

Dans les coulisses de la Grande Dévoreuse

Exposition autour du court métrage d'animation *lâhmès et la Grande Dévoreuse*



Renseignement à La Ménagerie : mediation@lamenagerie.com

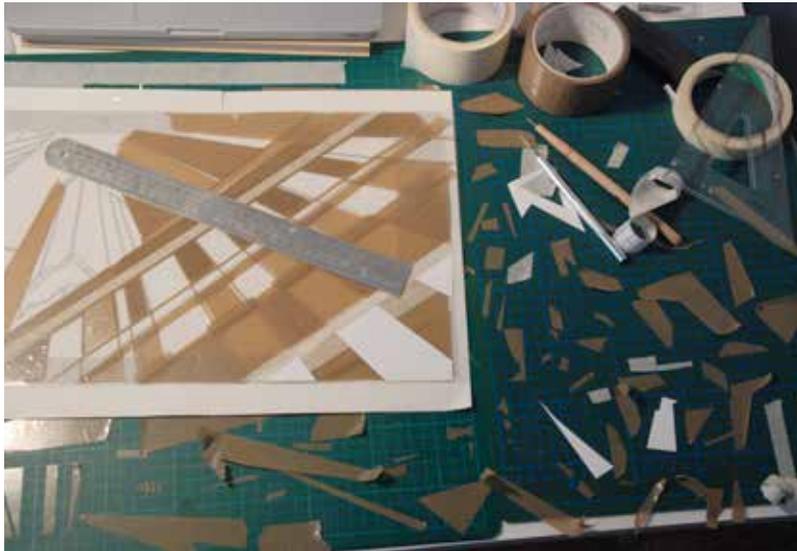
Présentation

Aujourd'hui, lorsque l'on parle de films d'animations on pense souvent aux super-productions des studios Pixar et Disney, entièrement fabriquées sur ordinateur. Or, il existe quelques résistants. Des artisans qui fabriquent des films entièrement à la main. Le court métrage *lâhmès et la Grande Dévoreuse* réalisé en 2016, en est un exemple. Fabriqué à partir d'une technique d'impression appelé "collagraphie" et animé en stop-motion avec la technique dite de papier-découpé, le court métrage *lâhmès et la Grande Dévoreuse* est un film d'animation à la production atypique et artisanale. Il raconte une histoire librement inspirée des croyances de l'Égypte antique.

Si le film dure un peu plus de quatorze minutes, sa fabrication a demandé plus de quatre années de travail entre les premières lignes du scénario et la diffusion du film en salle. Une trentaine de techniciens ont travaillé sur les différentes étapes du film. Ce travail s'est fait entre Lyon, Paris et Toulouse. Aujourd'hui, le film voyage dans le monde entier entre le Brésil, le Japon, les États-Unis, la Grèce etc. Il a également été sélectionné dans les douze courts métrages en lice pour le César 2017 du meilleur film d'animation.

L'exposition *Dans les Couloirs de la Grande Dévoreuse* propose aux petits et grands de découvrir l'univers onirique imaginé par les réalisatrices Claire Sichez & Marine Rivoal. Les différentes étapes de création sont présentées à travers les pièces originales du film : recherches graphiques, storyboard, pantins et décors. Pour immerger le visiteur dans l'ambiance du tournage, une table utilisée pour l'animation est reconstituée. La technique singulière d'impression imaginée pour créer les images du film : la « collagraphie » est expliquée à travers la présentation des plaques dessinées au scotch et des estampes issues de ces plaques (voir photos ci-après). Enfin, un making of *Un court au long court* retrace l'année de fabrication du film.

