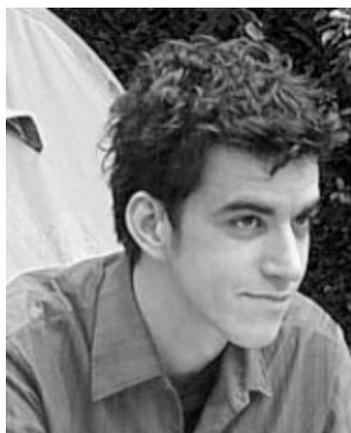


Cul-de-Bouteille de *Jean-Claude Rozec*

Fiche pédagogique de Mathieu Macheret

À l'origine



Tout petit, Jean-Claude Rozec est tombé dans la marmite de l'animation : il se repaît des films Disney, de mangas et des œuvres de Ray Harryhausen. Alors qu'il suit à l'université de Rennes 2 un cursus de lettres modernes, il s'inscrit à un atelier d'animation dirigé par Jean-Pierre Lemouland, où il intègre les bases de sa future pratique. En 2001, il fonde avec quelques amis l'association *Blink*, qui donnera naissance à plusieurs courts-métrages. En 2003, il co-réalise avec Julien Leconte *Chevaliers*, qui fera le tour des festivals. 2005 marque sa première création en solo : *The Perfect Weapon* qui récolte le troisième prix du jury et celui du public, au concours européen du Festival EDIT8 de Francfort. Parallèlement à son activité d'animateur sur les films des autres, il développe de nombreux projets personnels.

Il rafle sept prix avec *Monstre sacré*, produit en 2009 par la société de son mentor Jean-Pierre Lemouland (JPL Films) et lauréat du prix *Toon Boom* du Festival d'Annecy – haut lieu de l'animation –, accordé aux projets les plus prometteurs.

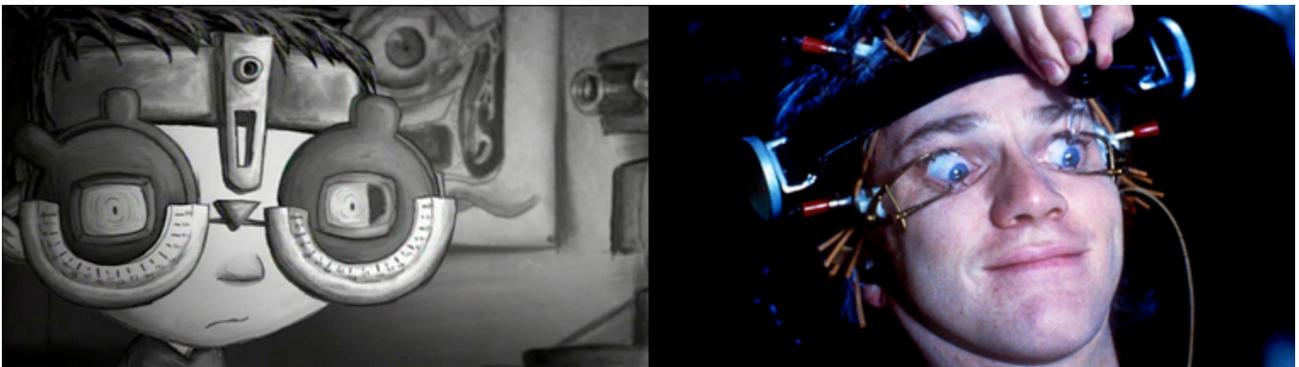
Le projet de *Cul-de-bouteille* remonte à 2006, mais le film n'entrera en production qu'en septembre 2009 et ne sera achevé qu'en 2010. Subventionné par le CNC, la Région Bretagne et la PROCIREP, soutenu par deux chaînes de télévision bretonnes, il est produit par Mathieu Courtois, un ancien camarade de l'atelier Lemouland, partenaire entre autres de l'aventure *Blink*. Les deux amis iront, dossier sous le bras, débaucher le comédien Dominique Pinon pour interpréter la voix-off de ce court-métrage de neuf minutes, qui remportera vingt-cinq récompenses de par le monde (Ottawa, Aspen, Chicago, Abu Dhabi) et se retrouve aujourd'hui en lice pour les Oscars. Le cinéaste confie être parti de sa propre expérience de la myopie et du champ créatif que lui ouvrait une perception floue de l'environnement.



