

C I N É P O È M E

Atome

ADRIEN CAPPAL, CHLOÉ MILLE ET VALENTIN TUIL

Un jeune homme seul, dans un hangar abandonné, laisse libre cours à la puissance de son imagination créative et peint dans un élan surpuissant une fresque immense, provoquant d'étranges phénomènes cataclysmiques. Visuellement et musicalement percutant, *Atome* fonde son esthétique sur une pléthore d'effets spéciaux en 3D et interroge le mystère de l'inspiration et de la création artistique.

C A N O P É

Atome

PRÉSENTATION DU FILM

Atome d'Adrien Cappai, Chloé Mille et Valentin Tuil
 2013
 Expérimental
 3'49
 Couleur
 Production : ArtFx

ADRIEN CAPPAL, CHLOÉ MILLE ET VALENTIN TUIL

Les trois jeunes réalisateurs se sont rencontrés à ArtFx, l'École des effets spéciaux et du cinéma d'animation 3D de Montpellier. Là, ils ont reçu une formation théorique et technique au terme de laquelle ils se sont associés pour tourner *Atome*, leur film de fin d'études. Onze mois au total, étalés sur l'année scolaire 2012-2013, ont été nécessaires pour concevoir ce court métrage d'à peine trois minutes (hors générique) : quatre mois de préproduction, quatre jours de tournage, et le reste du temps pour la postproduction et les nombreux effets spéciaux. Chacun y a apporté ses compétences : prises de vue, « compositing » (assemblage des différentes sources d'images numériques) et montage pour Tuil, mouvements dynamiques (explosion des objets, simulation de fluides) pour Mille et Cappai. *Atome* a ensuite été présenté dans divers festivals. Chacun des réalisateurs travaille aujourd'hui dans un studio d'effets spéciaux (animation, publicité, etc.).

SYNOPSIS

Dans un entrepôt désaffecté, un jeune artiste réalise une fresque murale. Concentré sur son travail, il ne s'aperçoit pas de la magie des formes et objets en mouvement autour de lui.

ÉLÉMENTS D'ANALYSE DU FILM

IDÉE DE JEUNESSE

C'est l'acte créateur, vécu comme un véritable moment d'apesanteur, hors-temps, hors-sol, qui est le principe moteur du film d'Adrien Cappai, Chloé Mille et Valentin Tuil. Fascinés eux-mêmes par leurs outils de création numérique, les trois réalisateurs, alors étudiants, en font même une sorte d'acmé libératoire, un exercice de style de pure sidération et de jouissance explosive propre à l'esthétique euphorisante du clip. De fait, la musique électro fait corps avec les images et joue un rôle essentiel dans la dramaturgie. Dynamique et omniprésente, elle annonce l'élan, la montée en puissance, le mouvement ascensionnel des objets, de l'action et de l'intensité émotionnelle.

Tout – fond et forme – fait référence ici. Texture et manipulation des images, couleurs, rythme, univers sonore, espace industriel à l'abandon, mouvements de caméra, plans, découpage, personnage, gestes, objets, peinture et graffiti, chaque composant du film est un élément de désignation d'une certaine jeunesse urbaine, ivre de ses mythes et de son image. C'est autant l'atmosphère, l'univers du lieu, odeurs de poussière et de béton, que le personnage en action, acteur de sa propre mise en scène, qui comptent dans *Atome*. Soit un jeune homme dans un hangar. Seul, face à un mur. Dans ses murs, depuis qu'il a – geste propitiatoire, prise de possession animale – laissé traîner ses doigts sur une des cloisons de l'endroit pour établir le contact. Faire du lieu son territoire de jeu.

DÉTAIL, RALENTI ET RÉALITÉ VIRTUELLE

Devant sa paroi « à escalader » donc, l'artiste est face à lui-même. Il ne voit rien encore. Rien d'autre que le noir profond, sidéral du mur, cet *inconnu* duquel va naître la création, où va s'écrire le geste qui va faire du néant une œuvre d'art. Un plan large le montre de dos, de loin, dans et face au cadre qu'il doit affronter. Le travelling souligne la concentration, la réflexion, la recherche solennelle d'inspiration. Et l'imminence du geste. Un gros plan au ras du sol insiste sur le rapport physique, tactile, amoureux de l'homme à son outil de travail, son pinceau. La rupture d'échelle des plans joue des contrastes et de la tension. Surjoue la dramatisation de la scène au ralenti. S'attache au détail signifiant.

