *Nostos* (νόστος) : le retour au foyer, le personnage revient de sa quête grandit et retrouve sa demeure changée, parce que son point de vue a changé.
- ◆ *Ker* (κῆρ) : le destin, dans Allégorie, le Chœur est celui qui voit le destin s'accomplir.

Dans Allégorie cependant, l'univers représente l'Humain, tant à un niveau individuel qu'à un niveau historique.

LA FABLE MODERNE & SES VALEURS

Le propos de la fable dans la tradition orale était de passer des valeurs de génération en génération. Bien entendu, l'acte de raconter est très différent de l'acte d'écrire une fable, d'ailleurs, Perrault et Grimm ne faisaient souvent que retranscrire et adapter les fables de leur époque, ils ne les inventaient pas. Même Andersen s'essayait d'abord à la retranscription de fables de son enfance avant de produire ses propres fables.

La question d'une fable moderne s'est imposée à moi comme une évidence, parce qu'elle répond à la question « à quoi bon écrire une histoire ? ».

La transmission de valeur semblait être un enjeu majeur pour moi, cependant, choisir ces valeurs et les mettre en exergue requiert une culture philosophique qui était bien en dehors de ma portée lorsque j'entamais le processus d'écriture d'Allégorie, il y a de cela 4 ans.

L'histoire est désormais une version que j'aime à qualifier de l'*Allégorie de la Caverne* vue au travers des yeux de C.S. Lewis. L'auteur des *Chroniques de Narnia* était un scolaire qui se qualifiait lui-même de dinosaure et aimait à prôner les valeurs de la chevalerie, comme l'honneur, le respect et la bravoure. Il faisait valoir son antipathie envers le modernisme, au travers d'ouvrages comme *L'abolition de l'Homme*, en particulier dans le monde éducatif.

Allégorie est également parsemée de la *République de Platon* dont elle fait une relecture fantaisiste. La structure de l'*Allégorie de la Caverne* est une inspiration pour la structure narrative et le conflit Ombre et Lumière du film. Mais on retrouve également des questions sur la cité parfaitement juste, au travers d'Autonomos, de sa création par Raison (où elle reste vide) et de son occupation par Modernité (où elle est corrompue et se débarrasse des concepts gênants,

posant ainsi la question du mensonge noble). Globalement la notion d'allégorie en elle-même est d'inspiration grecque, la mythologie antique présentant des dieux comme étant à la fois leur nom et leur anthropomorphisme ; par exemple Gaïa est à la fois la déesse créatrice et la Terre sur laquelle nous marchons.

L'univers fait œuvre de beaucoup d'analogie pour véhiculer des idées assez courantes de la psychologie et utilise une structure assez grossière suivant les stades du deuil qui sont à la fois ceux de Parabole face à la perte de Dialectique et celle de l'Univers lui-même.

Certaines séries d'animation Japonaises sont au cœur de l'inspiration d'Allégorie, en particulier *Ergo Proxy*, *Ghost in the Shell* et *Neon Genesis Evangelion*. Ces séries furent le déclencheur pour moi et me permirent à deux instants cruciaux de ma vie de faire un saut logique entre ce que j'écrivais et ce que j'avais envie de regarder. La manière de laquelle ces animés se permettent de compulser des cultures différentes au sein d'un seul média a été une révélation pour moi et également un exemple de rigueur intellectuelle dont j'espère faire preuve au travers de mon écriture. Allégorie essaye d'être un manga à la française et pour ça, il s'inspire des mythes grecs et romains qui peuplent l'inconscient collectif, de la philosophie occidentale (de Platon à Sartre) et se centre sur la question du passage à l'âge adulte.

Allégorie, d'une façon assez consciente, tente de contourner la mythologie monothéiste judéo-chrétienne, afin de créer un compte païen, car avec la notion de rédemption et de miracle, il ne peut y avoir réellement de tragédie.

LES CONCEPTS

Le Concept de Parabole en tant que héros n'est pas nécessairement une idée flagrante. Mais il s'agissait de mettre une personne *normale* dans une situation incroyable. Celui qui se libère de ses chaînes dans le mythe de la caverne était attaché avec les autres précédemment. C'est ce que représente le choix d'un concept étrange. J'aime également jouer avec la polysémie du terme. La Parabole est la courbe qui retrace le mouvement de la chute libre (ce que fait beaucoup Parabole dans le film), mais c'est également une forme littéraire voisine de l'allégorie. Dans le film, elle fait le lien entre les concepts, parce que la parabole littéraire est celle qui permet par analogie de faire comprendre un concept en utilisant un autre.