Le dur principe de réalité

Du *Peter Pan* (1953) des productions Disney au *Voyage de Chihiro* (2001) de Hayao Miyazaki, l'un des thèmes favoris du cinéma d'animation fut toujours le conflit entre le réel et l'imaginaire. L'animation est un art hybride, partagé entre réalisme et fantaisie. Il tient d'une part au cinéma par sa restitution fidèle du mouvement, de l'autre à l'expression picturale (peinture, graphisme, bande-dessinée, etc.) par sa figuration d'un monde à l'aide du dessin et de la couleur. Le personnage de l'Enfant s'en trouve souvent le héros, car c'est à son âge que ce conflit s'impose le plus vivement. Grandir, n'est-ce pas prendre conscience que l'imaginaire est cerné de toutes parts par une inflexible réalité ?

Cul-de-Bouteille prend comme point de départ un événement anodin : l'obligation pour un enfant myope, Arnaud, de porter des lunettes. Or, pour Arnaud, cette visite chez l'ophtalmologiste n'a rien de banal, elle change même tout son quotidien. Le fantasme qui naissait du flou de sa vision, empli de créatures fantastiques et d'aventures en tous genres, est corrigé par de gros verres qui l'enlaidissent lui (il effraie ses parents) et sa perception du monde. À travers eux, il aperçoit la vraie nature des choses : inanimée, banale, sans relief, sans récit.



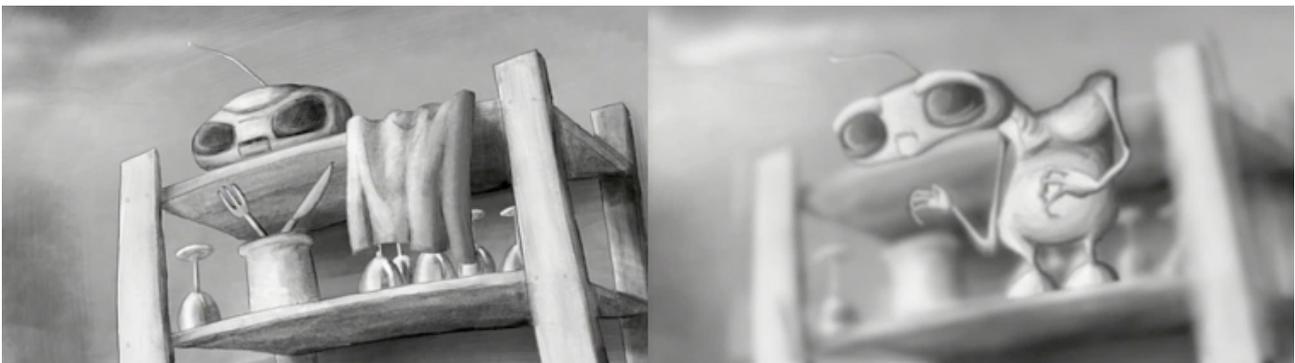
Dès le début, les lunettes sont posées comme « principe de réalité ». Dans le cabinet du médecin, les instruments d'optique semblent des armes menaçantes, d'imposants fusils dont les canons visent le pauvre Arnaud. La lourdeur de leur mécanique l'écrase et leurs angles droits contredisent la rondeur de sa tête. Certains d'entre eux s'apparentent à de véritables dispositifs de torture. Le plan où le spécialiste mesure la dioptrie d'Arnaud évoque un passage du célèbre *Orange mécanique* (1971) de Stanley Kubrick. La science apparaît ici sous un jour inquiétant, déformé. Elle contraint l'enfant, agit sur son corps, le défigure – les verres épais changent le visage d'Arnaud, rétrécissent ses yeux. Elle le ramène également à des préoccupations qui ne sont pas les siennes : voir mieux, voir bien, comme si ce « bien » se mesurait et pouvait être édicté par une voix tyrannique. On peut aussi remarquer que les appareils du cabinet ressemblent fortement à des caméras : d'antipathiques machines qui scrutent les êtres de façon impudique. Jean-Claude Rozec semble ainsi affirmer, dès l'ouverture de son film, la primauté de l'animation sur la « prise de vue » du cinéma traditionnel.

