

Université de Bourgogne



Jean-François Laguionie à sa table de travail face au Jaudy

La place de la peinture et du graphisme dans l'œuvre de Jean-François Laguionie

Mémoire préparé sous la direction de Mlle Isabelle Marinone
Présenté et soutenu par Ysée Delavault

Année 2021-2022

Remerciements

Je tiens à remercier toutes les personnes qui m'ont aidée lors de la rédaction de ce mémoire.

Je voudrais dans un premier temps remercier mon directeur de mémoire Mlle Isabelle Marinone, professeur de l'Histoire du Cinéma à l'Université de Bourgogne, qui fut la première à me faire découvrir le sujet, ainsi que pour sa patience, sa disponibilité et surtout ses judicieux conseils, qui ont contribué à orienter et alimenter ma réflexion.

Je remercie également toute l'équipe pédagogique de l'Université de Bourgogne et les intervenants professionnels responsables de ma formation, pour avoir assuré la partie théorique de celle-ci, ainsi que pour m'avoir donné de nombreux conseils extérieurs.

Je tiens également à remercier les autres élèves, qui m'ont permis d'avoir une autre approche du travail de réflexion qu'exige le mémoire, et pour m'avoir aidée à orienter ma réflexion de part la comparaison avec les différents sujets de leurs travaux respectifs.

Enfin, j'adresse mes remerciements aux différentes bibliothèques du Campus de l'Université de Dijon, la Bibliothèque Henri Vincenot à Talant et la Bibliothèque Champollion à Dijon, pour m'avoir permis de consulter les ouvrages dont j'avais besoin.

Présentation du sujet

Le cinéma a toujours été, pour moi, un des arts les plus aboutis, car il regroupe l'Art visuel, l'Art sonore et plein d'autres formes artistiques. Étant passionnée d'animation et de graphisme en général, aimant lire et étant sensible à la culture sous toutes ses formes, il était naturel pour moi de faire un sujet de mémoire qui me permettrait d'explorer ces milieux, en gardant comme sujet principal l'œuvre cinématographique. Ma directrice de mémoire, Mlle Isabelle Marinone, m'a indiqué que Jean-François Laguionie était un sujet qui pourrait me plaire et l'étude de la création de son œuvre pourrait m'être favorable pour mon avenir. En effet, ne connaissant que peu ses œuvres, qu'elles soient écrites ou cinématographiques, j'ai pu m'y pencher avec plus intérêt et découvrir un univers qui me plaît et peut ressembler quelque peu à ce que j'essaie de représenter dans mes dessins, à savoir un art contemplatif et emprunt d'une certaine poésie.

Ayant suivi un parcours d'Histoire de l'Art, je voulais donc coupler le cinéma avec les autres formes d'Art. Il se trouve que, en plus de son travail cinématographique, ce réalisateur écrit toutes sortes d'œuvres, comme des romans, des albums issus de ses films, ou encore des recueils de nouvelles. De plus, la présence d'un graphisme recherché ne fait aucun doute, le plaçant à mes yeux comme un artiste complet.

Enfin, l'animation est un sujet beaucoup moins traité que le cinéma en prises de vues réelles et mérite, à mon sens, d'être plus connu et reconnu.

SOMMAIRE

INTRODUCTION	5
 PREMIERE PARTIE : La création d'un film d'animation	
<u>Première sous partie : La mise en images des décors et personnages</u>	9
<u>Deuxième sous partie : Les différents types d'Écriture</u>	17
<u>Troisième sous partie : Les innovations du réalisateur</u>	27
 DEUXIÈME PARTIE : Un cinéma d'apparence « enfantin »	
<u>Première sous partie : Le conte et le roman d'initiation</u>	36
<u>Deuxième sous partie : Les recueils de nouvelles, albums et romans de ses films</u>	45
<u>Troisième sous partie : Un style propre aux dessins animés</u>	54
 TROISIÈME PARTIE : Un cinéma bien plus profond et complexe	
<u>Première sous partie : Les thèmes abordés</u>	60
<u>Deuxième sous partie : Un cinéma se rapprochant du cinéma d'auteur</u>	67
<u>Troisième sous partie : Les influences picturales et littéraires</u>	76
 Conclusion	 85
Annexes	88
Bibliographie	93
Filmographie	95

Il est vrai qu'en rapport au cinéma de prises de vues réelles, et bien qu'aujourd'hui il prend de plus en plus de place sur les écrans, le cinéma d'animation n'est pas très reconnu et souffre encore de nombreux préjugés. Paradoxalement, le cinéma d'animation français étant l'un des plus reconnu du monde, on parle volontiers plus des grands noms mondialement connus, tel que Hayao Miyazaki pour le cinéma japonais, ou évidemment Walt Disney aux États-Unis. Les cinéastes français reconnus dans le milieu, comme Michel Ocelot par exemple, font eux aussi l'objet de nombreux écrits, mais l'on parle guère des réalisateurs plus discrets, qui sont pourtant des acteurs majeurs, à qui l'on doit cette réputation mondiale.

C'est pourquoi le travail de recherche sur Jean-François Laguionie, reconnu comme l'un des meilleurs cinéastes d'animation français, mais pourtant presque inconnu du grand public, dont je connaissais deux œuvres cinématographiques, m'a paru intéressant, et très vite passionnant, et m'a permis de découvrir un artiste dont l'univers parlent à énormément de gens et de tout âge. Le terme « artiste » n'est pas un euphémisme, tant sa carrière est riche. Ayant à son actif huit courts-métrages, dont un en prises de vues réelles, et sept longs-métrages, dont le plus récent, *Slocum*, est sorti en 2021, il reste un des réalisateurs d'animation français les plus productifs. Mais sa carrière artistique ne se limite pas au grand écran, car, en plus de ses dessins et peintures qui sont foison, il est également écrivain de nombreux recueils de nouvelles, totalement indépendants de ses œuvres filmiques, des romans, ou encore plusieurs albums directement inspirés de ses films. De plus, en dehors de ses productions et publications, il est à l'origine de nombreuses innovations dans le domaine de l'animation, qu'il a réalisé pour la plupart dans son atelier La Fabrique, qui est une référence en terme de maison de production d'animation en France aujourd'hui, et a ainsi contribué à faire adopter au grand public une nouvelle vision du cinéma d'animation.

Bien qu'aucun travail de recherche dans un cadre universitaire n'ait encore été proposé sur Laguionie, depuis l'année 2016, date de la sortie de son film *Louise en Hiver*, il bénéficie d'une belle exposition médiatique, comme une exposition au Musée-Château d'Annecy, une rétrospective à la Cinémathèque française, la réédition en DVD remastérisées de ses films et de ses courts-métrages, ainsi que la création de nombreux documentaires, tel que celui de

Jean-Paul Mathelier, *le Rêveur éveillé*, qui ont contribué à un regain d'intérêt pour le réalisateur.

J'ai pu donc alimenter mon travail, en plus du visionnage de toutes ses œuvres cinématographiques, de la lecture de nombre de ses livres et l'analyse rigoureuse de ses peintures et dessins, par de nombreux documentaires et articles le concernant, ainsi que d'autres formats traitant du domaine de l'animation, des arts graphiques et de l'écriture en général. Cependant, un des livres qui m'a le plus suivi pendant cette année de recherches, tant il est complet, a été le livre nommé *Jean-François LAGUIONIE*, écrit par Pascal Vimemet et publié aux éditions de l'œil en 2016, son auteur étant spécialiste dans le domaine du cinéma d'animation et critique, notamment aux *Cahiers du cinéma* de 1985 à 1989. Parallèlement, il est commissaire de plusieurs expositions rétrospectives de plusieurs cinéastes de cinéma d'animation et est à l'origine de plusieurs films, pour la plupart documentaires. Étant le fils aîné du peintre et acteur Jean Vimenet, qui a longtemps collaboré avec Jean François Laguionie, il connaît de fait très bien le réalisateur, lui permettant en partie de faire cet ouvrage.

Le livre est divisé en sept chapitres et sept sous-parties, jonglant entre des interviews entre l'auteur du livre et le réalisateur, mais aussi avec différents acteurs ayant joué un rôle dans la carrière cinématographique de Jean-François Laguionie. Il s'agit du seul ouvrage à présenter entièrement le réalisateur et de remettre son travail dans un contexte de création. En se basant sur un système de questions réponses, l'auteur explique en premier lieu comment et pourquoi il a souhaité écrire sur le réalisateur. Les questions s'orientent alors plus sur les origines, la famille et l'enfance. Nous retrouvons aussi les prémices des thèmes qui vont être abordés tout au long du livre, comme le thème de la littérature et l'écriture et leur corrélation avec le cinéma, comment et pourquoi il a créé ses premiers films, l'origine de son imaginaire à travers différentes anecdotes et les émotions qui y sont liées, l'importance du dessin dans sa vie. Ce chapitre se base aussi sur quelques unes de ses grandes rencontres qui ont orientées sa filmographie, comme Polanski ou Paul Grimault par exemple, mais également son éducation musicale et ses études artistiques. Il explore également l'aspect technique de la création du dessin animé de manière générale.

Ainsi, je peux, en plus de ma réflexion personnelle, prendre appui sur les propos des interviews proposées. Enfin, ce livre à une position double dans mon mémoire. D'une part,

il fait l'objet d'une analyse complète de ma part et je l'utilise ainsi comme une véritable source d'informations propres. D'autre part, il me sert d'appui pour découvrir d'autres aspects de Laguionie que j'ai souhaité approfondir ensuite, comme certains de ses écrits dont je n'avais pas connaissance avant cette lecture.

Dans mon mémoire, j'essaie d'analyser les éléments qui rendent son cinéma si particulier, les liens entre l'étrangeté des décors, presque minimalistes dans ses œuvres les plus personnelles, et la singulière manière du réalisateur d'animer ses personnages avec des pantins articulés en papier ou en métal. Ces analyses me permettent également d'avoir une vision plus intime de l'évolution de l'art de Laguionie, en se basant sur l'évolution du scénario, impliquant des thèmes jugés plus « matures » au fil de sa carrière, et de son évolution en la manière d'écrire des personnages, devenant plus rebelles par exemple, mais gardant la thématique de l'opposition du personnage à la société.

Je cherche également à appréhender et comprendre la ligne directrice qui relit ses récits cinématographiques, ses dessins et son écriture, l'importance du cadre dans ses films, du montage et du scénario, mais également les évolutions dans la narration puis dans les dialogues, et enfin la réflexion qu'entretient le réalisateur face à la musique, et la place que celle-ci prend dans son œuvre.

Quelle est la place de l'Écriture dans le cinéma de Jean-François Laguionie ?

Il est alors indispensable pour moi, avant de commencer toute analyse, de développer les termes de « graphisme » et d'« écriture ». J'entends par « graphisme » l'ensemble des éléments qui font de son style ce qu'il est, sa « patte artistique », l'analyse de ses décors, de la manière dont sont physiquement construits ses personnages, mais je souhaite étudier surtout l'évolution de ce graphisme dans la carrière du réalisateur et l'importance et le lien entre ce graphisme, le récit et l'ambiance de ses œuvres cinématographiques, en passant par l'analyse approfondie de ses dessins. Le terme « écriture » regroupe quant à lui plusieurs choses. D'une part, cela évoque évidemment l'étude du lien entre les films de Laguionie et les œuvres écrites qu'il a publiées, et dont le style et l'ambiance sont semblables, et encore une fois les évolutions dans le style littéraire du réalisateur. Le terme général « Écriture » regroupe cependant toutes les formes d'écriture qui se retrouvent dans son cinéma, à savoir les éléments de construction d'un film, comme l'écriture d'un scénario, d'une histoire ou encore la construction de personnages plausibles, mais aussi l'écriture du son, des

dialogues, de la musique et de tout ce qui donne forme à l'ambiance générale de l'œuvre. A ce titre, le graphisme est une forme d'écriture car nécessite une réflexion lors de sa création, et contribue à l'atmosphère générale de l'œuvre.

Le but de mon mémoire est donc, dans un premier temps, de parler dans une première partie purement technique, de la manière dont est réalisé un film d'animation, puis de me concentrer sur les techniques du réalisateur, qui sont quelques peu étonnantes et parfois même innovantes, ainsi que les différentes formes d'écriture que l'on peut trouver lors de la création d'un film. Dans un deuxième temps, je présente et étudie son style graphique et l'évolution de celui-ci, se rapprochant d'abord d'un style quelque peu enfantin. J'analyse également quelques uns de ses livres et films, en m'attardant sur les styles purement littéraires qu'il utilise et les éléments du conte qui peuplent ses œuvres. Enfin, dans une troisième et dernière partie, j'expose le fait que, malgré une apparence enfantine, son cinéma expose une réalité beaucoup plus sombre et complexe, en abordant le sujet des thèmes évoqués, ainsi que de ses influences littéraires et cinématographiques.

Bien que ma réflexion se base sur la présence et le lien entre l'œuvre du réalisateur, le graphisme et l'écriture dans ses œuvres, il est tout de même important d'expliquer dans une première partie très technique la manière dont se fait le cinéma d'animation en étudiant d'abord les différentes techniques utilisées par Laguionie pour réaliser ses décors et ses personnages et les contraintes qu'elles apportent. Ensuite, il me semble important de définir les différents types d'écriture qui forge le film et les relations que le réalisateur a avec chacune d'elles. Enfin, Laguionie est aujourd'hui reconnu comme un des plus grands réalisateurs de film d'animation français et pour cause, il est à l'origine d'innovations tant en terme de technique, mais aussi en terme d'appréhension du cinéma d'animation.

Le cinéma d'animation est presque aussi ancien que le cinéma en prise de vues réelles, si ce n'est plus ancien, car à l'origine de la fragmentation des images en mouvement qui forme l'essence même du cinéma. Cependant, sa création nécessite beaucoup plus de temps et une technique parfois bien différente que le cinéma en prise de vues réelles. Chaque étape est indispensable et bien qu'elles s'enchaînent dans un ordre bien défini, chaque réalisateur a sa technique. Jean-François Laguionie construit ses films en deux parties distinctes. La première partie, la plus importante, est en fait la partie d'écriture du film et met en relation plusieurs protagonistes dont le réalisateur, le directeur artistique, le chef décorateur et les créateurs des personnages. Créer un film est avant tout un travail de recherche concernant les décors, mais aussi les personnages, les costumes et tout autre élément, pour que ceux-ci soient historiquement valables et se fondent dans l'univers du récit. Après ces recherches sont créés l'animatique, le découpage et le story-board, indispensables car ils forment l'architecture du film. Dans le travail de Jean-François Laguionie, le story-board est un véritable lieu de création et sa conception exige un soin tout particulier. L'étude de ceux qu'il a réalisés tout au long de sa carrière artistique est très intéressante, car permet d'une part de voir les évolutions dans les histoires et les sujets évoqués, mais aussi de noter la justesse dans la mise en scène des plans, l'attitude des personnages ou encore l'évolution de leurs mouvements, d'abord représentés de manière minimaliste, puis de plus en plus en détails.

Ce story-board final est ensuite filmé, dessins par dessins. Tous ces éléments donnent une première maquette filmée, à laquelle sont accrochés les premières maquettes des dialogues

et voix, souvent celle du réalisateur, ainsi qu'une première musique provisoire. Tous ces éléments permettent donc de placer un premier rythme au récit et d'apporter une première idée de la mise en scène. Ce projet est ensuite présenté aux partenaires comme le CNC, Antenne 2 et Gaumont ensuite, et aux producteurs, français ou non, et qui vont financer le projet.

La deuxième étape de la réalisation se passe en plusieurs temps, et parfois à différents endroits en même temps. Tout d'abord sont réalisés les dessins préparatoires et la création des décors et des personnages, l'élaboration du panels des expressions et les intentions des couleurs. S'en suivent les enregistrements des voix finales des acteurs, qui permettent ensuite aux animateurs de créer l'animation finale, ainsi que l'ajout de la musique définitive.

Contrairement à un film en prises de vues réelles, la création d'une œuvre cinématographique d'animation est un travail gigantesque car nécessite de nombreux dessins préparatoires et la création en profondeur de personnages et de décors entiers, réalisés grâce à des moyens d'arts graphiques incluant l'art traditionnel comme la peinture ou le dessin, ou encore le dessin assisté par ordinateur.

Chez Laguionie, il n'y a pas de graphisme commun à tous ses personnages, dont le style évolue tout au long de sa carrière. Son style est alors définie comme très éclectique, car créé grâce a de nombreuses sortes et techniques d'animation, mais garde pourtant un certain esprit qui ne change guère. Ses personnages sont assez simplifiés, avec peu de détails, mais paradoxalement très vivants dans leurs actions, leurs symboliques et leurs expressions, s'inspirant de l'art naïf et parfois même surréaliste. Les décors, quant à eux, sont à la fois simples et complexes, dont le grain et la touche de l'artiste sont souvent visibles, donnant un aspect très poétique à l'œuvre finale.

D'abord reconnu grâce a ces courts-métrages, Laguionie change de format et passe au long-métrage, où il s'attire là aussi les honneurs. Dans de nombreux documentaires où il est l'acteur principal, notamment dans celui intitulé *Jean-François Laguionie, cinéaste animé*, réalisé en 2004 par Jean-Jacques Bernard et visible sur les Bonus du DVD de *L'île de Black Mór*, le réalisateur évoque les raisons qui l'ont poussé à favoriser la création de longs métrages plutôt que le format court. Pour lui, le court métrage est un, voire le meilleur moyen pour réaliser une œuvre animée, car son format de courte durée permet de

conserver une certaine poésie, de part les sujets évoqués, tout en limitant la contrainte technique. Un long-métrage est donc, pour lui, une œuvre différente qui nécessite une autre approche que celle utilisée par le court-métrage.

Pourtant, ce format peut présenter de nombreuses contraintes. D'une part, Laguionie travaillant souvent seul sur ces courts-métrages, ne pouvait se permettre une œuvre trop longue, car trop onéreuse en terme de temps et de travail. Seulement, les sujets évoqués deviennent au fil du temps de plus en plus sérieux et de ce fait, ne conviennent plus au format court. Son dernier court-métrage, *La Traversée de l'Atlantique à la Rame* (Annexe 1), sorti en 1978, dure une vingtaine de minutes, soit une durée à la limite du moyen-métrage. De plus, sa réalisation dure presque deux années. Bien qu'étant vu par le réalisateur comme l'œuvre la plus simple d'un point de vue technique, le sujet, évoquant la nature humaine, le Temps qui passe et la vie des protagonistes à travers de nombreuses métaphores, dont celle du Voyage, tout cela représentée dans un huis-clos, ne pouvait pas être présenté en un temps trop restreint. Le désir de retravailler avec d'autres artistes le pousse à abandonner le format court pour se vouer à la création de longs-métrages, plus aptes à accueillir de nouvelles visions artistiques et de nouveaux styles. Dans ce documentaire, il annonce également que l'attrance du récit est pour lui beaucoup plus forte que le graphisme. C'est pourquoi, dans ses longs métrages, il confie la charge graphique des décors et des personnages à d'autres artistes travaillant avec lui.

Pendant les vingt premières années de sa carrière de cinéaste, correspondant aux années de création de ces courts-métrages et de son premier long métrage, *Gwen, le livre des Sables* (Annexe 2), donc de 1965 à 1985, le réalisateur crée ses œuvres avec la technique dite du papier découpé, qu'il connaissait déjà de part ses études artistiques.

Cette technique, que l'on nomme aujourd'hui également « cut-out » est une technique d'animation assez ancienne, puisqu'elle était déjà utilisée pour les premiers films d'animation¹, utilisant le procédé de l'image par image (Annexe 3). L'ancêtre de cette technique est en fait le théâtre d'ombres chinoises, de silhouettes et de marionnettes, que Jean-François Laguionie a étudié pendant ses études aux Arts Appliqués. Son premier court

1 Lotte Reiniger (1899 – 1981), réalisatrice allemande, est considérée comme une des premières à utiliser cette technique.

métrage par exemple, *La demoiselle et le violoncelliste* (Annexe 4), datant de 1965, est un texte d'abord prévu pour un spectacle de marionnettes, qu'il a adapté pour l'écran. Dans ce premier court-métrage, les mouvements des pantins en papier découpés apparaissent très secs, mais la technique du réalisateur s'améliorera pour donner aux personnages un rendu beaucoup plus fluide dans les œuvres suivantes, permettant par exemple de faire disparaître presque totalement les points d'attaches des jointures des personnages.

Dans ses premières œuvres, les personnages sont en fait des pantins de papier découpé, puis articulés et gouachés à la main, dont les parties sont liées ensemble par des points de jointure. Il s'agit en fait d'un procédé très pratique, car un seul pantin pouvait donner toutes les positions souhaitées, à condition de ne pas modifier sa forme originelle. Il était en général utilisé par les cinéastes indépendants car assez économique et simple d'utilisation, mais également relativement rapide car n'obligeant pas de redessiner le personnage à chaque fois. C'est une technique également assez intuitive pour le cinéma d'animation car permet de visualiser le mouvement rapidement. Néanmoins, et comme toutes techniques, elle présentait quelques inconvénients, comme celui de ne pas pouvoir apporter de corrections aux images enregistrées, car il fallait attendre le développement de la pellicule pour découvrir le résultat final, donnant parfois un assez grand écart entre le projet voulu et le résultat final. Cette technique fut néanmoins beaucoup utilisée dans les années 1960 à 1980, notamment par de grands cinéastes comme *La Planète sauvage* de René Laloux, en 1973, considéré comme le premier film d'animation non destiné aux enfants, avec des sujets sérieux comme la différence de l'Autre².

Potr' et la fille des eaux (Annexe 5), sixième court-métrage du réalisateur, sorti en 1974, marque le tournant des décors et des personnages créés avec de la peinture et animés sur différents supports, allant du papier à la plaque de verre, de part la collaboration du réalisateur et de sa compagne de l'époque, Kali Carlini, artiste-peintre. Ils réaliseront également ensemble le court métrage, *Le Masque du Diable*, sorti l'année suivante. Comme il est dit dans une interview avec Pascal Vimemet³, la peinture animée est un des moyens d'expressions favoris du réalisateur, car il y a un enrichissement permanent visible sur le

2 On peut également citer Michel Ocelot, qui fut un grand adepte des pantins animés, comme le montre son court-métrage *Les Trois Inventeurs* de 1980.

3 Jean-François LAGUIONIE, Pascal VIMEMET, Les éditions de l'œil, 2016

visage du personnage entre chaque frame, donnant un aspect encore moins saccadé à l'animation, plus éphémère, donc de ce fait beaucoup plus vivant.

Ces décors peints à la gouache ou dessinés resteront visibles dans la plupart des films du réalisateur. Dans *Louise en Hiver* de 2016 par exemple, les décors au pastel, au grain très visible, accompagnent le personnage, donnant au film un aspect très particulier mais très poétique (Annexe 6).

Le livre *Gwen, le livre de sables*, écrit de la main même de Jean François Laguionie, est publié aux éditions La Traverse et les Éditions de l'œil en 2019, soit bien des années après la création du premier long-métrage du réalisateur⁴. Il y est raconté la création du film, permettant ainsi de se rendre compte du tournant décisif qu'à apporté cette œuvre dans la carrière artistique du réalisateur en 1985, tant au niveau technique qu'au niveau « social ». En effet, le passage du court au long-métrage signifie pour le réalisateur le retour du travail en équipe, qu'il avait déjà effectué avec quelque-uns de ses courts-métrages, notamment *Plage Privée*, seul film en prise de vues réelles, réalisé en 1971. Ainsi, il rencontre deux personnes qui ont permis la réalisation de l'œuvre, à savoir Bernard Palacios (Annexe 7), chef décorateur et réalisateur, et Nicole Dufour pour la création et les coloris des personnages. Laguionie partage alors son rôle du réalisateur. Il crée l'animatique, le storyboard et le premier mixage, donc tous les éléments liés à l'ambiance, soit la première partie de la création, mais confie le soin de l'animation à d'autres artistes, tout en gardant un œil sur sa direction.

Le spectateur voit alors l'apparition d'une nouvelle technique dans le cinéma de Laguionie, des films transparents utilisés dans le milieu de l'animation jusqu'au début du XXe siècle, à savoir le « celluloïd »⁵. Il s'agit d'une feuille souple et transparente sur laquelle on peint à la main les éléments destinés à être en mouvement. Grâce à la transparence de ces feuilles, il est possible de superposer plusieurs cellos, permettant ainsi à l'artiste de comparer les différentes frames de l'animation pour ajouter de la fluidité au mouvement et de créer des scènes complexes sans devoir redessiner chaque fois les éléments statiques situés à l'arrière-plan (Annexe 8). Cette technique permettait de créer des dessins animés relativement rapidement et était utilisée par les plus grands studios de production avant de

4 C'est d'ailleurs le seul livre connu du réalisateur où il raconte la création d'une des ses œuvres.

5 Nommé aussi « cello » ou « celluloid », technique que l'on retrouve notamment dans les premiers films Disney.

disparaître dans les années 2000 suite à l'arrivée et à la popularisation de l'animation par ordinateur.

Le celluloïd va de pair avec l'animation traditionnelle dite en « multiplane », nommée aussi parfois « caméra multiplane » (Annexe 9). Il s'agit d'une structure allant parfois à plus de trois mètres de haut, de plusieurs niveaux de profondeur, séparés d'environ cinquante centimètres chacun et composés de vitres transparentes amovibles et mobiles. Ce système, couplé avec celui des celluloïds, permettait de donner une forte impression de profondeur aux images animées. C'est une très vieille technique car c'est à l'origine un système amélioré au sein des studios Disney dans les années 1930⁶. Cette technologie a été utilisée pour la première fois sur un long métrage en 1937 pour *Blanche-Neige et les Sept Nains* des studios Disney. Bien que cela ai disparu aujourd'hui, il est possible de recréer cette illusion avec des éléments numériques.

Les celluloses sont placés à différentes hauteurs sur différents niveaux de plans superposés nommés les bancs-titres. Le cellulo correspondant au décor est placé tout en bas derrière ceux correspondants aux différents personnages et éléments mobiles du plan. Ainsi, lorsqu'un élément se déplace sont changés seulement les éléments qui sont destinés aux mouvements. Du temps est alors gagné lors de la fabrication du film et donne un sentiment de stabilité à l'image. C'est d'ailleurs pour cette raison qu'elle est très appréciée par Jean-François Laguionie, qui y voit un héritage du théâtre où tout n'est pas « réglé », un sentiment de vérité dans les images, tout en gardant une vision « professionnelle » car cette technique permettait d'allier de nombreuses fonctionnalités, comme celle d'avoir des éclairages différents selon les hauteurs. A ce titre, les premiers courts-métrages de Laguionie sont très intéressants à étudier et peuvent presque apparaître comme les essais antérieurs à cette technique. Dans son premier cours métrage de 1965 par exemple, les vagues étaient de grandes formes découpées dans de simples plaques de cartons ou de papier pouvant atteindre plusieurs mètres de long, qui étaient placées sur différents plans et permettaient ainsi la mise en mouvement par le réalisateur de manière horizontale et verticale, ce qui obligeait les personnages à être de profil si ils devaient être en mouvement. L'effet de profondeur était alors rendu par la superposition de ces cartons, ainsi que par le traitements de ceux-ci et de leurs couleurs. Quelques plans, à la toutes fin

6 Les Studios Disney n'en sont pas les inventeurs, mais les acteurs de la propagation de la technique.

de l'œuvre, sont en fait simplement de grands dessins inanimés, que la caméra parcourt d'un bout à l'autre, donnant l'illusion de stupéfaction des personnages, immobilisés par la surprise.

Chaque 24e de seconde est ensuite reporté sur carton, découpé, mis en couleurs et retravaillé au pinceau par Nicole Dufour, permettant ainsi d'avoir une animation et un rythme fluide. C'est donc en tout vingt-quatre celluloïds de personnages, à l'image de vingt-quatre images par secondes, qui se succèdent sous la caméra, donnant pour un film entier une contrainte de plusieurs milliers, voire centaines de milliers de dessins, gouachés à la main, pour permettre de visualiser cette idée de « temps suspendu », typique du cinéma de Jean-François Laguionie. Au dessus de tout ce système, une caméra, commandée en premier lieu à la main et à l'ordinateur ensuite, photographie l'image finale une fois tous les ajustements faits. *Le Château des Singes* de 1999 (Annexe 10), deuxième long métrage du réalisateur, est un des derniers longs-métrages réalisé avec cette technique du multiplane.

A la suite de la disparition de ce type de réalisation, l'animation par ordinateur a pris le relais. *L'île de Black Mór* de 2004 est le premier film de Laguionie a couplé l'informatique à l'animation, bien que cela ne se ressent que peu dans le graphisme. Pourtant, le réalisateur utilise de nombreuses techniques informatiques dès le début de l'écriture du film. Les dessins des différentes cases du story-board par exemple sont modifiées sur Photoshop à la guise du réalisateur qui peut alors faire différents essais en ajoutant des éléments du décor comme la mer, puis en les mixant avec des sons d'ambiance ou une musique temporaire. Cette étape informatique permet de voir beaucoup plus facilement les défauts du scénario ou du rythme du récit. Il peut également ajouter les premières voix et modifier les dessins des mouvements des personnages, dans le but d'aider les animateurs qui auront une meilleure vision des attentes du réalisateur. Selon Laguionie, cette étape est indispensable également pour prendre connaissance des personnages et de mieux appréhender leur comportement et leurs gestes pour mieux les dessiner ensuite. Bien que retissant au début, il voit alors dans l'informatique la possibilité de résoudre de nombreux problèmes provenant de la 2D. Ainsi, il est possible de modifier beaucoup plus rapidement la couleur des personnages ou leur place dans le champ.

C'est pour son prochain film, *Le Tableau*, (Annexe 11) sorti en salles en 2011, que le changement graphique se fait nettement ressentir. En effet, les personnages sont représentés avec un mélange de 2D et de 3D, style adopté dans les deux films suivants, *Louise en Hiver* en 2016 et *Le voyage du Prince* en 2019. Pour se faire, les personnages sont d'abord dessinés très précisément en prenant pour modèles les croquis du réalisateur en 2D, à la manière d'un « turn around », c'est à dire sous toutes les faces, dans différentes positions et avec différentes expressions, pour les faire vivre avant de les animer (Annexe 12). Les créateurs leur donne ensuite un rapport de taille par rapport aux autres personnages du film. Les personnes en charge de la création de ces personnages notent également les intentions de couleurs, d'ombres, des idées de textures et de matière. Ensuite, ils sont modélisés en 3D sur un ordinateur, puis animés. Cela fut un challenge important pour le réalisateur qui refusait toute production 3D à cette époque car le style de ses dessins et de ses sujets ne s'y prêtait guère, mais qui était pourtant imposé par le producteur⁷. Quand les personnages principaux sont créés, il faut faire exister les personnages secondaires, ayant un rôle défini ou étant figurants et qui sont en général très nombreux, par exemple environ cent-soixante-dix dans *Le Voyage du Prince* de 2019 (Annexe 13). Le même travail est mis en œuvre pour les décors qui sont élaborés à partir des croquis de Laguionie, les chefs décorateurs place de manière « géographique », de mise en place les décors qui auront une interaction entre eux, puis leur créent des perspectives et des matières adéquats. Ensuite, plan par plan, les dessinateurs développent le décor, faisant parfois trois ou quatre fois la taille du plan (Annexe 14). C'est un des éléments les plus longs de la conception du film. Une fois que les dessins au trait sont finis, les décors sont mis en couleur. Le chef opérateur fait une proposition colorée pour l'ensemble des plans du film pour essayer de garder une continuité dans le coloris, permettant d'ajuster plan par plan les ambiances, les lumières et les ombres afin d'être cohérent d'une séquence à l'autre. En parallèle de ces décors sont créés tous les accessoires, c'est à dire, en langage cinématographique, tous les éléments qui ne sont pas des personnages, mais qui vont quand même bouger, c'est à dire les véhicules, certains objets ou autres. Il faut alors définir l'intérieur et l'extérieur de l'objet en fonction de son interaction avec le personnage, ainsi que sa couleur, sa matière et sa modélisation. Un

7 Laguionie voulait encore à cette époque réaliser des films en 2D et non en 3D.

logiciel informatique permet ensuite de placer les différents niveaux du décor, à la manière du multiplane, d'incorporer les personnages, puis d'orienter une caméra dans l'ordinateur, de choisir un objectif en courte ou longue focale et l'emplacement de celle-ci par rapport aux décors et aux personnages.