La collagraphie



1. Collage de morceaux d'adhésifs sur une plaque



2. Encrage du « dessin au scotch »



3. Passage de la plaque sur une presse taille-douce



4. Résultat imprimé de la plaque de scotch

Images du court métrage

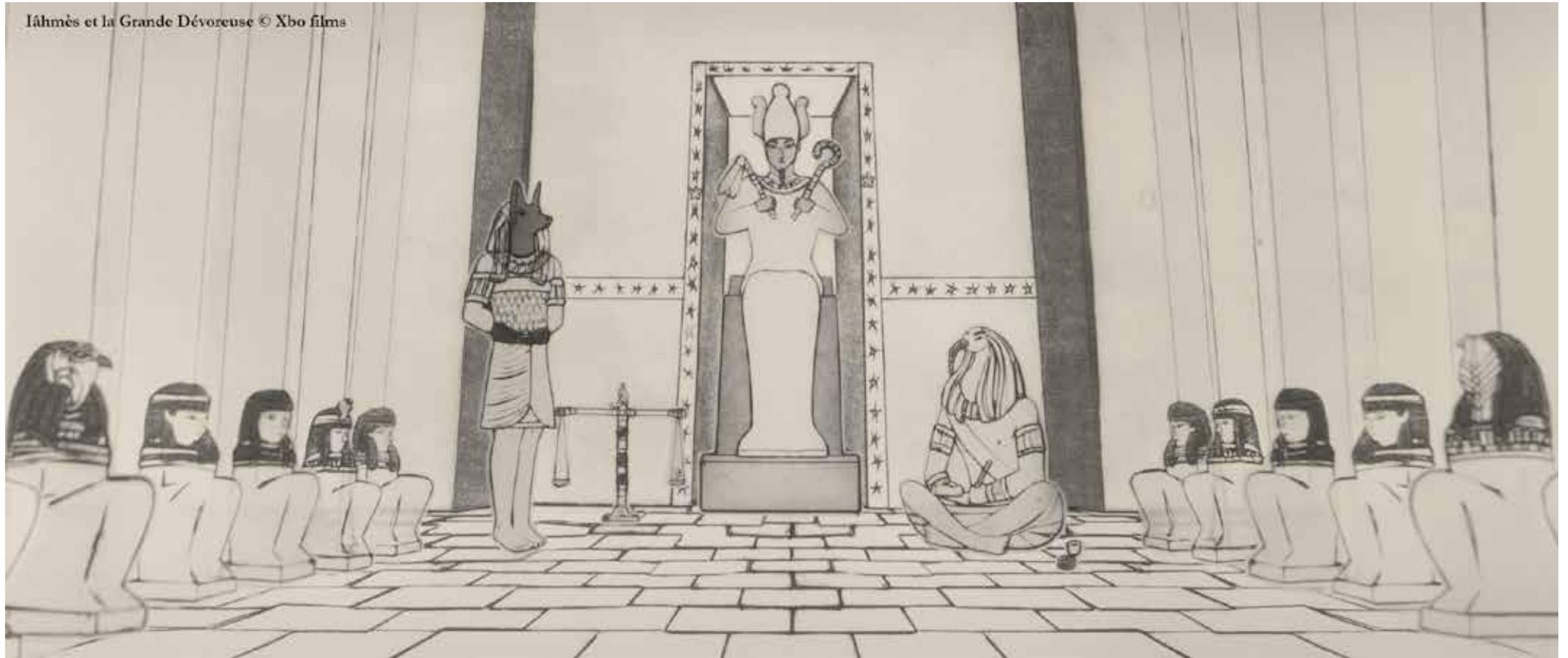


Iahmès et la Grande Dévoreuse © Xbo films



Iâhmès et la Grande Dévoreuse © Xbo films

Iâhmès et la Grande Dévoreuse © Xbo films

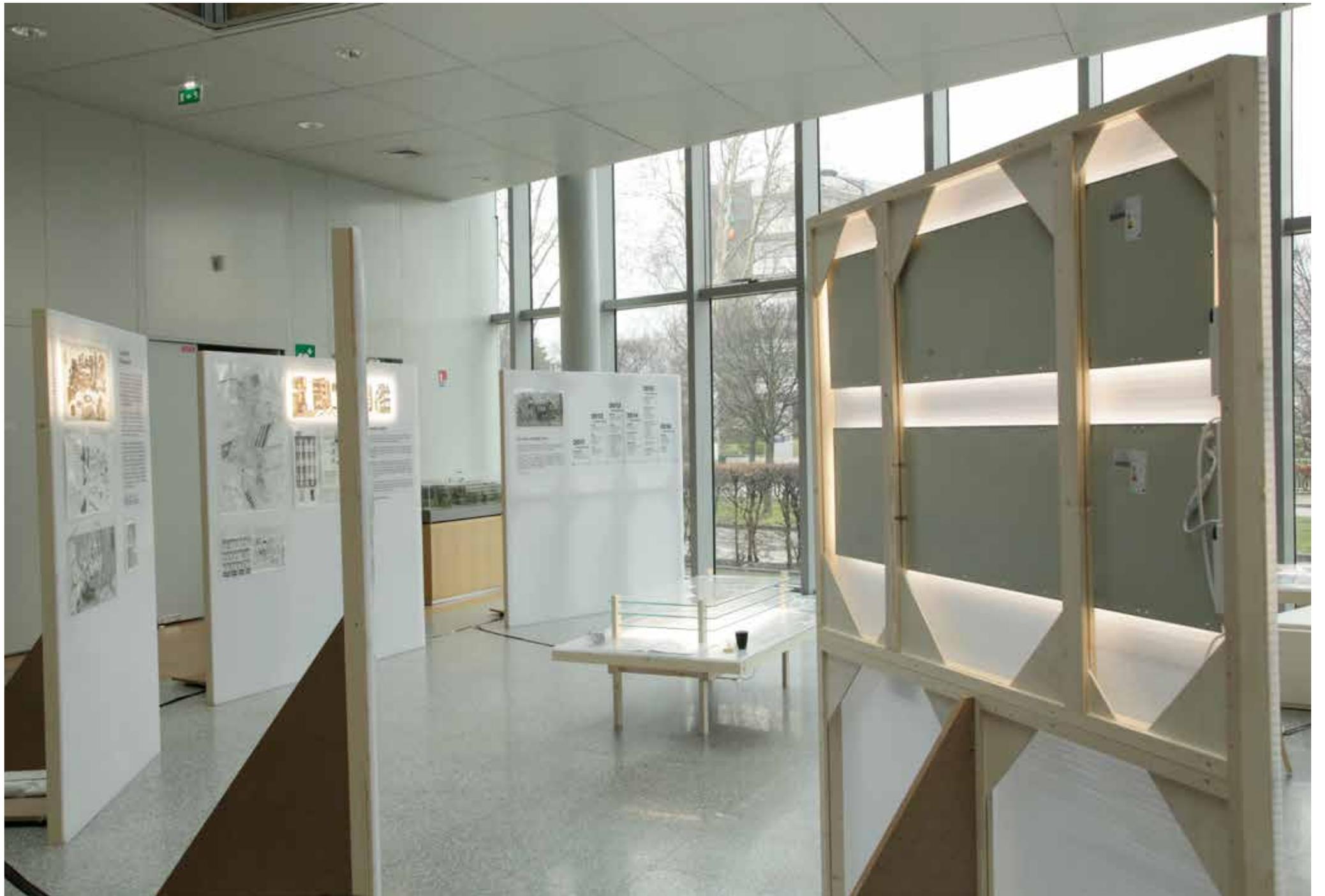


Scénographie et ambiance

Photos prises lors de l'exposition à la Maison de la Région à Strasbourg en mars 2018