Plan rapproché : une goutte de peinture tombe du pinceau, et fonctionne comme un signal de départ. Le rythme, la pose/pause et la construction de l'image renvoient au maniérisme d'un certain cinéma, du western-spaghetti aux films *slow play* de Quentin Tarantino. Le temps presque suspendu dilate l'action ; la tension est maintenue en suspens, l'attention tenue par le suspense. Une rencontre, un duel va avoir lieu.

C'est alors qu'armé de son pinceau, et bientôt d'une bombe aérosol de peinture, l'artiste se lance dans un étrange ballet, provoquant des cataclysmes autour de lui. Souple et rapide, il entre dans une sorte de transe, s'adonnant physiquement à son art, faisant de son corps l'outil d'une rage créatrice. Le phénomène mystérieux de la création devient alors *réalité virtuelle*. Les objets échappent aux forces gravitationnelles et se disloquent pour libérer une énergie métaphorique de la puissance de création dégagée par le fresquiste au travail. Le désordre physique de la matière, touchée jusqu'à son moindre atome, accompagne la folie créatrice.

DOULEUR ET JOUISSANCE DE L'ARTISTE

Enfin, une ultime « respiration » avant la décharge finale. La grammaire du cinéma rencontre ici celle frénétique des musiques contemporaines (électro, rock...). Avant de repartir plus haut, plus fort, l'action marque une pause. Les gros plans sur le corps du garçon (chair de poule, mouvement de la pomme d'Adam) sont les figures d'attente d'une tension dramatique annonçant le moment de bravoure. Ainsi, les giclées de peinture, gestes de combat, rythmes rock, accélération de la vitesse de défilement des images, montage syncopé livrent de la création artistique une vision fantasmée, fantastique, orgasmique, nourrie d'effets spéciaux qui esthétisent l'acte et l'image, et impressionnent le regard du spectateur. La sophistication des trucages numériques font d'*Atome* une ode à la libre puissance de l'expression artistique. Les objets vulgaires disparaissent, se dématérialisent à mesure que le beau apparaît. Après avoir perdu son pinceau (désagréé), le garçon travaille la matière à pleines mains. Nues. Mélange de sensualité et d'obstétrique. Mais l'accouchement est difficile. Les mains se crispent et craquent d'une douleur dans laquelle se mêle sûrement le plaisir de donner la vie à l'art. Des explosions marquent l'apothéose, et la fin de cette immense éclaboussure de jouissance (pots de peinture lancés sur le mur).



L'artiste tombe à genoux. En pamoison. C'est le retour au réel. L'homme ôte son masque. Il a un visage, pas de regard. Aveugle ? Les yeux auraient-ils déteint, comme brûlés d'avoir (trop) vu ? Dernier plan large, celui de l'après (et identique à celui du début) : l'artiste devant son œuvre, prostré, prosterné, comme anéanti à son tour par l'effort consenti. Du chaos a jailli une forme inattendue, pure, parfaite, simple comme une évidence : un triangle, sorte de diamant noir, ou le mystère des proportions, de l'équilibre, de l'ordre, de l'art.

PISTES PÉDAGOGIQUES

DÉFINITION DU CLIP

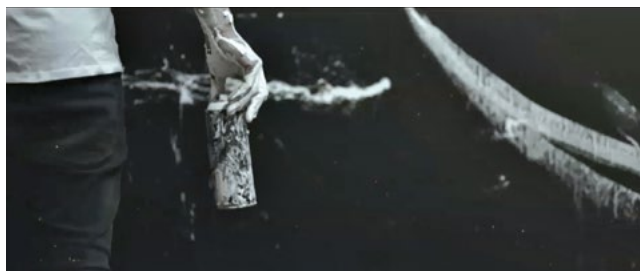
Atome rend autant hommage à la création en général et aux jeunes artistes en particulier qu'aux technologies numériques 3D qui ont présidé à son élaboration. L'image du film est extrêmement travaillée (cf. lien internet du *making of*) et a fait l'objet de longs mois de traitement sur ordinateur pour y appliquer les effets spéciaux à l'aide notamment des logiciels Maya (animation et modélisation 3D), Realflow (simulateur de fluides et de dynamiques) et Nuke (« compositing » numérique).

Sa sophistication graphique répond à une certaine idée de l'esthétique du clip où les trucages sont souvent les moteurs d'une scénographie spectaculaire, préférant l'effet visuel (noter l'importance de la texture, de la lumière, des couleurs) à la mise en scène. Pour autant, *Atome* s'appuie sur une forte conceptualisation de l'espace au service de l'action elle-même. Chaque objet, qui lévite et se détruit, joue son rôle et répond aux enjeux dramatiques du projet. Chaque atome du lieu vibre de la vague d'énergie, du désir de création (vu comme un processus surnaturel échappant à la définition rationnelle), dégagé par l'artiste en lutte avec son espace et la matière.