Bien que le style graphique de ses films évoluent en fonction de la technologie, le réalisateur n'hésite pas à s'essayer à de nouveaux styles, obtenus parfois grâce aux mélanges de plusieurs d'entre eux. Par exemple, il est possible de voir, parmi les plans mélangeant 2D et 3D, des prises de vues réelles dans lesquelles évoluent les personnages dans *Le Tableau* de 2011, avec Laguionie lui-même dans le rôle du peintre. Pour *Louise en Hiver*, Laguionie revient sur une création un peu plus traditionnelle. Bien que l'on retrouve les éléments informatiques pour la création du film, le réalisateur se charge lui-même des décors. Il est revenu à la gouache sur feuilles colorées A3, format bien plus modeste, sur dont la touche de l'artiste est très visible. Il est d'ailleurs intéressant que ce film, avec le suivant, *Le Voyage du Prince* de 2019, sont les seuls qui ont réussi à reproduire un véritable trait de crayon sur une animation en relief, ce qui n'avait pas pu se faire avec *Le Tableau* de 2011.

Malgré la rapidité de toutes ces techniques, un film d'animation est réalisé généralement dans un temps égalisant quelques années. En général, Jean-François Laguionie consacre deux ans à la création des personnages puis à l'animation et au storyboard, puis un ou deux ans pour l'animation des personnages et de décors.

L'écriture d'un film, qu'il soit réalisé en images animés ou en prises de vues réelles, est une succession de plusieurs formes d'écritures, toutes aussi indispensables les unes que les autres. Tout dans la création d'un film relève donc en fait de l'écriture. C'est est un concept d'autant plus important chez Laguionie car il a notamment écrit et continue à écrire des livres issus de ses films, mais également des recueils de nouvelles indépendants. Pour Laguionie, le cinéma n'est pas seulement une succession d'images, c'est également du mouvement, du son, des voix, des couleurs, de la musique, par lesquelles toutes les émotions passent.

La première forme d'écriture la plus évidente pour un film est celle du scénario. « Un film, c'est d'abord une histoire », disait Paul Grimault. Bien que les premiers scénarii,

correspondant donc aux premiers courts métrages, soient écrits par le réalisateur lui-même, *La Traversée de l'Atlantique à la Rame* de 1978 marque le début de l'écriture du scénario avec un autre professionnel du métier, à savoir Jean-Paul Gaspari, qui assiste également Laguionie sur son premier long-métrage, *Gwen, le livre des sables* de 1985. C'est pourtant la scénariste française Anik Le Ray (Annexe 15) qui est la plus récurrente dans le cinéma de Laguionie. D'abord spécialisée dans les courts-métrages d'animation, c'est en 1999 qu'elle rejoint le studio La Fabrique pour travailler sur la couleur du film *Le Château des singes*, scénarisé par Laguionie et Norman Hudis, scénariste britannique. Elle est alors chargée de la couleur des celluloïds. Elle poursuit son travail avec le réalisateur par la suite et devient co-scénariste avec lui pour *L'Île de Black Mór* en 2004, puis devient officiellement la seule scénariste pour *Le Tableau* de 2011. On la retrouve ensuite sur le *Voyage du Prince* de 2019, là encore en tant que scénariste avec Laguionie et sur le dernier film du réalisateur, sorti fin 2021, nommé *Slocum*. De part la présence des nombreux scénaristes dans la vie artistique de Laguionie, il n'est de ce fait pas rare de voir de nombreuses références inconscientes dans ses films, venant d'ailleurs de ses propres œuvres ou de ceux de ses prédécesseurs.

Pour voir comment un scénario est construit, prenons l'exemple du *Tableau* de 2011. Alors que Jean-François Laguionie construit son scénario avec comme première idée en tête une ambiance⁸, l'idée de départ d'Anik Le Ray est de concevoir une histoire sur le thème de la création et du rôle ou plutôt de la place qu'à l'artiste par rapport à celle-ci. Pour cela, elle commence par imaginer une histoire entre un peintre et son modèle, puis au fil des réflexions, y ajoute l'idée d'un tableau dont les personnages seraient restés inachevés. Il lui faut créer alors un monde cohérent, elle conçoit donc une société hiérarchisée où les personnages évoluent. Il lui faut également inventer un univers vraisemblable dans le monde « réel », donc en dehors du tableau, pour que le spectateur n'ai pas l'impression de regarder évoluer une société totalement différente de la sienne, et où il peut se retrouver dans les différents éléments du film. Dans la même optique, les univers des différents tableaux ont volontairement été conçus pour ne pas se référer trop précisément à une période historique donnée. Les costumes des personnages par exemple, mélangent des styles et des éléments de différents siècles.

⁸ Le scénario est écrit alors que Laguionie termine tout juste *L'Île de Black Mór*; soit en 2004.

Il faut ensuite que le scénariste développe et étudie les influences, picturales ici, qui régissent le film. Ce genre de réflexions ne s'élabore non pas qu'avec le seul scénariste, mais également avec le chef décorateur du film, en l'occurrence Jean Palenstijn, chargé entre autre des décors et des recherches sur les couleurs, pour mieux viser l'univers visuel de l'œuvre. Le scénario s'écrit aussi en fonction du sens que l'on veut donner à l'histoire. Par exemple, selon le documentaire *Rencontre avec Jean-François Laguionie et Xavier Picard*, en 2019, visible sur le DVD du *Voyage du Prince*, il est expliqué que lors de l'écriture de ce film, qui se veut être la suite directe du *Château des Singes* de 1999, Laguionie et Anik le Ray voulait continuer d'explorer le thème de l'Inconnu et de la Différence mais à travers un autre point de vue, celui du Roi. Contrairement au film précédent, le réalisateur donne un cadre spatio-temporel au récit en le situant à la fin du XIXe, lors d'une des révolutions industrielles, lui permettant par la même occasion de développer d'autres sujets, comme la place de la Nature dans cette nouvelle Industrie. De ce fait, cela a demandé de nombreuses recherches historiques.

En parallèle du scénario sont écrits les personnages qui vont animer l'histoire. L'étude approfondie des protagonistes est essentielle car permet de créer des personnages vraisemblables pour le public, surtout quand il s'agit de films pour enfants. Cependant, ils ne sont pas écrits de la même façon selon leur place dans l'œuvre. Pour *Le Tableau* de 2011 par exemple, les deux scénaristes ont du créer une biographie fictive pour le Peintre. En effet, comme il n'est visible qu'à la fin du film et qu'il est connu par le spectateur que par les dires des personnages, il fallait que son écriture soit juste, qu'elle en révèle un peu sur le personnage sans pour autant tout dévoiler du mystère qui plane sur lui. Ainsi, les deux scénaristes ont du créer les événements de son existence comme sa vie sentimentale, puis le situer dans l'histoire, et ainsi donner une cohérence aux différents tableaux où voyagent les personnages et à l'Histoire en générale.

De ce fait et de manière générale, il est intéressant de voir dans les personnages de Laguionie l'empreinte de son écriture littéraire. En effet, plusieurs de ses héros, de manière volontaire ou involontaire, sont des personnages à l'aspect plus littéraire que cinématographique. Cela dépend en partie de leur place dans le récit, mais aussi de leurs ambitions, de leurs pensées et de leur rapport au monde. Par exemple, *L'île de Black Mór* de 2004 étant un récit initiatique, le personnage du Kid partage avec le lecteur, ou le

spectateur pour le cas du film, ses pensées qui le guideront dans ses recherches et les réponses à ses questions. Il est davantage dans la réflexion que dans l'action, faisant de lui un parfait personnage littéraire. Lorsque les principaux traits du personnage, c'est à dire sa vie, son caractère, ses expériences et ses réactions sont écrits, il est ensuite présenté à l'acteur qui va lui donner sa voix et le compléter. Ainsi, il est intéressant de constater que ce n'est pas le réalisateur seul qui crée les personnages, ils existent en partie à travers les acteurs qui les incarnent. Par exemple, Laguionie a laissé à Enrico Di Giovanni, l'acteur donnant sa voix au Prince, le choix de mettre un léger accent italien, permettant à l'acteur de se l'approprier entièrement⁹.

L'écriture du story-board est également un élément à ne pas négliger et qui a une place extrêmement importante selon Laguionie. C'est un élément d'autant plus intéressant car l'histoire est raconté ici par des textes explicatifs et techniques, mais surtout par des dessins qui montrent les actions des personnages et les mouvements de caméra. Ainsi, l'objet du story-board chez Laguionie, dessinateur avant tout, est un élément symbolique, permettant le lien entre l'œuvre écrite et l'œuvre finale. Comme le scénario, il commence l'écriture de son story-board seul. Ce n'est que lors de la création de son troisième long-métrage en 2004, qu'il relaye le travail à un autre artiste, Bruno Le Floch (Annexe 16). Il n'est cependant pas choisi au hasard. Né à Pont-l'Abbé d'un père forgeron de marine, il étudie à l'École nationale supérieure des arts décoratifs de Paris et se spécialise ensuite dans l'animation, exerçant comme storyboarder et de ce fait directeur artistique dans des séries jeunesse à la télévision. Il maîtrise également l'art de la bande dessinée, dont les sujets sont souvent associés au monde maritime qui le fascine, comme *Trois Éclats blancs* en 2004, qui narre la construction du phare d'Ar-Men en Bretagne et qui lui vaut le prix René-Goscinny. En le choisissant comme storyboarder, Laguionie s'associe alors avec un artiste connaissant parfaitement bien le milieu maritime, tant en terme technique qu'artistique, lui permettant ainsi d'avoir des planches de story-board extrêmement précises pour les animateurs, quant aux mouvements des vagues et du bateau par exemple, mais aussi d'avoir un technicien au plus proche de ses idées, capable de les retranscrire avec une grande justesse.

Les bruitages et les ambiances sonores sont également des éléments clés dans le

⁹ Selon le documentaire *Rencontre avec Jean-François Laguionie et Xavier Picard* de 2019.

processus de création d'un film. Le métier de bruiteur, incarné par Jonathan Liebling dans la plupart des films du réalisateur, à d'ailleurs une place essentielle, car il contribue à donner une ambiance au film. Ils sont réalisés en post-production, c'est à dire après l'animation et le montage, donc pendant ce que l'on appelle la phase de mixage, soit l'ajout du son sur le montage final, et dans des lieux équipés spécialement pour cet usage. Le bruiteur recrée des sons à partir d'objets ainsi qu'avec son corps, mais peut aussi créer de toutes pièces des effets sonores (Annexe 17). Dans le cadre de *L'île de Black Mór* de 2004, Laguionie et le bruiteur sont allés jusqu'à louer un véritable voilier et à enregistrer la traversée en mer, pour avoir les véritables sensations sonores, permettant ensuite de les réutiliser dans les autres films. Là encore, on note une grande évolution dans le bruitage de ses œuvres. Au début de sa carrière, soit lors de ses courts-métrages, les bruitages sont très peu présents, voir totalement absents, pour prendre ensuite une place de plus en plus importante dans l'ambiance de ses longs-métrages. En même temps que leur apparition progressive, le spectateur peut constater celle de plus en plus élaborée d'un dialogue, absent de ses premières œuvres qui sont muettes. L'exercice d'écriture des dialogues est périlleux, car nécessite une grande précision. Ils doivent être clairs et précis, sans pour autant en dévoiler trop sur l'histoire et permettre ainsi de garder une part de mystère. Il ne doit pas non plus prendre la place des autres éléments du film, par exemple les expressions du personnage, qui peuvent tout aussi bien évoquer des sentiments que les paroles. C'est d'ailleurs pourquoi il y a assez peu de dialogues dans les films de Laguionie car ses œuvres traitent de sujets souvent intérieurs aux personnages, presque intimistes, qui traitent des sentiments de chacun et de l'acceptation de ceux des autres. C'est d'ailleurs pour cette raison qu'il y a deux types de discours prédominants dans ses films, à savoir le discours externe, c'est à dire le dialogue des personnages destiné aux autres personnages et au public, celui pour se faire entendre, et le discours interne, incarné par la voix off, une voix interne, dialogue entre le protagoniste et le seul spectateur. L'idée de la voix off est assez importante dans l'histoire car elle ne reflète pas la réalité, mais ce que pense le personnage, elle peut donc être utilisée pour suivre les pensées de celui-ci, mais aussi pour perdre le spectateur dans le récit.

De ce fait, il est intéressant de constater que celui-ci, extrêmement présent dans ses films, peut-être même bien plus que le discours externe, est presque toujours reporté sur un autre

support, comme des écrits dans un journal souvent intime, et c'est la lecture de celui-ci qui forme le discours. Cela à une nouvelle fois pour but de montrer l'importance de l'écriture chez Laguionie, qui l'accompagne aussi bien qu'elle accompagne ses personnages et les guide dans leurs aventures. La faible présence des dialogues permet donc d'apprécier au mieux le côté contemplatif de son œuvre. Ils font preuve également d'une grande subtilité, ils sont peu nombreux certes, mais d'une grande justesse. Par exemple, dans le *Château des singes* de 1999 et sa suite vingt ans plus tard, le roi aborde un léger accent italien, utilisé par le réalisateur pour montrer les différences de langages entre les peuples, tout en permettant au spectateur de comprendre la scène. La présence des dialogues demande aussi un gros travail de synchronisation des voix, où les animateurs dessinent sur la bouche des personnages les voyelles, permettant de limiter les dessins tout en donnant une impression de fluidité. C'est donc eux qui guide en partie l'animation des personnages. Il y a une volonté de la part du réalisateur de ne pas choisir des voix connus pour ses films, donnant un aspect plus « naturel » à l'œuvre, excepté *Le Château des Singes* de 1999 qui se veut comme un des seuls films destinés au grand public. On y retrouve par exemple la voix de Jean Piat, connu pour donner sa voix notamment à de nombreux antagonistes Disney, comme Scar dans *Le Roi Lion* de 1994 ou encore Frolo dans *Le Bossu de Notre-Dame* de 1996. Il dira également de Dominique Frot, qui incarne Louise en 2016, « qu'elle a une voix d'une force et d'une couleur extraordinaire ». Laguionie n'hésite pas d'ailleurs à utiliser sa propre voix dans *Le Tableau*, où il joue le rôle du Peintre, et dans *Louise en Hiver*, où il incarne Pépère le chien et compagnon de voyage de la protagoniste.

Enfin, la musique, apportant ambiance et rythme, est un élément indispensable au cinéma de Laguionie, contribuant à donner à ses œuvres cet esprit poétique et contemplatif qui les définissent. Bien que ses premières œuvres soient muettes, l'aspect musical y est toujours fortement présent. Le travail de recherche des musiques qui vont composer ses films se fait dès la première phase d'écriture. Alors que le scénario est à peine terminé, les repérages et les essais de bruitages sont déjà effectués. Lors de la création du story-board et du montage de celui-ci, le réalisateur commence par ajouter au montage une musique provisoire, souvent de l'époque classique, qui viennent de sa propre discothèque et dont l'esprit est proche de celui qu'il souhaite donner au récit. Ces premières versions sont utilisées pour permettre de visualiser le timing général et l'ambiance. Ensuite, grâce à cela,

le musicien en charge de la composition se l'approprié et réalise une œuvre musicale dans le même esprit. Dans le cas de Daniel Le Pennac par exemple, qui déjà travaillé par deux fois avec le réalisateur, il offre des musiques déjà toutes orchestrées. Mais pour créer cela, il faut qu'il ait pris connaissance de la durées des plans, une idée des bruitages et de quelques dialogues, pour pouvoir se coller au rythme et à l'ambiance déjà créés par le réalisateur. Ainsi, le musicien, le réalisateur et le scénariste travaillent ensemble, ils doivent s'entraider sans être influencés et selon Laguionie, la musique « l'aide sur le plan de la couleur sentimentale du récit »¹⁰.

Daniel Le Pennac dit à ce propos : « C'est au réalisateur d'indiquer la direction. Contrairement à d'autres compositeurs, cela ne m'embarrasse pas, ces indications sont très précieuses pour moi, elles remplacent tous les discours ! Lorsqu'un réalisateur a posé des musiques temporaires, je comprends immédiatement ce qu'il veut. La question ensuite est de savoir si l'on doit s'y tenir, ou pas. Nous avons en outre cette chance de partager un goût pour la musique française du début du XXe siècle, et cela a rendu les choses plus faciles et très agréables ! »¹¹. Dans le cas de *Slocum*, que l'auteur dit avoir envisagé comme un film proprement musical, on peut voir aussi une sorte de clin d'œil à son tout premier court-métrage d'animation, en 1964, *La Demoiselle et le Violoncelliste* : « J'ai fait ce premier film sans paroles et il y aura des dialogues dans *Slocum*. Mais c'est dans cette même veine d'un film musical que j'ai pensé ce film qui sera vraisemblablement le dernier, en écho au premier ».

Dans les premiers longs-métrages, Laguionie travaille en même temps que le musicien, fixant son travail sur le sien. Le compositeur est alors maître de l'ambiance du film. Sur les œuvres de 2016 et 2019, le réalisateur a quelque peu changé sa méthode de travail et les compositeurs ont été informés lors du montage final de l'esprit que devait prendre la musique. Elle ne guide donc plus les animations, mais les accompagnent. Malgré tout et de part sa place prédominante, qui arrive très tôt dans la création de l'œuvre cinématographique, on peut constater que le réalisateur souhaite avoir la musique avant le résultat final. Pour lui, c'est le son et surtout la musique qui va créer le film, et non l'inverse.

10 Selon *Jean-François LAGUIONIE*, Pascal VIMEMET, Les éditions de l'œil, 2016.

11 Selon l'article écrit par Gaëll B. Lerays et publié le 6 mars 2020 sur le site <https://filmsenbretagne.org>, *SLOCUM, ou la nouvelle traversée musicale de Jean-François Laguionie*.

Elle est réalisée, à partir de son deuxième court-métrage *L'Arche de Noé* de 1967, par Pierre Arlant, qui écrira également la musique de *Gwen, le livre des Sables* en 1985. On retrouvera ensuite par deux fois Christophe Heral (Annexe 19), un compositeur et designer sonore français qui a œuvré également dans le milieu de la télévision et du jeu vidéo. On le retrouve ici dans la création de la musique de *L'Île de Black Mór* et du *Voyage du Prince. Le Tableau* et *Louise en Hiver* verront Pascal Le Penec, compositeur pour le théâtre, le cinéma, les chansons et la musique instrumentale, à la tête de la composition. L'importance de la musique chez Laguionie est marquée également par le choix de deux musiciens assez connus, à savoir Pierre Kellner, travaillant aussi sur *Louise en Hiver*, qui est un pianiste ayant côtoyé les plus grands jazzmen français et américains, et surtout Alexandre Desplat (Annexe 20) pour *Le château des Singes* de 1999, un grand compositeur français de musique de films, mais aussi de documentaires, connu à l'internationale et de plus en plus demandé à l'étranger où il travaille pour de grands réalisateurs, tels que Jacques Audiard, Wes Anderson, Roman Polanski ou Guillermo del Toro. Il a reçu de nombreux prix pour son travail tels que deux Oscars, trois Césars ou encore huit World Soundtrack Awards.

A l'instar des bruitages, l'évolution de la complexité des musiques utilisée est flagrante. Le premier court-métrage de Laguionie, *La Demoiselle et le Violoncelliste* de 1965, utilise le *Concerto en ré mineur pour violoncelle et orchestre*, composée en 1877 par Édouard Lalo, un compositeur français du XIXe siècle. Les premières notes sont jouées par le personnage du violoncelliste, quelques instants après le début du court-métrage pour ensuite suivre les deux personnages. Le concerto s'intensifie notamment lors du passage sous-marin et les coups d'archets de l'orchestre suivent parfaitement les mouvements de l'animation, en particulier ceux de l'eau. Ce passage sous l'eau est aussi un moyen de montrer toute la virtuosité de Laguionie en terme de mixage. Le son y est distordu. Pour cela, Paul Grimault l'avait mis en relation avec l'ORTF, *L'Office de radiodiffusion-télévision française*, un établissement public à caractère industriel et commercial, ayant pour mission la tutelle de la radiodiffusion et de la télévision publique, la gestion des émetteurs et de la production audiovisuelle nationales et régionales. Cela permit au réalisateur de rencontrer Pierre Schaeffer, un ingénieur anciennement homme de radio, considéré comme le père de la musique dite électroacoustique, c'est à dire réalisée grâce à des sons et effets reproduits par

ordinateur, créant ainsi une distorsion d'un son en partant d'une note de violoncelle, « *La Demoiselle et le Violoncelliste* ne peuvent venir en mouvement que portés par la musique du monde ». Selon le réalisateur, le choix de l'instrument n'est pas anodin, car le violoncelle est celui qui évoque le plus en lui la voix humaine¹². Lors de l'écriture de *l'Arche de Noé* en 1967, en choisissant de travailler avec Pierre Arlant, Laguionie souhaite intégrer à ses œuvres une composition originale plus classique. L'évolution de la musique passe donc progressivement de l'utilisation de quelques instruments seulement, souvent du piano accompagné de violon, à un véritable orchestre symphonique.

Il est intéressant de constater la manière dont la musique est incorporée au récit. En effet, elle est à la fois intradiégétique et extradiégétique, c'est à dire qu'elle est à la fois interne et externe à l'histoire. Il s'agit en fait d'une mise en abîme, car dans presque toutes ses œuvres cinématographiques se trouvent des scènes montrant des orchestres avec de nombreux instruments de musique, des scènes de danse, des ballets, montrant même parfois des instruments créés grâce à des objets du quotidien. Dans *L'île de Black Mór* et *Le Château des Singes*, les deux seuls films vraiment destinés à un public jeune, on retrouve des passages musicaux chantés, comme une chanson qui est en fait une parodie de *Goodbye Farewell*, un vrai chant de pirate. La musique est mise en image au même titre qu'un personnage, et devient en quelque sorte l'un des leurs. De part sa présence indispensable et par sa justesse dans la restitution de l'ambiance du récit, elle semble remplacer les dialogues.

Le Tableau, quatrième long-métrage d'animation de Jean François Laguionie, sorti le 23 novembre 2011, est peut-être le film le plus intéressant à étudier concernant les différentes formes d'écritures. En effet, sa diversité visuelle et musicale en fait un des films les plus complets de la filmographie du réalisateur. D'un point de vue stylistique, il mêle des séquences d'animation en deux dimensions ou en images de synthèse et des prises de vue réelles. Sa bande son, composée d'un orchestre symphonique entier, accompagne chaque moment et événement du film de manière symbolique et avec justesse. Enfin, ses dialogues sont toujours justes et d'une grande subtilité. Le film raconte les aventures de plusieurs personnages d'une peinture inachevée qui sortent de leur tableau pour partir à la recherche du peintre. En parallèle de cette quête principale, plusieurs autres quêtes annexes

¹² Selon *Jean-François LAGUIONIE*, Pascal VIMEMET, Les éditions de l'œil, 2016, p.123, l.20 et 21, et p.123, l.35.

existent, comme la recherche de l'égalité entre tous les peuples du tableau ou l'amour entre deux personnages. Il s'agit du seul film, avec *Le Château des Singes* de 1999, ouvertement réservé à un public plus jeune. Le film est nommé dans la catégorie du meilleur film d'animation pour la 37^e cérémonie des César en 2012. Lors de sa sortie, le film reçoit un accueil très favorable de la part des critiques. Selon François-Guillaume Lorrain, journaliste, écrivain et critique de cinéma français, c'est « l'un des scénarios les plus inventifs et les plus poétiques que le cinéma français nous ait proposé cette année » et Vincent Ostria, critique de cinéma notamment aux *Cahiers du cinéma*, aux *Inrockuptibles* et à *L'Humanité*, estime que « ce *Tableau* qui parle de dessin et de peinture est sans doute l'œuvre la plus ambitieuse et poétique du cinéaste d'animation Jean-François Laguionie ».

Plusieurs scènes montrent d'ailleurs très bien toute la diversité qui fait le film. D'une part, le mélange des techniques graphiques est assez intéressant et encore relativement rare dans le cinéma d'animation d'aujourd'hui. Les personnages sont modélisés en images de synthèse, avec un rendu imitant une peinture en deux dimensions et avec un grand travail sur la perspective, un rendu pourtant assez simplifié, mais dont les expressions sont très facilement reconnaissables (Annexe 21). Ces images de synthèses sont pourtant dans un style nettement différent des deux longs-métrages qui suivront, *Louise en Hiver* en 2016 et *Le Voyage du Prince* en 2019. Pour trouver les styles des personnages, Anik le Ray devait donc trouver un style picturale propre pour le personnage du Peintre. À l'inverse, l'intérieur de l'atelier du peintre, également modélisé en images de synthèse, est représenté dans un style très réaliste, mais le traitement des couleurs cherche à installer une atmosphère de mystère. La fin du film, où figure pour la première fois le peintre, est un mélange de prises de vues réelles, donc le peintre et son environnement, avec l'incrustation du personnage. On retrouve également des photographies et des dessins au crayon, lors d'un plan poitrine d'un des protagonistes ouvrant un cahier, où se trouve les croquis préparatoires du peintre. Ces dessins s'animent ensuite en 2D de deux personnages tout en courbes s'enroulant. Une des scènes marque aussi la rencontre entre les différents personnages et des tableaux. Ainsi sont visibles la peinture d'un arlequin et d'une femme nue, rappelant les premières œuvres cubistes de Picasso, mais dans une ambiance vénitienne et de l'autoportrait du peintre, qui n'est pas sans évoquer l'ambiance du *Roi et l'Oiseau* (Annexe 22) de Paul Grimault de 1980.

En terme musical, c'est la seule œuvre de Laguionie à avoir une bande son originale de plus d'une vingtaine de titres, signées Pascal Le Pennac, et disponible sur Internet. L'œuvre entière est d'ailleurs « entourée » de musique, car elle commence et se termine sur une pièce musicale. Le générique du début est en fait l'accordage des instruments de musique que l'on entend au début d'un concert, surtout des instruments à cordes d'un orchestre, plaçant ainsi l'œuvre dans une certaine ambiance musicale qui sera présente pendant tout le film. Le générique de fin s'inscrit sur une musique beaucoup plus joyeuse, à base de flûte, clarinette et d'accordéon. Un des personnages se nomme « Ramo », nom qui n'est pas sans rappeler le compositeur français Rameau, également théoricien de la musique du siècle des Lumières, dont l'œuvre musicale marque l'apogée du classicisme. Lorsque deux des héros se font enfermer dans une cellule, la musique, composée d'un orchestre symphonique au complet, appuie les événements et les mouvements brusques des personnages à l'écran. Il est évident que le choix des instruments n'est pas un hasard. Alors que les scènes stressantes sont appuyées par des violons stridents, les moments de calme sont accompagnés par des violoncelles, des cors ou encore des hautbois. Les bruitages des différents éléments des différents lieux de l'action, comme ceux des feuillages, de l'eau, un feu de bois ou encore les pas des habitants de Venise lors des fêtes permettent au spectateur de s'immerger entièrement dans le récit, lui permettant ainsi de traverser de nombreuses ambiances. L'importance des couleurs a également une place de choix dans l'œuvre, en terme aussi bien figuratif que symbolique, faisant de ce film l'histoire la plus visuelle de toutes. Grâce à cette ambiance sonore et musicale, *Le Tableau* remporte le prix de la Meilleure musique lors du Festival international du film pour enfants de Chicago en 2012.

De part ses films à l'allure très particulière et aux sujets peu communs, mêlant à la fois une ambiance poétique et contemplative, Jean-François Laguionie est à l'origine de nombreuses techniques visant à améliorer l'expérience de la création du cinéma d'animation. La technique du papier découpé et des pantins en animation se travaille en général sur ce que l'on appelle un « Banc-titre » (Annexe 23). C'est un appareil constitué d'une ou deux colonnes soutenant une caméra photographiant image par image les éléments vue du dessus. Cette caméra se déplace sur un rail pour effectuer un travelling horizontal vers une table où sont fixés des dessins et les pantins. Ce sont les différents

éléments qui se déplacent car le plateau de la table peut coulisser dans la direction des quatre points cardinaux, ou bien effectuer une rotation. Cette technique permet donc un gain de temps considérable car n'oblige pas à refaire les dessins donnant l'illusion du mouvement. Le banc-titre peut-être considéré comme l'ancêtre de la technique de la caméra multiplane, qui le remplacera d'ailleurs dans les années 1930, car contrairement à celle-ci, il ne permet pas d'avoir des superpositions de plusieurs plans et ne permet en fait de n'avoir qu'un seul et unique fond pendant la même scène. Créé au début du XXe siècle, il est utilisé par de nombreux artistes comme des cinéastes, mais surtout par des « faiseurs d'images » c'est à dire des photographes en priorité, pour effectuer des trucages¹³. Malgré sa disparition dans le processus de création d'un dessin animé, elle est encore enseignée dans différentes écoles qui transmettent les techniques traditionnelles, avant de se tourner vers des méthodes plus récentes.

Une des premières innovations du réalisateur est l'utilisation du banc titre horizontal. Les décors utilisés pour ses films atteignant parfois plusieurs mètres de long, il fallait un dispositif capable de les voir dans leur intégralité, sans que ceux-ci prennent trop de place dans l'atelier. Laguionie a alors inventé un système ingénieux. Au lieu que la caméra prenne les photographies des éléments posés sur une table, donc du dessus, ceux-ci sont disposés sur un mur et à la vertical. L'objectif de la caméra n'est donc plus orienté vers le sol, mais bien vers l'horizon, d'où le nom. Pour cela, les pantins articulés devaient être en métal et aimantés, pour pouvoir s'accrocher au décor vertical. C'est d'ailleurs pour cette raison qu'il subsistent très peu de pantins de ses premiers courts-métrages, au vu de l'oxydation de beaucoup d'entre eux, les rendant inutilisables voire méconnaissables pour certains. Cette technique a l'avantage d'être plus agréable pour déplacer les éléments, car permettait la position debout. L'innovation vient aussi du fait que c'est une technique inspiré des prises de vues réelles, peut-être donc pour le réalisateur français une manière de créer ses films d'animations à la manière d'un film de cinéma. Il commence à mettre au point cette technique vers 1965, lors de la création de son premier court-métrage. A cette époque, Jean-François Laguionie venait de rencontrer Paul Grimault, grande figure du cinéma d'animation, qui était en questionnement artistique suite à l'échec de *La Bergère et*

13 Émile Cohl est l'un des premiers dessinateurs et cinéastes d'animation à l'avoir utilisé. Il améliore même le système en ajoutant un éclairage latéral afin d'améliorer la qualité de l'image.

du *Ramoneur* de 1953, qui deviendra par la suite la base du *Roi et l'Oiseau* de 1980, qui lui prêtât une camera ainsi qu'un petit coin de son atelier. Paul Grimault est un acteur très important de la vie artistique de Laguionie car il lui enseigna beaucoup de choses, comme des éléments du montage par exemple, en lui laissant une marge de manœuvre suffisamment grande pour que le jeune réalisateur puisse entreprendre ses expériences.