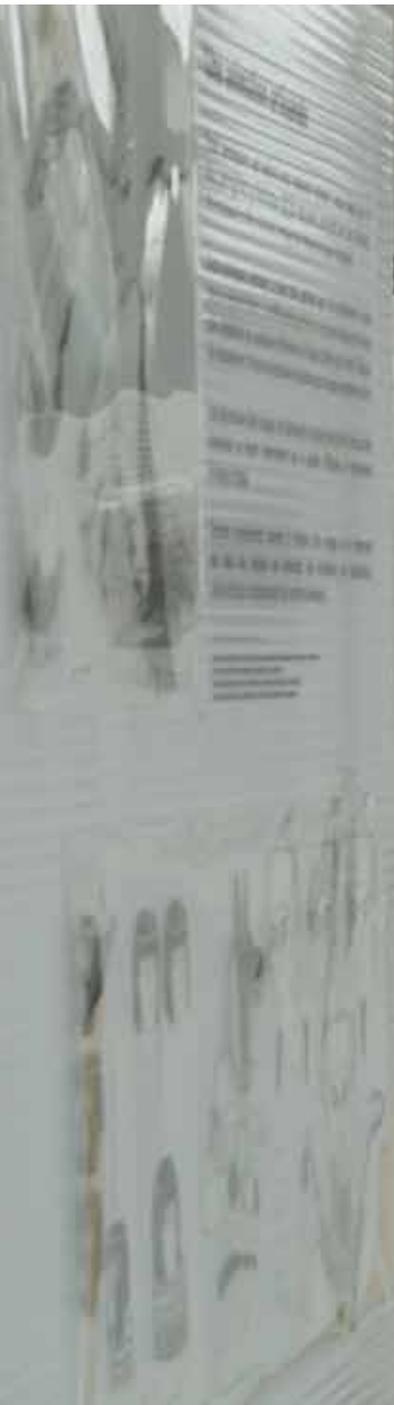
Le projet d'impression

Les plans de la ville de Paris ont été imprimés en 1850, puis en 1860, puis en 1870, puis en 1880, puis en 1890, puis en 1900, puis en 1910, puis en 1920, puis en 1930, puis en 1940, puis en 1950, puis en 1960, puis en 1970, puis en 1980, puis en 1990, puis en 2000, puis en 2010, puis en 2020.

Les plans de la ville de Paris ont été imprimés en 1850, puis en 1860, puis en 1870, puis en 1880, puis en 1890, puis en 1900, puis en 1910, puis en 1920, puis en 1930, puis en 1940, puis en 1950, puis en 1960, puis en 1970, puis en 1980, puis en 1990, puis en 2000, puis en 2010, puis en 2020.

Les plans de la ville de Paris ont été imprimés en 1850, puis en 1860, puis en 1870, puis en 1880, puis en 1890, puis en 1900, puis en 1910, puis en 1920, puis en 1930, puis en 1940, puis en 1950, puis en 1960, puis en 1970, puis en 1980, puis en 1990, puis en 2000, puis en 2010, puis en 2020.

Les plans de la ville de Paris ont été imprimés en 1850, puis en 1860, puis en 1870, puis en 1880, puis en 1890, puis en 1900, puis en 1910, puis en 1920, puis en 1930, puis en 1940, puis en 1950, puis en 1960, puis en 1970, puis en 1980, puis en 1990, puis en 2000, puis en 2010, puis en 2020.



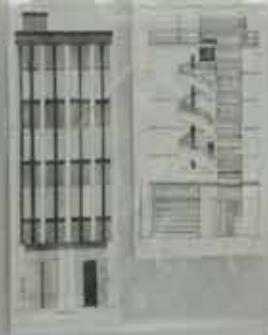
La ville comme outil

La ville de Paris est un outil. Elle est un outil de travail, un outil de vie, un outil de plaisir, un outil de culture, un outil de sport, un outil de santé, un outil de bien-être, un outil de bonheur.