La forme du récit

Par la suite, le récit repose sur une alternance ludique entre la vision *avec* et la vision *sans* lunettes, entre la vue *corrigée* et la vue *naturelle* de l'enfant. Le cinéaste nous invite, par une succession de courts épisodes, à comparer la réalité la plus prosaïque à la façon dont Arnaud la transfigure par la puissance de son imagination. Sous ses yeux, un poste de radio devient un extra-terrestre, un manteau accroché au mur un troll glouton et un porte-parapluie une frénétique chauve-souris.



Ce rythme d'alternance fait penser au film de science-fiction *They Live* (*Invasion Los Angeles*, 1988) de John Carpenter, où un simple citoyen américain était amené, par le port d'une paire de lunettes très spéciales, à voir que des envahisseurs se cachaient dans la population sous des traits humains. Dans les deux films, ce qui prévaut, c'est la singularité du visionnaire, sa profonde richesse intérieure lui donnant un avantage – poétique chez Rozec, politique chez Carpenter - sur tous ceux qui voient le monde uniformément. *Cul-de-Bouteille* ne se contente pas de prôner le droit à la différence et l'originalité du regard : il défend une perception artistique du monde, n'hésitant pas à le déformer pour saisir, au-delà des apparences, une sorte de vie transcendante (un coquillage percé se mue en petit compagnon sous le regard d'Arnaud), cette vie qui remue sous les objets.



Cul-de-Bouteille emprunte, dans sa structure, de nombreux éléments au conte, à commencer par le style énumératif de sa première partie, faite d'une succession de visions merveilleuses. Jusqu'à ce qu'un basculement, typique lui aussi du conte, s'opère dans la seconde partie. Fatigué des brimades de ses camarades de classe, Arnaud finit par jeter ses lunettes. Le film quitte alors ses assises réalistes et épouse l'intériorité de l'enfant, qui gambade seul dans les rues, à la tombée du jour. Il est attiré par la vision d'une licorne blanche, s'apparentant au fameux lapin blanc qui guide l'Alice de Lewis Carroll au « pays des merveilles » - d'autant plus qu'elle se reflète à la surface des flaques d'eaux, comme une invitation à passer « *De l'autre côté du miroir* ». Libéré des binocles, son regard se fait tout-puissant : il lui suffit de se poser sur un pan de rue pour le transformer tout entier. L'imaginaire d'Arnaud déborde sur le réel, le transforme « à vue » selon sa volonté. À mesure qu'il avance, ses visions se font de plus en plus imposantes, monstrueuses, inquiétantes : un réverbère se change en diplodocus, des véhicules de chantier en « robot guerrier », une simple passante en mante religieuse, un train en dragon. Le fantasme s'emballe et finit par saturer complètement ses perceptions, se refermant comme un piège sur l'enfant, jusqu'à le mettre en danger de mort. On reconnaît bien là la fameuse « morale » du conte : l'isolement, la fuite dans la rêverie peuvent s'avérer des pièges tout aussi dangereux pour l'individu que celui tendu par une société normative (la famille, l'école).