Le rôle de Modernité, comme *méchant* d'Allégorie, vient clairement de C.S. Lewis. Modernité est un personnage complexe à définir, le propos n'étant pas d'en faire un méchant manichéen, mais bien un caractère à part entière. Étant personnellement allergique aux vilains en tant que simples antagonistes aux personnages héroïques, je me suis senti obligé de faire un antagoniste bien pensant, pas fermé mais dont les actes déplacés finissent par s'accumuler et prendre des proportions cataclysmiques. C'est également ma vision du modernisme, cette envie de se débarrasser du passé en oubliant qu'il est également une source intarissable d'informations, ce



Modélisation 3D de Modernité

qui nous pousse à refaire les mêmes erreurs, génération après génération.



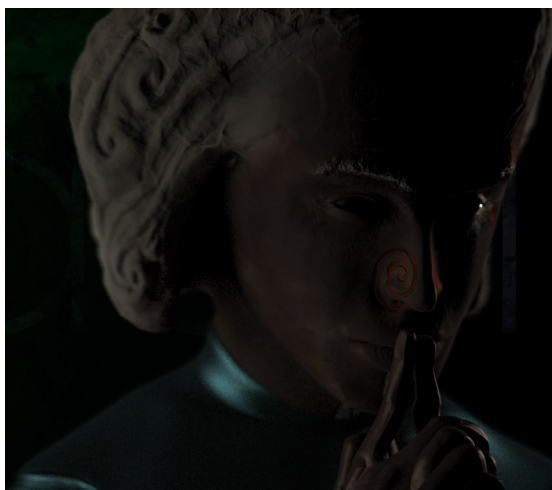
Le Choeur, design crayon

Le Chœur antique est le narrateur, il offre un point de vue sur ce qui se passe et sert légèrement de prophète selon la situation. Son nom nous rappelle également à la nature hellénique de l'exercice d'écriture qu'est Allégorie. Le Chœur en tant que narrateur connaît l'histoire du film, la comprend et est affecté d'un complexe de Cassandre (il parle, il prédit le futur, mais on ne l'écoute pas) ce qui se traduit chez lui par une incapacité à être explicite dans ses paroles. Il est donc traité de fou par Tradition, Concept qui croit en la destinée qu'il pense connaître pour lui-même.

LE VISUEL

L'acte de faire un film d'animation est libérateur à bien des égards, l'un d'entre eux étant la liberté dans les formes des personnages. Les Concepts d'Allégorie sont donc des humains, dont la peau est de peinture et les cheveux sont sculptés. Il y a quelque chose d'organique dans le côté peint et cette apparence vient jouer un rôle crucial, dans leur peur de l'eau par exemple (qui fait fondre leur peau).

Dans le design des personnages, il y a une question de métissage également, peut-être inconsciemment pour que les personnages me ressemblent, mais surtout pour qu'ils ne soient pas soumis aux archétypes standards, pour qu'ils se conforment au mélange des genres qui par nature est à l'origine d'Allégorie.



Tradition, modèle 3D

Les décors sont la source d'une quantité drastique de recherche et développement. L'architecture ne m'intéresse que depuis que j'ai commencé Allégorie et j'ai découvert qu'au delà même de la puissance architecturale des églises, les bibliothèques sont des lieux où les architectes de toutes les époques ont exprimé leur créativité de la façon la plus démonstrative. La bibliothèque d'Allégorie est un dédale de salle de lecture et de couloirs faisant coexister côte à côte des styles différents, en gardant une échelle démesurée par rapport aux Concepts eux-mêmes.

Le travail de design n'est bien entendu pas terminé mais je m'enthousiasme de la liberté qu'offre l'image de synthèse à ce niveau là, me permettant de mélanger le néo-classique, le néo-gothique, l'art-déco et l'art nouveau à mon gré.



Design 3D non texturé de la salle centrale de la Bibliothèque

LUMIÈRE ET PHOTOGRAPHIE

L'un des avantages de faire un film en animation, c'est la possibilité offerte de ne pas se limiter aux règles physiques de la cinématographie classique. La caméra peut se déplacer n'importe où, la lumière peut éclairer tel objet et pas un autre, rien n'est physique donc rien n'a de poids ni de profondeur. À mon sens, même si cela offre des opportunités incroyables, il faut savoir rester dans le domaine du réel pour que l'image finale soit à la fois cohérente et cinématographique. Un mouvement abusif, un plan mal éclairé, un personnage trop étrange et le spectateur se détache immédiatement de l'action et commence à regarder la technique.

J'ai acquis un Canon 5D Mark II dans le but d'apprendre la photographie, de comprendre les règles qui font qu'une image est cinématographique. La profondeur de champs, le flou mouvement, les considérations d'ISO, l'exposition, les longueurs focales, les artefacts de lentilles... Pour *Allégorie*, ces notions sont d'autant plus vitales que j'utilise le moteur de rendu V-Ray qui offre un type de caméra qui peut être paramétré pour réagir comme un 5D.

La question de l'éclairage est fondamentale dans le film, parce que la moitié de ce dernier se déroule dans un monde qui peu à peu sombre dans l'obscurité. Il devient donc important de savoir gérer la lumière, pas seulement pour reproduire la réalité – *Allégorie* n'est pas en quête de réalisme comme le sont certains films en images de synthèses – mais de réussir à faire un éclairage cinématographique clair obscur, avec une lumière rasante. Comprendre que la lumière s'adapte à chaque plan et pas globalement à un décor est également un des points forts de l'apparence cinématographique de l'image globale.