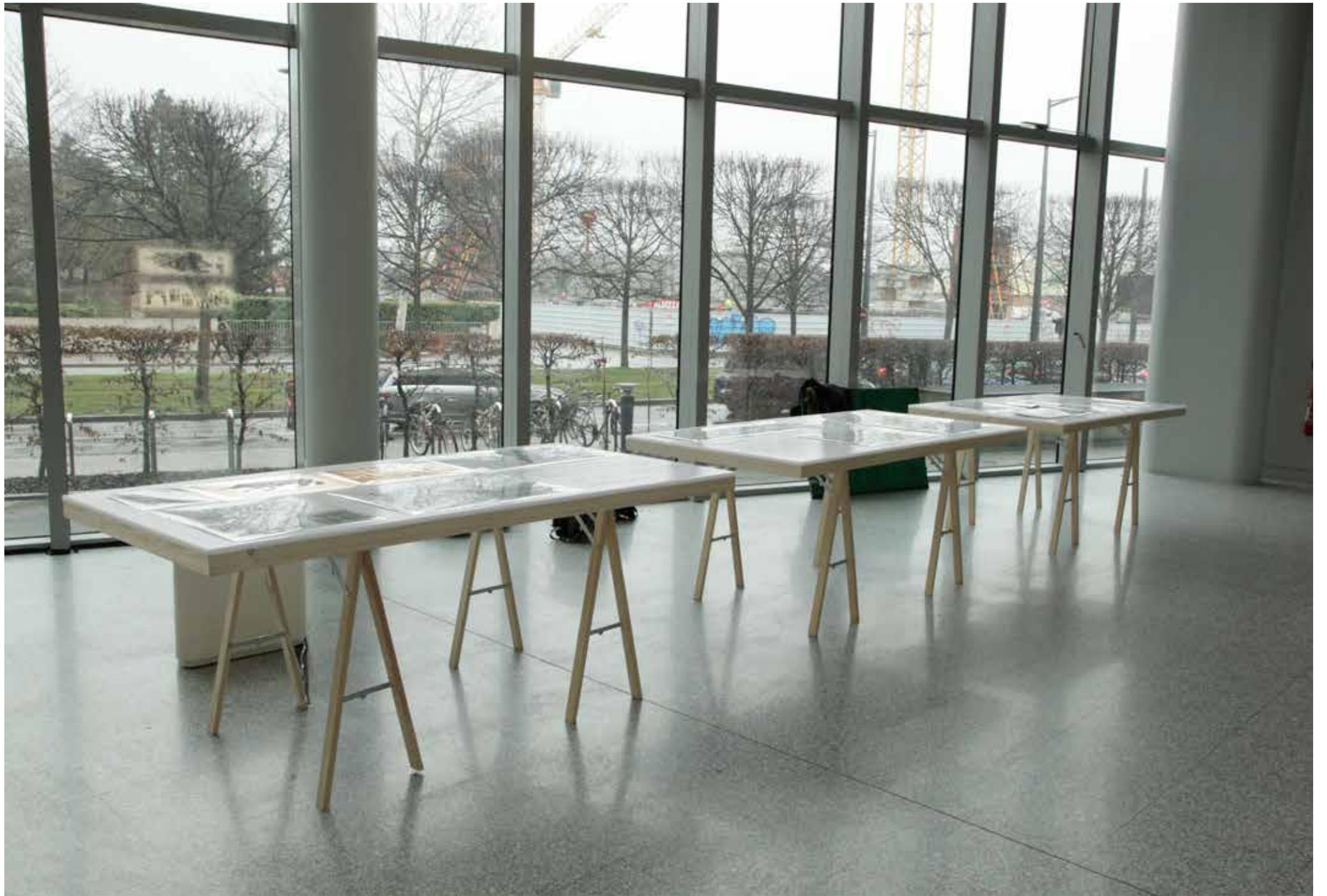
La ville de Paris est un outil. Elle est un outil de travail, un outil de vie, un outil de plaisir, un outil de culture, un outil de sport, un outil de santé, un outil de bien-être, un outil de bonheur.

La ville de Paris est un outil. Elle est un outil de travail, un outil de vie, un outil de plaisir, un outil de culture, un outil de sport, un outil de santé, un outil de bien-être, un outil de bonheur.

La ville de Paris est un outil. Elle est un outil de travail, un outil de vie, un outil de plaisir, un outil de culture, un outil de sport, un outil de santé, un outil de bien-être, un outil de bonheur.