Il était une fois

La voix-off s'ajoute à ces éléments qui rapprochent le film du conte. Elle emprunte le timbre chaleureux et profond de Dominique Pinon, acteur réputé pour ses prestations dans les films de Jean-Pierre Jeunet (*La Cité des enfants perdus*, *Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain*), et inmanquablement affilié à son univers merveilleux. Par son truchement, le film prend son spectateur par la main et donne directement accès à l'intériorité, aux sentiments d'Arnaud. Elle est, si l'on veut bien, l'équivalent de la formule « *Il était une fois* » du conte, qui facilite l'accès au récit. Parlant par dessus les images, elle permet une étonnante économie de narration, passant de la description d'une scène aux pensées de l'enfant, se substituant aux reproches des adultes et se logeant, finalement, dans le petit coquillage vide qu'Arnaud prend pour un compagnon imaginaire. Alors qu'on la prenait pour omnisciente, on finit par la découvrir voix d'un personnage. Ce



retournement valide l'hypothèse de l'enfant, selon laquelle il existe bien une vie extraordinaire sous l'ordinaire des apparences.

La voix-off prend ici en charge la grande majorité du récit, reléguant les dialogues, les voix des personnages au second plan, au même niveau que les bruitages - ainsi, on n'entendra jamais un mot dans la bouche d'Arnaud (sinon quelques cris). Sa fonction est précisément celle du conteur, du griot, s'inscrivant dans toute cette tradition de transmission orale, qui veut que le narrateur endosse tous les rôles et parle à la place de tous les personnages. Il n'y a qu'un autre objet sonore qui, dans *Cul-de-Bouteille*, atteigne à l'importance de la voix-off : la musique. Celle-ci est constituée d'un mélange attendrissant de notes claires et cristallines, rappelant la sonorité d'un xylophone, et de nappes électroniques diffusant une certaine étrangeté. La mélodie semble sortir directement d'une boîte à musique, dont la tendresse des sons se substitue au souvenir tenace et à la nostalgie de l'enfance. La bizarrerie modérée des nappes, quant à elle, traduit l'incertitude de ce récit poreux, qui balance sans cesse entre intériorité et extériorité, entre vision objective et vision subjective, entre réel et imaginaire.



Un film fantastique

Au-delà du simple film d'animation, on est en droit de se demander à quel genre appartient *Cul-de-Bouteille*. On remarque vite que le film est bâti sur un sentiment d'hésitation quant aux perceptions d'Arnaud. Le monde qu'il perçoit sous les objets courants existe-t-il vraiment ou s'agit-il plutôt d'une création de son esprit, de son imagination foisonnante d'enfant ? S'il semble tendre vers la piste merveilleuse (il se clôt sur l'image de la licorne), le film ne tranche jamais vraiment et conserve jusqu'au bout l'ambivalence de son univers. Considérons par exemple la voix-off : masculine, adulte, grave, assurée, éloquente – tout le contraire de celle d'un enfant. Elle paraît dans un premier temps confirmer l'existence de ce petit compagnon logé dans un coquillage, dont elle serait comme une manifestation de la conscience. Mais qu'est-ce qui nous empêche de penser qu'elle est aussi la « voix intérieure » d'Arnaud, ce canal de pensée par lequel l'enfant se raconte une histoire et qui témoigne, au passage, de sa profonde maturité par rapports aux adultes ? Impossible de trancher, les deux explications se valent. Cette hésitation répond précisément à la définition que donne l'essayiste Tzvetan Todorov du genre « fantastique » : l'indécision souhaitée par l'auteur entre une réalité étrange, parsemée d'événements merveilleux, et les créations mentales d'un personnage. *Cul-de-Bouteille* peut donc très bien être pris comme appartenant autant au genre fantastique que *Le Tour d'écrou* d'Henry James, *Le Horla* de Guy de Maupassant ou encore le long-métrage *Mulholland Drive* de David Lynch.