Ce système de banc titre horizontal sera utilisé par Laguionie jusqu'à la création de *Gwen, le livre des Sables* en 1985, pour être ensuite remplacé par la camera multiplane, les celluloïds et l'animation par ordinateur. Ses œuvres devenant beaucoup plus longues, la création d'un story-board devint obligatoire. Afin de faciliter la création de celui-ci, Jean-François Laguionie utilise ce que l'on appelle une « Animatique Sauvage »¹⁴. Il s'agit en fait une maquette dessinée du film, une succession de plus de 2000 dessins à raison d'un par plan qu'il dessine sur un carnet. Les dessins de cette animatique ressemblent plus à des esquisses qu'à de réels dessins et semblent venir tout droit de l'imagination de l'artiste (Annexe 24). A la différence du story-board, qui est la mise en image très détaillée du scénario finalisé et qui comprend angles de prise de vues des décors et des personnages, durée des plans, mouvements de caméra et intentions du jeu, l'animatique sauvage est moins détaillée, mais sa place est tout aussi primordiale. Chaque dessin est l'esquisse d'un plan du film, où l'accent est réellement mis sur la décomposition des mouvements et sur les expressions, qui s'enchaînent pour développer toute l'ambiance du film, la maquette. C'est une étape privilégiée par Jean-François Laguionie car c'est la création même, lui donnant réellement l'illusion de faire plus du cinéma de prises de vues réelles que de l'animation. Elle agit même à l'inverse du story-board, car ce sont les esquisses très rapides qui donne le cadre grâce à son mouvement, et non le cadre qui définit le dessin, donnant ainsi à l'artiste tout l'espace nécessaire à la création. Le nom de cette technique n'est là non plus pas le choix du hasard. Le terme « Animatique » est en langage cinématographique, la partie de création de l'animation qui vient après le story-board mais avant l'animation, alors que le terme « Sauvage » ici signifie l'impulsion, les émotions et les esquisses rapides des mouvements des personnages. Pascal Vimemet dira que « le tracé témoigne d'une sorte de galop intérieur » et qu'il « est le reflet le plus pur de l'intention de l'auteur »¹⁵.

14 Il n'en est pas l'inventeur, mais celui qui l'a popularisé.

15 Selon Jean-François LAGUIONIE, Pascal VIMEMET, Les éditions de l'œil, 2016, (p12, l. 15 et 16).

Le Voyage du Prince voit l'apparition d'un nouvel élément dans la création du film, qui lui apparaît dès l'écriture du scénario mais est utilisé lors de toutes les étapes de fabrication de l'œuvre, à savoir la courbe des émotions. Il s'agit d'un schéma simple présentant toutes les émotions des personnages sous forme de courbes et ce durant toute l'histoire. Cette technique, normalement utilisée dans le domaine de la psychologie, permet de donner un caractère vraisemblable au personnage. Lors de l'écriture du scénario, cette étape est indispensable pour ne pas perdre de vue l'état d'esprit dans lequel se trouve chaque personnage à n'importe quel moment de l'histoire. Lors des différentes étapes d'animation, elle permet à chaque animateur de connaître parfaitement et de retranscrire au mieux l'émotion d'un personnage, sans créer de faux raccords entre les protagonistes. C'est pour cette raison qu'il n'est utilisé par Laguionie que depuis 2019, car ce film est le seul du réalisateur à mettre au scène autant de personnages, qu'ils soient principaux ou secondaires. Laguionie a utilisé dans ses films de nombreuses techniques différentes comme le papier découpé, la 2D ou la 3D, et parfois dans une seule et même œuvre. Ainsi, l'allure de certains personnages dans *Le Tableau* s'inspire directement de la technique de la peinture sur toile et imite les tons gris et ocre de la couche d'apprêt que l'on applique sur la toile avant de peindre, ainsi que les crayonnés des esquisses préparatoires, qui ne sont pas faciles à modéliser en images de synthèse, ou encore l'utilisation extrêmement subtile de la lumière dans *L'île de Black Mór*. Tous ces éléments montrent la dextérité du réalisateur sur le terrain de la création.

Jean-François Laguionie est aussi à l'origine de La Fabrique, un atelier situé à Saint-Laurent-Le-Minier, dans les Cévennes dans le département du Gard, en Occitanie (Annexe 25). Elle est hébergé dans une ancienne magnanerie où l'on pratiquait la sériciculture, c'est à dire l'élevage de vers à soie pour le textile. Il rachète l'ancien édifice en 1979, soit un an après la création de son dernier court-métrage, *La Traversée de l'Atlantique à la Rame*, car il lui fallait un espace capable d'accueillir une équipe qui pourrait l'aider dans ses nouveaux projets. La Fabrique marque donc symboliquement le début de sa nouvelle carrière artistique, son passage du court-métrage au long-métrage et le début de sa coopération avec d'autres artistes. Il destine d'abord l'atelier à ses créations, devenues beaucoup plus importantes, pour lui seul et à ses coéquipiers, qui sont à cette époque des amis à lui. L'atelier est aussi la représentation symbolique d'un travail d'équipe,

une troupe d'amis avant que d'être collègues, et amènera aussi le thème de l'amitié qui sera récurant dans plusieurs de ses œuvres comme thème sous-jacent. La première œuvre à naître dans ce lieu est son long métrage d'animation *Gwen, le Livre des Sables*, qu'il mettra plusieurs années à réaliser. La plupart des films du réalisateur seront produits dans ce lieu. La Fabrique devient une fondation en 1985, à la sortie du long métrage. Puis en 1987 elle devient une société de production. Elle est aujourd'hui considérée comme un des studios d'animation et maisons de production de films d'animation les plus importantes en France. Le siège se trouve à Saint-Laurent-le-Minier, dans sa ville d'origine, mais il existe des studios annexes dans le pays. Aujourd'hui, l'atelier s'est agrandi et diversifié et produit des films d'auteurs, des téléfilms, des courts métrages et longs métrages, mais également des petites séries animées destinées à la télévision et généralement prévues pour les enfants.

En plus de sa renommée nationale voire même internationale, La Fabrique est à l'origine de l'essor de nombreux autres cinéastes d'animation aujourd'hui reconnus, comme Michel Oslo, dont l'atelier a permis de créer l'œuvre en papier découpé *Princes et Princesses* en 1989, d'abord voulue comme une série télévisée nommée *Ciné Si*. Nous pouvons également citer Sylvain Chomet qui dira d'ailleurs du lieu "La Fabrique m'avait proposé de former des personnes qui pourraient ensuite travailler sur les productions du studio. Je l'ai fait pendant deux ans. L'expérience fut enthousiasmante : j'avais 27 ans, je formais des gens plus âgés, qui venaient de tous les milieux et qui avaient vraiment envie d'apprendre. C'était un réel plaisir, et tous ont d'ailleurs trouvé du travail !"16.

Cependant, plusieurs catastrophes ont touché le lieu. En 2014 par exemple, des inondations ont touché de plein fouet la ville de Saint-Laurent-Le-Minier, dont une partie de l'Atelier de La Fabrique. Une vague de plusieurs mètres de haut a emporté les ordinateurs, les tables de graphisme, les planches lumineuses, les bandes de films, soit en tout plus de cinq tonnes de matériel. Il a fallu plus de deux mois pour libérer l'édifice des débris qui s'y étaient infiltrés. Ainsi, bien qu'une grande partie des documents originaux des films ont été détruits, ceux qui ont pu être sauvés ont été stockés sous une bâche après avoir été retirés des locaux et nettoyés, présentant pour la plupart des stigmates bien visibles. Suite aux locaux devenus inutilisables, le château de la Madière, situé à Ganges, dans le département de l'Hérault en Occitanie, a abrité pendant quelques temps les activités de La Fabrique pour

16 selon l'article de Anne Devailly, sur le site : <https://www.lemonde.fr>; le 30 mars 2012.

continuer le travail de production de films d'animation. De part le caractère « anecdotique » de cette catastrophe, cela renforça chez Laguionie la volonté de représenter l'eau bien sur, mais aussi les catastrophes naturelles dans ses œuvres, thèmes déjà présent dès ses premiers courts-métrages.

Hors ses courts et longs-métrages d'animation, il est intéressant de constater que Laguionie est aussi le réalisateur de deux courts-métrages de prises de vues réelles, *Plage Privée* en 1971 et *Hélène ou le Malentendu* en 1972, aujourd'hui totalement introuvable et très peu mentionné car le réalisateur n'en était pas satisfait. *Plage Privée* (Annexe 26) est donc le quatrième court-métrage et le premier en prises de vues réelles. Cette histoire raconte celle d'un homme qui se rend à pied aux bains-douches de son quartier. Alors qu'il prépare son bain, une mystérieuse petite porte au fond d'un couloir, attire son attention puis sa curiosité. Beaucoup d'articles en on fait l'éloge, comme « “Plage privée” de Jean-François Laguionie » par Fabrice Marquat, un journaliste spécialisé dans le cinéma, publié dans le *Cahier critique* du 28 mars 2019. L'article retrace le contexte de création de ce court métrage et sa place dans la carrière du réalisateur. En 1972, Jean-François Laguionie, voulait poursuivre dans les prises de vues réelles, notamment en développant une adaptation du *Baron perché* d'Italo Calvino, publié en 1957, une des lectures qui l'a marqué pendant longtemps mais dont il n'a pas eu les droits. Finalement, ce sera *Le Château des Singes* de 1999 qui se reprochera le plus de cette adaptation. Les années 1970 étaient les années des feuilletons, ou téléfilms, en noir et blancs, souvent policiers et pour la plupart adaptés de la littérature. Il est d'ailleurs important de rappeler que *Plage Privée* est lui aussi adapté d'une nouvelle du même nom de Jean-François Laguionie. L'œuvre se rapproche ici plus du fantastique et reprend encore une fois les thèmes de l'imaginaire, du rêve et de l'absurde qui sont chers à Laguionie. « Un traitement moins frontal et spectaculaire qui favorise l'atmosphère, décuple l'imagination et procure du rêve. » (1.16-17 de l'article) et le compare à Méliès, montrant ainsi le fantastique comme présent depuis le début du cinéma français. L'aspect stylistique en noir et blanc lui donne cet air « d'étrange étrangeté » et une atmosphère onirique. L'auteur de l'article définit ce court métrage comme « une fable politique discrète, pas si datée qu'elle n'en a l'air. » (1,34). Cela montre bien que, selon lui, les sujets que Laguionie utilise dans ses films sont intemporels et peuvent être réactualisés. De part cet article, on peut constater que ce court

métrage a une place unique dans le cinéma de Laguionie, la plaçant ainsi comme un grand cinéaste dans l'Histoire du Cinéma français. L'auteur replace ainsi sous le feu des projecteurs ce court métrage du réalisateur, oublié par le grand public car insolite dans sa filmographie, l'œuvre se voulant comme le commencement d'une carrière dans le cinéma en prises de vues réelles.

Sa place dans le cinéma français n'est donc plus à prouver. Ses œuvres cinématographiques ont reçu de nombreux prix. Ses courts-métrages sont déjà reconnus au niveau national, voire même mondialement pour certains. En 1965, il reçoit le Cristal du court métrage, soit le meilleur prix du Festival international du film d'animation d'Annecy pour *La Demoiselle et le Violoncelliste*. Deux ans plus tard, en 1967, il gagne le Dragon d'argent du Festival du Film de Cracovie pour *L'Arche de Noé*. *Une bombe par hasard* gagne trois grands prix en 1969 dans des festivals de courts-métrages, dont celui de Cracovie, ainsi que trois autres prix, notamment au Festival International du Jeune Cinéma de Hyères. En 1976, il remporte le premier prix TF1 du Festival International du Film Fantastique d'Avoriaz pour *Le Masque du Diable*. Enfin, *La Traversée de l'Atlantique à la rame* remporte en 1978 plusieurs prix prestigieux, comme la Palme d'or du court métrage au festival de Cannes, le Grand prix du Festival international du film d'animation d'Ottawa, et le César du meilleur court-métrage d'animation l'année suivante.

En passant du court au long format, le réalisateur a déjà un large palmarès derrière lui. Ainsi, les éloges commencent à se faire entendre dès *Gwen, le livre de sable*, où il gagne le prix de la critique au festival d'Annecy en 1985. Cinq années après, le Festival de Los Angeles lui décerne le Prix du Long métrage pour le même film. *Le Château des Singes* n'est pas en reste, car il sera reconnu et reçoit la médaille d'honneur à sa sortie au Biennale d'animation de Bratislava, soit le Festival international de films d'animation pour enfants de Slovaquie. *L'île de Black Mór* reçoit en 2006 le Prix SACD de l'animation, une récompense décernée par la Société des auteurs et compositeurs dramatiques dans les domaines artistiques français. Enfin, en 2019, il acquiert une nouvelle fois le Cristal d'Honneur au Festival International du Film d'Animation d'Annecy.

Ses œuvres littéraires, bien plus nombreuses, n'ont pas reçu de prix, mais sont publiées dans des illustres collections comme Castremann, les Éditions Léon Faure et chez Gallimard, et continuent à être publiées encore aujourd'hui.

Enfin, alors que ses œuvres cinématographiques étaient en premier lieu destinées à un public particulier, appréciant le cinéma d'auteur, la période à partir de 1999, à savoir depuis *Le Château des Singes*, jusqu'à 2011, *Le Tableau*, le place dans un cinéma plus accessible aux enfants, lui permettant ainsi de toucher un plus large public. Depuis la sortie de son long métrage *Louise en Hiver* en 2015, le cinéaste d'animation Jean-François Laguionie bénéficie d'une belle exposition médiatique. Le livre de Pascal Vimemet est peut-être le premier livre très complet sur le réalisateur car, découpé en différents chapitres, le livre traite de son enfance et évoque ses souvenirs, ses rencontres ou encore ses souhaits, permettant ainsi de comprendre comment il est arrivé à créer ses œuvres, qu'elles soient écrites ou animées. C'est l'année 2016 qui sera d'ailleurs une des plus prolifiques en terme de médiatisation des œuvres du réalisateur. En plus du livre, Pascal Vimement intervient en tant que co-scénariste d'un documentaire sur le réalisateur par Jean-Paul Mathelier. Le livre et le film, nommé *le Rêveur éveillé, un portrait de Jean-François Laguionie*, sortiront tout deux en 2016, dans une édition couplée.

Du 13 avril au 3 juillet 2016 est visible l'exposition *Les mondes poétiques de Jean-François Laguionie* au Musée-Château d'Annecy, lieu doté d'une collection unique et connue mondialement d'objets et de pièces liés au cinéma d'animation, où plus de deux-cents documents sont à découvrir et une grande partie de ses films sont présentés, suivis de débats. Du 12 au 14 novembre 2016, la Cinémathèque française donne une rétrospective du réalisateur où il présente son nouveau film, *Louise en Hiver*, suivi des anciens, suivi là encore d'un échange avec le public. La même année sort aux éditions La traverse Laguionie, *La Demoiselle, La Traversée et autres courts*, une version remastérisée de tous ses courts métrages, suivi d'un petit livre sur la création de ceux-ci. C'est également le seul support à ce jour où il est possible de visionner *Plage Privée* de 1971. Plusieurs articles, comme « “La Traversée de l'Atlantique à la rame” de Jean-François Laguionie », par Olivier Cotte et publié dans *40 Years of Ottawa: Collected Essays on Award-Winning Animation* aux éditions du festival d'Ottawa en 2016, remettent la lumière sur ses premières œuvres, pour mieux comprendre et apprécier les nouvelles.

L'année 2019 est également très prolifique quand à la sortie du *Voyage du Prince*. A cette occasion, *Le Château des Singes* est de nombreuses fois rejoué au cinéma. L'ADRC,

L'Agence pour le Développement Régional du Cinéma, présente quant à elle une rétrospective sur le cinéaste à partir du 2 octobre de la même année, en partenariat avec *L'Agence du court métrage* et les éditions La Traverse. De nombreux articles sont également écrits, comme « Les histoires surréalistes de Jean-François Laguionie, artiste du cinéma d'animation » par Clarisse Fabre au Journal *Le Monde*, le 02 octobre 2019, ainsi que le livre *Gwen, le livre de sables* écrit de la main même de Jean François Laguionie, publié aux éditions La Traverse et aux Éditions de l'œil. L'auteur y raconte comment il a crée son premier film. Il est couplé avec la réédition remastérisée de son premier film, *Gwen et le livre des sables* ainsi que le court métrage *Une bombe par hasard* de 1969. Il contient également deux documentaires exclusifs, *La Belle Équipe* et *Fabriquer la Fabrique*, tous deux de 2019, qui sont en fait des entretiens, respectivement de vingt et cinq minutes de Jean-François Laguionie réalisés par Freddy Denaës et Gaël Teicher. Les versions DVD de ses films sont presque tous agrémentés de documentaires sur la création de ceux-ci, comme la rencontre avec Jean-François Laguionie et Xavier Picard, dans le DVD du *Voyage du Prince*. La même année sont réédités une nouvelle fois les sept courts-métrages d'animation du réalisateur dans un DVD nommé *Les Mondes imaginaires*, qui sortira même au cinéma. Enfin, dans une exposition nommé « Les Conteurs d'Images » et qui se déroulera du 23 au 31 mars 2019 à Montpellier ainsi qu'à la médiathèque Alphonse Daudet à Alès. L'événement sera ponctué de projections de toute sa filmographie, d'ateliers et de rencontres. *Le Château des singes*, *Le Tableau* et *Le Voyage du prince* sont proposés en séance scolaire. L'exposition regroupera des dessins, croquis, storyboards et autres documents graphiques, proposée par La Fabrique, montrant ainsi le lien qui unie l'atelier au réalisateur.

Ces nombreuses expositions montrent l'importance de Laguionie dans le monde du cinéma d'animation. Aujourd'hui considéré comme l'un des meilleurs cinéastes d'animation en France, il a également contribué à l'évolution de la vision et de la perception du cinéma d'animation. Pour le réalisateur, c'est la manière la plus singulière pour retrouver et toucher l'aspect onirique. Ce genre cinématographique à beaucoup souffert de préjugés depuis les premières créations, accentués par les films d'animation des grandes firmes telles que Disney par exemple, car trop souvent vendus comme des œuvres de pur divertissement à destination des enfants et sans possibilité de traiter des sujets dits

« sérieux » au vu du jeune public. Comme le dit d'ailleurs le réalisateur, « quarante ans plus tard, nous sommes encore loin du compte »¹⁷. Ainsi, de part ses œuvres aux styles et aux sujets presque intimes, le réalisateur français pose la question de la place du cinéma d'animation vis-à-vis du cinéma dit « classique ». *La Traversée de l'Atlantique à la Rame*, de 1978 et surtout *Gwen, Le Livre des Sables* de 1985, placent Laguionie « comme figure de proue d'une nouvelle génération de réalisateurs », selon les dires de Pascal Vimemet. Ses œuvres marquent d'ailleurs un tournant dans sa carrière, car il marque la transition avec le long métrage, mais également un changement drastique dans son écriture et sa composition, aux tons sérieux et remplis d'un humour et d'une ironie parfois grinçants, que la création de la Fabrique va enrichir. Ces œuvres semblent représenter la manifestation d'un renouvellement dans le cinéma d'animation français en s'inscrivant d'une certaine façon dans le prolongement de l'héritage de Grimault. Selon Pascal Vimemet dans son ouvrage, « Son rythme narratif très lent, à l'opposé des modèles que tentaient d'imposer un certain cinéma de divertissement commercial et certains programmes de séries télévisées, m'enchantait, parce que le modèle implicite qu'il proposait me paraissait prendre vraiment en compte l'imaginaire, dimension essentielle pour qui tient à la liberté d'existence et d'expression. ».

Les œuvres de Jean-François Laguionie évoquent, de part leurs sujets remplis de poésie mais d'un sérieux incomparable et leurs styles très particuliers, un cinéma à la fois destiné aux adultes comme aux plus jeunes. La plupart de ses œuvres pourtant, qu'elles soient écrites ou imagées, évoquent le style littéraire du conte, souvent présent dans le cinéma d'animation. Selon la définition du dictionnaire *Larousse*, « le conte est un récit oral ou écrit, en général assez court, de faits ou d'aventures imaginaires ». La Fable et la Fiction peuvent en être des synonymes. Le terme de conte désigne aussi le genre littéraire qui est lié à ces histoires. Alors qu'elle est l'une des plus vieilles formes d'expression, ce n'est que depuis la seconde moitié du XXe siècle qu'il est réellement considéré comme une démarche artistique et devient à ce titre une œuvre à part entière, avec l'apparition d'autres formes comme le conte musical, incarné par *Pierre et le Loup* de Prokofiev, en 1936. Depuis les années 1970 en France, on remarque un mouvement de renouveau de ce genre

17 Selon *Jean-François LAGUIONIE*, Pascal VIMEMET, Les éditions de l'œil, 2016, p.13.

littéraire dans tous les formats, notamment depuis l'émergence du « conte urbain », que l'on peut aussi trouver sous l'appellation de « légende urbaine », largement diffusée sur internet. Il y a en réalité plusieurs types de contes, dont le plus connu est le conte de fées, réservé aux enfants. Mais il peut adopter des contenus très diversifiés, car il ne vise pas nécessairement à émerveiller le lecteur, mais peut également vouloir l'effrayer ou le distraire. A ce titre, le terme de conte littéraire n'est pas réservé qu'aux seuls enfants, contrairement à ce que son caractère fantaisiste et invraisemblable laisse penser.

Depuis la Renaissance, âge d'or du conte et dont la diffusion fût extrêmement importante, les réécritures des illustres auteurs comme les frères Grimm, Charles Perrault ou encore Hans Christian Andersen sont nombreuses. Les adaptations cinématographiques de contes sont arrivées vers les années 1940 au cinéma, avec entre autres les premiers films Disney qui, du début avec *Cendrillon* de 1950 à récemment *La Reine des neiges* en 2013, en passant par *La petite sirène* en 1989, réécrivent régulièrement les plus grands classiques. En France également, on note de nombreuses références à ce genre littéraire, comme *La Bergère et le Ramoneur* de Paul Grimault, datant de 1953 et étant l'œuvre ayant inspiré *Le Roi et l'Oiseau*, qui est une réécriture directe du conte du même nom de Hans Christian Andersen, le célèbre romancier danois (Annexe 27). L'exercice d'écriture du conte est relativement difficile, car utilise des notions telles que l'histoire littéraire, la sociologie ou la psychanalyse. Il est d'ailleurs bien connu que la plupart des contes sont à double lecture et sont en fait des métaphores de divers expériences de la vie, expliqués aux plus jeunes. Ils se placent dans une continuité de la tradition orale et avaient donc la double fonction, en plus de distraire, d'enseigner et d'éduquer ceux à qui ils s'adressent. De ce fait, le style littéraire du conte est complexe de part les règles strictes qui régissent son écriture. Une des caractéristiques du conte les plus évidentes est la présence d'une morale tout au long ou à la fin du récit. Elle est généralement positive, avec une fin heureuse. A l'origine, cette morale était utilisée dans le but de former de futurs adultes aptes à vivre dans la société. Cela assurait ainsi la survie de certaines valeurs morales, notamment la distinction entre le Bien et le Mal. Aujourd'hui, ces morales subsistent dans les contes contemporains, mais touchent une plus grande diversité de sujets. C'est donc dans ce cadre contemporain que les morales présentes dans les contes de Laguionie sont intéressantes car elles traitent des sujets qui sont chers au réalisateur, comme le droit à l'imagination et au rêve, au voyage,

ainsi qu'à la volonté de sortir de sa condition, toujours en conflit avec la dureté de la société moderne.

Pour prendre l'exemple de *Louise en Hiver* de 2016, l'histoire originale date des années 1980 et était sous la forme d'un petit conte qu'il avait écrit. Selon le réalisateur, il garde dans ses tiroirs de nombreux petites histoires de ce genre là, qu'il a écrit bien des années avant, et qu'il ressort quand le scénario de son film ressemble à l'ambiance de ces écrits, puis les modifie et les développe pour qu'ils correspondent au format cinématographique. Ainsi, il a développé le personnage du héros principal en pensant d'abord à sa mère, puis il s'est rendu compte qu'il lui ressemblait davantage. Le lieu même où se déroule les souvenirs de Louise quand elle était enfant est inspiré du terrain de sa grand-mère, où il se souvient du creux dans la falaise, du bois ainsi que de la sensation de vent constant qu'il ressentait. L'épisode de la maison abandonnée et du cadavre du parachutiste coincé dans l'arbre est en fait issu directement de ses souvenirs, où, à côté du bois de sa grand-mère, il y avait une maison en ruine bombardée par la guerre et condamnée aux visiteurs, donnant ainsi une vision surréaliste au lieu.

A ce titre, le pouvoir des légendes est grandement évoqué dans le cinéma du réalisateur, notamment celle du pirate Black Mór, qui suit et guide le héros durant toute son aventure. Ce n'est d'ailleurs pas pour rien que le personnage de Maître Forbes, le professeur d'enseignements religieux dans l'orphelinat du personnage principal, ne cesse de leur lire le livre de la légende. C'est la légende et le livre qui sont les points de départ du héros. Dans *Le Château des Singes* de 1999, c'est par la légende orale que les personnages apprennent l'existence des fleurs bleues, qui vont plus tard dans l'histoire, aider le héros dans sa quête, mais qui créent aussi des discriminations entre le peuple d'en Haut et le peuple d'en Bas. Enfin, dans *Le Tableau* de 2011, c'est là encore à travers les légendes que l'on en apprend beaucoup sur le personnage du Peintre. Déjà ses premiers courts-métrages utilisaient la légende comme point de départ des aventures des personnages, comme *l'Arche de Noé* de 1967, qui met en image une aventure connue de tous. Les légendes sont donc la base des histoires de Laguionie. Elles inspirent les personnages, les guident dans leur aventures tout en leur faisant peur parfois, en représentant un obstacle. Un autre élément indissociable du conte est son rapport à la temporalité. La date et le lieu précis de l'histoire ne sont jamais clairement mentionnés, ce qui l'empêche d'être bloquée dans une époque, permettant donc

à chaque personne de s'identifier à une situation, plaçant ainsi le conte dans une sorte d'intemporalité, permettant aux récits les plus anciens d'être encore populaires aujourd'hui. Chez Laguionie, il n'y a que les éléments extérieurs à l'histoire, comme les décors par exemple, qui peuvent nous indiquer une période, mais le discours fait en sorte que cela puisse se passer à n'importe quel moment et dans n'importe quel monde. Dans plusieurs de ses œuvres cinématographiques, le plan final est très semblable au plan du début, ou met en scène un élément rappelant cette intemporalité, comme un coucher de soleil, qui se renouvelle chaque jour.

La phrase d'introduction d'un conte, dont la plus célèbre est « Il était une fois » peut rappeler cette absence de temporalité. La première page du livre du *Château des Singes*, publié aux éditions Casterman la même année que le film, en est un parfait exemple. « Au commencement des âges, les singes vivaient libres et heureux dans les herbes et la savane. Leur seul souci était de se prélasser au soleil ou à l'ombre d'un buisson, selon leur humeur. Mais un jour, ce destin paisible fut bouleversé par un terrible cataclysme. Sous un ciel noir traversé par les éclairs, venant des Terres Lointaines, une vague énorme a déferlé sur la savane. Affolés, devant les menaces d'être engloutis sous les eaux, les singes se précipitèrent vers la forêt toute proche. Beaucoup furent noyés avant d'atteindre les arbres, mais quelques uns parvinrent à se hisser sur les premières branches, puis le long des troncs énormes, jusqu'au sommet de la forêt que l'on appelle : LA CANOPEE. Et le temps a passé... dans l'oubli ou dans l'ignorance. Beaucoup de temps...Jusqu'au jour où... ». Cette idée d'absence de temporalité peut se traduire également par la manière dont est traité le sujet. Dans *Le Voyage du Prince* de 2019, Le roi est dans la même situation que Kom dans le film de 1999. C'est d'ailleurs le personnage du roi qui se remet le plus en question et qui de ce fait fait le plus grand voyage intérieur. L'atemporalité se traduit non pas par l'absence d'éléments visant à situer l'histoire dans le temps, mais plus dans la manière dont elle s'adresse au spectateur. Ici, c'est l'adulte qui se remet en question, et non l'enfant qui, dans l'ordre des choses, devrait avoir plus de choses à apprendre. Enfin, la troisième caractéristique du conte est son ambiance. En effet, il appartient pleinement au genre du merveilleux, c'est à dire que l'action se déroule dans un univers que l'on pourrait qualifier de magique, d'enchanté et de surnaturel. C'est en prenant en compte cette subtilité que les œuvres de Laguionie rentrent dans une catégorie de conte très distincte des autres, à

savoir le récit initiatique, qui se différencie par la manière dont est traité le sujet. Ici, l'auteur se concentre plus sur l'évolution du ou des personnages, qui peut être positive ou négative, et tournée vers la compréhension du monde ou d'eux-même. C'est un type de sujet que l'on retrouve également dans le roman, portant alors le nom de « roman d'apprentissage ».

Contrairement au conte dit « classique », le récit initiatique amène non seulement à une réflexion des personnages de l'histoire mais aussi du monde qui les entoure. Le spectateur se voit alors questionné sur la vision qu'il a du sien. C'est d'ailleurs pour cette raison que le récit initiatique ne propose généralement pas de personnages pleinement constitués, mais seulement des êtres qui se cherchent, se questionnent, le spectateur suivant alors sa personification et se construit d'une certaine manière avec lui. A ce titre, la plupart des personnages de Jean-François Laguionie sont écrits comme des personnages de contes et plus précisément de récits initiatiques. Ils sont en cours de construction, ils cherchent leur chemin et leur importance dans le monde et acquièrent une certaine forme de maturité à la fin de l'histoire. De ce fait, ils sont souvent marginaux et solitaires, en décalage avec la société environnante, comme par exemple le personnage du Petit Moine (Annexe 28) dans *L'île de Black Mór*, qui est une fille garçon manqué, mais ont bon cœur et une grande générosité. La simplicité de leur écriture leur donne paradoxalement un aspect plus vivant, car ils apparaissent alors comme des personnages vraisemblables, avec des faiblesses, permettant au réalisateur de parler de l'acceptation de l'autre et de l'importance de s'assumer en tant qu'être humain à part entière. Ainsi, au travers de l'histoire et de l'écriture des personnages, les spectateurs, pas seulement les enfants, s'identifient rapidement. Louise, de *Louise en Hiver* de 2016, est en fait une version féminisée de Robinson Crusoé et plus « sympathique » car à l'opposé de l'esprit colonial et décide, au lieu de renier la nature, de se réconcilier avec elle. L'évolution du personnage se voit alors dans la manière dont elle fait face à sa situation. En premier lieu, elle la voit comme un problème, puis peu à peu comme quelque chose de bénéfique car lui permet de découvrir la liberté. Son comportement change également, elle croit en premier lieu que tout est à cause d'elle, elle culpabilise et se trompe de piste et se demande même si elle a été punie, puis se remet en question ensuite. C'est un film sur la mémoire et les souvenirs, sujet que tout le monde peut s'approprié et donc s'identifier.

Dans cette logique d'identification, les noms des héros sont simples à retenir, assez courts, tels que Le Kid dans *L'île de Black Mór* ou encore Kom dans *Le Château des Singes* et Tom dans sa suite en 2019. Dans *Le Tableau* de 2011, les noms des héros sont symboliques et font directement appel au milieu de l'Art, comme le thème de la couleur avec les personnages de Clair et Magenta, du dessin comme Gomme et Plume, ou encore de la musique avec Ramo, référence évidente à Rameau. Les personnages secondaires apparaissent « stéréotypés », pour permettre une meilleure identification de la part du public, mais aussi pour caricaturer plusieurs traits de caractères présents dans la société, c'est donc une manière de personnifier les obstacles que le lecteur ou le spectateur va rencontrer dans la vie. Ainsi, dans la plupart des œuvres cinématographiques de Laguionie, on rencontre le Bouffon du roi ou un personnage agissant comme tel, le méchant de l'histoire qui contre les actions du héros, ou encore l'assistant de l'anti-héros ou des personnages visant à aider le protagoniste tels que des savants. Enfin, le sujet et le décor dans lequel se base l'histoire sont aussi typiques d'un conte en général. Il s'agit souvent d'un lieu hostile au personnage et au spectateur, dans le but de lui faire découvrir un autre monde que celui dans lequel il a grandi, donc de le faire volontairement sortir de sa zone de confort. On peut par exemple citer le pays de l'autre côté de la mer dans *Le Voyage du Prince*, ou encore les différents tableaux qui forment les décors du film du même nom.