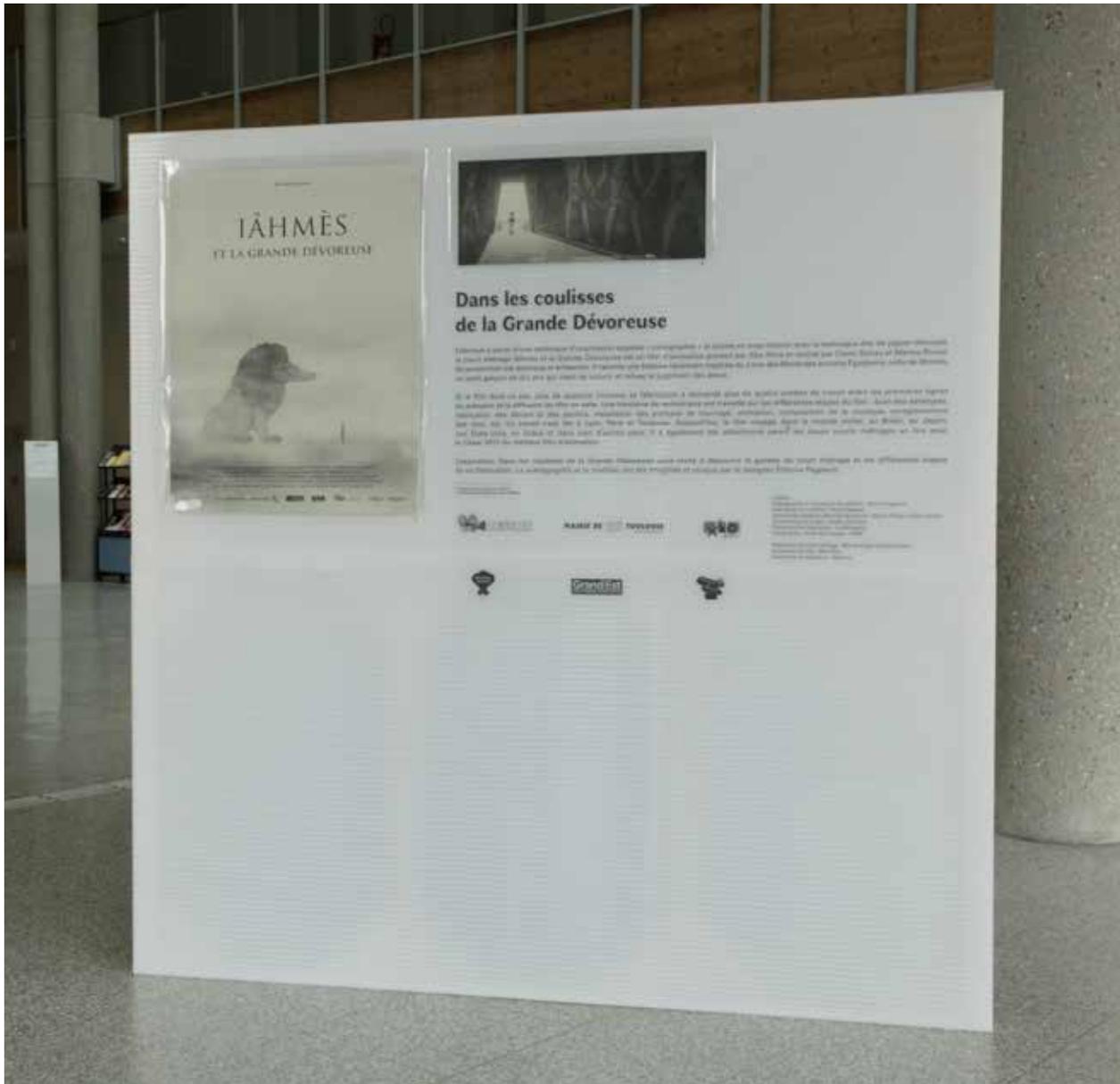






Contenu de l'exposition

Six panneaux, quatre tables, un espace de visionnage



PANNEAU 1 – 195 x 196 cm

Dans les coulisses de la Grande Dévoreuse

Fabriqué à partir d'une technique d'impression appelée « collagraphie » et animé en stop-motion avec la technique dite de papier-découpé, le court métrage *Iâhmès et la Grande Dévoreuse* est un film d'animation produit par Xbo films et réalisé par Claire Sichez et Marine Rivoal. Sa production est atypique et artisanale. Il raconte une histoire librement inspirée du Livre des Morts des anciens Égyptiens, celle de Iâhmès, un petit garçon de dix ans qui vient de mourir et refuse le jugement des dieux.

Si le film dure un peu plus de quatorze minutes, sa fabrication a demandé plus de quatre années de travail entre les premières lignes du scénario et la diffusion du film en salle. Une trentaine de techniciens ont travaillé sur les différentes étapes du film : scan des estampes, fabrication des décors et des pantins, installation des plateaux de tournage, animation, composition de la musique, enregistrement des voix, etc. Ce travail s'est fait à Lyon, Paris et Toulouse. Aujourd'hui, le film voyage dans le monde entier, au Brésil, au Japon, aux États-Unis, en Grèce et dans bien d'autres pays. Il a également été sélectionné parmi les douze courts métrages en lice pour le César 2017 du meilleur film d'animation.

L'exposition Dans les coulisses de la Grande Dévoreuse vous invite à découvrir la genèse du court métrage et les différentes étapes de sa fabrication. La scénographie et le mobilier ont été imaginés et conçus par le designer Étienne Pageault.

-
1. affiche du film créée par mathurin audouin
 2. photographie extraite du court métrage



PANNEAU 2 – 130 x 196 cm

Inspirations égyptiennes

Dans l'Égypte antique la mort était au centre de toutes les préoccupations. Les anciens Égyptiens passaient leur vie entière à préparer leurs funérailles. Les images qu'il nous reste de cette époque sont celles du Livre des Morts qui montre des figures récurrentes et symboliques : des dieux mi-humains, mi-animaux, le Royaume des Morts, la Pesée des âmes.

L'histoire de Iâhmès et la Grande Dévoreuse est une histoire librement inspirée de ces figures mythologiques. Elle raconte le parcours de Iâhmès, dont le prénom fait référence à un prince d'Égypte mort très jeune et dont la statue est au musée du Louvre. Contrairement à son homonyme égyptien, dans le court métrage, Iâhmès est un enfant d'aujourd'hui, insouciant, qui n'a jamais été préparé au rite de la mort. Il vit dans une époque dans laquelle les croyances se désacralisent.

À travers son cheminement, le film questionne le contraste entre le monde d'aujourd'hui et celui d'hier face à la mort, immuable.

-
1. pantins de Iâhmès et de la dévoreuse, impressions numériques sur transparent
 2. pantins du cortège, impressions numériques sur transparent
 3. prince Iâhmès, -1550 av j-c, calcaire peint, incrusté et doré, musée du Louvre, photographie de C. Décamps



PANNEAU 3 – 130 x 196 cm

Une animation artisanale

Trois animateurs ont œuvré avec patience pendant deux mois sur le film, permettant la fabrication de six secondes animées par jour chacun. Ils ont animé le film à la main, image par image en papier découpé.

Cette technique consiste à créer des pantins que l'on positionne à plat sous un appareil photo. Les différentes parties du corps sont reliées entre elles puis déplacées de quelques millimètres à chaque photo pour créer l'illusion du mouvement. Il faut une douzaine de photos pour chaque seconde du film.

Les expressions des visages ont demandé un travail particulier. Elles ont été dessinées au feutre directement sur le pantin. Effacées et redessinées à chaque image.

Certains mouvements comme la rotation d'un visage ou le battement des ailes des oiseaux ont nécessité une animation par substitution, c'est-à-dire par remplacement de certains éléments.

-
- 1. pantins d'une chouette et d'une grue animés par substitution, impressions numériques sur transparent**
 - 2. pantin articulé d'anubis, impressions numériques sur transparent**
 - 3. pantins des juges animés par substitution, impressions numériques sur transparent**
 - 4. pantin d'osiris animé par substitution, impressions numériques sur transparent**



PANNEAU 4 – 130 x 196 cm

Le procédé d'impression

Dans l'Égypte antique les artisans créaient des images tantôt peintes tantôt gravées, respectant des codes de représentation stricts. Si l'univers du film s'affranchit de ces codes pour proposer une interprétation des figures égyptiennes plus personnelle, la fabrication des images est, elle-aussi, le résultat d'un long processus de fabrication.

