Réflexions et observations : M A P S – Lunia BELAÏD

Rappel de la note d'intention (originellement rédigée en anglais)

En utilisant de la pellicule et des négatifs périmés, je m'efforcerai d'imiter les principes de la notion de cartographie. Une carte est vectrice d'informations, relatives au climat ou à la topographie; elle décrit l'histoire, témoigne des évolutions des frontières, le changement climatique, la colonisation.

En effet, les cartes ont tenu une place importante dans la colonisation, car utilisées pour manipuler les frontières. Comme souligné dans l'article *Maps in Colonialism*, écrit par Ryan Nocke : « De nombreux problèmes survenus durant la période coloniale en Afrique étaient liés à des conflits entre des groupes distincts qui avaient été contraints de s'homogénéiser, tout cela à cause de lignes tracées sur des cartes qu'ils n'avaient jamais vue auparavant. » (Lien vers l'article.)

Une ligne sur une carte est censée être abstraite, mais pourtant elle détermine les cultures, les guerres et les territoires. Une question émerge alors : comment représenter l'entre-deux, cette position intermédiaire propre au fait d'être issu d'une double-culture ?

Contexte

La métaphore « la carte n'est pas le territoire », formulée par le philosophe et ingénieur polono-américain Alfred Korzybski, a constitué le point de départ de ces expérimentations. Elle permet d'illustrer la différence entre le monde réel actuel et notre compréhension de ce même monde tel que nous le percevons.

Synopsis

M A P S est né d'une réflexion sur les cartes et leur lien entre le colonialisme et multiculturalisme. Ces animations sur pellicule sont une réponse visuelle à ma propre interrogation : « D'où est-ce que je viens ? ».
Dans cette expérimentation d'une minute, questions, réponses, textures étonnantes et couleurs vives s'entremêlent pour déconstruire l'idée d'une culture limitée à une zone abstraite, définie par des frontières inexistantes.

Processus et retours d'expérience

Je n'avais aucune animatique et storyboard pour ce projet. La seule chose que je connaissais était mon sujet et mon expérience personnelle de ce dernier. J'ai donc implémenté mes propres origines culturelles, en utilisant les symboles abstraits amazigh tatoués traditionnellement sur les femmes.

Ces lignes géométriques sont le fil conducteur du projet; elles se mélangent, se transforment à l'aide de grandes formes et éclaboussures de couleurs, à la manière des cartes géologiques.

J’ai expérimenté de nombreuses techniques : gratter la pellicule avec un stylet de gravure, peindre dessus à la gouache et à l’encre, simplement scanner les négatifs ratés que j’avais accumulés, utiliser des pellicules avec de vraies sujets dessus pour y mélanger des marqueurs permanents avec de l’encre.

J’ai ensuite scanné mes images et mis au point un pipeline de production pour travailler efficacement et suivre le même processus pour chaque animation.

A) Nettoyer les scans dans Lightroom (recadrage, niveaux, courbes).

B) Inverser les courbes des pellicules. En inversant les négatifs pour les transformer en positifs, j’ai pu obtenir des textures inhabituelles, des couleurs très vives et des effets de transparence. Je me suis inspirée de la manière de travailler des photographes.

C) Créer un gabarit dans Photoshop, au format PSD, et ajuster chaque image scannée dessus.

D) Créer une séquence animée dans un nouveau fichier PSD, aux dimensions d’une seule image, afin d’exporter chaque image à la même taille.

E) Exporter les images au format PNG vers TVPaint pour les assembler et ajuster leur timing.

F) Exporter à nouveau les images au format PNG vers After Effects pour réaliser le compositing.

J’ai suivi ce processus chaque fois que je terminais une animation: je n'en démarrais pas de nouvelle avant d’avoir terminé toutes ces étapes. Cela m’a permis de me familiariser davantage avec le médium et son rendu final, et de gagner en confiance à chaque nouvelle animation.

J’ai découvert une narration commune à travers ces animations abstraites lors du montage de ma première version. Je l’ai envoyée à mon compositeur, sans idée précise de la direction sonore à emprunter. Après en avoir discuté, nous avons opté pour une musique traditionnelle, accompagnée de sons inhabituels qui reproduisent les textures étranges des images.

Les principales différences entre le premier montage et la version finale se trouvent dans les textes qui viennent interrompre les animations : ils permettent au spectateur de suivre mon cheminement de pensée plus clairement; le montage final est également plus tendu, plus direct et plus simple.

J’ai apprécié le défi que représentait le fait de travailler à l’envers, sans connaître précisément mon intention ni ma narration, de tout assembler à la fin plutôt qu’au début. Dessiner directement sur pellicule est assez rapide, mais demande beaucoup de concentration et de rigueur : le format est minuscule, et rend le travail minutieux.

Il faut vraiment apprendre à se faire confiance.C’était un bon exercice pour lâcher prise et utiliser mes erreurs à mon avantage.

J’ai découvert une nouvelle manière de raconter une histoire, en me concentrant davantage sur les sensations produites par une image, les couleurs et le rythme de l’animation que sur le sujet représenté en lui-même.

Donner du sens à quelque chose d’abstrait est un exercice délicat. Le texte fut l’une des solutions que j’ai trouvées pour m’assurer que les spectateurs comprennent le sujet du film; il s’agissait d’un élément particulièrement important pour moi.