Les films et livres de Jean-François Laguionie sont également enrichis par un humour burlesque et assez subtil. Souvent comique de parole, on le retrouve aussi endossant un rôle de comique de situation entre les différents protagonistes. L'exagération de l'absurde de certaines de ses œuvres peuvent également rajouter un côté humoristique, comme les objets démesurément grands de *Gwen*, *Le livre des Sables* (Annexe 29). Au même titre que le conte, il est à double lecture car il dissimule une réalité en étant la métaphore directe d'un élément dérangeant de la réalité. Par exemple, les ennemis du tableau dans le film du même nom ont un moyen de dissuasion nommé la « Condamnation au noir », où les personnages sont recouverts de peinture noire et perdent leur couleurs, donc symboliquement leur joie de vivre, mais aussi leur place dans la société et la reconnaissance des autres personnages. Ces passages quelques peu parodiques peuvent faire symboliquement penser à de sombres passages de l'histoire¹⁸. Là encore, la présence

18 En l'occurrence ici, il s'agit sûrement d'une mise à mort mettant en scène une reproduction de la

du conte et la volonté de masquer la vérité en la déguisant de manière burlesque est omniprésente. De la même manière, l'allégorie de certaines figures sont présentes comme la personnification de la Création dans le personnage du Peintre, ou, plus sérieusement, la représentation de la Mort si, même si elle fait partie de l'humour et de la beauté de certaines scènes, n'est pas sans rappeler le sérieux de la situation et la métaphore du danger.

En parcourant la filmographie de Laguionie, une question peut alors se poser. Jean-François Laguionie écrit-il des contes modernes ? *L'île de Black Mór* de 2004 est sans aucun doute l'œuvre fictive en images animées et en roman qui se rapproche le plus de ce que l'on pourrait appeler ainsi, c'est à dire une œuvre qui reprend les caractéristiques d'un conte dans son écriture, tout en adaptant ses sujets et ses morales à l'époque contemporaine, le tout s'alliant avec une approche ressemblant au récit initiatique. Il s'agit de l'histoire du Kid, un enfant orphelin, qui s'enfuit à l'âge de quinze ans de son orphelinat. Il possède pour seule richesse la carte d'une île où se cache un trésor, qui appartenait à Black Mór, un célèbre pirate auquel il aimerait tant ressembler. En compagnie de deux pilleurs d'épaves, le Kid part à la recherche de son île au Trésor, à l'autre bout de l'océan Atlantique.

L'histoire a d'abord été écrite sous forme de roman, en y mettant tous les rêves d'aventures maritimes du réalisateur. Le scénario est de Jean-François Laguionie et Anik Le Ray et la musique Christophe Héral, deux artistes avec qui le réalisateur avait déjà travaillé. C'est le seul film où un artiste extérieur est embauché pour créer le story-board, qui devient à partir de ce moment là un élément indispensable de la création des films de Laguionie. Il dure 1h25, ce qui en fait le film le plus long de sa filmographie. C'est d'ailleurs le deuxième film étant créé volontairement pour les enfants, le premier étant *Le Château des Singes* de 1999. En effet, l'œuvre traite d'éléments qui sont familiers aux enfants, comme la piraterie, la chasse au trésor ou l'aventure, notamment avec l'existence des îles désertes. Le personnage principal, nommé Le Kid, est d'ailleurs un enfant d'une quinzaine d'années. L'œuvre est faite pour faire rêver, comme cette phrase du livre nous le montre « Un jour, les bateaux iront si vite que le soleil ne se couchera jamais sur la mer » (p.54). Selon le film entretien réalisé par Jean-Jacques Bernard, *Jean-François Laguionie, cinéaste animé* en 2004, visible sur les Bonus du DVD du film, avant de créer concrètement les décors, Laguionie

guillotine.

s'est inspiré des dessins qu'il avait réalisés de paysages bretons ou irlandais. Il renoue également avec son enfance, faisant de ce film peut être le plus personnel de sa carrière. Il y explique aussi que les personnages étaient très « illustrés », faisant d'eux les plus aptes à apparaître dans un livre.

Il est intéressant de remarquer que pour la première fois de sa carrière, il fait un film qui est volontairement situé dans le temps. Le récit se déroule très précisément en 1803, sur les côtes des Cornouailles en Écosse. De ce fait, il a dû faire de nombreuses recherches historiques sur les costumes et l'architecture, mais aussi sur les bateaux de cette époque, ainsi que la manière dont étaient vus les pirates et les légendes qui les accompagnaient. Les différents sujets évoqués dans cette œuvre sont peut-être parmi les plus sérieux mis en image dans la carrière du réalisateur, et des films pour enfants en général. Il s'agit de sujets que l'on pourrait presque qualifier de psychologiques. En effet, il s'agit d'un récit initiatique et d'un roman d'apprentissage qui a pour thème le cheminement évolutif d'un héros, qui découvre les grands événements de l'existence. Le périple de ce héros, qui de surcroît est un enfant, sur l'océan et ses aventures, le place en fait devant des problèmes représentant métaphoriquement l'adolescence et le passage à l'âge adulte. Ainsi, le film traite de manière subtile plusieurs interrogations que peuvent avoir les enfants en grandissant. La première est la question de l'indépendance et de la liberté, qui se traduit ici par le souhait du personnage de voyager, accompagné de plusieurs personnes qui deviennent ses amis et l'aide dans sa quête, tout en se délestant des règles et des lois des adultes. Cela peut faire directement référence à La Fabrique et aux artistes qui ont aidé Laguionie dans la création de ses premiers longs-métrages, et qu'il nomme parfois comme une bande, une famille. Les nombreuses aventures du Kid, notamment sa rencontre avec le personnage du Petit Moine, qu'il croit d'abord être un garçon, est un moyen pour le cinéaste de parler de sujets propres à la construction d'un Individu tel que la découverte de l'Autre, notamment du sexe opposé à l'adolescence, qui permet également de connaître son propre corps, mais qui est aussi une étape indispensable dans la croissance d'un jeune adolescent. Ce sujet, qui peut-être très difficile à représenter en image, est ici montré et expliqué tout en subtilité, et traduit le regard d'une jeune personne dans la reconnaissance de l'Autre. Enfin, le sujet peut-être le plus important du film est la quête du héros vers son identité, d'un premier abord par la question de l'abandon. En effet, le personnage vient d'un orphelinat où il n'est pas bien

traité, il n'a pas de nom ni d'âge précis et semble avoir perdu son individualité. Au cours de l'histoire, il se retrouve dans de nombreuses situations qui rappellent ce sentiment d'abandon, comme lorsque les pirates le laissent sur l'île, ou encore lors de ses expéditions sur de nombreuses îles désertes. Cependant, il arrivera toujours à dépasser ce sentiment, qu'il va apprivoiser, ce qui montre une progression dans sa maturité. La fuite de l'orphelinat ainsi que le voyage qu'il effectue en mer est une métaphore de la bataille du personnage pour retrouver ses origines, son histoire, sa véritable nature, en somme sa vraie personne. Là encore, les noms donnés aux différents éléments ne sont pas anodins et rappellent sans cesse cet abandon. L'île où se trouve le trésor du pirate se nomme « Erewhon », ou « Erewon » dans le roman, soit « Nowhere » à l'envers, dont la traduction en français est « nulle part », qui se trouve être le réel nom du héros, révélé à la fin de l'histoire (Annexe 30). En rapport avec le sujet de l'abandon, la figure du Père, au sens propre comme au sens figuré, est omniprésente. Effectivement, il est important de constater que le héros, venant d'un orphelinat, ne connaît pas sa famille, et de ce fait n'a aucun repaire concret. Cette absence le pousse à voir la figure d'un Père spirituel en le personnage du célèbre pirate Black Mór, dont il se jure de retrouver le trésor caché depuis des années. Cette figure du Père Spirituel se transforme en fantôme, sorte d'ange gardien à la fois bon et cruel, qui guide le personnage dans ses aventures et qui est le seul à le voir. Durant l'histoire, il se pose énormément de questions sur son véritable père, pour découvrir à la fin de l'histoire qu'il s'agit du pirate qu'il admirait tant. On retrouve d'ailleurs de nombreux passages de rêves, rappelant les souvenirs réels du réalisateur. Il trouve finalement le trésor enfoui du pirate grâce à de nombreux indices disséminés à travers l'océan à la fin de son aventure, ce qui le rend riche. Mais symboliquement, le vrai trésor est immatériel, c'est la découverte de sa véritable identité, son origine et la réponse à ses questions, en réponse à cela il laisse d'ailleurs les véritables pièces et pierres précieuses à ses compagnons. Selon Jean-François Laguionie, le personnage du Kid peut représenter lui-même le Père, car il se crée son image idéale, son véritable fantôme, se guide et se construit lui-même.

Mis à part ses sujets très sérieux et importants pour les enfants, *L'île de Black Mór* est aussi intéressant dans la maîtrise de sa technique. Contrairement à ses autres films, le réalisateur voulait jouer davantage sur la lumière que sur les couleurs. Elle joue un grand rôle dans la compréhension du récit, car elle n'est pas là pour l'accompagner, mais pour le compléter.

On trouve d'ailleurs dans le film un grand travail sur les jeux d'ombres et de miroir. Plus le récit avance, plus l'image s'éclaircit, au fur et à mesure qu'elle suit les étapes de l'éclaircissement de la vie du protagoniste. Selon le réalisateur, c'est en fait l'histoire d'un personnage qui va vers sa lumière, qui doit l'éclairer sur lui même et sur les autres.

Jean-François Laguionie est donc un artiste ambivalent et avant de réaliser ses œuvres cinématographiques, son bagage littéraire était déjà impressionnant et relativement complet. Bien que ses écrits n'aient pas forcément reçu de prix littéraires, ils sont aujourd'hui grandement reconnus et publiés dans de grandes maisons d'éditions, tel que Casterman, Albin Michel ou encore Léon Faure. Partant de récits purement fictifs et indépendants de ses œuvres cinématographiques, de leurs ambiances et de leurs histoires, aujourd'hui, ses œuvres écrites se composent de plusieurs genres. On retrouve principalement des recueils de nouvelles mais aussi des œuvres directement en rapport avec ses dessins animés et souvent publiés dans la même période que ceux-ci, apparaissant alors comme de littérature dite de jeunesse. Ainsi, on y trouve des romans reprenant le récit de ses films ou des albums dessinés qui y sont directement inspirés. Il n'y a que ses courts-métrages, jusqu'au *Masque de Diable* de 1976 inclus, et *Le Voyage du Prince* de 2019 qui ne sont pas accompagnés de leur récit écrit.

Pour comprendre son lien avec la littérature, il faut revenir à son enfance. Né le 4 octobre 1939 à Besançon, il passe cependant sa jeunesse en banlieue parisienne. Venant d'un milieu social assez aisé où les gens lisaient beaucoup, ses études artistiques ayant favorisé ce comportement, le jeune artiste passe sa jeunesse à lire et à rêver. Sa mère lui achète beaucoup de livres, notamment des romans d'aventures, dont plusieurs sur le milieu maritime. Dans une interview, il dit « J'étais un enfant assez renfermé qui lisait beaucoup. Tout y passait : les Jules Verne, Alexandre Dumas, Joseph Conrad, Paul Féval, Robert Louis Stevenson, Jack London. Mes héros étaient Tom Sawyer ou Nils Holgersson, etc. Ces livres d'aventures m'ont marqué définitivement. Je vis encore avec eux. A chaque fois que je commence un film, je retrouve des pulsions imaginaires de cette époque. »¹⁹. Selon l'auteur du livre, ses récits filmiques sont très littéraires et ressemblent à des récits initiatiques. Laguionie répond que, malgré le fait qu'il n'aime pas le terme, il a l'impression

¹⁹ Selon *Jean-François LAGUIONIE*, Pascal VIMEMET, Les éditions de l'œil, 2016, p.28.

que « chaque lecture apportait un petit bout d'horizon supplémentaire ». Suite à cette réponse, il mentionne *Le Journal des voyages et des aventures de terre et de mer*, un hebdomadaire français créé en 1877 et existant jusqu'à la moitié du XXe siècle, qui mêlait des récits réalistes de voyages et d'explorations à des fictions fantastiques illustrées, et qui sont encore aujourd'hui de grandes sources d'inspirations pour le réalisateur. Selon Bernard Palacios, chef décorateur sur *Gwen, le livre des Sables* et ami de longue date du réalisateur, que l'on peut citer comme l'un des protagonistes de la naissance de la Fabrique, Jean-François Laguionie « fait des films comme un écrivain, il aurait pu en faire des livres, il n'y a pas de grande différence, il passe d'un medium à l'autre, il n'y a pas de barrières »²⁰.

Lorsqu'il était jeune, un épisode cependant le marqua plus que les autres et eu des conséquences drastiques sur son monde imaginaire. Son père, avec qui il était assez distant durant sa jeunesse, construisait un bateau dans le jardin familial pendant plusieurs années, sans que celui-ci ne se termine. Ses parents créèrent alors une association qu'ils appelèrent « Association des constructeurs amateurs de bateaux », projet intimement lié au désir de voyage et de liberté qui avaient surgi après la Seconde Guerre Mondiale dans les années 1950. Pourtant, ce projet était purement symbolique car permettait à leurs membres de s'évader du quotidien, et de ce fait très irréaliste, la plupart des auteurs n'ayant jamais vu la mer et les bateaux destinés à rester au port. Ce désir surréaliste a probablement contribué à nourrir l'imaginaire du réalisateur, qui prit goût aux récits absurdes, mais dotés d'une grande poésie, ainsi que des thèmes assez récurrents comme la Liberté, le Temps ou le Souvenir. Quand il était jeune également, il vola dans un magasin un livre sur le maniement des voiles des bateaux mais se fit attraper. Son père lui acheta par la suite, ce qui créa une complicité et qui devient un ressort pour ses films. Il admire l'écrivain René Fallet, qui est à l'origine notamment du livre nommé *Il était un petit navire* en 1962 et qui sera, là encore, une grande source d'inspiration. Mais pour le réalisateur, la lecture va de pair avec le dessin, qui l'a suivi durant toute sa vie et qu'il considère de ce fait comme le prolongement de la littérature même. Son rapport à ces deux éléments est symbolique et très intéressant. Si l'image animée est la finalité d'un projet et le dessin le commencement, alors l'écriture en est l'intermédiaire. En d'autres termes, c'est l'écriture, en donnant un contexte au dessin, qui lui donne du mouvement et donc une existence. En prenant en

20 Selon Jean-François LAGUIONIE, Pascal VIMEMET, Les éditions de l'œil, 2016, p.260.

compte cela, il paraît évident que l'écriture n'est pas pour le réalisateur qu'un banal autre moyen de varier les formats, mais bien une partie essentielle de son œuvre, aussi importante que tout autre aspect du dessin animé. Dans le livre de Pascal Vimemet, il est mentionné d'un livre écrit de la main du réalisateur même qui se nommerait *Souvenir d'un Voyage*, introuvable ailleurs. Il y raconterait de façon poétique et romanesque ses souvenirs d'enfance.

Les œuvres inspirées de ses films ont quelques différences dans le contenu avec ceux-ci. En effet, la plupart des récits de Laguionie sont plus facilement adaptables dans le domaine de la littérature que dans celui du cinéma, car ce sont des sujets, comme mentionné plus tôt, souvent internes aux personnages et traduisant leurs pensées. Dans le cadre du cinéma, le discours interne nécessite l'emploi de stratagèmes de narration à destination du spectateur, comme celui de la voix-off. Dans le domaine littéraire, le point de vue interne est plus facilement transmissible. Alors que le livre s'étend sur les sensations des protagonistes, le film est plus succinct et va droit au but, le point de vue interne se retrouvant plus dans les dialogues que dans la manière de conter l'histoire. De plus, il ne faut pas oublier que dans un ouvrage dont la narration est du point de vue interne, le lecteur vit l'histoire à travers les yeux du protagoniste, et donc à travers le prisme de ses ressentis et sentiments. Dans le cinéma, l'image est un autre moyen de véhiculer des idées car donne physiquement une autre vision, qui limite l'imagination du spectateur, rendant ainsi, par comparaison, le travail d'écriture beaucoup plus difficile, car plus différencié quant à son rapport au visuel, qui n'existe que par l'imagination du lecteur et n'est pas imposé. C'est pourquoi les œuvres écrites de Laguionie sont remplies de métaphores faisant appel à l'imagination du lecteur, mais aussi symboliquement à tous ses sens. Par exemple, à la page 14 de *L'île de Black Mór*, la phrase « Il commençait à lire d'une voix râpeuse, comme celle de la vague sur les galets », est une comparaison aussi visuelle que sonore, rappelant que si dans le cinéma, le son et l'image sont aussi importants l'un que l'autre, alors l'évocation de ceux-ci fait partie intégrante du récit. Ici, la mer est un personnage à part entière, elle a symboliquement une voix et une volonté propre. C'est dans cet esprit de symbolique que l'écriture peut évoquer plus de chose que le cinéma, qui est « prisonnier » de l'image. Par exemple, les scènes de batailles sont narrées dans le roman de *L'île de Black Mór*, mais sont représentées très furtivement au cinéma, car on ne peut pas tout montrer dans le film.

L'importance de l'écriture chez le réalisateur passe aussi par le format du livre, où tous les détails sont importants. Ainsi, le contenu et le contenant forment ensemble l'objet du Livre. La première phrase du livre *Le Tableau* en 2011 aux éditions P'tit Glénat est, là encore, une ode au conte, « Sur la toile blanche du premier jour, le peintre avait étalé à la brosse un fond de lumière chaude. Puis son pinceau avait inventé les formes, les ombres et les couleurs, obéissant au rythme de la création. Ces heures, hors du temps, l'avait rempli de bonheur. Depuis le fauteuil au fond de l'atelier, le peintre regardait son tableau. C'était ça, oui. Il n'y avait rien à en dire, la toile parlait d'elle-même, détaché de lui, l'ignorant déjà. Alors, il trouva le repos. ». Pourtant, au delà du texte, c'est sa forme qui est intéressante. Il s'agit du seul élément du livre écrit avec une belle écriture en lettres manuscrites, lui permettant ainsi à Laguionie de mettre l'accent sur des éléments très importants, laissant deviner la suite du récit, tout en intriguant le lecteur. Dans *Louise en Hiver*, publié aux Éditions de l'œil la même année que le film, l'auteur joue avec le texte, et plus particulièrement les tailles de police différentes selon les phrases. Les images, celles du film, sont beaucoup plus nombreuses que le texte. C'est d'ailleurs de ce fait le seul ouvrage ressemblant un peu à un BD, où l'on retrouve une recherche similaire dans le format, comme la présence de plusieurs vignettes sur une page, sans texte, et une mise en page recherchée (Annexe 31). Ces vignettes sans textes sont utilisées pour marquer les instants de réflexion de Louise ou ses souvenirs, donnant ainsi un autre rythme et un autre aspect à l'histoire. Le format général des albums issus des films de Jean-François Laguionie prédestine son public. Il sont en général grands mais carrés, avec de larges images et une petite partie de texte sur presque toutes les pages, faisant d'eux des ouvrages illustrés directement destinés aux enfants.

La plupart de ses œuvres reprennent la métaphore de l'écriture, comme dans l'album de *Louise en Hiver*, à la page 78, avec la phrase « J'ai passé quelques jours à ruminer tout ça, comme un livre dont on relit toujours la même page... Et le printemps est arrivé et j'ai refermé le livre ». Le lecteur se retrouve alors face à de nombreuses mises en abîme, que ce soit dans les œuvres cinématographiques ou littéraires. Il est aussi intéressant de constater que la vie et les aventures des personnages sont transcrites et racontées grâce aux œuvres qu'ils rédigent, qu'elles soient des journaux intimes, des carnets de bord ou autre. Dans *L'île de Black Mór*, c'est l'histoire même du héros qui commence après la lecture du

livre de la légende du pirate. On peut alors y voir une métaphore de la vie du réalisateur, dont le dessin et la lecture sont les points de départ de son art. Tout au long du récit, l'objet du livre garde une importance primordiale car il guide les personnages qui le consultent. C'est le livre, donc l'écriture qui amène les personnages à la vérité. Laguionie utilise l'outil littéraire à la perfection, permettant de manière subtile de cacher la nature du récit. A la page 77 du roman de *L'Île de Black Mór*, la phrase « Aujourd'hui, il ne me viendrait pas à l'esprit de faire de telles ruses. Je suis loin de tout ça » montre que c'est le héros qui raconte sa jeunesse, son aventure, vécue il y a un certain temps, et les souvenirs liés à celle-ci. Le livre se termine par un glossaire, qui donne les définitions de certains mots par ordre alphabétique, là encore une preuve qu'il est destiné aux enfants, sans pour autant être trop enfantin.

Le livre du *Château des singes*, publié en 1999 aux éditions Casterman, reconnues pour ses publications jeunesse, est également intéressant dans sa forme. Comme les autres albums issus de ses films, il est présenté sous forme de livre tout en longueur et divisé en plusieurs chapitres, dont les phrases d'introduction et de fin ressemblent aux phrases typiques de conte, alliant poésie et suspens. Pourtant, celui-ci comporte plus de texte, mais c'est dans les dessins que la différence se fait ressentir. On y trouve des dessins issus directement du film, avec des légendes cette fois-ci, qui illustrent une partie du texte, mais également des croquis préparatoires, sûrement utilisés par Laguionie dans le cadre de son animation sauvage (Annexe 32). Le texte s'enroule autour des dessins, montrant, comme dans l'album de *Louise en Hiver*, une certaine recherche dans la forme des écrits et du dessin, qui fait partie intégrante de l'œuvre. C'est un récit qui comprend également énormément de descriptions concernant les personnages et les décors comme par exemple la phrase à la page 16, « D'abord ils n'ont pas de regard. Les yeux, dans les ténèbres, sont inutiles. Ils n'ont dans leur face molle et blafarde qu'une énorme bouche dans laquelle tombe tout ce qui vient d'en Haut. Leur corps est englué dans une eau vaseuse et puante. Ils attendent, pleins d'espoir, car ils savent qu'il y a l'à-haut de jeunes fous qui ne demandent qu'à venir remplir leur ventre !... Voilà ce qui vous attend dans le Monde d'en Bas ! ». Les pensées des protagonistes, elles aussi, apparaissent plus profondes et les enjeux plus importants que dans le film, comme par exemple cette phrase à la page 54, parlant de Kom « Il a le sentiment d'être entre deux mondes. Où est ma place ? Est-ce en

haut ou est-ce en bas ? J'ai bien peur qu'elle ne soit nulle part ». Avec une certaine justesse littéraire, plusieurs phrases et formules sont utilisées pour annoncer subtilement la suite des événements qui vont se dérouler lors du récit. Par exemple, la présence des phrases « Le roi est surpris de sentir combien ses cris résonnent en lui » à la page 21, ou encore à la page 43 « On peut crier n'importe quoi, si on a vraiment envie de le faire savoir, car le Cri va droit au cœur (...) Les Laankos l'écoute avec intérêt, comme si les cris de Kom faisaient vibrer chez certains quelques cordes endormies », est une élégante manière d'annoncer au lecteur les thèmes principaux de l'œuvre, à la fois la question de la différence entre les deux peuples et la peur de l'étranger qui en découle, et le contraste entre la véritable nature des individus et la civilisation, tout en annonçant la suite des événements. Cependant, et comme on peut le voir dans le roman de *L'île de Black Mór* par exemple, le livre s'attarde plus en profondeur sur les relations entre les protagonistes. Ainsi, le roi, que le film présente comme un bon souverain alors que le livre le voit comme un homme triste qui ne s'occupe plus de son peuple par ennui, et sa relation avec Kom, qui apparaît pour lui comme un véritable sauveur car il le fait rire, apparaît plus impactante et importante pour les personnages dans le livre que le récit filmique. Selon « La longue histoire du Château des Singes », petit aparté à la fin du livre écrit par l'éditeur, « Le texte est primordial pour JEF, et le château des singes est avant tout un conte écrit avec soin et délicatesse. Juste avant les mots viennent les dessins : Un millier de croquis à la mine de plomb racontent en une liasse épaisse les aventures de ce petit singe d'en Haut qui rencontre le monde d'en Bas »

La traversée de l'Atlantique à la rame est la première de ses œuvres cinématographiques à avoir fait l'objet d'une réécriture littéraire. Ainsi, le livre du même nom est publié en 1978 aux éditions Léon Faure. Cependant, il ne s'agit pas de son premier ouvrage, mais du deuxième, le premier étant *La Ville et le Vagabond*, publié la même année. Il est précisé qu'il s'agit bien des illustrations faites de la main de l'auteur, montrant ainsi la polyvalence de Jean-François Laguionie. Il s'agit, comme dans le court-métrage, de l'histoire d'un couple marié, les époux Akenbury, qui, suite à leur mariage, décident de partir en voyage de noces sur une barque. Le voyage dure trente ans. Pendant leur voyage, ils rencontrent le *Titanic* qui fait naufrage, puis le couple se dispute à plusieurs reprises. Au cours de leur voyage, ils arrivent dans « le Grand Cimetière Marin », lieu où viennent s'échouer les

épaves des navires. Ils montent sur l'épave du « Casino de Nice », un lieu où se déroule une fête avec des hommes et des femmes, des fantômes. Le livre se termine de façon un peu énigmatique. Le bateau s'échoue, avec à son bord le carnet où est notée toute l'histoire. Le couple, lui, a disparu.

Le livre est écrit, encore une fois, à la manière d'un conte « A l'intérieur, on découvre un petit cahier d'écolier trempé par l'eau de mer... et ce cahier racontait une bien étrange histoire », étant les premières lignes du livre. Cette ouvrage est l'exemple parfait du double discours mentionné un peu plus tôt, c'est à dire celui du récit, d'un point de vue extérieur, et celui du carnet de bord qui permet de connaître les détails de l'histoire et qui est écrit par les personnages. L'auteur montre toute sa maîtrise de l'objet littéraire en utilisant beaucoup de métaphores, notamment filées, c'est à dire utilisées sur plusieurs phrases ou paragraphes. Par exemple, la mer, l'océan et ses caprices peuvent être une métaphore de la situation des deux personnages. Ils sont tantôt joyeux et ensemble, alors la mer est calme, tantôt séparés suite à une dispute, alors la mer est agitée. Ainsi, la phrase « dès la troisième année de leur voyage, ils sont entrés dans la brume » de la page 5 évoque la suite de l'histoire et les problématiques que vont rencontrer le couple. L'auteur utilise aussi des ellipses, des procédés littéraires visant à omettre volontairement de longs moments, ainsi, il souhaite montrer le temps qui passe en détaillant les jours, puis seulement les mois, puis en oubliant volontairement plusieurs années. On retrouve les sujets chers au réalisateur, que l'on retrouve dans les autres œuvres, tels qu'évidemment l'aspect onirique, la poésie, mais aussi la place très importante de la musique, les personnages ont pour rituel de s'arrêter de ramer pour jouer de la musique. Cela va de pair avec les films du réalisateur, il s'arrête dans la frénésie de l'histoire pour raconter un instant de vie. Le thème du souvenir est très largement évoqué également, d'une part par l'histoire en elle-même, un couple qui vieillit ensemble, mais aussi par des éléments plus implicites, comme la présence du « Casino de Nice », dans le « Grand Cimetière Marin », où les personnages sont des fantômes. La fin de nature floue peut se raccrocher à ce thème parce que le seul souvenir qu'il reste des mariés et de leur aventure est le journal de bord qu'ils ont écrit. Le début du livre apparaît alors comme la fin de l'histoire, rappelant l'intemporalité des récits de Laguionie. Pour finir, les dessins, de sa main, sont très simples dans les formes, mais très complexes quant au travail des décors et de la peinture. Le

dessin fait partie intégrante de l'histoire et la raconte aussi bien que le texte. Le court métrage est légèrement différent dans les textes et il y a quelques éléments en plus, qui là encore sont le fruit des adaptations que demandent la littérature par rapport au format visuel. Le livre apporte la base de l'histoire, que le court métrage vient ensuite sublimer par la vie qu'apporte la couleur, le dessin et la musique.

En ce qui concerne le premier film de Laguionie, *Gwen, le livre de sables*, un livre a été publié en 2019, bien des décennies après la sortie de l'œuvre sur les écrans, qui eu lieu en 1985. Son contenu est assez différent des autres œuvres écrites. Ici, il ne raconte pas le récit de l'histoire du film, mais la création de celui-ci. En plus de son contenu, le texte est intéressant de part sa forme. En effet, il est écrit à la manière d'un roman, dont on retrouve d'ailleurs un large champ lexical romanesque, comme des figures de style ou des formulations purement littéraires. Il est écrit à la première personne, à la manière d'un journal de bord. Le titre lui-même, *Il était une fois Gwen*, fait référence à la première phrase d'un conte et le dernier paragraphe se termine par « mais c'est une autre histoire ». Le texte est divisé par chapitre comme un histoire et est accompagné d'illustrations. L'ensemble donne donc un effet de roman documentaire, faisant de ce livre une innovation dans la carrière littéraire du réalisateur.

Il est important également de s'intéresser aux autres œuvres écrites de Laguionie, qui sont purement littéraires et issues de son imaginaire, car totalement indépendantes des films. Prenons pour exemple *Image, Image*, un de ses recueils de nouvelles publié aux éditions Léon Faure en 1981 (Annexe 33). Quatrième livre du réalisateur, il s'agit ici d'un recueil de plusieurs nouvelles, plus ou moins courtes. Il est écrit dans une période charnière dans la carrière artistique du cinéaste, publié quatre années avant la sortie de son premier film, soit pendant la longue période de transition entre les courts et les longs métrages, donc de réflexion de la part du réalisateur sur sa carrière et sa place artistique. En effet, *La Traversée de L'Atlantique à la Rame*, son dernier court métrage, sort en 1978 alors que *Gwen, le Livre des Sables*, sort en 1985, et était déjà en production à ce moment là. L'ouvrage se divise en seize nouvelles, allant de deux à une dizaines de pages. Elles ont comme points communs leurs histoires, souvent absurdes et poétiques. Le titre nous donne une idée de la nature de ces nouvelles, elles n'évoquent que des images, parfois floues et sans contours distincts, à l'image du cinéma du réalisateur. Il est intéressant de remarquer

que l'auteur s'attarde plus aux détails de l'environnement qu'aux personnages, qui n'ont que peu de contexte et peu de dialogues, mais leurs émotions et ressentis sont très détaillés. Ces nouvelles, bien qu'assez différentes, explorent plusieurs thèmes, se mélangeant entre eux. Le premier thème rencontré peut-être celui du rapport à l'enfance, notamment avec un côté très biographique car il s'agit en fait d'éléments qui font directement écho à la jeunesse de Laguionie. La première nouvelle, « Les yeux mous », peut faire référence de manière générale à la place que peut prendre un beau-père dans le vie d'un adolescent, soit une sorte de rivalité. La deuxième nouvelle, « Le prof. De Mime », fait clairement écho aux cours de théâtre et mime que faisait le réalisateur durant ses études, qui l'ont d'ailleurs grandement inspiré quant à la retranscription des émotions dans ses courts-métrages. « La sirène de Wexford », la septième nouvelle, fait elle référence au milieu maritime et aux légendes qui font parti intégrante de l'imaginaire du réalisateur, ou encore, de manière plus concrète, il est mentionné dans la troisième nouvelle, nommée « Les Trois Libraires », du *Guide officiel de la Navigation d'Intérieur*, vrai ouvrage qu'avait acheté sa mère lors de la construction du bateau inachevé dans le jardin familial. Ainsi, de nombreux thèmes se retrouvent intimement liés, comme celui du souvenir, que l'on retrouve dans plusieurs nouvelles comme la cinquième, « Le bar du Temps perdu », qui évoque des instants de vie des personnages, la rencontre du personnage principal avec un enfant et le souvenir de celui-ci. Les nouvelles nommées « Oubli », « Lili » et « Maison, ruine », respectivement les sixième, onzième et quinzième nouvelles, évoquent toutes trois des souvenirs amoureux, perdus dans la jeunesse du personnage principal et dont il n'arrive pas à se défaire. Par ses nouvelles, Laguionie invite les lecteurs à faire preuve d'imagination. Les nouvelles « Les trois libraires » et « Le Cri » parlent implicitement de l'importance de l'imagination et du rêve, face à des individus qui y sont totalement indifférents. Un autre thème assez explicite dans l'ouvrage est le thème de l'artiste et de la création en général, que l'on peut largement retrouver dans son cinéma, surtout dans *Le Tableau* de 2011. Dans la quatorzième nouvelle, « Le peintre et le gouverneur », on retrouve le rapport mystique au dessin dont fait preuve le réalisateur. Dans la huitième nouvelle, « Image, Image », qui donne son titre au livre, Laguionie aborde ouvertement la question de la réalisation et de la puissance des images. Cela peut d'ailleurs être vu comme un plaidoyer en défaveur des critiques, dont a été victime le cinéma d'animation pendant de nombreuses années.