Pour créer les images du film, Marine Rivoal a travaillé une technique d'impression appelée « collagraphie ». Cette technique a permis de réaliser des visuels dont le rendu s'apparente à celui de la gravure tout en s'adaptant au temps de production du court métrage.

Tous les personnages et tous les décors du film ont ainsi été dessinés au scalpel en découpant des morceaux d'adhésif, collés ensuite sur des plaques de rhodoïd (1). En superposant des morceaux de scotch les uns sur les autres se créent de très bas-reliefs qui sont encrés à la main et imprimés sur une presse taille-douce (2). Les impressions ainsi obtenues, dites « estampes », sont ensuite scannées et réimprimées sur papier transparent pour le tournage (3).

-
1. intérieur du caveau, plaque de collagraphie en rhodoïd et scotch
 2. intérieur du caveau, estampe
 3. intérieur du caveau, impressions numériques sur transparent
 4. encrage à la main d'une plaque de collagraphie, photographie
 5. impression des plaques sur presse de gravure taille-douce, photographie



PANNEAU 5 – 195 x 196 cm

La ville comme motif

La ville de lâhmès est une grande ville moderne aux couleurs grises, faite de béton et de ciment. Elle est entourée d'un désert de sable dans lequel se situe la nécropole où est enterré lâhmès.

Cette ville est l'image d'une société singulière : dans cette société, les croyances religieuses de l'Égypte antique ont perduré et sont toujours pratiquées. C'est pour cela que notre héros est enterré à la manière des anciens Égyptiens.

Mais la ville représente surtout le monde de lâhmès, son univers, sa vie, l'endroit où il a vécu. Lorsque lâhmès fuit le Royaume des Morts pour retourner dans la ville, cette dernière a changé, elle est vide. Elle s'effondre, tout comme le monde de lâhmès s'effondre. Elle n'est plus réellement la ville dans laquelle il a vécu mais une image dans laquelle se jouent ses souvenirs.

Les transparences, rendues par l'utilisation d'un banc-titre rétro-éclairé, donnent aux personnages et aux décors un côté fantomatique. Le dessin des immeubles et des rues se déforme peu à peu pour devenir un motif au milieu duquel erre la silhouette de l'enfant.

1. décor des immeubles en vue aérienne, impressions numériques sur transparent

2. et 3. immeubles et éléments de la ville, plaques de collagraphie en rhodoïd et scotch

4. immeubles du plan 29, scène 8, estampes



TABLE 1 – 195 cm x 98 cm

La table de l'animateur

Les animateurs utilisent un « banc-titre » : une table au-dessus de laquelle un appareil photo est fixé, objectif tourné vers le bas. Il est relié à un ordinateur qui permet de visionner les clichés et l'animation en cours. Pour composer la profondeur du plan, il y a plusieurs niveaux de vitres.

- 1. reconstitution d'un banc-titre**
- 2. classeur regroupant les plans de l'animateur**
- 3. pantin de iâhmès du plan en cours et image de référence, impressions numériques sur transparent et papier**
- 4. ailes de l'oiseau animées par substitution, impressions numériques sur transparent**
- 5. image de référence des expressions de iâhmès, impression numérique**

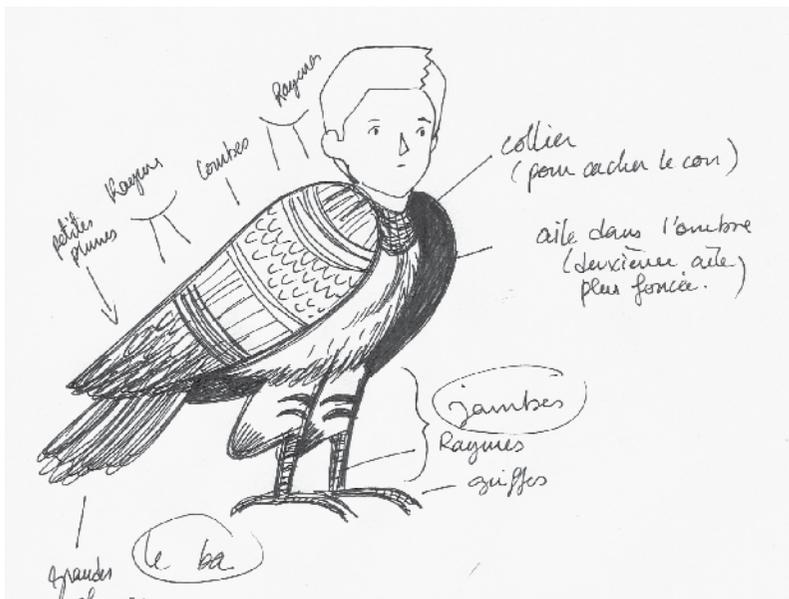


TABLE 2 – 195 cm x 98 cm

De la première image au premier texte

Les premières recherches visuelles du film sont des gravures inspirées de l'artisanat égyptien. Elles ont insufflé le travail d'écriture. Par la suite, image et texte avancent en dialoguant. D'autres domaines tels que la littérature, la photographie ou les sciences viennent nourrir l'univers du film.