Grisaille et fantasmagories

Le style pictural de *Cul-de-Bouteille* répond à ce qu'on appelle la « grisaille », à savoir une peinture monochrome en camaïeu gris. Le film affiche clairement sa nature dessinée et conserve jusqu'au bout son tracé, un aspect comme griffonné au crayon de papier ou au fusain. Il prend ainsi le contre-pied de l'animation courante, disons « grand-public », qui mise souvent sur une débauche de couleurs agressives et racoleuses. Ici, Jean-Claude Rozec concentre toute son expressivité sur le trait - fragile, artisanal, unique -, ainsi que sur la gamme des différents gris (qui, rappelons-le, présentent une infinité de variantes). Cela a plusieurs effets. Tout d'abord, le trait crayonné exprime la porosité de l'univers d'Arnaud, où les limites entre réel et imaginaire sont toujours sur le point de s'évaporer, comme le trait de s'effacer. Le retrait des lunettes d'Arnaud sonne d'ailleurs souvent comme un coup de gomme, balayant le monde réel de son champ de vision.

Dans un second temps, cette « grisaille » reflète toute la banalité et la tristesse de notre société - pivots thématiques du film -, univers sans éclat, sans surprise, univers aussi plat qu'une feuille de papier, et qui rend bien légitime le besoin d'évasion. Tout l'effort d'Arnaud, qui se trouve dans cet univers comme un poisson dans un bocal (impression renforcée par les « hublots » de ses lunettes), sera de ré-enchanter le monde par ses inventions, de dénicher ce qui se cache sous ses formes neutres - ou qui feignent la neutralité. Quel champ plus propice aux métamorphoses qu'une monochromie ? L'image semble alors taillée dans le même marbre dont sont faits les rêves. Ici, tout procède d'une même matière : le carbone d'une mine de crayon. Tout peut donc se transformer en un coup de crayon.



Exemple de grisaille

À plusieurs reprises dans *Cul-de-bouteille*, la silhouette des adultes se projette en une ombre effrayante et monstrueuse sur les murs. Cela ne va pas sans rappeler le théâtre d'ombre et tous ces spectacles de lumière qu'on trouve à l'origine du cinéma, à l'image des fantasmagories ou des lanternes magiques. On en vient même à se demander si le noir & blanc contrasté du film ne renvoie pas un hommage, déguisé ou inconscient, au cinéma expressionniste et à son monde de fantômes, du *Cabinet du Dr. Caligari* de Robert Wiene, source d'inspiration graphique inépuisable pour l'animation, aux *Trois Lumières* de Fritz Lang. Une filiation plus sûre peut s'envisager avec l'univers néo-gothique du cinéaste et dessinateur Tim Burton, sorte de digestion cartoonesque de l'expressionnisme au cinéma.





Le Cabinet du Dr. Caligari

Les Métamorphoses : un enjeu d'animation

La pertinence de *Cul-de-Bouteille*, c'est d'avoir tiré de son sujet – la transfiguration du monde par les yeux d'un enfant -, un véritable enjeu d'animation. Quels sont les premiers objets sur lesquels Arnaud exerce son regard myope ? Des jouets, une coquille vide, un poste de radio, un porte-manteau, un parapluie. Bref, des objets *inanimés* (non-animés). Le travail de l'animation consistera à leur insuffler une vie propre, indépendante de leur fonction usuelle, mais fortement dépendante de leur forme. À cet endroit, le cinéaste semble nous dire que la véritable puissance de l'animation s'attache moins à la restitution réaliste du mouvement qu'à la sidération enchantée des métamorphoses (comment l'on passe d'une forme à une autre).