En analysant cet ouvrage, on peut remarquer que Laguionie donne beaucoup d'importance au style littéraire et à la force des mots employés. « Je n'étais plus sur le chemin mais dans un mélange de brume et d'hésitation » ou « j'avais beau dessiner ton visage, la tiédeur de ta peau, tes cheveux courts ou tes yeux noirs », phrases de la nouvelle « Oubli » à la page 54, sont des phrases incluant des figures de styles montrant une grande maîtrise de l'outil littéraire. Ainsi, l'approche stylistique de l'écrit et les figures de styles employées place les écrits du réalisateur comme une grande part de l'aboutissement de sa carrière.

A travers tous ces éléments analytiques, il apparaît donc évident que le style très particulier de Jean-François Laguionie est un des éléments de son succès. Pourtant, si ses courts-métrages et son premier long-métrage conserve une patte très reconnaissable et singulière, les œuvres qui suivent adoptent un style graphique un peu plus ordinaire. Cela peut avoir évidemment plusieurs causes et vient en priorité du fait que le long-métrage est par définition un format destiné au cinéma, de surcroît un public beaucoup plus large que le court-métrage, qui de par son format court, permet d'explorer différentes techniques, mais de ce fait est moins à même de conquérir un public plus large. De plus, en passant du court-métrage au format long, le réalisateur souhaitait probablement se rapprocher d'une patte graphique plus abordable, tout en gardant des sujets qui lui sont cher. Cependant, les œuvres, qu'elles soient écrites ou cinématographiques, de Laguionie semblent depuis toujours avoir été créées pour un large auditoire, incluant adultes et enfants. Cela se voit notamment avec le format du conte et du récit initiatique. Ainsi, pour un adulte, ces œuvres peuvent être appréciées pour leur aspect poétique et contemplatif, alors que les enfants sont plus attirés par l'aspect moral et imaginaire du récit.

En analysant sa filmographie, et selon les dires mêmes du réalisateur, on remarque que le style graphique a lentement évolué et, malgré le fait que l'aspect en devient plus ordinaire, il garde quand même une certaine originalité. Ainsi, chaque film a un aspect différent, tout en gardant un esprit enfantin, prouvant ainsi que le réalisateur peut s'adresser à un public plus jeune en gardant son individualité. A ce titre et comme pour noter ce changement, *Le Château des Singes* de 1999 est qualifié comme étant une « métamorphose et rebond d'une écriture »²¹. Laguionie y privilégie davantage la mise en scène contrairement au récit. Le

21 Selon Jean-François LAGUIONIE, Pascal VIMEMET, Les éditions de l'œil, 2016, p.147.

personnage principal, Kom, est un jeune adolescent en quête d'aventure. Ce n'est d'ailleurs pas anodin qu'il soit d'emblée réservé aux enfants, puisqu'il s'agit de la première réelle grande production de Laguionie. En effet, ce film est un des derniers entièrement animé en Europe, impliquant plusieurs pays dans la création des animations, ainsi qu'une énorme équipe autour du réalisateur, chargée de la création des décors, des personnages, des voix ou de la musique. C'est à partir de cette œuvre que l'on peut considérer que les productions de Laguionie deviennent européennes, voire internationales. L'implication de plus en plus fréquente de grandes maisons de procurations telles que le CNC montre le grand changement dans la carrière cinématographique du réalisateur. Selon la petite annexe à la toute fin du livre du même nom, aux pages 82 et 83, nommée « La longue histoire du *Château des Singes* », le film a nécessité 100000 images, 2 ans de gestation et 3 ans de réalisation pour un budget total de 40 millions de francs. Le film traite donc également d'un sujet où les enfants peuvent s'identifier, à savoir la rencontre de l'Enfant face à l'Adulte, donc la remise en cause de bien des choses, comme l'autorité que peut exercer l'un par rapport à l'Autre, ainsi que la remise en question du Savoir. Ici, ce n'est pas les adultes qui ont raison, mais bien la jeunesse qui ose combattre les préjugés en y faisant face, et donc apporter un changement, auquel les adultes sont parfois retissants.

Il est également intéressant de constater que c'est depuis ce film que tous ceux qui suivront, sauf *Le Voyage du Prince*, seront accompagnés de leur album intitulé, avec des images totalement tirées de l'œuvre cinématographique. En effet, *La Traversée de l'Atlantique à la Rame* de 1978, dernier court-métrage du cinéaste, se voit également accompagné de son livre illustré, mais contrairement aux autres, il apparaît tout de même assez différent, et semble être plus un coup d'essai de la part du réalisateur de reporter ses œuvres cinématographiques en ouvrage que d'une véritable volonté de le retranscrire en livre, sachant également qu'à cette période, Laguionie était au tournant de sa carrière cinématographique et donc en grand questionnement artistique. De plus, comme pour appuyer cette hypothèse, *Gwen, Le livre des Sables* n'aura pas de livre publié en même temps que le film, mais un ouvrage explicatif, publié bien plus tard par l'auteur en 2019.

Le film, d'abord prévu comme un film parfaitement autonome, remporte tellement de succès auprès du jeune public que Jean-François Laguionie amène l'idée d'une suite, qui ne commence à prendre forme qu'en 2011, sur une proposition faite par les producteurs du

studio de production français BlueSpirit. Bien qu'elle soit son troisième long métrage, *L'île de Black Mór* est sans doute l'œuvre de Laguionie la plus ouvertement destinée aux enfants, dans le sens où elle est la seule mettre un personnage non-adulte, entre l'enfance et l'adolescence, comme protagoniste. A ce titre le ressenti du sujet est aussi différent. Il n'est pas question ici de l'acceptation des différences entre les peuples, d'ouverture d'esprit et de tolérance, mais bien de réflexions et découvertes propres à l'apprentissage et au passage d'un adolescent à l'âge adulte. Ainsi, Laguionie signe ici un coup de maître en donnant une œuvre accessible à tout le monde qui, à l'instar de beaucoup d'œuvres de Disney comme *Le Roi Lion* de 1994, donne implicitement à réfléchir aux enfants. Le scénario du film, comme celui du *Tableau* et de *Louise en Hiver* par la suite, est écrit par Anik le Ray. Les récits pour enfants lui tiennent à cœur car, avant sa carrière de scénariste, elle commence sa carrière en tant qu'écrivain de romans pour enfants. Ce n'est que plus tard, vers l'âge de quarante ans, qu'elle s'intéresse au scénario en écrivant d'abord pour des téléfilms et des moyens-métrage. En plus de son sujet, ce film est le plus particulier et reconnaissable en terme de graphisme et apparaît paradoxale, car elle est l'œuvre la plus sombre de toute la filmographie de Jean-François Laguionie, après ses courts-métrages et son premier long métrage. Ainsi, l'image sombre, le peu de couleurs, les décors simplifiés et la représentation de la nature qui semble décharnée avec le vent et les vagues ne semblent pas aptes à supporter un histoire destinée à un public foncièrement plus jeune. L'animation y est fluide alors que les personnages y apparaissent très simplifiés. De la même manière, les formes des personnages sont entourées de contours foncées, que l'on peut retrouver dans une faible mesure dans certains de ses autres films, comme *Louise en Hiver* de 2016, mais également dans de nombreuses séries animées conçues pour la télévision, comme la série *Foot 2 Rue*, une série Franco-Italienne beaucoup plus récente puisqu'elle est diffusée sur France 3 dans les années 2010 (Annexe 34).

En effet, et il est d'ailleurs assez intéressant de s'arrêter sur la similitude qui n'est pas anodine, entre les séries animées prévues pour la télévision et les films de Laguionie. La Fabrique, ou plutôt les annexes de celle-ci, grand studio de production et d'animation créée par le réalisateur lui-même, reçoit de nombreuses commandes, en plus de celles de films d'animation, de petites séries animés destinées au petit écran. Bien qu'elles aient été pour beaucoup réalisées bien après le départ de Laguionie et la délégation de la direction

du studio, on ressent tout de même dans les œuvres cinématographiques du cinéaste une volonté de se rapprocher de ce style d'animation.

Dans son quatrième long-métrage, *Le Tableau*, sorti en 2011, le style y est encore différent. L'animation du film est réalisée en France et en Belgique, par le studio français BlueSpirit, Société de production vidéo à Paris, et le studio belge BE Films, situé à Bruxelles. L'animation fait ici appel à deux techniques, à savoir celle de la 2D et de la 3D. La première est réservée aux décors dans les tableaux du film, alors que les personnages du tableau sont modélisés en images de synthèse, mais avec un traitement donnant un rendu imitant une peinture en deux dimensions, donnant alors l'impression que l'entièreté du film est traité dans une sorte de 3D très plate, dont la profondeur est peu visible mais paradoxalement très présente. Pour donner cet effet, la perspective est réduite au minimum pour toutes les scènes se déroulant à l'intérieur des tableaux, alors que l'atelier du peintre, également modélisé en images de synthèse, est représenté dans un style très réaliste. Ces contrastes entre ces différents styles cherchent à installer un sentiment de déstabilisation et une atmosphère de mystère chez le spectateur, qui a de ce fait l'impression de voyager dans différents univers, tout comme les personnages du film. Les séquences où les personnages des tableaux se déplacent dans l'atelier laissent davantage de liberté en matière d'animation. L'utilisation de prises de vues réelles, dont Laguionie joue lui-même le rôle du Peintre, permettent d'ailleurs de donner plus de relief aux scènes qui y font appel, permettant ainsi de donner une autre dimension au récit en approfondissant l'aspect irréel de l'œuvre. Cet aspect de « fausse profondeur » peut faire écho, et ce de manière évidente, aux premiers jeux vidéo utilisant le système de la 2D et de la 3D. La patte graphique mais également l'ambiance très mystérieuse et envoûtante peuvent rappeler certains jeux vidéo indépendants, comme le jeu *The Unfinished Swan*, un jeu d'aventure développé par Giant Sparrow et SIE Santa Monica Studio et édité par Sony Computer Entertainment, sorti en 2012 (Annexe 35). Le joueur doit d'ailleurs découvrir un monde d'abord entièrement blanc à l'aide de billes de peinture, pour découvrir l'histoire du personnage qu'il joue, sans rien savoir de lui au départ, le tout accompagné d'une discrète musique au piano. Tout comme le cinéma du réalisateur, dans ce jeu vidéo, c'est le silence, le mystère et la poésie qui priment. Pour en revenir au film, la première scène, lorsque Lola brise le quatrième mur et parle directement au spectateur pour présenter l'histoire qu'elle va raconter par la

suite et présenter les différents tableaux et les personnages, n'est pas sans rappeler un menu de sélection, visible à chaque début de partie d'un jeu vidéo.

La volonté de Laguionie sur cette œuvre est de donner l'impression d'une réelle peinture en mouvement. Pour cela, l'intégration des personnages dans les décors demande un soin particulier. De ce fait, le film emploie beaucoup les outils informatiques, mais l'animation par ordinateur est conçue pour reproduire l'effet du pinceau et le mouvement propre à l'animation traditionnelle en 2D. Malgré le fait qu'il utilise l'outil informatique, il n'utilise toutefois pas l'animation vectorielle, une manière d'animer choisie sur des productions où rapidité et économie de moyens s'imposent, notamment dans les séries télévisées. Le but de l'animation vectorielle est d'animer non pas l'entièreté du personnage, mais de fixer des points sur les articulations de celui-ci pour ne faire bouger que les points de jonction. En un sens ce système est la modernisation des pantins animés, donnant ainsi un aspect beaucoup plus « robotique », et donc à l'opposé de la volonté du cinéaste, dont la représentation des émotions des protagonistes prime sur celle des actions.

Il est aussi amusant de remarquer que Laguionie alterne entre les films à grand public et les œuvres plus intimistes. Alors que les trois autres films cités auparavant sont clairement destinés aux plus jeunes, *Louise en Hiver* de 2016 n'est pas vraiment un film à destination des enfants, d'autant plus que les sujets évoqués sont ceux de la vieillesse, du Temps qui passe, des souvenirs, de l'Oubli et de manière presque évidente, un questionnement autour de la Mort. On retrouve néanmoins un grand univers onirique et des éléments en rapport avec le milieu de l'enfance, comme les scènes de souvenirs de Louise. En revanche, là encore, son style graphique n'est pas à ignorer car il place le film dans une position particulière. D'une part, il évoque encore une fois le style des dessins animés de cette époque et des séries télévisées animées, mais aussi les jeux vidéos. D'autre part, il se place dans la continuité graphique du précédent film du cinéaste, *Le Tableau* de 2011, tout en annonçant sa prochaine œuvre, *Le Voyage du Prince* de 2019.

Ces trois œuvres forment alors une sorte de trio dans l'élaboration d'une nouvelle représentation graphique. *Le Tableau* marque le début, chez Laguionie, de l'apparition d'une légère 3D, assez plate avec peu de perspective, couplée à une 2D, donnant alors un rendu avec une certaine profondeur et l'impression d'une peinture en mouvement. *Louise en Hiver*, lui, ne garde en 2D que les décors, ici peint directement sur des feuilles à grains,

alors que *Le Voyage du Prince* marque l'apogée de ce mélange 2D et 3D en les associant avec une meilleure perspective sans pour autant éliminer totalement les éléments du dessin à plat, donnant ainsi un rendu extrêmement fluide. Ces similitudes ne sont pas anodines, car Laguionie travaille pendant quelques mois sur la réalisation de *Louise en Hiver* et sur l'écriture du *Voyage du Prince* en même temps.

Les critiques de nombreux médias y sont élogieuses, comme dans *Le Monde*, qui salue « un film d'animation drôle, poétique, à l'esprit critique décalé », ou encore *Le Parisien*, qui estime que Laguionie « remet en scène de façon brillante et magnifique son Laankos grâce à un scénario qui approfondit des thématiques abordées dans *Le Château des singes* mais plus présentes et actuelles que jamais : refus de la différence, invasion de la technologie, mépris de la nature » ainsi qu'aux graphismes qui forment un petit bijou aux lignes très pures et tout en camaïeu de teintes vertes et brunes, le tout formant une pépite aussi splendide que drôle et intelligente adaptée à un public familial ». Dans *Télérama*, on considère le film comme « une superbe fable humaniste » et dans *Libération*, « un formidable créateur de monde qui arrange la rencontre entre la Renaissance et l'univers de la Révolution industrielle, incarnée dans cette cité contre nature, arrachée à une forêt qu'il faut repousser sans cesse pour relater un conte philosophique qui refuse de faire la morale, évoquant des thèmes tels que la société de consommation, l'art, le travail et l'aliénation (...) ainsi que la majesté et la beauté classique des graphismes » que les spectateurs jugent plus réussis que ceux de son prédécesseur.

En ce qui concerne *Slocum*, dernier film en date du cinéaste et sorti sur les écrans en 2021, le réalisateur revient sur un style légèrement plus sobre, mélangeant là encore la 2D et la 3D, rappelant les deux derniers films du cinéastes (Annexe 36). En revanche, les sujets traités peuvent parfaitement correspondre aux enfants puisqu'il s'agit d'un film semi-autobiographique traitant d'une part de l'enfance du jeune réalisateur et des souvenirs de cette période, et d'autre part de l'histoire réelle du navigateur donnant son nom au film, le premier à faire le tour du monde à la voile au XIXe siècle. C'est l'œuvre du cinéaste la plus intime, pouvant se rapprocher de *L'île de Black Mór* en terme de récit et de rapport à l'enfance.

Il est alors intéressant de remarquer, et c'est là toute la démonstration sur savoir-faire de Laguionie, que ses dessins animés à l'apparence enfantine, bien que dans un style plus

« conforme » à un large public, sont tous réalisés dans un style différent de l'autre, permettant ainsi au réalisateur de garder son originalité et une certaine patte artistique qui lui est propre.

Jean-François Laguionie semble donc prédisposé, depuis le tournant du *Château des Singes* en 1999, à vouloir créer des œuvres pour un public plus large, en utilisant une animation plus « ordinaire » et des sujets faisant pour beaucoup référence aux changements de l'adolescence, à la volonté de grandir et de trouver son identité. Pourtant, avant ses œuvres explicitement prévues pour un large public, il nous offrait des œuvres beaucoup plus intimistes, semblant nous parler directement à nous, spectateurs. Ses œuvres, qu'elles soient pour enfants ou non, ont alors développé un double sens, une double lecture. Il n'est d'ailleurs pas le seul cinéaste à utiliser ce procédé de double sens. Alors qu'à cette époque, les films d'animations étaient surtout à but de divertissement, René Laloux et sa *Planète Sauvage* de 1973 est vu comme une révolution animée, aussi bien graphique que dans les sujets évoqués (Annexe 37). Aujourd'hui, le cinéma d'animation français est reconnu pour ses sujets particuliers et sérieux, comme récemment *La Tortue Rouge* (Annexe 38), sortie au cinéma en 2016, et qui raconte métaphoriquement les grandes étapes de la vie. Dès ses premiers court-métrages, Laguionie se place dans ce renouveau du cinéma d'animation en nous présentant des sujets plus que sérieux et inattendus. En 1965 déjà, lors de la sortie de *La Demoiselle et le Violoncelliste*, sa première œuvre animée, il montre explicitement la mort d'un des deux personnages principaux, noyée dans les vagues de la mer et provoquée par l'autre personnage. Cela permet de tracer l'ambiance des œuvres qui vont suivre. Ses courts-métrages, pour la plupart dénués de paroles, ne permettent pas de saisir de suite de quoi il est question, donnant ainsi la possibilité aux spectateurs d'interpréter le récit comme ils le souhaitent.

Prenons l'exemple de *L'arche de Noé* de 1967. L'histoire commence au début du XXe siècle, quand une équipe d'explorateurs part à la recherche de l'Arche de Noé original, celui de la Bible. Alors qu'ils explorent les sommets enneigés des montagnes, le bruit de leur radio parvient jusqu'à la cabane d'un homme, qui entend les prévisions météorologiques annonçant des pluies torrentielles. L'homme ajoute alors un mât à sa

cabane pour la transformer en arche et tente de rassembler un couple de toutes les espèces animales à l'intérieur en prévision du nouveau déluge. L'homme, qui s'est aperçu qu'il lui manque une femme pour compléter l'arche, rattrape les explorateurs et kidnappe la seule femme de l'expédition, la sauvant ainsi d'une inondation bien réelle. Malgré son évidente ressemblance avec le récit biblique, le court-métrage et surtout la fin de celui-ci peut être interprété de différentes manières. Selon l'angle dont on la regarde, il peut se terminer de manière bénéfique, en prenant pour compte que Noé parvient à sauver l'Humanité, ou comme dénuée de tout espoir, si l'on prend en compte la solitude et l'aspect post-apocalyptique, renforcés par l'absence de paroles et la musique stridente avec lesquels sont traitées les images.

Ces sensations de vide et de solitude sont en fait un des points reconnaissables du cinéma de Laguionie. Dans son troisième court-métrage *Une bombe par hasard* de 1969, la ville dans laquelle se passe le récit est carrément abandonnée par ses habitants parce qu'ils ont peur d'une bombe qui est tombée sans exploser. Un vagabond, ignorant ce qui se passe, arrive et comprenant que tout est désert, il s'approprie vêtements, objets et œuvres d'art et refait la décoration de la ville à sa manière. Les habitants, qui se sont réfugiés sur une colline voisine et l'observent, reviennent tous lorsque l'inconnu jette l'argent de la banque. Le vagabond fait diversion et se rend tout seul sur la colline tandis que la bombe se déclenche, tuant ainsi les habitants et ne laissant qu'un gigantesque cratère à la place de la ville. Dans le court-métrage de 1969, il y est dénoncé l'absurdité et la cupidité de l'être humain, qui tente de sauver son argent alors que son monde est sur le point d'être anéanti, allant jusqu'à risquer sa propre vie. L'explosion de la bombe peut également être vue comme un élément symbolique, l'idée de la mort évidemment, mais aussi l'idée de la fin de la liberté, puisque c'est le vagabond joyeux que les habitants de la ville tentent d'arrêter. Cette hypothèse est aussi complétée avec la musique, le vagabond est associée tantôt à la musique joyeuse d'un gramophone qu'il redémarre, tantôt à la *Toccata et fugue en ré mineur* de Bach, qu'il joue à l'orgue de l'église, alors que les habitants de la ville n'ont pour seule compagnie le vent qui souffle.

Ses œuvres, qu'elles soient d'ailleurs écrites ou cinématographiques, sont ponctuées d'un humour certes poétique, mais également ravageur et symptomatique d'une vérité visant à montrer l'absurdité du monde moderne. Cette dénonciation de l'absurdité est

exposée de façon à la fois implicite, en mettant devant leurs propres contradictions les facettes de notre société, et totalement explicite. Ainsi, dans *Plage Privée* de 1974, seule œuvre en prise de vues réelles du cinéaste, avec pour acteur principal Jean Vimemet, le réalisateur nous montre un monde caché derrière une porte de bains publics, ressemblant à un monde parallèle et mystérieux, où les étrangers ne sont pas les bienvenus et où tout est sans dessus-dessous. On y retrouve les personnages que l'on a vu au début de l'œuvre, jouant à des jeux différents des nôtres, comme une partie de badminton se jouant à trois et avec une balle, où le but consiste à tourner autour du filet.

A ce titre, le premier long-métrage du réalisateur, *Gwen, le Livre des Sables*, évoque cette absurdité par de nombreux éléments, comme la chute d'objets démesurés, reproductions gigantesques de produits banals de notre monde comme des valises ou des téléphones, envoyés par une entité qui ne se révèle que la nuit, ou encore le Livre des Sables, qui n'est rien d'autre qu'un livre qui catalogue nombre d'objets dans le but de les vendre, et qui est considéré par tout le monde comme la dernière des traces d'une civilisation disparue. On retrouve les thèmes de l'étrangeté et du mystère dans un monde post-apocalyptique où l'être humain a presque disparu, où ne subsistent que de rares animaux, et où les seuls survivants vivent difficilement en se cachant d'un danger dont nous, spectateur, sentons la présence mais ne voyons pas. Les humains encore vivants ne sont que l'ombre de ce qu'ils étaient avant, obligés d'être nomades et de se cacher comme des animaux dans un désert sans fin. Par son ambiance, le film nous fait sentir que ce que nous connaissions avant n'existe plus, ce qu'il reste est différent et étrange. Par exemple, la musique est faite par des instruments fabriqués avec des objets du quotidien, les peuples vivent cachés sous le sable ou derrière les remparts d'une cité, et leur espérance de vie est beaucoup plus longue, comme cette vieille femme qui a plus de cent-soixante-treize ans. Elle va rencontrer d'autres humains vivant dans les restes d'une civilisation éteinte. Ce récit semble pourtant très plausible car, en dehors de son ton presque fantastique, fait référence à quelque chose de bien réel, à savoir la guerre. Un passage en particulier montre Gwen descendre très vite un escalier en colimaçon, sur fond de peinture rouge et de musique stressante. Ce passage fait, selon les dires du réalisateur, que l'on peut entendre dans un des petits documentaires présents dans les bonus du film, écho directement à son enfance, vers les années 1940, où il se rappelle descendre de grands escaliers pour arriver dans les stations de métro pour échapper aux

bombardements. Ce film est donc, de part ces aspects, le plus réaliste car fait directement écho à la Mort et à la peur de celle-ci, mais également aux croyances d'une force surnaturelle, ici en la mention d'une entité qui déposerai des objets géants au petit matin et qui kidnapperait les aventuriers pendant la nuit.

Le masque du Diable de 1976 évoque quand à lui, l'absurdité de vouloir retrouver quelque chose de perdu, en l'occurrence ici, une vieille femme voulant retrouver sa jeunesse, et par association qui souhaite défier le temps, quitte à faire quelque chose d'irrécupérable. La touche d'humour ponctue le récit et ne fait que renforcer la bêtise de la situation. En effet, elle vend son âme au diable pour récupérer sa jeunesse, sa force et sa beauté, mais celui-ci la trompe finalement. L'auteur fait de nombreuses références, qui ne peuvent être identifiés par les enfants, mais qui permettent aux adultes de comprendre un certain sens caché. Ici par exemple, bien que l'on sait à la fin du court-métrage que le vrai diable est en fait la vieille femme, on peut le deviner dès le début avec la chèvre, animal du diable par excellence, qui l'accompagne. Dans ce cadre, la symbolique du masque n'est pas non plus à ignorer, il est fait pour cacher ses sentiments, ses émotions et intentions, c'est pour cela qu'il est souvent associé à la tromperie et la tricherie, et par extension au Mal et donc au Diable.

Alors que ses premières œuvres sont explicitement pour un public averti et pourraient être à l'affiche dans un cinéma d'Art et Essai par exemple, les films initialement prévus pour les enfants peuvent également être intéressants pour les adultes, car ils dissimulent des doubles lectures. *Le Château des Singes* évoque ainsi les différences entre les peuples, donc de manière plus profonde, évoque des sujets tels que le racisme et le danger des croyances et des préjugés. En somme, on pourrait presque parler du fait que le film traite de xénophobie, soit de la peur de l'inconnu, que l'on peut retrouver dans la plupart des sociétés aujourd'hui. Le film, en vue de l'absence de temporalité, pourrait presque être une fable déguisée et dénonçant une certaine réalité. Sa suite de 2019, *Le Voyage du Prince*, n'est que l'approfondissement de ce thème. De plus, c'est une des rares œuvres de Laguionie à se passer dans une époque réelle et concrète, donc dans le contexte social associé. Ici, le récit se passe au XIXe siècle, pendant la Révolution Industrielle, dans ce que l'on pourrait penser être les États-Unis ou l'Angleterre, où du moins des pays y ressemblant en terme de développement et d'économie. A cette époque, la xénophobie et le

racisme étaient des problèmes de société relativement courants, notamment dus aux différentes colonisations. Cela permet donc au réalisateur de mettre en lumière les paradoxes de la société d'hier et d'aujourd'hui, contraste entre la modernité de la vie, notamment grâce à la technologie, mais aussi la peur et le jugement que certains peuples ont envers d'autres, et qui est donc à l'opposé de la civilisation. De la même manière, on peut également retrouver de façon logique et comme une réponse à la première question, celle de l'existence d'une autre forme de vie. En effet, jusqu'à preuve du contraire, les deux peuples, trois si on compte également celui du premier film, sont persuadés d'être les seuls êtres intelligents sur Terre. Rappelons que le film se passe au XIXe, le contexte politique et social de l'époque se tournait vers la découverte du monde extérieur, d'où les colonisations et des grandes recherches scientifiques. On retrouve aussi de nombreuses références à de grandes inventions de l'Histoire, comme l'invention du cinéma, dont le film modifie l'orthographe pour nommer cela le « Cinématographe » et qui rappelle la magie des œuvres Méliès, qui au commencement montrait son invention dans les cirques, des films muets en noir et blanc avec des instruments de musique sur scène. Il s'agit d'ailleurs dans ce cadre d'une mise en abîme, soit un film dans un film.

Le spectateur peut aussi retrouver de nouveaux éléments qui n'étaient pas dans le premier volet ou du moins qui sont ici beaucoup plus approfondis, telle que la critique de la société de consommation, que le personnage de Thom, un des protagonistes, un enfant, présente au Prince sous le nom « O.P. », soit littéralement « Obsolescence Programmée ». Cette critique peut être approfondie avec la question de l'Homme, ici le Singe, soit la Civilisation face à la Nature, représentée par le fait que les scientifiques essaient de ralentir la croissance de la forêt qui entre dans la ville.

En analysant ce film, il faut aussi parler de l'importance du singe dans l'histoire. Le singe est, par comparaison physique et scientifiquement, l'animal le plus proche de l'Homme. Utiliser cet animal dans ce film peut alors être vu, parmi de nombreuses autres raisons apparentes, comme une volonté de transférer cette histoire dans le domaine du conte et de l'irréel. Laguionie peut donc de cette manière être comparé à de nombreux poètes, comme Jean de La Fontaine, que l'on ne présente plus, dans sa capacité à dissimuler sous les traits d'une fable, avec ou sans animaux, les dénonciations des soucis de fonctionnement d'une société bien réelle.

Le Tableau de 2011 reprend quelques thèmes en rapport avec ces notions de préjugés et de peur de l'étranger. Les personnages présents sont divisés en trois peuples bien distincts classés selon leur caractéristiques physiques aux noms évocateurs. On retrouve alors les beaux dessins, appelés les « Toupins », contraction des mots « Touts Peints », les personnages en cours de réalisation, les « Pafinis », et enfin les « Reufs », c'est à dire les esquisses, petite référence au mot anglais « Rough », qui veut dire « grossier, brut » (Annexe 39). C'est également un terme qui désigne directement une esquisse en arts appliqués, destinée à donner une première impression de l'illustration. Les éléments physiques des personnages déterminent donc le peuple auquel il vont appartenir, l'équivalent d'une classe sociale, une hiérarchie qui leur donne des droits et des devoirs.

Cette métaphore symbolique des classes amène là encore la question des marginaux, des exclus de la société. Ici et comme dans la plupart des inégalités, les classes sociales sont définies selon des attributs particuliers, tenant surtout de l'ordre du physique. Les membres de la plus haute classe, les Toupins, sont évidemment entièrement peints par le peintre du tableau, tandis que les Pafinis ne sont pas entièrement terminés et certaines parties de leur corps ne sont pas peintes. Les Reufs enfin sont de simples crayonnés, dont on distingue la blancheur du papier sur lequel ils sont dessinés et les coups de crayon. Semblable à la « Condamnation au Noir » dont j'ai fait mention un peu plus tôt, punition fortement équivoque rappelant les sombres inventions de mise à mort telle que la guillotine, le dessin animé possède une scène, à la presque fin du récit, où les héros que nous suivons depuis le début se peignent volontairement avec des tubes de peintures qu'ils ont volé. En faisant cela, ils passent alors inaperçus parmi les Toupins, qui les confondent avec les leurs, cela montre bien toutes l'absurdité de certaines classes de la population, dont les « grades » et les valeurs d'une personne sont calculés selon des critères parfois aussi absurdes que celui du physique ou de l'argent qu'il gagne. Cependant, et ce comme dans le monde réel, de nombreux personnages ne se sentent pas à leur place. Le personnage de Magenta le jeune soldat, est heureux de quitter son tableau car il n'aime pas la guerre et ne veut plus être obligé d'endosser un rôle qui ne lui convient pas. Les deux amoureux qui ne peuvent être ensemble, Ramo et Claire, un Toupin et une Pafinie, sont obligés de vivre séparés ou cachés lorsqu'ils sont ensemble, et dont leurs retrouvailles et l'acceptation de leur différences font d'ailleurs l'objet d'une des quêtes de l'Histoire. Enfin, Plume, un des Reufs

qui accompagne les héros, est accompagné par son ami Gomme, un autre Reuf, qui a été littéralement « écrabouillé » par les Toupins du château et qui est porté par Plume dans un petit sac, dans le but qu'il soit sauvé. L'œuvre entière est donc à l'image de ce que voudrait dénoncer Laguionie, à savoir les inégalités non fondées et la peur du monde extérieur et de la nouveauté. Comme dans *Le Château des Singes* et de sa suite, il y a plusieurs peuples opposés, civilisations qui ne se reconnaissent et ne se considèrent pas entre elles.