La lumière informe également la couleur. Même si le moteur de rendu va permettre de créer des images de qualité, la direction de ces images reste à la charge de l'artiste. Pour moi, les parties obscures du film requièrent une image désaturée presque noire et blanc, car l'œil humain ne capte plus les couleurs en dessous d'un certain seuil lumineux. Pour ce faire, il faut pour moi, à la fois avoir un jeu de texture prévu pour briller et luire dans l'obscurité tout en préservant une certaine absence de couleur, mais il faut également retravailler l'image au compositing pour assurer la cohérence entre les couleurs d'un plan à un autre et ajouter les effets de lentilles

que le moteur de rendu ne gère pas (ou trop lentement). Le tout doit être harmonieusement pensé pour offrir un film à la fois lisible – donc pas trop sombre – et obscure. Lors du retour de la lumière, les textures seront changées pour des images plus colorées, plus détaillées, moins brillantes.

DIFFICULTÉS ET COMPROMIS

Le plus difficile à gérer dans l'écriture d'Allégorie, ce sont les différents niveaux de lecture. Comment faire d'un concept, un personnage complet, tout en respectant que ses interactions avec les autres personnages soient limitées et impliquées par le sens de ce concept et en gardant à l'esprit que ces interactions doivent créer une narration en elle-même intéressante mais en conservant un sens global faisant de l'univers à la fois un individu et l'humanité tout entière. Cette dernière partie est à mon sens parfois abandonnée au profit d'une narration cohérente et c'est un compromis conscient que je ne regrette pas trop.

Ce que je regrette cependant, c'est d'avoir abandonné l'idée de métrer le langage de chaque personnage. L'intention et l'usage de la langue dans Allégorie est finalement assez basique, mais j'aurais souhaité avoir à la fois le temps, la science et le courage de malaxer la syntaxe et la métrique pour faire quelque chose de plus original avec les dialogues.

D'un point de vue musical, mon courant de pensée actuel s'appuie sur la musique Byzantine, traditionnelle Orthodoxe en référence, ainsi que le folklore vocal français. Ce sont des sons qui sont à la fois étrangers et une fois entendu deux ou trois fois deviennent presque seconde nature. La musique du film sera seulement vocale et très sporadique. Les paroles seront solfégées ; c'est à dire qu'on chantera le nom des notes et pas des paroles indépendantes.

Après avoir passé quelque mois à tenter de développer le film par mes propres moyens, il apparaît désormais clairement en dehors de ma portée technologique. Pour lui faire honneur, il faudrait plus d'un infographiste – aussi dévoué soit-il – sur le projet et surtout, beaucoup plus de matériel (et du matériel globalement plus récent).

Les images présentes dans ce dossier sont issues des compromis technologique et humain qui, même s'ils existent sur tous projets, sont ici limités et stigmatisés par la faute de moyen. À titre d'exemple, le travail d'animation sur la toute première scène du film développée a pris 4 semaines intensives. L'animation n'est malheureusement pas l'étape finale, puisqu'en image de synthèse, il faut également créer les décors, éclairer la scène (comme on le ferait pour de l'animation stop-motion) puis effectuer le calcul qui permet d'obtenir l'image en qualité finale pour en faire un film. Le processus de rendu pour cette séquence s'élève à environ 33 minutes de calcul par image, ce qui revient globalement à 67 jours de calcul non-stop pour une séquence de 3 minutes 30 secondes dont la qualité est encore, malgré tout, un compromis bien loin de celui d'un studio d'animation moderne.

Là encore, il y a de la place pour des compromis à venir mais il faut avouer qu'après quatre années d'écriture, recherche et développement indépendant, la fatigue commence à se faire sentir sur un projet qui promet de prendre encore plusieurs années de développement.

À l'heure où j'écris, je n'ai aucune notion de ce que je cherche pour ce film ; financements, partenaires, producteurs ou juste des conseils éclairés. Ce que je crois chercher en priorité, c'est à faire vivre ce projet qui me tient à cœur particulièrement, d'autant qu'il représente un investissement personnel intense depuis déjà plus de quatre ans. Le faire sortir de mon appartement et avoir des retours sur ce que je n'arrive plus trop à juger du fait de mon implication personnelle serait un premier pas, sans doute, vers l'accomplissement.



Illustration 3D présentant les personnages de l'Acte I, de gauche à droite : Parabole, Tradition, le Chœur, Modernité et Équilibre

PREMIÈRES IMAGES

Le film en lui-même est assez difficile à imaginer, en particulier pour les gens qui ne résident pas dans ma tête. J'ai donc entamé un développement visuel de quelques scènes du premier acte, afin de démontrer la faisabilité et la qualité esthétique du projet.