Œuvres d'Arcimboldo

Il se prête alors à un délicieux jeu d'associations : trouver quelle forme vivante repose en germe dans des masses immobiles. Il s'appuie, pour ce faire, sur l'ambivalence des signes, sur la facilité d'un trait mobile à réunir des ensembles (un parapluie/une chauve-souris) que tout semblait opposer. Il manie un art du trompe-l'œil qui remonte jusqu'aux œuvres de Giuseppe Arcimboldo, peintre italien du XVI^{ème} siècle qui composait dans ses tableaux, par des arrangements habiles de fleurs, de fruits et d'objets les plus disparates, des figures humaines. Chez Rozec comme chez Arcimboldo, les signes sont réversibles : ils se retournent comme des crêpes. Si bien qu'un triste



panorama de zone urbaine, sous son pinceau de cinéaste, peut se changer en un beau château de conte. Animer, ce n'est pas seulement donner la vie à ce qui en est dépourvu, c'est aussi révéler l'invisible qui se cache sous l'apparence la plus banale. C'est pousser les choses qui nous entourent à la métamorphose, comme le fait Arnaud, inventer de nouvelles voies de traverses, de nouvelles associations. En somme, nourrir une vision « poétique » du monde. En ce sens, on imagine assez bien l'auteur s'identifier totalement à son personnage : tous deux, l'artiste et l'enfant, ont cette capacité de voir au-delà des apparences, d'insuffler la vie à leur environnement qui, le temps d'un film, le temps d'une rêverie, lui donne un visage plus attrayant.



Pour faire le point

L'un des plus importants motifs du film, comme on pouvait s'en douter, reste l'effet de flou. La première vision d'Arnaud se produit peu après un violent raccord dans l'axe. Alors que l'enfant, seul dans sa chambre, retire ses lunettes, un très gros plan surgit, digne des westerns de Sergio Leone, cadrant seulement ses deux yeux, comme pour nous prévenir que le regard sera le principal vecteur du conte. Au plan suivant, d'échelle plus générale, on découvre sa chambre plongée dans le flou. Le point est focalisé uniquement sur le personnage d'Arnaud, alors au centre de l'image. Du flou émerge alors son petit compagnon, proche des créatures miyazakiennes de *Princesse Mononoké*, qui retourne à son état de coquillage inanimé dès qu'Arnaud chausse ses lunettes. Le flou, c'est la perception d'une image sur laquelle on n'a pas fait le point¹. Il en résulte une dispersion des contours, un effacement des limites, qui ne conservent des objets que la couleur et une forme vague. Le flou est une zone de transit, une zone mouvante, où les bords se déplacent, où la forme vibre. Dans *Cul-de-bouteille*, Rozec pousse le bouchon encore plus loin. Le flou est ici doté d'un véritable pouvoir générateur : il donne naissance à toute une batterie de créatures. Il se confond même avec l'esprit d'Arnaud : comme un cerveau, il a la capacité de faire naître et projeter des images hors de lui.

Au cinéma, dans le cadre d'une prise de vue réelle, le flou est souvent considéré comme un défaut. D'autant plus aujourd'hui, où l'on ne jure plus que par l'image haute-définition, où le piqué fait gage de qualité. *Cul-de-Bouteille*, à contre courant, affirme haut et fort la valeur du flou, le mystère du *sfumato*, la merveilleuse rêverie impressionniste, contre la précision mécanique et inhumaine des nouvelles images. Ce faisant, il défend également la richesse du handicap (ici, la myopie), dans une société qui ne vise qu'à gommer toute forme d'aspérité et à imposer à tous ses membres son *orthoptie*.

Mathieu Macheret

¹ En cela, le flou est une donnée optique liée à la profondeur et, de fait, à la prise de vue réelle. C'est un véritable défi pour l'animation en deux dimensions que de recréer cette perception dont elle n'a pas besoin.



A propos de l'auteur du dossier :

Diplômé de l'ENS Louis-Lumière, Mathieu Macheret écrit régulièrement pour la revue en ligne *Critikat*. Il collabore également à *Trafic* et *Chronic'art*. Parallèlement à son activité critique, il anime régulièrement des ciné-clubs à Paris et en province. Il a réalisé de nombreux programmes pour la télévision (Ciné Classic et TCM), ainsi que deux courts-métrages.