On retrouve aussi une morale, comme vu précédemment avec la plupart de ses œuvres, dont le message est ici le courage de triompher de ces classes sociales et des interdictions qui y sont liées, incarné par le duo de Clair et de Ramo qui, malgré tout, triomphent de leur amour. On retrouve aussi une large réflexion sur la question de l'entraide et de la solidarité. En effet, dans le groupe des personnages principaux se retrouvent les trois groupes d'individus, ainsi, la morale de l'Histoire veut que chacun apporte quelque chose à l'Autre. A la fin de l'Histoire et comme une utopie, il y a l'acceptation de l'autre, en le symbole de l'acceptation de nouvelles apparences et de nouvelles couleurs. Cela amène à des études et de l'éducation dans chaque groupe et pose une question très importante de l'identité : Qu'est ce qui fait un peuple et sa richesse ?

Beaucoup des œuvres de Laguionie font également implicitement référence au milieu artistique, mais c'est dans ce film que le sujet y est ouvertement évoqué. Les personnages évoluent dans une peinture et la trame principale de l'Histoire consiste en la recherche du Peintre, qu'ils considèrent comme leur Créateur. La comparaison avec Dieu est difficilement négligeable. Une phrase dans le film est équivoque mais peut rappeler les phrases de certains croyants « S'il a fait de nous des Toupins, les seuls êtres achevés de la création, c'est qu'il la voulu ainsi ! Cela nous désigne pour diriger la société » et la première page du livre reprend des formes évidentes de la Bible, notamment avec la métaphore des sept jours de création. Mais c'est aussi un plaidoyer sur l'œuvre tout entière de Laguionie. Une fois créées, il ne maîtrise plus ses œuvres, elles vivent entièrement d'elles-mêmes. Cela rappelle encore une fois la notion de l'intemporalité du conte, il existe dans son entièreté et ne se termine jamais. De la même manière, le personnage du Peintre apparaît comme Dieu. Il est inconnu de tous les personnages et tout au long de l'œuvre, le spectateur tente de s'imaginer comment il est, forçant ainsi son imagination. On ne le connaît que par les témoignages des différents personnages des tableaux, où chacun à un

avis différent et la plupart lui vaut un culte et le voit comme celui qui va résoudre tous leurs soucis. Seul l'autoportrait oppose des sentiments contraires envers lui, mais là encore pour une raison très particulière. Il a peint cet autoportrait alors qu'il était en colère, donnant ainsi son émotion au tableau. De cette manière, il semble ainsi contrôler ce que les personnages pensent de lui. La dernière scène, lorsque Lola le rencontre dans le jardin, apparaît vraiment comme une scène biblique. La Lumière éclaire le peintre et tout est mis en scène pour le présenter comme le Créateur. On retrouve d'ailleurs des similitudes avec *L'île de Black Mór*, en la quête symbolique du Père et de nombreuses questions qui tournent autour de lui.

Louise en Hiver de 2016 permet également une réflexion sur l'identité, mais d'une autre manière que les films mentionnés précédemment. Ici, et c'est une première dans le cinéma du réalisateur, le personnage principal n'est ni un enfant ni un jeune adulte, mais une vieille femme. Sa quête de l'identité n'a donc pas pour but de se construire, mais de s'interroger sur comment elle a vécue sa vie et utilisé son temps, donc plutôt de se retrouver avec elle-même. Le film met alors en scène toute un questionnement sur la solitude, le bonheur, l'oubli, lui donnant ainsi l'impression qu'il s'agit d'un des films les plus « matures » de la filmographie du réalisateur. Le court-métrage *L'Acteur* (Annexe 40), sorti en 1975, évoque bien des années avant cette idée de Temps qui passe, en montrant un acteur qui cache son visage de vieil homme chaque jour sous une épaisse couche de maquillage. L'idée du fait que l'on ne peut déjouer le temps et revenir en arrière peut être une des morales de ces deux récits. Alors que le personnage de Louise accepte son sort, ainsi que sa solitude et sa vieillesse, l'acteur du court-métrage, lui, tente de masquer les dégâts du Temps en jouant sans cesse d'autres rôles que celui de sa vie. Mais, comme le rappelle la récurrence de l'objet du miroir et de la boîte à musique, surplombée d'un petit personnage qui change de masque à chaque tour (Annexe 41), le vieil acteur va droit vers la Mort.

Ces sujets très intimes se voient pour la plupart accompagnés d'un style graphique hors norme, reconnaissable et caractéristique de la patte graphique de Laguionie. Suite à cette constatation, il est possible de faire le rapprochement entre ses films et la notion de « cinéma d'auteur », une expression utilisée pour qualifier l'ensemble des films d'un

réalisateur reflétant sa personnalité artistique. Bien qu'elle n'ai pas de définition concrète car cela fait énormément appel au subjectif, cette notion peut également être utilisée pour désigner un scénariste également, car cela regroupe plusieurs éléments, dont le plus évident est le style graphique singulier et reconnaissable, mais on peut aussi y retrouver la manière dont est écrite et amenée une œuvre à l'écran. L'expression peut également être employée quand l'œuvre d'un cinéaste a des thèmes de prédilection, sans forcément évoquer son style graphique. En France, cette notion voit le jour à l'occasion de l'émergence de la Nouvelle Vague, dans les années 1950, et voit en François Truffaut un des représentants les plus importants. Bien qu'aujourd'hui cela soit moins le cas, le cinéma d'auteur a souvent souffert de préjugés, notamment dû au fait qu'il est fréquemment assimilé au cinéma d'« Art et Essai » ou dit de recherche, et donc semble moins accessible au yeux du grand public, car associé à des films indépendants, souvent à budget réduit et par conséquent plus sombres, plus lents et moins dynamiques, avec moins de musique et de dialogues, en somme, des films qui brisent et réécrivent les codes du cinéma dit classique. Il est souvent lié également au fait de dénoncer quelque chose par les images, la volonté de faire passer un message, donc ne conservant plus son image de divertissement, mais associé à une volonté de réflexion de la part du cinéaste mais aussi des spectateurs, comme par exemple Xavier Dolan au Québec, dont la plupart des films abordent le thème de l'homosexualité, comme *Les Amours Imaginaires* en 2010 et de problématiques liés au genre d'une personne dans la société, comme *Laurence Anyways* en 2012. Dans de nombreux pays pourtant, le cinéma d'auteur n'est pas forcément suivi de cette image. On peut par exemple citer Christopher Nolan aux USA, dont les films sont beaucoup portés sur les thématiques du Temps et de l'Espace, comme par exemple *Interstellar* en 2014, détruisant par la même occasion les codes Hollywoodien, ou Guillermo Del Toro au Mexique, dont les œuvres souvent fantastiques sont teintées de mythologie, d'étrangeté et de poésie gothique, comme le célèbre *Labyrinthe de Pan* en 2006. En France, on peut citer Jean-Pierre Jeunet, dont le style haut en couleur et au teint feutré est reconnu internationalement, dont le plus célèbre des films est sûrement *Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain* de 2001. Dans le domaine du cinéma d'animation, il est en général plus difficile d'avoir une réelle patte graphique tout au long d'une carrière, car les animations sont souvent reléguées à d'autres artistes, voire des équipes entières, et parfois même dans des pays différents que le lieu original de création.

Cependant, l'animation française étant très reconnue pour plusieurs raisons, mais surtout pour la qualité et la pertinence des sujets évoqués, il n'est pas impossible de citer quelques exemples très marquants, tel que Joann Sfar et son dessin animé *Le Chat du Rabbín* de 2011 (Annexe 42), adaptation de la bande dessinée du même nom et dont le premier tome écrit par le même artiste est paru en 2002, où il interroge entre autres les rapports qu'entretiennent entre elles les religions, et dont le récit est ponctué de questions existentielles, identitaires et parfois même philosophiques. Quant à sa patte graphique, elle est vraiment reconnaissable car combine des couleurs assez ternes avec des hachures très visibles et des traits marqués et légèrement gondolés, donnant ainsi l'impression d'un vrai coup de crayon. Selon la définition, on peut dire que le cinéma de Laguionie correspond parfaitement à la définition du cinéaste de cinéma d'auteur.

Ce que l'on retient en premier lieu de son œuvre, c'est le rythme très lent de ses récits, centrés sur les ressentis des personnages et leur sensations, et finalement assez peu sur ce qui les entoure et sur les aventures qu'ils vivent, qui sont toujours des métaphores d'un ou plusieurs étapes de la vie. On touche ici d'ailleurs à un point assez important. Ses œuvres ne sont pas rapides pour une grande raison, le réalisateur veut en faire des œuvres contemplatives. En effet, les différents plans qui composent ses films sont visuellement très recherchés, dont chaque pigment à sa place et son importance. Le rythme, indifférent de l'action à l'écran, est conditionné par un calme étrange qui force à la méditation de l'instant, nous forçant presque à ressentir un sentiment de plénitude, d'émerveillement. Les personnages même ont des mouvements assez lents mais pourtant extrêmement fluides, laissant deviner chaque expression avec beaucoup de justesse. Mais comme dit plus tôt, Laguionie étant un artiste utilisant plusieurs supports, ses dessins et ses écrits tendent à évoquer les mêmes sensations et traitent des sujets tels que le voyage, la tranquillité, la sérénité et veulent partager des moments importants de la vie de leurs personnages.

La façon dont son œuvre dénote dans la sphère cinématographique aujourd'hui reflète une certaine réalité, les spectateurs ne savent plus contempler. Cela vient en partie du fait que le cinéma, depuis plusieurs décennies, a instauré un rythme effréné, rempli d'actions en tout genre et souvent ponctué de violence. Les séries, qui par définition exigent des épisodes rapides et au très grand suspense, peuvent être visualisées sur des plateformes de streaming qui ne proposent pas ou très rarement de films lents. Il n'est donc pas étonnant

que les films invitant le spectateur sur une certaine réflexion et méditation dénote, car impose un rythme inhabituel et apparaissent souvent intimistes. Ainsi, ce n'est pas l'histoire et les aventures du personnages qui sont intéressantes, mais bien le personnage en lui-même et son évolution. Aujourd'hui, ce genre de cinéma voit son public augmenter avec de belles parutions, telles que *A Ghost Story* en 2017 (Annexe 43), un film questionnant l'emprise du temps, de la mémoire et de ce qui fait l'existence d'un individu à travers l'histoire du fantôme d'un homme rendant visite à sa femme en deuil. Il est d'ailleurs intéressant de constater que l'on est à la place du fantôme de l'homme, nous ne sommes que des spectateurs de l'histoire, mais nous la ressentons comme si c'était la notre.

En dehors des sujets évoqués, il y a deux autres raisons qui donnent cet aspect très particulier au cinéma de Jean-François Laguionie. Premièrement, les décors utilisés donnent une impression d'immensité, surtout dans ses premières œuvres (Annexe 44). En terme d'aspect technique, le réalisateur a peint ceux-ci sur de grandes planches pouvant atteindre plusieurs mètres de long pour certains et étaient utilisés pour plusieurs scènes. Ils représentent d'énormes étendues de terre vierge, dépeignant tantôt le désert, tantôt la mer ou la montagne et sont souvent peints dans des camaïeux alliant le gris, le bleu et le rouge. Le lien qu'ils entretiennent avec les personnages font l'œuvre d'un véritable calcul de la part du cinéaste. Les héros n'occupent que le bas de l'écran, donnant ainsi l'impression qu'une immensité s'étend devant eux. Encore plus, ils semblent totalement écrasés par l'immensité du paysage, donnant ainsi une certaine ambiance apocalyptique et donnant l'impression que l'Homme n'est rien face à la Nature. Même dans les films d'animations les plus récents, Laguionie nous le rappelle sans cesse, mais de différentes manières. La forêt qui ronge la ville dans *La Voyage du Prince*, ou l'immensité de la mer qui isole Louise dans *Louise en Hiver* ne sont pas sans rappeler la grandeur de cette Nature face à nous. Pour comprendre la création et les inspiration de ses immenses cadres, il ne faut pas oublier que le cinéaste a fait des études de théâtre et de spectacles d'ombres chinoises, genres où le décor est omniprésent et extrêmement important car cela permet de faire ressortir l'action en lui donnant un contexte.

Deuxièmement, le peu voire l'absence de dialogues accentue cet esprit de vide qui caractérise ses œuvres, le tout accompagné, comme expliqué précédemment, d'une musique particulière, souvent composée d'instruments à cordes aux intonations stridentes,

parfois d'un orchestre complet. Les immenses décors et le silence presque systématique des personnages, le tout accompagné d'une étrange musique, accentuent la sensation de vide et donnent au cinéma de Laguionie une allure surréaliste et presque mystique.

Ainsi, on peut aisément dire que la toute première forme d'appropriation graphique personnelle chez Laguionie est la mise en scène de ses pantins articulés, incrustés dans d'immenses décors peints. On peut alors se poser la question du rôle du style graphique par rapport au récit, puisque qu'il semble garder une certaine authenticité lors de ses premières œuvres, puis évoluer vers un aspect que l'on pourrait qualifier de plus « ludique » alors que le réalisateur se tourne vers les films pour enfants au début des années 2000. Chez Jean-François Laguionie, le graphisme et le sujet semble s'évoquer l'un l'autre et se compléter. Pour illustrer ce propos, il faut se pencher d'avantage sur ses œuvres aux pantins animés, soit sur ses courts-métrages, donc entre 1965 et 1978, et son premier long-métrage de 1985, *Gwen, le Livre des Sables*. Premièrement, ses récits évoquent, de manière directe ou indirecte, toujours des catastrophes d'origine naturelle. D'un point de vue technique, il est plus aisé d'utiliser de larges plans dont les décors sont en carton, et c'est d'ailleurs dans du carton découpé que Laguionie découpe d'immenses vagues qui vont servir à illustrer ces catastrophes. De plus, d'un point de vue symbolique, l'immensité des décors, leurs couleurs assez sombres, ainsi que la sensation de vide qu'ils procurent nous rappelle sans cesse l'ambiance apocalyptique dans laquelle veut nous plonger Laguionie. Les sujets tels que la Mort, la solitude ou le vide ont pour but de faire réfléchir le spectateur en permettant au réalisateur d'y associer de la poésie, mais également de procurer un certain sentiment de malaise, de gêne, ou encore de peur. Ainsi, quelques éléments du décors, voire des personnages, ont des éléments physiques destinés à appuyer ce sentiment de malaise. D'une part, les personnages, de part la technique des pantins en papier découpés, ou en métaux aimantés pour les plus récents, sont figés. Ainsi, leurs expressions ne changent que très rarement, limités par la longueur exigée de la mise en place des pantins, donnant à l'ensemble un côté assez étrange et « robotique », comme si les personnages étaient dénués de sensations et d'émotions. Cependant et paradoxalement, l'animation des mouvements et des corps est extrêmement fluide. Les couleurs, quant à elles, ne sont pas choisies au hasard non plus. Bien que celles des décors soient dans un camaïeux assez froids, les couleurs des personnages imitent avec assez de fidélité celles des chairs et captant la

lumière, donnant un contraste assez intéressant à l'œuvre. Prenons exemple sur *Potr' et la fille des eaux*, son sixième court-métrage datant de 1974, notamment le passage de la sorcière, situé peu après la moitié de l'œuvre. Sans avoir vu le personnage, il apparaît hostile, car il habite dans une grotte dont il n'est possible de voir que l'entrée tant l'intérieur est sombre. Le spectateur est invité à y entrer suite au passage d'une mouette, qui se pose à côté de la sorcière et semble être son animal de compagnie. Quand le spectateur voit pour la première fois la sorcière, elle est au centre d'une pièce sombre, composée uniquement d'une cheminée, d'un four, d'un tapis et d'une table où est posée une lampe en forme de crâne. Un chat noir aux yeux bleus brillants se trouve enfermé dans une cage. Le plan qui suit est assez représentatif de l'angoisse que veut instaurer Laguionie dans l'ambiance de ses petits films. Tout est sombre, et le seul bruit que l'on entend est le crochet de la vieille femme qui tricote, en gros plan. Soudain, le bruit de tricot s'arrête et elle lève des yeux fatigués mais perçants vers le personnage de Piotr. Le personnage de la sorcière, qui donne à Piotr' une queue de sirène, est dessiné comme une vieille dame aux yeux tristes, dont on ne voit la bouche que quand elle rit d'un sourire aux dents pointues au personnage quand celui-ci vient lui annoncer sa quête. Son rire et sa voix en général sont d'ailleurs extrêmement graves par rapport à une supposée fois féminine, si bien qu'il est difficile de lui accorder un genre, ajoutant au personnage un aspect encore plus étrange et inquiétant. Le rose pâle de sa figure, noyé dans l'ombre car elle est dessinée en contre jour à côté d'un feu de cheminée, ne fait que ressortir la noirceur de sa bouche béante et la blancheur de ses dents acérées. *Potr' et la fille des eaux* est à l'origine écrit pour ressembler à un conte celtique, c'est pourquoi le folklore qui y est utilisé n'est pas sans rappeler celui de Bretagne, qui possède un univers de légende assez sombre, associé aux tragédies marines par exemple, mais également beaucoup aux histoires de sorcières et de sortilèges, c'est d'ailleurs pour cette raison que la vieille dame est présentée comme une sorcière, avec une double personnalité, elle est à craindre, mais pourtant indispensable car aide le personnage dans sa quête. Dans sa grotte se trouvent tous les éléments caractéristiques de la représentation de la magie noire comme un chat noir, un animal qui parle et l'assiste, de grandes bibliothèques remplies de livres écrits dans d'autres langues, de nombreux crânes exposés et un chaudron dans une cheminée. Avant d'arriver au bon sortilège, elle se trompe d'ailleurs plusieurs fois et transforme Piotr' en plusieurs hybrides maléfiques, présents dans le folklore

celtique comme une harpie, mi homme-mi oiseau, ou le satyre, mi homme-mi-chèvre. Le court-métrage se base sur l'histoire d'amour entre un homme et une sirène qui, avant d'être une créature bienveillante, était un monstre agressif. Il s'agit du premier film du cinéaste à utiliser une voix off, qui est d'ailleurs assez particulière puisqu'il s'agit de celle de Jean-Pierre Sentier, un acteur français à la voix grave, que Laguionie retrouvera d'ailleurs dans son dernier court-métrage en 1978. La voix off fait office de voix pour les personnages, mais aussi raconte l'histoire comme d'il s'agissait d'un livre, en y décrivant les actions. De ce fait et avec les méthodes qu'utilisaient Laguionie à cette époque, la voix apparaît aujourd'hui comme assez inaudible, notamment pour un jeune public.

La petite longueur que propose le format du court-métrage est assez intéressante pour permettre des expériences visuelles d'animation. Ainsi, Laguionie, bien que son style graphique est aujourd'hui bien reconnaissable, a lui aussi exploiter entièrement ce format court pour essayer de nouvelles techniques et méthodes d'expression. Ainsi, c'est grâce à cela que *Plage privée* vit le jour en 1971. Il est aujourd'hui encore le seul film en prises de vues réelles du réalisateur qu'il est possible de visualiser, rappelons que *Hélène et le Malentendu* de 1972 ou 1973 est impossible à trouver. Son ambiance et les plans de caméras, ainsi que les dialogues, ressemble à s'y méprendre aux vieux téléfilms policiers. Les plans sont assez simples, mais servent le sujet de la meilleure des manières. Certains plans, notamment du personnage principal, joué par Jean Vimemet, sont très rapides et successifs, sous des angles différents, ayant pour effet que le spectateur est aussi perdu que le héros. Là encore, la prise de son joue un rôle immense, les dialogues sont un peu plus nombreux que dans les courts-métrages d'animation, mais aucune parole n'est inutile, ils sont absurdes et utilisés une fois de plus comme un nouvel élément visant à perdre le spectateur. La prise de vue réelle permet donc à Laguionie d'explorer d'une autre manière l'absurde et d'apporter une autre dimension au mystère.

Le septième court-métrage du réalisateur, *L'Acteur*, sorti en 1975, est réellement le premier à présenter des nouveautés dans le style d'animation des personnages dans la cinématographie de Laguionie. Bien que les pantins animés soient toujours présents au début et à la fin de l'œuvre, le milieu du court-métrage se voit interrompu par une scène dont l'animation casse les techniques jusque là utilisées par le cinéaste. Le spectateur voit le personnage de l'acteur à travers le miroir où il se regarde pour se maquiller. Il y voit

d'abord son visage, puis ses mains prenant différents objets pour se maquiller, puis l'image retourne sur le visage se transformant en celui d'une personne âgée. Ici, ce n'est pas le personnage en entier qui bouge, mais seulement les mains et les paupières. Au vu de la manière dont les mains sont en mouvement, il est possible que cela soit également des morceaux de cartons découpés et placés à la suite l'un de l'autre pour former des mouvements. Cependant, les traits sont extrêmement fins et apparaissent moins figés que pour des personnages entiers. Il s'agit de la même technique donc que les pantins articulés, sauf que ce sont ici seulement des parties du corps humain et qu'elles sont, fait assez rare d'ailleurs, filmées de face. se regardant dans le miroir. Cette scène se retrouve également à la fin du petit film, lorsque l'acteur, se retrouvant là encore face au miroir, retire son masque et se démaquille pour laisser apparaître un visage usé par le temps. Lors du court-métrage, une petite mélodie de boîte à musique est entendue. L'objet laissant échapper la petite mélodie est visible dans cette dernière scène. Il s'agit d'une boîte à musique surplombée d'un automate tournant et qui, à chaque tour, change de masque. Quand la musique s'arrête à la fin du film, le petit automate s'apprête à mettre un masque représentant un crâne. A ce moment-ci, le personnage de l'acteur a totalement enlevé son maquillage et est en fait un vieil homme. La métaphore ici est évidente : On ne peut pas arrêter le temps qui passe et qui nous rapproche sans cesse de la fin. L'animation fragmentée, discrète et presque immobile, du petit automate nous rappelle le mouvement de l'horloge.

Il est également important de constater que dans ce court-métrage et celui qui suivra, *Le Masque du Diable* de 1976, les décors sont volontairement moins travaillés, et ne présentent plus les immenses étendues désertiques et les couleurs froides que l'on connaissait au réalisateur. Ici, les décors sont certes colorés, mais apparaissent beaucoup plus abstraits, et les traces de pinceau sont beaucoup plus visibles (Annexe 45). Ainsi, cela donne l'impression que, dans ces deux œuvres, ce sont les personnages qui sont importants et non pas les différents lieux où ils évoluent. Ce court-métrage de 1976 apporte lui aussi une nouvelle technique d'animation, celle de la peinture sur verre sur le personnage du Diable. Le sujet du film est sur la tromperie, en l'occurrence entre le diable et une vieille femme. Là encore, la technique utilisée sert au sujet, car la transparence du verre permet de évoquer les questions de l'apparence, ce qu'on croit être vrai, et la tromperie. De plus, les

expressions du diable et leurs changements sont ici très subtiles, et le travail des mouvements de la peinture sur le verre permet de capter la sournoiserie du personnage. Le symbole du masque, comme dans le court-métrage précédent, est omniprésent. Concernant *Gwen, le livre de sable* de 1985, il s'agit à la fois du premier long-métrage et de la dernière œuvre cinématographique du réalisateur tourné avec la technique des pantins articulés, que le cinéaste abandonne ensuite pour l'outil informatique. Le film montre alors toute la beauté de cette technique et montre une grande maîtrise de la part du cinéaste, donnant ainsi droit à une animation extrêmement fluide.

Dans les films les plus récents, malgré leur graphisme plus accessibles que les premières œuvres, on retrouve des éléments graphiques qui ont fait le succès de Laguionie, comme les immenses paysages, premier plan du *Voyage du Prince* de 2019 par exemple, et rappelant le calme et le mystère qui émanent de ses films. Ainsi, ses nombreux styles graphiques lui vaut de nombreuses critiques positives, comme celle d'Isabelle Fajardo Dans *Télérama*, qui apprécie « la beauté et la douceur des graphismes, tout cela venant ajouter un cachet supplémentaire à l'aventure que relate le film ». Quant à Dominique Duthuit, qui dans *Le Figaroscope*, loue « l'efficacité et la sobriété du trait ».

Enfin, les derniers films de Laguionie présentent une valeur documentaire du milieu décrit assez importante et intéressante. Comme *Le Château des Singes* de 1999 ne donnait que très peu de temporalité, il était assez compliqué pour le réalisateur d'apporter un cadre et des connaissances concrètes, car cela venait d'un monde presque totalement imaginaire. En revanche, il y avait une grande réflexion autour de la culture et des connaissances, en termes plus généraux, une volonté de différencier deux peuples opposés selon leurs culture et leur vision du monde. Dans la suite de 2019, le cadre place l'action au XIXe siècle (Annexe 46), impliquant ainsi que le réalisateur fasse des recherches sur toutes les connaissances qu'avait le monde à cette époque et sur les éléments de cette période comme les vêtements, les moyens de déplacement ou encore l'architecture, ainsi que les grandes avancées technologiques, tel que le Cinématographe. Dans son troisième long-métrage, *L'île de Black Mór*, le cinéaste mit toutes ses connaissances sur le milieu maritime et les bateaux dans son œuvre. Ses dessins préparatoires de La Fortune, le bateau volé par Le Kid, servirent même de modèle pour construire une maquette, qui sera ensuite montée sur un support articulé, aux voiles gonflées par un ventilateur, et utilisée comme exemple pour

les animateurs. Quant au livre, un glossaire du monde maritime compose les dernières pages.

La profondeur de l'univers imaginaire de Laguionie et l'impact de celui-ci sur ses œuvres n'est donc plus à prouver. Comme il l'explique à Pascal Vimemet dans l'une de ses interviews : « Les détails ont leur importance et l'Imaginaire se nourrit de choses extrêmement précises. Quelqu'un a dit que le souvenir est aussi extraordinaire et précis qu'un rêve. L'ensemble est absurde, mais les détails ne le sont pas et ils sont réels, le fantastique se nourrit de détails qui ne le sont pas, et c'est la manière dont ils agissent entre eux qui est fantastique »²². Les nombreux éléments qui peuplent son imaginaire ainsi que ses récits et ses ambiances puisent donc leurs inspirations dans de nombreuses influences multiples et diversifiées, de différentes époques et de tous les formats. Nous pouvons diviser ces influences en trois catégories : La première regrouperait les influences de sa propre vie, c'est à dire ses souvenirs d'enfance, les apprentissages acquis dans ses études et les rencontres qu'il a faites et qui l'ont marqué dans sa vie. Ensuite, nous pouvons citer les influences de ses pairs et des artistes qui ont partagé sa carrière artistique. Enfin, les empreintes de plusieurs autres artistes, qu'ils soient écrivains, cinéastes ou peintres de tout siècle et qui ont amené à lui une nouvelle vision du fantastique.

De nombreux aspects issus des souvenirs de l'enfance d'un artiste se retrouve dans ses œuvres. L'épisode du bateau construit par le père de Jean-François Laguionie et dont j'ai déjà évoqué plusieurs fois le souvenir auparavant est évidemment un événement marquant de son enfance, indissociable de certains des thèmes de ses films et qui a probablement grandement contribué à l'imaginaire lié au milieu maritime, mais aussi à la dynamique du rêve dans ses œuvres. Ses parents, de la classe moyenne, lisaient énormément et possédaient probablement un fort bagage culturel dû à leurs lectures, tout en gardant une certaine simplicité et humilité. La bibliothèque familiale était d'ailleurs constituée de nombreux ouvrages, dont énormément étaient de récits de voyages maritimes. C'est pourtant la tante du cinéaste qui s'est chargée de l'éducation culturelle de son neveu et son mari, qui était aveugle, avait dans sa bibliothèque nombre de disques d'opéras et de musique classique, ce qui a contribué à forger la culture musicale du réalisateur. En 1958,

²² Selon *Jean-François LAGUIONIE*, Pascal VIMEMET, Les éditions de l'œil, 2016, p.34, 1,11,12,13.

un voyage au Congo de plusieurs mois avec son père sur un bateau Cargo reste un de ses meilleurs souvenirs de voyage. Il s'essayait d'ailleurs à la clarinette lors de ce voyage, un instrument qu'on entend souvent dans l'ensemble de son œuvre.

Ses études artistiques à l'école Germain-Pilon des arts appliqués de 1957 à 1961, puis à l'école de la rue Blanche, école nationale de théâtre, en 1962 à Paris, dont les cours d'arts dramatiques et de construction et d'élaboration de décors pour le théâtre et les spectacles d'ombres chinoises, lui ont grandement été bénéfique. Autre que le point de vue de l'apprentissage technique et pratique, elles ont aussi permis au réalisateur de découvrir le milieu des métiers de l'art et du spectacle et de commencer à acquérir une culture artistique et théâtrale. Ainsi, il avait accès lorsqu'il était étudiant à des places gratuites et se rendait plusieurs fois par semaine au théâtre. Il y découvre des dramaturges anciens comme Carlo Goldoni, dramaturge vénitien du XVIII^e siècle extrêmement reconnu pour ses œuvres tragiques, tragi-comiques et comiques et créateur de la comédie italienne moderne. Le théâtre dit contemporain est également proposé et permet au cinéaste de prendre connaissances de grands artistes tels que Ionesco, dramaturge roumano-français et un des principaux représentants du théâtre de l'absurde, notamment la pièce en un acte *Le roi se meurt* de 1962. En sortant de l'école, il a d'ailleurs réalisé deux décors pour *Ubu Roi* d'Alfred Jarry et *Le Baladin du Monde occidental* de John Millington Synge.

Cependant la plupart des influences viennent de l'enfance et de son atmosphère, et plus particulièrement celle que les parents ont eu sur la vie de leur enfant est évidemment l'origine de beaucoup de choses, notamment l'analyse de leurs émotions, leurs sentiments et leur comportement, ainsi que des expériences qu'il a vécu avec eux. Ainsi, Laguionie a sûrement voulu rendre hommage au caractère doux et digne de sa mère en imprégnant ses œuvres d'une ambiance poétique et calme qu'elle lui avait probablement transmise, alors que le caractère plus rustre et distant de son père lui a inspiré les nombreux thèmes en lien avec le passage à l'âge adulte et la construction mentale d'un enfant, mais aussi la question des relations avec les parents, que l'on retrouve par exemple dans la première nouvelle de son livre *Image-image*, publié en 1981 chez Léon Faure, intitulée « Les yeux mous ». Les thèmes traitants de cette période qu'est l'adolescence résultent probablement d'une volonté de sa part de comprendre les mécanismes de ces changements et de les voir avec un œil d'adulte, pour les revivre et les analyser sous un autre angle. Le contexte historique et

l'ambiance générale de Paris à cette époque, vers les années 1945-1950, en pleine Seconde Guerre Mondiale, tendent à teinter les œuvres du cinéaste de ses souvenirs. Par exemple, certaines scènes de *Gwen*, *le Livre des Sables*, ou de *Louise en Hiver*, évoquent de manière subtil la guerre que Laguionie a indirectement vécu étant petit.