1. iâhmès et sa mère, première recherche, eau-forte
- 2., 3. et 4. recherches diverses, gravures et collagraphie
5. les dieux égyptiens expliqués à mon fils, pascal vernus, éditions seuil, 2009
6. recherches graphiques diverses, dessins sur papier
7. détail d'une photographie de la ville de l'île de gunkanjima, livre gunkanjima de yves marchand et romain meffre, éditions steidl, 2013
8. détail du papyrus livre des morts de kenna, catalogue de l'exposition L'art du contour - le dessin dans l'égypte ancienne, dirigé par guillemette andreu-lanoë, louvre éditions & somogy éditions d'art , 2013
9. détail d'une photographie la vallée, livre trésor de l'égypte de samivel, éditions arthaud, 1967
10. recherches de décors, dessins sur papier
11. pages de scénario, version intermédiaire, impressions numériques
12. prédécoupage, dessins sur papier



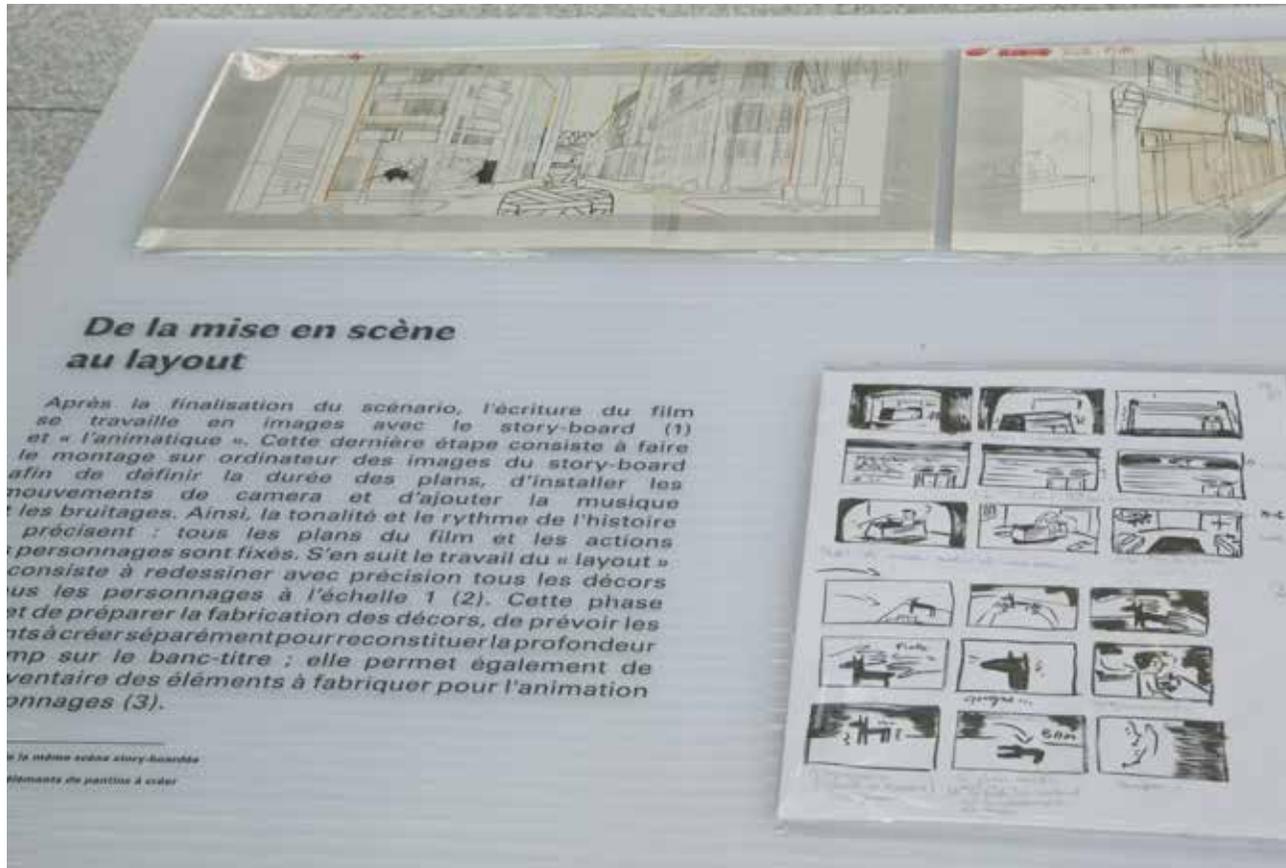


TABLE 3 – 195 cm x 98 cm
De la mise en scène au
« layout »

Après la finalisation du scénario, l'écriture du film se travaille en images avec le story-board (1) et « l'animatique ». Cette dernière étape consiste à faire le montage sur ordinateur des images du story-board afin de définir la durée des plans, d'installer les mouvements de camera et d'ajouter la musique et les bruitages. Ainsi, la tonalité et le rythme de l'histoire se précisent : tous les plans du film et les actions des personnages sont fixés. S'en suit le travail du « layout » qui consiste à redessiner avec précision tous les décors et tous les personnages à l'échelle 1 (2). Cette phase permet de préparer la fabrication des décors, de prévoir les éléments à créer séparément pour reconstituer la profondeur de champ sur le banc-titre ; elle permet également de faire l'inventaire des éléments à fabriquer pour l'animation des personnages (3).

-
- 1. différentes versions de la même scène storyboardée, dessins sur papier**
 - 2. layouts de décors, impressions numériques et dessins sur papier**
 - 3. inventaire dessiné des éléments de pantins à créer, impressions numériques**



TABLE 4 – 195 cm x 98 cm

De la collagraphie à la préparation du tournage

Le layout sert de base aux compositions des plaques collagraphiées. Après encre et passage sous presse, les estampes obtenues sont scannées sur ordinateur. Au besoin, elles sont retouchées numériquement afin d'ajouter des textures. Puis, les images sont réimprimées sur des transparents. Ce sont ces dernières impressions qui servent à la fabrication des pantins et des décors du tournage.

Pour des questions de lisibilité d'images, il est parfois nécessaire de rendre les impressions moins transparentes. Elles sont alors doublées avec un papier de diffusion (papier proche du papier calque) ou poncées. L'avantage du numérique est de pouvoir imprimer les pantins en plusieurs exemplaires en cas d'usure due aux manipulations répétitives lors du tournage.