Les prises de vue d'*Atome* multiplient les angles propices à dramatiser, à magnifier les gestes de l'acteur-fresquiste qui se livre à une représentation théâtralisée de son propre métier. Son jeu est évidemment outré. Autant que les puissants effets visuels, et l'usage du découpage émiétté de la dramaturgie et du montage syncopé des plans qui sont des principes formels du clip. Lequel fonde une partie de sa réussite sur un sens solide du rythme des images.

Ces images, montées sur un tempo ultra-rapide, défilent à deux vitesses opposées qui se nourrissent l'une l'autre selon le principe alterné des contraires : accélération nerveuse de la vitesse de défilement d'une part, ralenti jusqu'à la fixité des images d'autre part. Découpage et montage ont ensuite pour effet d'atomiser l'image, d'en faire une sorte de choc stroboscopique qui frappe l'œil et l'esprit. Certains plans, à peine visibles, ne durent qu'une fraction de seconde. Il y a parfois redite, saute, *scratch* (au sens musical) d'images.

Danse énergique du personnage et rythme épileptique des images à géométrie variable (angles, échelle) produisent un effet *sensationnel* auquel il faut ajouter la musique composée par le jeune Pierre Nov *alias* MSD. Comme dans tout clip, la musique joue un rôle prépondérant. Elle ne fait pas que servir les images, les mettre en valeur ou simplement les accompagner, au mieux les commenter, elle est un élément d'une telle importance que l'action semble naître d'elle. Elle est un élément de tension qui paraît insuffler sa cadence et sa force à la chorégraphie des images (montage et mise en scène). Commenter les choix d'écriture musicale : variations rythmiques, reliefs, sonorités, etc. Dire en quoi il y a adéquation avec l'univers représenté : plastique des images, jeune créateur en action, espace industriel, etc.



Mettre la syncope des images d'*Atome* en relation avec l'art scandé et heurté du slam, comme poésie de l'urbanité périphérique. Béton, friche industrielle et « jeunes » urbanisés (artistes ou non) renvoient souvent dans l'imaginaire aux confins des villes, situés dans le contrechamp des images ici. Prolonger l'étude avec des poèmes au rythme significatif tels que « Zone » de Guillaume Apollinaire (*Alcools*), « Les usines » d'Émile Verhaeren (*Les Villes tentaculaires*), « Contrastes » de Blaise Cendrars (*Dix-neuf Poèmes élastiques*) et autres textes de Jules Laforgue, Raymond Queneau, Jacques Réda.

REPRÉSENTATION ARTISTIQUE

Le hangar désaffecté comme lieu d'exercice du jeune fresquiste n'est pas un choix anodin. Expliquer qu'il correspond à la vague d'artistes contemporains qui, à la suite des Américains du *Street Art* initié à la fin des années 1960 (graffitis, tags, graffs, fresques murales...), réinvestissent non seulement la ville (mobilier, transports...) mais aussi les friches industrielles et autres endroits délaissés des pouvoirs publics et privés. Quelle peut être la signification d'exprimer son art dans un tel espace, *a priori* fréquenté de personne ? Indépendamment du résultat final aux influences et significations variées (inviter les élèves à s'exprimer sur le sujet forcera leur sens de l'interprétation et de la créativité), s'interroger sur le choix de la forme du clip comme proposition de représentation de l'acte de créer. Insister sur la souffrance, la part de soi que tout créateur doit consentir à abandonner dans la pratique de son art (visible à l'écran), et ce loin de la légende cool et sexy du jeune artiste en scène, et possible objet de fascination des élèves, que l'esthétique du film écrit en partie. À quels univers médiatiques et artistiques (jeu vidéo, cinéma, publicité, bande dessinée...) *Atome* emprunte-t-il ou se réfère-t-il encore ? Comparer avec des extraits de films tels que *Faites le mur !* de Banksy (2010) ou *Vandal* de Héliel Cisterne (2013).

POUR ALLER PLUS LOIN

- Banksy, *Faites le mur !* (2010)
- Héliel Cisterne, *Vandal* (2013)
- Le *making of* ou note d'intention des trois réalisateurs d'*Atome* : <https://vimeo.com/69318978>

Philippe Leclercq

Toutes les photographies sont issues du film.