Il se souvient de plusieurs expériences théâtrales, notamment *Point de vue*, *Image du Monde*²³, un rendez vous qui se passait au théâtre, où un explorateur venait sur scène raconter ses voyages et ses aventures, le tout accompagné d'une projection de ses photographies. La période de l'adolescence de Laguionie est, selon ses dires, une des plus importantes en terme d'inspirations en tout genre. Ses études artistiques le poussant à faire de nombreux dessins d'observations, il lui arrivait d'aller au musée national de la Marine de Paris pour y dessiner toutes sortes de bateaux. Ses premières expériences avec le cinéma sont avec ses parents, qui adoraient Jean Gabin et Gary Cooper et l'emmenaient souvent voir ses films, mais c'est seulement lorsqu'il est étudiant qu'il découvre pleinement le cinéma et notamment un film qui le suivra tout au long de sa carrière artistique, *Le Septième sceau*, film que l'on pourrait presque qualifier de fantastique, du réalisateur suédois Ingmar Bergman, sorti en 1957 (Annexe 46). Il réalise alors que le cinéma est une véritable forme d'art, qu'il place au même titre et avec la même importance que la peinture. Au delà de l'inspiration artistique que cela lui apporte, cette révélation de l'art cinématographique a un impact plus important sur lui. Il se sent transporté dans un univers différent, il voyage en quelque sorte, et le Temps est perçu différemment, le poussant probablement à vouloir retranscrire ce sentiment de plénitude dans son propre art.

En dehors des sentiments évoqués qui ont poussé Laguionie à présenter constamment plusieurs thèmes dans ses films tels que le Temps ou le Voyage, certains lieux et les souvenirs qui y sont associés sont si importants pour le réalisateur qu'il a voulu les introduire dans ses œuvres. Dans *Louise en Hiver* par exemple, le lieu d'enfance de Louise n'est pas sans rappeler le lieu où habitait la grand mère du cinéaste, dans le pays de Caux en Normandie, lieu chargé de souvenirs mais aussi de mystère, car Laguionie évoque, dans une interview avec Pascal Vimemet, qu'il s'y est passé des événements assez dramatiques, comme par exemple la chute d'une jeune adolescent du haut d'une falaise. Sa grand mère paternelle incarne d'ailleurs à elle seule le mystère pour le cinéaste, car il a dû lui être

23 Séances qui aujourd'hui n'existent plus et dont il est très difficile de retrouver une trace.

confié, alors qu'il n'avait qu'une dizaine d'années et il n'en a jamais connu la raison, ce qui a sûrement nourri l'imaginaire autour de cet endroit en bord de mer.

La carrière artistique de Jean-François Laguionie s'est vue ponctuée, depuis sa première grosse production européenne de 1999, de nombreux artistes de tout genre, dont l'inspiration et l'influence ont été mutuelles.

Les premières rencontres artistiques du cinéaste viennent de ses études artistiques, où le nom le plus pertinent est sûrement Jacques Colombat, un réalisateur et dessinateur français aujourd'hui assez reconnu dans le milieu de l'animation, qui a réalisé notamment *Robinson et compagnie* en 1991. On peut dire qu'il fût d'une grande aide dans la carrière du réalisateur, car son premier court-métrage de 1961, *Marcel, ta mère t'appelle*, réalisé en papier découpé, donna à Laguionie l'occasion de mieux appréhender cette technique pour l'exploiter ensuite dans ses œuvres futures. De plus, Jacques Colombat ayant travaillé avec Pierre et Jacques Prévert ainsi que René Laloux, il lui présenta par la suite Paul Grimault (Annexe 46), qui, à cette époque, produit ses premiers films. Il est sur beaucoup de points semblable à Laguionie de part la technique du papier découpé, mais aussi par l'ambiance de ses œuvres, qui sont jugées comme empreinte d'une certaine fantaisie joyeuse, à la fois inventives sur le plan plastique et graphique, à tel point qu'il marque la production animée des années 1960 et 1970. En analysant les deux cinéastes, on remarque de nombreux liens entre eux. Les deux ne sont pas que des cinéastes, ils sont aussi dessinateurs, parfois peintres et écrivains, et leurs styles respectifs et les tournures que prennent leurs œuvres sont semblables dans leur ambiance et dans les sentiments qu'elles inspirent. La rencontre avec Paul Grimault est évidemment non négligeable car il lui a enseigné de nombreuses méthodes d'animation, mais l'a surtout accueilli dans son atelier et épaulé dans la construction mentale et physique de ses courts-métrages. Les premiers courts-métrages de Laguionie, réalisés pour quelques-uns sous la tutelle de Grimault, ont une ambiance pouvant faire écho à son cinéma, notamment par l'impact de la musique sur l'œuvre, dont le violon et les instruments à vent sont les principaux acteurs, ainsi que des dialogues assez peu présents, mais très utiles car contrastent avec le silence apparent de ses films. Les plans assez longs et contemplatifs peuvent aussi faire référence à l'œuvre de Grimault. *Le Tableau* fait d'ailleurs directement référence au *Roi et l'Oiseau*, et plus particulièrement à l'histoire des deux personnages principaux, la bergère et le ramoneur, qui vivent leur

histoire d'amour à travers les différentes peintures. D'ailleurs, ses films poétiques et quelques peu dénonciateurs ont été pour de nombreux artistes une source d'inspiration inépuisable.

La création de la Fabrique en 1979 a joué un rôle fondamental dans le regroupement de ces artistes. D'une part, cela a permis à Laguionie de se forger une véritable équipe de professionnels pour l'aider à réaliser ses films, dont certains resteront pour plusieurs années, tel que Anik Le Ray pour le scénario, ou encore Pierre Kellner pour l'aspect musical, qu'il a rencontré lors de ses études et qui sera le pianiste pour plusieurs créations comme *Louise en Hiver*.

D'autre part, cet atelier devient quelques années plus tard, une fois que sa réputation est établie et que son rayonnement s'étend à échelle nationale, le foyer de nombreux autres cinéastes et de leurs créations. Ainsi, il est intéressant de remarquer une certaine similitude entre le travail de Laguionie et celui de Michel Ocelot, cinéaste d'animation très connu en France. En effet, les films les plus récents de Laguionie, à savoir *Louise en Hiver* en 2016 et le *Voyage du Prince* en 2019, sont très semblable à *Azur et Asmar* (Annexe 47), sorti en 2006, et qui semble être un des premiers films français à apporter un nouveau style graphique, mélange de 2D et de 3D très particulier, et au sujet évoquant des légendes anciennes. La musique dans les films de Michel Ocelot est également très importante, autant que les dialogues, et le style générale de son œuvre n'en reste pas moins contemplative et poétique que celle de Laguionie, traitant d'éléments et de lieu assez peu évoqués jusqu'ici dans le cinéma d'animation français. *Louise en Hiver* peut également rappeler le style de Sylvain Chomet, réalisateur de films d'animation, mais également dessinateur et auteur de bandes dessinées, ayant été actif pendant quelques années dans l'atelier de la Fabrique et créateur du célèbre film *Les triplettes de Belleville* en 2003 (Annexe 48). Son style assez sombre et caricatural, mais pointé d'humour et de mélancolie, ressemble à une version plus sombre et plus parodique du cinéma de Laguionie.

En analysant l'œuvre toute entière de Laguionie, on remarque des similitudes entre chacune de ses œuvres. Cependant, seul *Le voyage du Prince* de 2019 fait un véritable lien logique avec *Le Château des Singes*, réalisé vingt ans plus tôt, car il s'agit de sa suite directe. En revanche, certains thèmes évidemment reviennent sans cesse, mais des

événements également. Par exemple, comme évoqué auparavant, l'ambiance apocalyptique de ses films est recherchée et rendue possible par la présence de certains objets et de sensations, comme le silence, la solitude, mais également par de nombreux événements catastrophiques qui se sont déroulés et qui sont mentionnés explicitement, comme dans le début du *Château des Singes*, où il est question d'une grande catastrophe maritime qui aurait séparé les deux peuples, ou encore de manière implicite, comme dans *Une bombe par Hasard* de 1969, où l'on peut deviner qu'un événement comme une guerre se serait produit et aurait terrorisé la population survivante. De ces événements apocalyptiques découlent des lieux abandonnées, que l'on retrouve dans nombre de courts et longs-métrages, comme le vieux casino de Nice dans *La Traversée de l'Atlantique à la Rame* de 1978, ou de la maison abandonnée suite à la guerre dans *Louise en Hiver*. Cela va d'ailleurs de pair avec l'idée du souvenir et du temps qui passe, ainsi que « le cimetière de bateaux naufragés », que l'on retrouve dans deux de ses films.

Enfin, certains personnages peuvent se confondre entre les œuvres. Le garçon dont Louise est amoureuse ressemble au Kid de *L'île de Black Mór*. Dans *Le Voyage du Prince* en revanche, le personnage de Kom dans le souvenir du roi n'est pas du tout le même personnage que l'on voit dans le premier film. Plusieurs objets reviennent également dans plusieurs de ses œuvres, comme l'époussette de son premier court-métrage, *La Demoiselle et le Violoncelliste* de 1965, qui est en tout point semblable à celle qu'utilise Louise en 2016, et l'atelier du Peintre visible dans la dernière séquence du *Tableau* ressemble à s'y méprendre à l'atelier de La Fabrique, dans les Cévennes, donnant ainsi l'impression que rêve et réalité se confondent.

Enfin, les œuvres de Laguionie sont marquées par l'influence des grands artistes qu'il a admiré, qu'ils soient cinéastes, écrivains ou peintre. Ses films ont quelques fois été comparé à ceux de Hayao Miyazaki, grand réalisateur japonais et co-fondateur du Studio Ghibli, dont Laguionie admire le travail car il apporte une nouvelle vision du cinéma d'animation. Les deux cinéastes explorent souvent les mêmes thèmes centraux, comme la relation de l'humanité avec la nature et en contradiction avec la technologie. La beauté et la finesse de leurs image, leurs manières de jouer avec les ombres et le clair-obscur, ainsi que les couleurs subtiles leur permettent tous deux de créer un univers à la fois réaliste et onirique, emplis de légendes mais portant de plein pied dans la réalité. L'univers du masque

est très présent chez le réalisateur japonais, et plusieurs scènes du cinéma de Laguionie en dont un hommage indirect, comme la scène de la « Fête de la Peur » dans *Le Voyage du Prince*, ou des personnages masqués entourent les héros, scène qui n'est pas sans rappeler *Le Voyage de Chihiro* de 2001 (Annexe 49), masques que l'on retrouve aussi dans « Le Vieux Casino de Nice » dans *La Traversée de l'Atlantique à la Rame* et dans *Le Masque du Diable*.

C'est l'absurde du court-métrage *Deux hommes et une armoire* de 1958 (Annexe 50) et créé par Polanski, qui sera pour longtemps une référence pour Laguionie, Polanski étant lui-même un des ses réalisateurs favoris. Quant aux conflits intérieurs des personnages, face aux paysages gigantesques, les relations entre l'Homme et la Nature, ainsi que la beauté des images et le silence, c'est respectivement par le cinéma de John Huston, réalisateur américain, et Ingmar Bergman qu'il sera inspiré. *Les Contrebandiers de Moonfleet* de Fritz Lang de 1955 (Annexe 51), raconte lui aussi les aventures d'un pirate, peu de temps avant l'histoire du Kid.

Le style graphique épuré de ses œuvres ne laisse aucun doute quant à l'importance de la peinture pour le réalisateur. Le film *Le Tableau* y est d'ailleurs spécialement dédié, et on peut y voir de nombreuses influences des peintres impressionnistes, fauves ou d'un autre genre pictural tels que Chagall, Matisse (Annexe 52), Derain, Bonnard, ainsi que de Picasso ou Modigliani. Certaines toiles dans l'atelier du peintre en sont d'ailleurs des reproductions plus ou moins fidèles. Pour *Louise en Hiver*, Jean-François Laguionie cite la peinture du début du XXe siècle, en particulier Jean-François Auburtin (Annexe 53), peintre symbolique français peignant beaucoup de paysages maritimes, et utilisé par le cinéaste notamment pour le traitement des couleurs.

L'île de Black Mór de 2004 est aussi très riche en références. Très jeune, lors de ses études artistiques, la rencontre avec Léon Haffner, devenu peintre officiel de la marine en 1918, le pousse à continuer ses dessins maritimes (Annexe 54). Cette envie de réalisme qui transparait de plus en plus dans ses œuvres cinématographiques lui permet de rencontrer le peintre et l'écrivain Yvon Le Corre pour la création du film, car ses carnets de voyages et ses récits maritimes permettent d'ajouter une dimension réelle à l'œuvre finale. Les graphismes épurés de l'œuvre s'inspirent des tableaux du peintre français Henri Rivière, grand amateur de lithographie, qui était pendant plusieurs années illustrateur, graveur et

Directeur artistique du théâtre d'ombres au cabaret du Chat noir à Paris. Il représente là encore de nombreux paysages maritimes²⁴ (Annexe 55). Un rattachement au 9ème art est également visible, notamment dans la représentation de la cabane du « Petit Moine », le personnage féminin du film, qui peut être un clin d'œil au *Nid des Marsupilamis* d'André Franquin (Annexe 56), ou encore *Tintin* de Hergé, dans la manière dont est représentée la nature et la mer. Enfin, de nombreuses références ne faisant pas appel au milieu de la peinture peuvent être décelées, surtout sur *Le Voyage du Prince*, dont le style peut faire penser aux gravures de Gustave Doré²⁵ et Honoré Daumier (Annexe 57). Quant à l'ambiance générale, Laguionie situe la société moderne des singes non pas de nos jours, mais à un niveau technologique et artistique qui rappelle le XIX^E siècle français, pour un rendu esthétiquement plus intéressant. Ainsi, l'étude et l'analyse des travaux d'architecture de Gustave Eiffel furent nécessaires.

Les possibles rapprochements entre les œuvres écrites plus ou moins célèbres de l'histoire de la littérature sont là aussi indéniables. Par exemple, *L'île de Black Mór* n'est que la réécriture du livre de Robert Louis Stevenson, *L'île au trésor*, publié en 1883 (Annexe 58), dont les adaptations sont nombreuses de par le monde. Laguionie se permet toutefois un peu d'innovation en s'éloignant des conventions qu'exige le roman d'aventure et en y ajoutant un aspect psychologique des personnages. Le nom de l'île où se trouve le trésor du pirate, « Erewon », rappelle le roman utopique de Samuel Butler, *Erewhon*, aussi nommé *De l'autre côté des montagnes* et publié en 1872 (Annexe 59), où l'on retrouve cette ambiance mystérieuse. *L'Île mystérieuse* (Annexe 60) du roman de Jules Verne peut aussi être une influence, notamment de part le raisonnement autour de la forme de l'île, en forme de bec d'oiseau, mais aussi le danger d'un volcan en irruption, dans lequel sont cachés les indices pour retrouver le trésor dans le film.

Louise en Hiver a également son lot de références littéraires, comme le rapport évident entre Louise et Robinson Crusoé (Annexe 61). Le chien du film, finalement nommé « Pépère », avait pour premier prénom « Vendredi », nom donné originellement au compagnon de Robinson. Quant au cadavre présent dans la forêt, il ressemble à celui du

24 Peintures dont les contours assez marqués, à l'encre, rappellent d'ailleurs la bande dessinée.

25 Gustave Doré qui a notamment illustré de nombreux livres et contes, tel que de nombreux contes de Charles Perrault en 1867, ainsi que Les Fables de La Fontaine en 1868.

parachutiste de *Sa Majesté des Mouches* de William Golding, publié en 1954 (Annexe 62), et la relation avec le chien, ainsi que sa réflexion sur l'apprivoisement au *Petit Prince* (Annexe 63) d'Antoine de Saint-Exupéry, de 1943. Ces références ne sont cependant pas confirmées par le réalisateur. L'univers étrange et inquiétant de la forêt du *Tableau* peut ramener à l'étrange végétation (Annexe 64) présente dans *Alice au pays des Merveilles* et de sa suite *Alice et de l'autre côté du Miroir* de Lewis Carroll, publiés respectivement en 1865 et 1871, romans dont Laguionie admirait l'absurde et la maîtrise du langage. Un des personnages d'un des tableaux présent dans l'atelier du Peintre se nomme d'ailleurs « Orange de Mars », référence au « Lièvre de Mars » du roman original. Enfin, l'ambiance générale des ses œuvres écrites et cinématographiques peuvent rappeler celle des romans et nouvelles de Washington Irving, grand dévoreur de récits d'aventures et connu comme l'un des fondateurs de la veine noire et fantastique américaine. Il a écrit entre autre le très célèbre *Sleepy Hollow : la Légende du cavalier sans tête* en 1820 (Annexe 65), mais notamment de nombreuses nouvelles en rapport avec la mer, les bateaux et leurs mystères, comme *L'île fantôme* en 1839.

Laguionie tire plusieurs de ses récits et ambiances directement de pièces de théâtre, comme *Roméo et Juliette* de Shakespeare, écrit vers 1597, en l'histoire d'amour cachée des protagonistes, venant de deux peuples et classes sociales opposés. On retrouve aussi l'influence de la pièce de Samuel Beckett, *En attendant Godot*, écrit en 1952, où des personnages attendent une autre personne, dont on en connaît que le nom, qui ne vient jamais. Les personnages parlent alors entre eux de questions presque existentielles, au même titre que Louise attend le train qui doit la ramener chez elle, mais finit par revisiter et apprécier sa nouvelle vie, malgré de nombreux sacrifices.

Quelle est la place de l'Écriture dans le cinéma de Jean-François Laguionie ?

Laguionie n'est pas un cinéaste comme les autres, c'est un artiste complet, et ses modes d'expression ne s'arrêtent pas au grand et petit écran. A ce titre, on peut dire que l'Écriture, au sens large du terme, est complète et sa place dans la création d'un film d'animation chez Laguionie est indéniable. D'une part, ses connaissances des ficelles d'écriture du scénario est un exercice devenu commun pour lui, comme nous le montre ses livres de toutes sortes, dont il continue la publication aujourd'hui. Sa maîtrise du style littéraire a été prouvée maintes fois et lui a valu une certaine reconnaissance dans le milieu. Ainsi, il parvient à partager des émotions avec le spectateur, tout en produisant des récits hautement symboliques, qui peuvent être différemment interprétés selon les personnes et leurs ressentis, leurs émotions. De ce fait, la présence d'objets récurrents ne sont que des symboles pour parler d'autre chose, comme le bateau, utilisé comme la métaphore du voyage et de l'aventure, physique et intérieure, vécue par ses personnages.

La volonté de Laguionie de créer des films légers, pleins de finesse et de poésie, forçant la contemplation, mais qui cache véritablement sous des façades de contes et de fables des thèmes plus sombres, plus profonds et plus philosophiques, tels que la solitude, la vieillesse, le passage du Temps ou encore directement la mort.

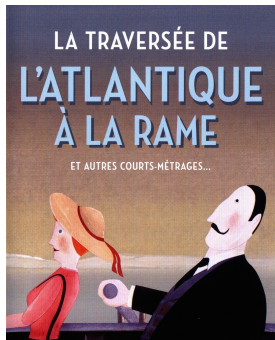
La maîtrise de la phase d'écriture est aussi indissociable de la création de personnages vraisemblables et dont les spectateurs peuvent s'identifier facilement, tant ils peuvent susciter des sentiments différents, que ce soit la jeunesse, la fougue et l'aventure pour Le Kid, ou la sagesse et la méditation pour Louise. La place de la musique dans les films de Laguionie ne laisse pas de doute quant à l'importance qu'elle a aux yeux du réalisateur. Elle a le rôle presque d'un personnage à part entière, qui remplace certains dialogues et apporte une ambiance particulière à l'œuvre.

Enfin, la notion de graphisme, considéré aussi comme une forme d'écriture à part entière, est probablement à la même place que la musique pour Laguionie. Dessinateur dans l'âme, le mouvement de ses œuvres dessinées en est l'aboutissement de sa carrière, c'est donc tout naturellement que l'attention et le soin donnés au graphisme de ses films sont si présents. Cela va de pairs avec ses décors immenses, ses couleurs particulières, sa lumière et ses jeux d'ombres, associés à une animation particulière, d'abord faite de papier découpé et de pantins articulés, puis d'images numériques, alliant 2D et 3D, donnant ainsi à l'œuvre

tantôt une ambiance enfantine, tantôt plus complexe et plus sombre.

En analysant tous ces éléments, on remarque que ce n'est pas que le travail de l'animation qui intéresse vraiment Jean-François Laguionie, mais bien la création d'une histoire à travers une ambiance, une empreinte graphique, une volonté de véhiculer des émotions et un sentiment de poésie, de plénitude, tout en proposant des récits symboliques et chargés de sens. Bien que l'animation ait été déléguée à d'autres artistes, après la fin de l'usage des papiers découpés, la trame, le récit, les thèmes et l'ambiance sont la preuve de l'art et du génie créatif du cinéaste.

Annexes



Annexe 1 : *La Traversée de l'Atlantique à la Rame* de 1978



Annexe 2 : *Gwen, le livre des Sables*, long-métrage de 1985



Annexe 3 : Lotte Reiniger et ses papiers découpés



Annexe 4 : Une image de court-métrage de 1965, *La demoiselle et le violoncelliste*



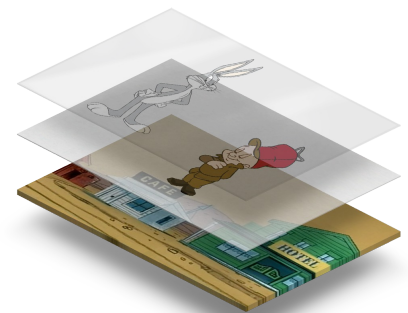
Annexe 5 : Affiche de *Potr' et la fille des eaux* de 1974



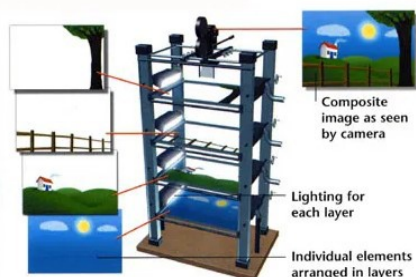
Annexe 6 : Un exemple des grains visibles sur les décors dans *Louise en Hiver* de 2016



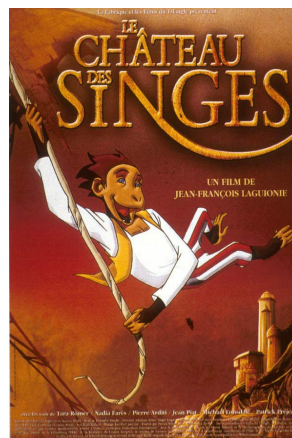
Annexe 7 : Bernard Palacios, chef décorateur et réalisateur



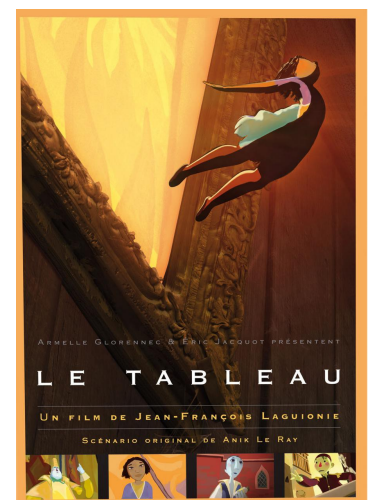
Annexe 8 : Schéma explicatif du Celluloïd



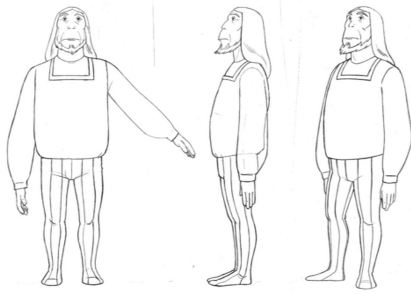
Annexe 9 : Schéma explicatif de la caméra multiplane



Annexe 10 : *Le Château des Singes* de 1999, deuxième long métrage du réalisateur



Annexe 11 : *Le Tableau*, de 2011



Annexe 12 : " Turn around" pour *Le Voyage du Prince* de 2019



Annexe 13 : Quelques figurants pour *Le Voyage du Prince* de 2019



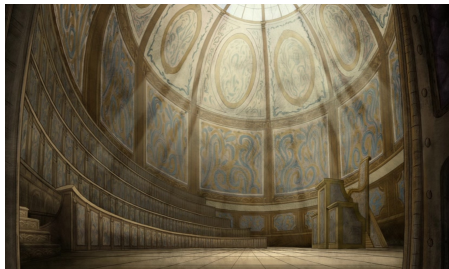
Annexe 17 : Le métier de bruiteur du cinéma



Annexe 15 : Anik Le Ray



Annexe 19 : Christophe Heral



Annexe 14 : Exemple de plan pour *Le Voyage du Prince* de 2019



Annexe 18 : Daniel Le Pennac



Annexe 16 : Bruno Le Floch



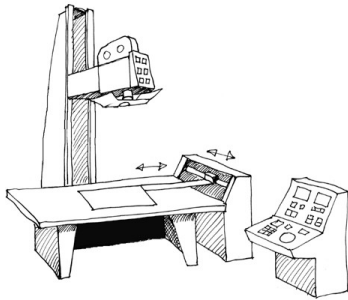
Annexe 20 : Alexandre Desplat



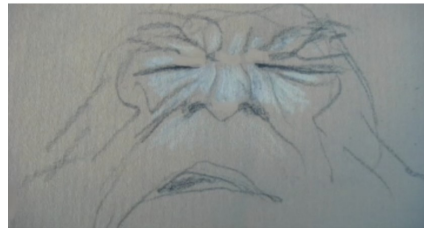
Annexe 21 : Le graphisme très particulier du *Tableau* de 2011



Annexe 22 : *Le Roi et l'Oiseau* de Paul Grimault de 1980



Annexe 23 : Schéma explicatif du "Banc-Titre"



Annexe 24 : Exemple d'un dessin de "L'animation Sauvage"



Annexe 25 : Logo de La Fabrique, Maison de Production



Annexe 26 : Plage Privée de 1971



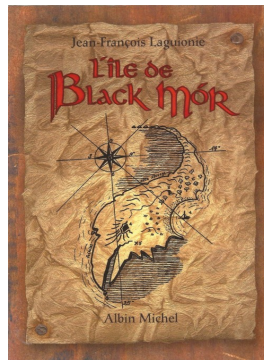
Annexe 27 : La Bergère et Le Ramoneur d'Andersen, 1845



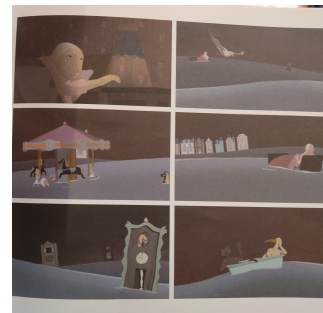
Annexe 28 : Le petit Moine de L'île de Black Mór



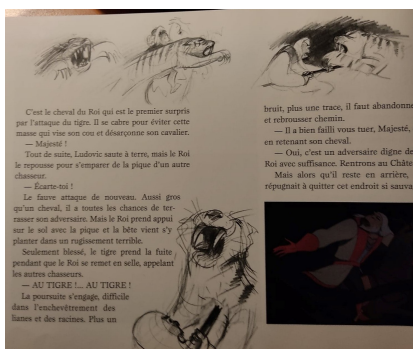
Annexe 29 : Une moto géante dans Gwen, Le Livre des Sables



Annexe 30 : Le livre de L'île de Black Mór avec l'île d'« Erewon »



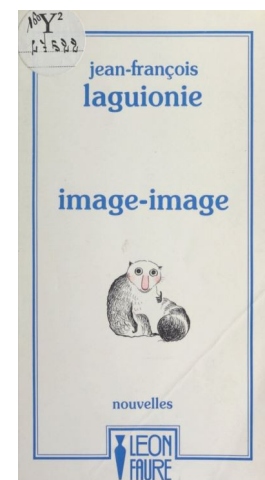
Annexe 31 : Exemple du page de BD dans le livre de Louise en Hiver de 2016



Annexe 32 : Exemple des dessins préparatoires parmi les textes du livre Le Château des Singes de 1999



Annexe 34 : Foot 2 Rue, dessin animé télévisé, France 3, 2006



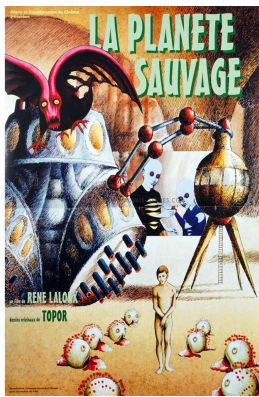
Annexe 33 : Image, Image, aux éditions Léon Faure en 1981



Annexe 35 : Une image du Jeu *The Unfinished Swan*, par Giant Sparrow, 2012



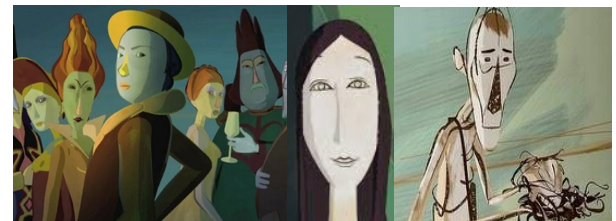
Annexe 36 : Une image de *Slocum* de 2021. On retrouve ce mélange 2D/3D



Annexe 37 : René Laloux, *La Planète Sauvage* de 1973



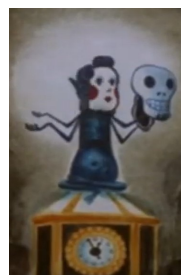
Annexe 38 : *La Tortue Rouge* de Michael Dubok de Wit de 2016



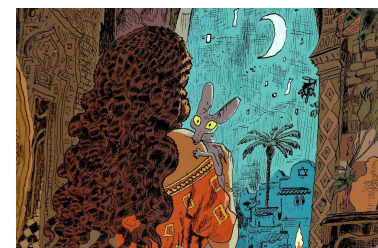
Annexe 39 : Les Toupins, Les Pafinis et Les Reufs, du *Tableau* de 2011



Annexe 40 : *L'Acteur*, de 1975



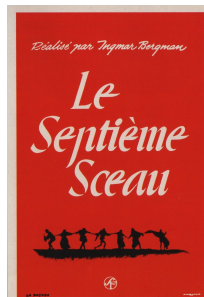
Annexe 41 : *L'automate de l'Acteur*



Annexe 42 : Exemple du style graphique du *Chat du Rabbinn* de 2011



Annexe 43 : *A Ghost Story*, de David Lowery de 2017



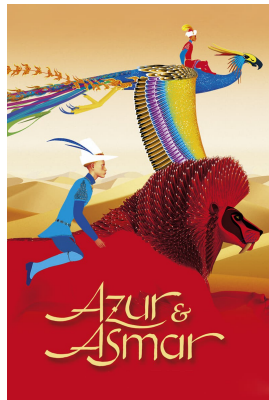
Annexe 45 : *Le Septième Sceau* de Ingmar Bergman en 1957



Annexe 44 : Une idée de l'immensité des décors chez Laguionie (*Gwen, Le Livre des Sables*, 1985)



Annexe 46 : Paul Grimault



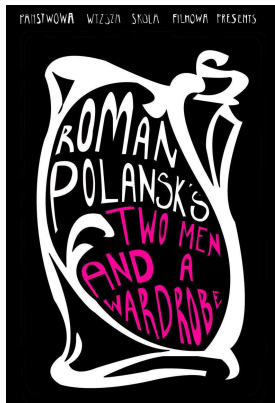
Annexe 47 : *Azur et Asmar* de Michel Ocelot de 2006