-
- 1. éléments de la ville, plaques de collagraphie en rhodoïd et scotch**
 - 2., 3. et 4. parties constituantes du pantin de iâhmès, plaques de collagraphie en rhodoïd et scotch**
 - 5., 6. et 7. parties constituantes du pantin de iâhmès et de la dévoreuse, estampes**
 - 8. pantin de la dévoreuse, impressions numériques sur transparent**
 - 9. textures utilisées pour le pantin de la dévoreuse, estampe sur papier**
 - 10. pantins de iâhmès et de sa mère, impressions numériques sur transparent**
 - 11. pantins de iâhmès à différentes échelles, impressions numériques sur transparent**



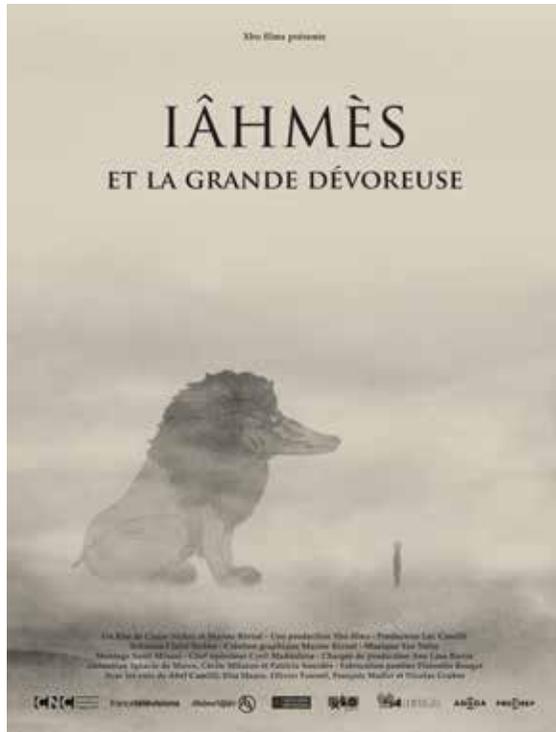
PANNEAU 6 – 195 x 196 cm

Un court au long cours

lâhmès et la Grande Dévoreuse est un film de quatorze minutes. C'est le fruit de quatre années de travail, dont quatorze mois de fabrication qui se sont terminés en mars 2016.

Le making of *Un court au long cours* réalisé par Mathurin Audouin, le blog <http://iahmesetlagrandedevoreuse.blogspot.fr> tenu pendant la production et l'exposition *Dans les coulisses de la Grande Dévoreuse* permettent de mettre en lumière le travail invisible de l'équipe qui a mené la fabrication de ce film d'animation.

1. photographie de l'équipe



L'espace de visionnage

- Le court métrage :
Iâhmès et la Grande Dévoreuse, 14 minutes.
- Le making of :
Un court au long court, 30 minutes.
- Le pilote, 1 minute

Ces trois films accompagnent l'exposition. Ils peuvent être diffusés dans une pièce à part ou un espace confiné avec un vidéo projecteur, une télévision, des tablettes numériques via une clé USB, un DCP ou un DVD.

Informations techniques

Public : à partir de 6 ans

Durée de la visite : environ 1h

Lieu d'accueil : une salle sécurisée d'environ 50 m²

Éléments de l'exposition :

- 3 panneaux de 130 x 196 cm
- 3 panneaux de 195 x 196 cm
- 4 tables de 195 cm x 98 cm
- un espace de visionnage (à créer avec le matériel et l'espace dont dispose le lieu d'accueil)

Selon le lieu les panneaux et les tables peuvent être fixés au mur, comme des cadres.

(Trois panneaux sont à raccorder électriquement, dont deux connectés entre eux.

Deux tables sont à raccorder électriquement.)

Pour accompagner l'exposition, médiations à la carte :

- Atelier de gravure, impression de collagraphies sur laminoir, 1h30 (niveau : à partir de la primaire)
- Atelier de fabrication de pantins en collagraphie, 2h (niveau : à partir de la primaire)
- Atelier d'animation en papier-découpé (niveau : à partir du collège)
- Masterclass d'1h15 sur la fabrication du film (niveau : à partir du lycée, adultes)

Montage / démontage de l'exposition :

réalisé par la structure d'accueil ou les artistes selon les possibilités. Un plan de montage est fourni. Prévoir idéalement deux personnes et trois heures de temps pour le montage et pour le démontage.

Dimension des/du colis pour le transporteur :

- 2m x 1m x 25 cm (60 kilos)
- 2m x 1m x 55 cm (80 kilos)
- 2m x 1.3m x 30 cm (80 kilos)
- 1.2m x 0.6m x 0.2m (15 kilos)
- Tréteaux (120 kilos)
- Verre (30kg)

Assurance : l'exposition est à assurer par la structure d'accueil sur toute la durée de la location.

Pour tout renseignement, demande de devis ou demande de location vous pouvez contacter Estelle Journourd, à La Ménagerie : mediation@lamenagerie.com - tél : 09 50 66 86 30



**Toute l'équipe du film vous remercie de votre lecture.
À bientôt !**

Crédits

Auteurs des textes et sélection des pièces : Marine Rivoal & Claire Sichez • Scénographie et conception du mobilier : Etienne Pageault
Fabrication du mobilier : Pierre Pageault • Coordination du projet : Estelle Journoud • Production de l'exposition : La Ménagerie
Réalisation du court métrage : Marine Rivoal & Claire Sichez • Production du film : Xbo Films • Réalisation du making of : Mathurin Audouin
Typographie : Faune, Alice Savoie / Cnap