Annexe 48 : Exemple du style des *Triplettes de Belleville* de Sylvain Chomet, de 2003



Annexe 49 : La "Fête de la Peur" dans *Le Voyage du Prince*, référence évidente à Miyazaki



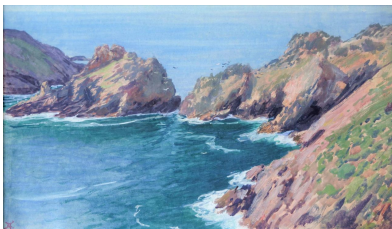
Annexe 50 : *Deux hommes et une armoire* de Polanski en 1958



Annexe 51 : *Les Contrebandiers de Moonfleet* de Fritz Lang de 1955



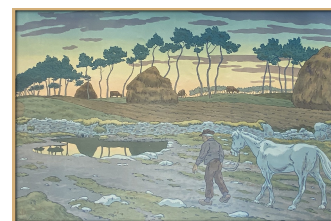
Annexe 52 : *La Leçon de piano* de Matisse (1916, huile sur toile, 245,1 × 212,7 cm,) une des influences avérées du *Tableau* de 2011



Annexe 53 : *Rochers roses à Belle-Île* de Jean-Francis Auburtin (1895, gouache, 36 x 66 cm)



Annexe 54 : *Bataille navale franco-anglaise* de Léon Haffner (Date inconnue, gouache , 24 x 38,5 cm)



Annexe 55 : *Le Crépuscule* de Henri Rivière (1898, lithographie, 54,5 × 83 cm)



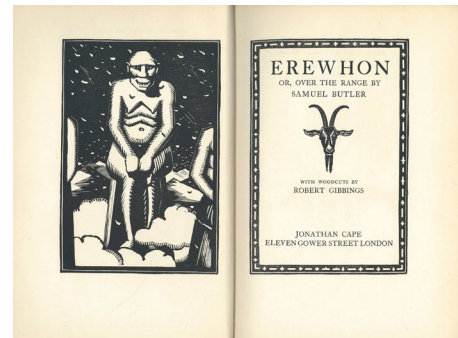
Annexe 56 : *Le Nid des Marsupilamis* d'André Franquin en comparaison avec l'abri du « Petit Moine »



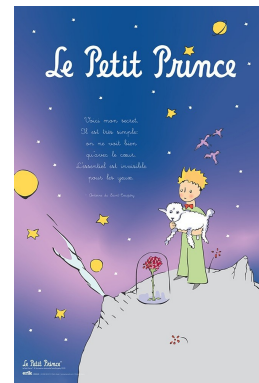
Annexe 57 : Gustave Doré et son illustration pour Le conte de Charles Perrault *Le Chat Botté*, en 1867



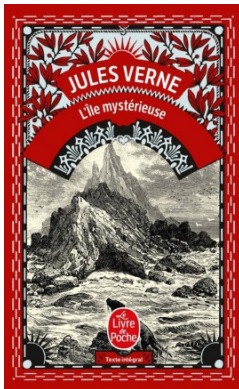
Annexe 58 : Robert Louis Stevenson, *L'île au trésor*, publié en 1883



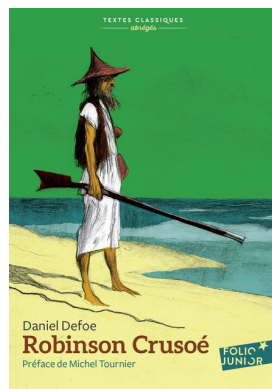
Annexe 59 : Samuel Butler, *Erewhon*, de 1872



Annexe 63 : *Le Petit Prince* d'Antoine de Saint-Exupéry, de 1943



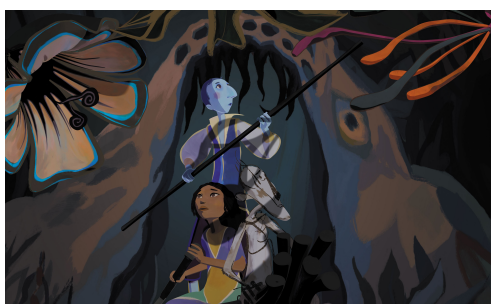
Annexe 60 : *L'île mystérieuse* de Jules Verne, publié en 1875



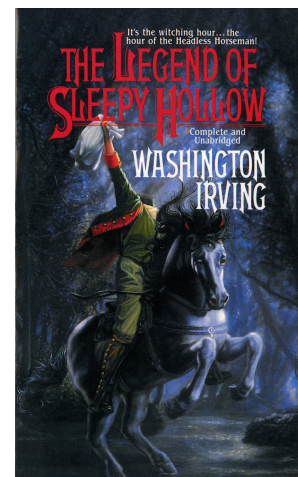
Annexe 61 : *Robinson Crusoé* de Daniel Defoe, publié en 1719



Annexe 62 : *Sa Majesté des Mouches* de William Golding, publié en 1954



Annexe 64 : L'étrange végétation du *Tableau* de 2011



Annexe 65 : *Sleepy Hollow : la Légende du cavalier sans tête*, de Washington Irving, en 1820

Bibliographie

- *Au début tout va bien*, Jean-François Laguionie, Éditions Delatour France, 2016
- *Dictionnaire du cinéma dans le Gard*, Bernard Bastide et Jacques-Olivier Durand, Montpellier, Les Presses du Languedoc, 1999
- *Gwen, le livre de sables*, Jean-François Laguionie, La Traverse et les Éditions de l'œil, 2019
- *Image-Image*, Jean-François Laguionie, éditions Léon Faure, 1983
- Jean-François LAGUIONIE, Pascal Vimemet, Les Éditions de l'œil, 2016
- *La traversée de l'Atlantique à la rame*, Jean-François Laguionie, éditions Léon Faure, 1978
- *La vie agitée des eaux troubles*, Jean-François Laguionie, Folies d'encre, 2005
- *La ville et le Vagabond*, Jean-François Laguionie, éditions Léon Faure, 1978
- *Le Cinéma d'animation*, Sébastien Denis, Armand Colin, 2007
- *Le Château des Singes*, Jean-François Laguionie, éditions Casterman, 1999
- *L'Histoire des contes*, Catherine Velay-Vallantin, Fayard, 1992
- *Le peintre et le gouverneur*, Jean-François Laguionie, Maurice Nadeau, 2021
- *Le Tableau*, Jean-François Laguionie, Glénat, 2011
- *Les puces de sables*, Jean-François Laguionie, éditions Léon Faure, 1982
- *L'île de Black Mór*, Jean-François Laguionie, Albin Michel, 2004
- *Louise en Hiver*, Jean-François Laguionie, Éditions de l'œil, 2016
- *Ode à la Nuit*, Jean-François Laguionie, Éditions Delatour France, 2016
- *Pantin la Pirouette*, Jean-François Laguionie, Albin Michel, 2004
- *Psychanalyse des contes de fées*, Bruno Bettelheim, Collection « Réponses », Robert Laffont, 1976

Articles

- « La Traversée de l'Atlantique à la rame de Jean-François Laguionie », Olivier Cotte, *40 Years of Ottawa: Collected Essays on Award-Winning Animation*,

- collectif, éditions du festival d'Ottawa, 2016 (consulté le 13 janvier 2022)
- « Les histoires surréalistes de Jean-François Laguionie, artiste du cinéma d'animation », Clarisse Fabre, Journal *Le Monde*, 02 octobre 2019 (consulté le 18 février 2022)
- « *Slocum*, le nouveau projet de long-métrage de Jean-François Laguionie », Stéphane Dreyfus, <https://film-animation.blogs.la-croix.com>, le 21 mars 2018 (consulté le 28 novembre 2021)
- « *Plage privée* de Jean-François Laguionie », article de Fabrice Marquat, Cahier Critique du 28/08/2019 (consulté le 13 novembre 2021)

Sitographie

- *Entretien avec Jean-François Laguionie, cinéaste d'animation* : https://www.youtube.com/watch?v=ETNpMqV_k7c
- *Entretien avec Jean-François Laguionie, dessinateur, raconteur d'histoires & navigateur imaginaire*, sous forme de podcast : <https://negatif.co/entretien/jean-francois-laguionie-dessinateur-cineaste-animation/>
- La Cinémathèque Française, utilisée dans le cadre de la rétrospective du réalisateur de 2016 : <https://www.cinematheque.fr>
- Vidéo documentaire sur Lotte Reiniger : « L'Art de Lotte Reiniger, 1970 | Depuis les voûtes », de la chaîne *TheMet*, publiée le 11 décembre 2020 : <https://www.youtube.com/watch?v=q-TJvNBO1fw>

Documentaires

- Film entretien réalisé par Jean-Jacques Bernard : *Jean-François Laguionie, cinéaste animé*, 2004, (visible sur les Bonus du DVD de *L'île de Black Mór* de 2004)
- Film entretien réalisé par Xavier Picard : *Rencontre avec Jean-François Laguionie et Xavier Picard*, 2019 (visible sur les Bonus du DVD du *Voyage du*

Prince de 2019)

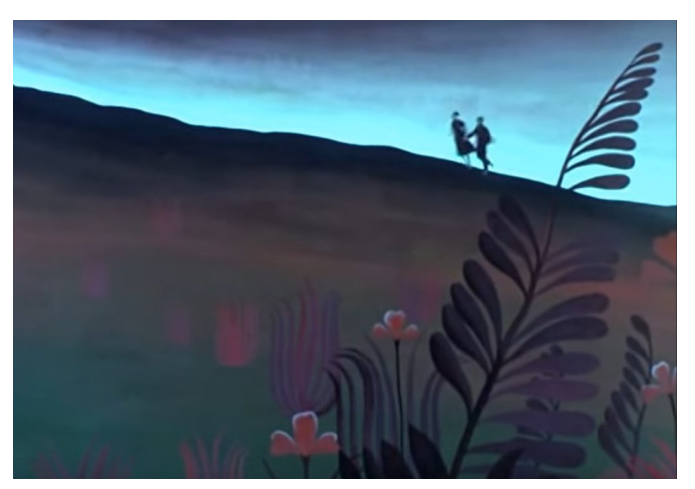
- Film entretien réalisé par Jean-Paul Mathelier, *le Rêveur éveillé, un portrait de Jean-François Laguionie*, 2016

Filmographie

La Demoiselle et le Violoncelliste

Lors d'une rencontre à la plage, un violoncelliste rencontre une demoiselle, qui pêche l'écrevisse, et cause accidentellement sa mort, alors qu'il charme la mer avec sa musique.

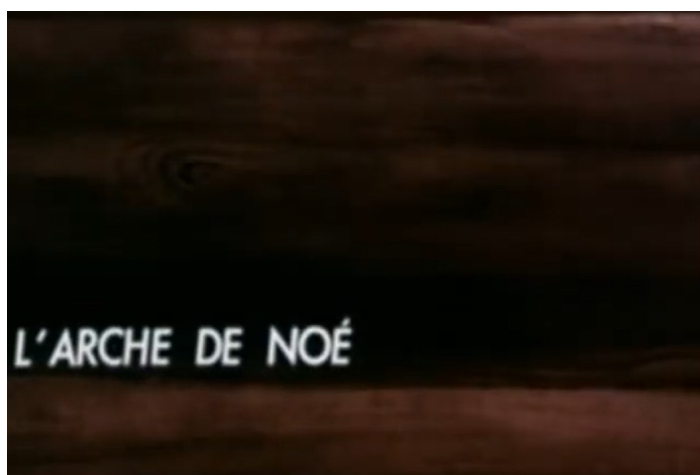
- Titre français : *La Demoiselle et le Violoncelliste*
- Réalisation et scénario : Jean-François Laguionie
- Durée : 8 minutes et 53 secondes
- Technique d'animation : papier découpé
- Décors : Jean-François Laguionie
- Musique : *Concerto en ré mineur pour violoncelle et orchestre*, Édouard Lalo, 1877
- Production : Les Films Paul Grimault.
- Format : 35 mm, couleur
- Date de sortie : 2 juin 1965
- Pays : France
- Récompense : Cristal du court métrage en 1965, au Festival international du film d'animation d'Annecy



L'Arche de Noé

Au début du XXe siècle, une équipe d'explorateurs est à la recherche de l'arche de Noé biblique. Alors qu'ils explorent les sommets enneigés des montagnes, le bruit de leur radio parvient jusqu'à la cabane d'un homme qui vit en ermite dans une cabane en bois. Celui-ci entend les prévisions météorologiques, qui annoncent des pluies avec risque d'inondation. Persuadé que le monde entier va être englouti, l'homme ajoute un mât à sa cabane pour la transformer en arche et se met en devoir de rassembler tous les animaux à l'intérieur en prévision du nouveau déluge.

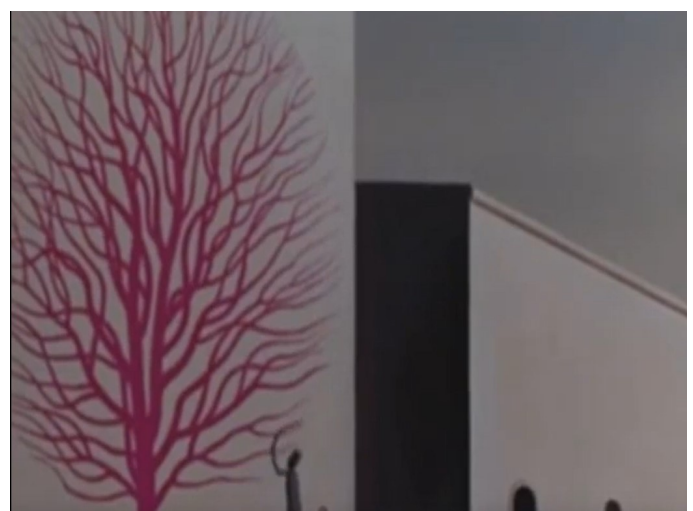
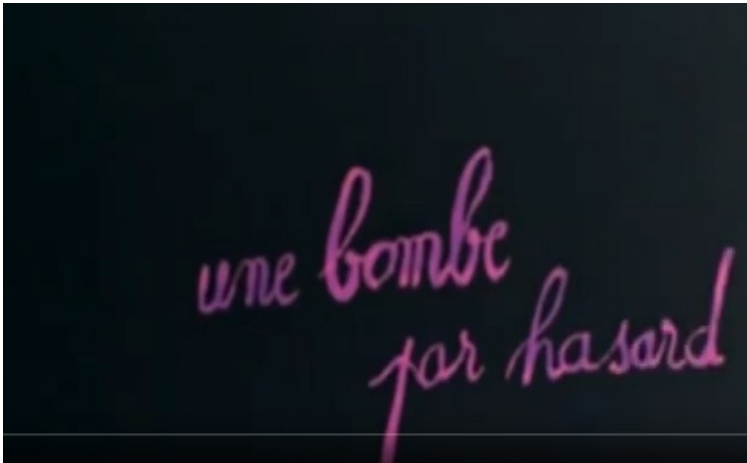
- Titre : *L'Arche de Noé*
- Réalisation et scénario : Jean-François Laguionie
- Durée : 10 minutes et 17 secondes
- Technique d'animation : papier découpé
- Décors : Jean-François Laguionie
- Musique : Pierre Alrand
- Technique d'animation : papier découpé
- Format : couleur, 35 mm, 1,66:1
- Date de sortie : 1967
- Pays : France
- Récompense : Dragon d'argent en 1967, au Festival de Cracovie



Une bombe par Hasard

Une ville a été abandonnée de ses habitants parce qu'ils ont peur d'une bombe qui est tombée dans la ville sans exploser. Un vagabond, ignorant ce qui se passe, arrive alors en ville. Comprenant que tout est désert, il s'approprie vêtements, objets et œuvres d'art, improvise une exposition en plein air, repeint les bâtiments en rose, joue de la musique. Lorsqu'il disperse dehors les billets conservés à la banque, les habitants, qui se sont réfugiés sur une colline voisine et l'observent depuis le début à l'aide d'une lunette, n'y tiennent plus : ils reviennent tous, ramassent l'argent, passent le vagabond à tabac et le chassent de la ville. Le vagabond se rend tout seul sur la colline à présent déserte, et, dans son dos, une explosion retentit : la bombe s'est déclenchée, et n'a laissé de la ville qu'un gigantesque cratère.

- Titre : *Une bombe par hasard...*
- Réalisation et scénario : Jean-François Laguionie
- Durée : 7 minutes et 26 secondes
- Technique d'animation : papier découpé
- Décors : Kali Carlini, Jean-François Laguionie
- Musique originale : Pierre Alrand
- Société de production : Les Films Paul Grimault
- Format : couleur, 35 mm
- Date de sortie : 1969
- Pays : France
- Récompense : Prix spécial du jury en 1969, au Festival du film de Cracovie
Prix spécial en 1969, Festival International du Jeune Cinéma de Hyères.



Plage Privée

Cette histoire raconte celle d'un homme qui se rend à pied aux bains-douches de son quartier. Caché au fond d'une cour, ce lieu discret est fermé au public le mardi soir. Mais Monsieur Maupère est exceptionnellement accepté. Alors qu'il prépare son bain, une mystérieuse petite porte au fond d'un couloir, attire son attention puis sa curiosité.

- Titre : *Plage privée*
- Réalisation et scénario : Jean-François Laguionie
- Durée : 13 minutes et 42 secondes
- Technique : Prises de vue réelles
- Décors : Jean-François Laguionie
- Production : Les films Armorial
- Format : 35mm, couleur
- Date de sortie : 1971
- Pays : France



Potr' et la fille des eaux

Un pilleur d'épave tombe amoureux d'une sirène et entame un voyage pour se transformer à son tour et la retrouver. Mais un homme peut-il aimer une sirène ?

- Titre : *Potr' et la fille des eaux*
- Réalisation et scénario : Jean-François Laguionie
- Durée : 11 minutes et 50 secondes
- Technique d'animation : Papier découpé
- Décors : Kali Carlini, Jean-François Laguionie
- Musique originale : Vieri Tosatti
- Production : Les studios du Languedoc
- Format : 35mm, couleur
- Date de sortie : 1974
- Pays : France



L'Acteur

Dans sa loge, un jeune comédien se maquille en vieillard. Mais sous son masque de jeune homme, quel est son véritable visage ?

- Titre : *L'Acteur*
- Réalisation et scénario : Jean-François Laguionie
- Durée : 5 minute et 27 secondes
- Technique d'animation : Papier découpé
- Décors : Jean-François Laguionie
- Production : Les Studios du Languedoc
- Format : 35 mm, couleur
- Date de sortie : 1975
- Pays : France



Le Masque du Diable

Une vieille femme, souhaitant retrouver sa jeunesse, fait un pacte avec le Diable le jour de Carnaval. S'en suit alors un jeu de tromperie entre les deux personnages.

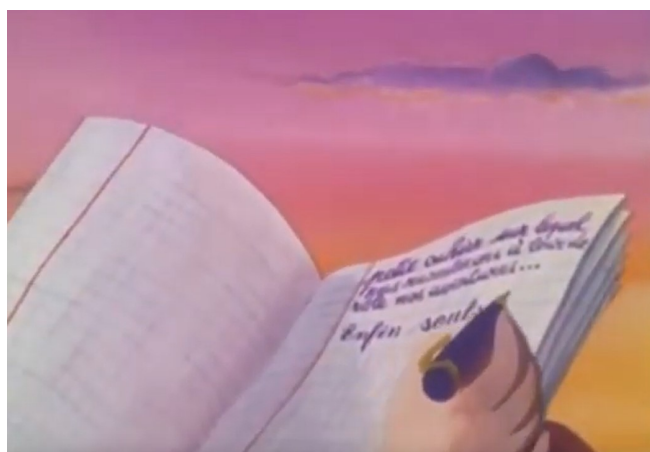
- Titre : *Le Masque du Diable*
- Réalisation et scénario : Kali Carlini, Jean-François Laguionie
- Durée : 11 minutes et 40 secondes
- Technique d'animation : Peinture sur verre
- Décors : Kali Carlini, Jean-François Laguionie
- Musique originale : Stefano Liberati
- Production : Mediane films
- Format : 35 mm, couleur
- Date de sortie:1976
- Pays : France
- Récompense : Premier prix TF1 en 1976, Festival International du Film Fantastique d'Avoriaz



La Traversée de l'Atlantique à la Rame

Au début du XXe siècle, un couple d'amoureux se lance pour leur voyage de noces dans une traversée de l'Océan Atlantique à la rame, à bord d'une petite barque. Ils ont embarqué divers objets de la vie quotidienne ainsi que des instruments de musique, et tiennent un journal de leur voyage sur un cahier. À mesure que le temps passe et qu'ils s'éloignent au large, leur voyage prend un tour de plus en plus fantastique.

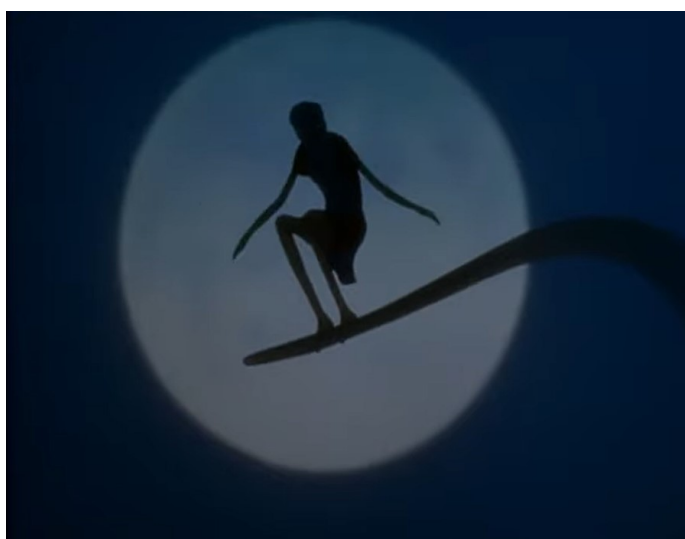
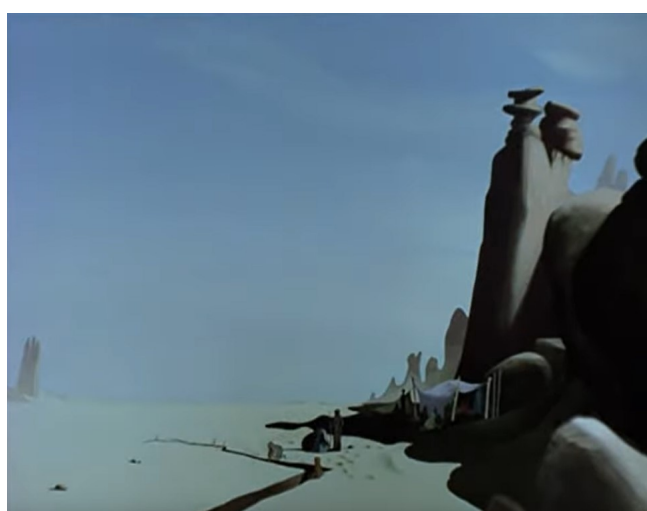
- Titre : *La Traversée de l'Atlantique à la Rame*
- Réalisation et scénario : Jean-Paul Gaspari, Jean-François Laguionie
- Durée : 21 minutes
- Technique d'animation : Papier découpé
- Musique originale : Pierre Alrand
- Production : Institut national de l'audiovisuel (INA), Médiane Films
- Format : 16 mm, couleur
- Date de sortie : 1978
- Pays : France
- Récompense : Palme d'or du court métrage en 1978, festival de Cannes
Grand prix en 1978, festival international du film d'animation d'Ottawa
César du meilleur court-métrage d'animation en 1979



Gwen, Le Livre des Sables

Une jeune fille, Gwen, a été adoptée par une tribu de nomades, dans un monde post-apocalyptique envahi par le sable. Dans ce désert, où ne subsistent que de rares animaux, une entité inconnue déverse la nuit des flots d'objets, reproductions gigantesques de produits banals de notre monde. Quand le jeune garçon avec lequel Gwen s'est liée d'amitié est enlevé par l'entité, Gwen part avec Roseline, une vieille dame, à sa recherche. Elle va rencontrer d'autres humains vivant dans les restes d'une civilisation éteinte.

- Titre : *Gwen, Le Livre des Sables*
- Réalisation : Jean-François Laguionie
- Scénario : Jean-Paul Gaspari, Jean-François Laguionie
- Montage : Hélène Arnal
- Bruitage : Jonathan Liebling
- Durée : 67 minutes
- Technique d'animation : Papier découpé
- Décors : Jean-François Laguionie
- Musique originale : Pierre Arland
- Production : Les films de la Demoiselle, Films A2
- Format : 35 mm, couleur
- Date de sortie : 6 février 1985
- Pays : France
- Récompense : Prix de la critique en 1985, festival d'Annecy
- Prix du long métrage en 1990, festival de Los Angeles



Le Château des Singes

Kom est un petit singe qui vit dans le monde d'en Haut, et s'intéresse avec insistance au monde d'en Bas. Il refuse de croire aux vieilles légendes et par imprudence, se retrouve projeté dans ce fameux monde, qui se révèle être celui des Laankos, un peuple de singes grandement évolué. Sauvé par le roi, il découvre la civilisation et les habitudes des habitants du château. Mais s'il devient le favori du roi, il se fait un terrible ennemi du grand chancelier, qui veut prendre le pouvoir.

- Titre : *Le Château des Singes*
- Réalisation : Jean-François Laguionie
- Scénario : Norman Hudis, Jean-François Laguionie, d'après *Le Baron perché* d'Italo Calvino
- Bruitage : Jonathan Liebling
- Durée : 75 minutes
- Technique d'animation : Celluloïds, images numériques
- Décors : Jean-François Laguionie
- Musique originale : Alexandre Desplat
- Production : Les Films du Triangle, La Fabrique
- Format : 35 mm, couleur
- Date de sortie : 1999
- Pays : France
- Récompense : Médaille d'honneur en 1999, Biennale d'animation de Bratislava



L'île de Black Mór

Dans un orphelinat, un jeune garçon, Le Kid, rêve du légendaire pirate Black Mór, dont un M. Forbes, un professeur, raconte la vie au lieu de leur apprendre la morale et la religion. L'enfant récupère une étrange carte donnant la localisation des indices pour retrouver le trésor du fameux pirate. Il s'enfuit et échoue chez Ficelle et Mac Gregor, deux pilleurs d'épaves. Accompagnés par Taka et Le Petit Moine, ils partent à la recherche du trésor perdu.

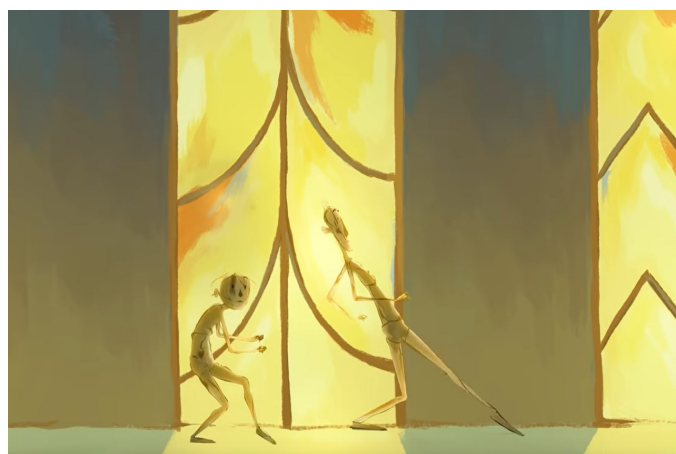
- Titre : *L'île de Black Mór*
- Réalisation : Anik Le Ray, Jean-François Laguionie
- Scénario : Jean-François Laguionie
- Story board : Bruno Le Floc'h
- Bruitage : Jonathan Liebling
- Durée : 85 minutes
- Technique d'animation : Images numériques
- Décors : Jean Palenstjin, Jean-François Laguionie
- Musique originale : Christophe Heral
- Production : Dargaud Marina France, La Fabrique, Les films du Triangle
- Format : 35 mm, couleur
- Date de sortie : 2004
- Pays : France
- Récompense : Prix SACD de l'animation en 2006, en France



Le Tableau

Des personnages inachevés sortent de leur tableau et entrent dans de nombreuses peintures, pour tenter de retrouver le Peintre pour que celui-ci les termine.

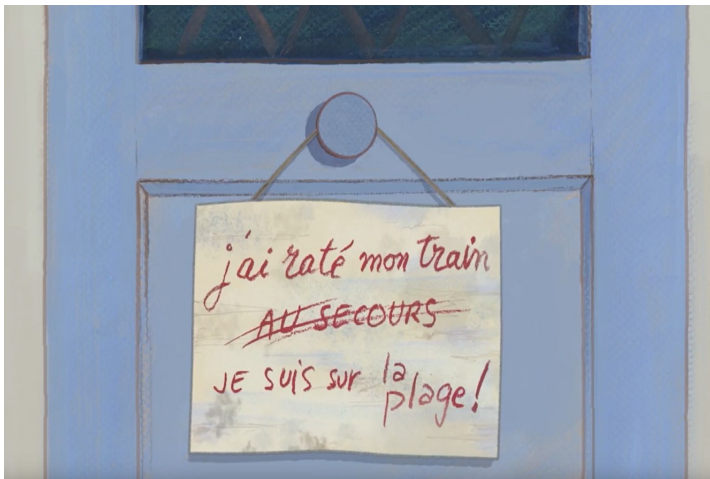
- Titre : *Le Tableau*
- Réalisation : Jean-François Laguionie
- Scénario : Anik Le Ray
- Durée : 76 minutes
- Technique d'animation : Images numériques
- Décors : Jean-François Laguionie
- Musique originale : Pascal Le Pennec
- Production : Blue Spirit, BE-Films, uFilm
- Format : Couleur
- Date de sortie : 2011
- Pays : France
- Récompense : Prix de la meilleure musique en 2012, Festival international du film pour enfants de Chicago



Louise en Hiver

À la fin de l'été, Louise voit le dernier train de la saison qui dessert la petite station balnéaire de Biligen où elle séjourne partir sans elle. La ville est désertée. Le temps rapidement se dégrade et les grandes marées surviennent condamnant électricité et moyens de communication. Mais elle n'a pas peur et considère son abandon comme un pari et décide d'essayer d'apprivoiser les éléments naturels et la solitude.

- Titre : *Louise en Hiver*
- Réalisation : Jean-François Laguionie
- Scénario : Anik Le Ray, Jean-François Laguionie
- Durée : 75 minutes
- Technique d'animation : Images numériques
- Décors : Jean-François Laguionie
- Musique originale : Pierre Kellner
- Production : JPL Films, Productions Unité centrale, Arte France Cinéma & Tchack
- Format : Couleur
- Date de sortie : 2016
- Pays : France
- Récompense : Grand Prix en 2016, Festival international du film d'animation d'Ottawa



Le Voyage du Prince

Un vieux Prince, anciennement Roi dans *Le Château des Singes*, échoue sur un rivage inconnu. Blessé et perdu, il est retrouvé par le jeune Tom et recueilli par ses parents, deux chercheurs dissidents qui ont osé croire à l'existence d'autres peuples. Le Prince, guidé par son ami Tom, découvre avec enthousiasme et fascination cette société pourtant figée et sclérosée. Pendant ce temps, le couple de chercheurs rêve de convaincre l'Académie de la véracité de leur thèse auparavant rejetée.

- Titre : *Le Voyage du Prince*
- Réalisation : Xavier Picard, Jean-François Laguionie
- Scénario : Anik Le Ray, Jean-François Laguionie
- Durée : 75 minutes
- Technique d'animation : Images numériques
- Décors : Jean-François Laguionie
- Musique originale : Christophe Héral
- Production : Mélusine Productions et Blue Spirit
- Format : Couleur
- Date de sortie : 2019
- Pays : France
- Récompense : Cristal d'Honneur en 2019, Festival International du Film d'Animation d'Annecy

