



IRA

Fonds concerné : **Emergence**

Type de dossier : **Fiction**

Type de demande : **Aide à la production**



«We are volcanoes.

When we women offer our experience as our
truth, as human truth, all the maps change.
There are new mountains.

That's what I want – to hear you erupting.»

– Ursula LE GUIN



Pitch

Dans un univers de lave et de fumée, Ira déclenche l'éruption du volcan afin de faire taire les voix qui la tourmentent.

Durée : 5 minutes

Format : 1920 px x 803 px

Technique : peinture animée

Public : ados/adultes

Ira, 30 ans, vit à l'intérieur d'un volcan. Des voix de femmes chuchotées la tourmentent. Dans sa panique, de la fumée essaie de s'échapper de sa bouche mais elle la retient. Le volcan gronde. Les voix s'accroissent et la souffrance d'Ira augmente. Finalement, elle laisse passer entre ses lèvres un filet de fumée qui se transforme en note aiguë en sortant du volcan.

Dans l'univers volcanique, Lili, 60 ans, une géante, est attirée par le son et aide Ira à s'exprimer en enlevant délicatement la main qui couvre sa bouche. Ira grandit, jusqu'à être coincée par les parois de son antre.

L'éruption du volcan se déclenche, entraînant le bouillonnement et l'effervescence de tout l'univers volcanique. Ira, géante à présent, perd l'équilibre. D'autres femmes géantes habitant chacune dans un volcan, entendent le vacarme provoqué par Ira. Pour l'apaiser, elles entament un chant toutes ensemble. Ira s'arrête. Elle rétrécit pour arriver à la même taille que les autres femmes.



Intention de production – Cellofan’

Cellofan’ est une association qui depuis plus de 30 ans défend le cinéma d’animation dans la région des Hauts-de-France.

Depuis 2008 elle permet à des auteur·ice·s émergent·e·s de réaliser leur premier film grâce à la mise à disposition de matériels, d’espaces de travail et d’un réseau de professionnel·le·s engagé·e·s dans l’accompagnement du plus grand nombre à s’emparer de l’outil cinématographique pour s’exprimer, rêver et transmettre.

Avec IRA, Cellofan’ s’engage aux côtés d’une jeune autrice – réalisatrice dont l’univers artistique ambitieux, sensible et poétique, nous invite à penser, à agir et à questionner nos idées et positions.

Rozenn Busson est une jeune autrice impressionnante. Le sujet qu’elle aborde dans son premier film s’inscrit dans une actualité bouillonnante et en même temps, traite d’un tabou qui entrave, qui enferme dans une identité souvent source de mal-être : la colère féminine.

Pour autant, Rozenn ne se laisse pas prendre au piège de son sujet et réussit à nous offrir une lecture poétique et sensible à couper le souffle, loin de la caricature et des banalités.

La beauté et la finesse de ses dessins ne laissent pas indifférents. La poésie qui en émane nous a touché et bouleversé.

Faire d’un sujet aussi lourd, un conte joyeux, sensible et cathartique, à la portée de toutes, est une prouesse scénaristique. Ajouter à cela une esthétique à couper le souffle dans une technique d’animation ambitieuse, a fini de nous convaincre qu’elle avait sonné à la bonne porte. En effet, le parti pris artistique, privilégiant la technique traditionnelle de la peinture animée fait aussi partie de ce que nous défendons à Cellofan’.

Gageons que cette nouvelle aventure produise une première œuvre originale et intense, en dehors des sentiers battus, réalisée par une jeune femme aux talents prometteurs.

Au-delà, notre volonté de transmettre et de promouvoir la diversité des productions de cinéma d'animation passera aussi par la mise en place de temps de rencontre et d'échange, l'organisation de « work in progress » et de projections accompagnées, entre l'équipe du film et le public. À ce titre nous avons un partenariat avec l'ACAP, pôle régional image situé à Amiens, depuis plus de quatre ans, afin d'organiser des rencontres entre professionnel·le·s du cinéma d'animation, réalisateur·rice·s et lycéen·ne·s de la Picardie. Nous organisons également des temps de rencontre et d'atelier avec l'ESAAT à Roubaix. Concernant la diffusion, notre volonté est de faire de ce film une véritable vitrine, pour la réalisatrice mais aussi pour la structure. L'envoi dans les festivals nationaux et internationaux tels que le festival d'Annecy ou encore celui de l'AFCA (Association française du cinéma d'animation) nous semblent donc incontournables. Se rapprocher des diffuseurs régionaux comme la chaîne locale Wéo ou le dispositif Flux le seront tout autant.

Riches de nos expériences avec le film Manolo (Abel Ringot, 2017) ou encore Les Yeux Fixes du Miroir (Mélusine Peduzzi 2023), nous pourrons également

créer une exposition autour de la fabrication du film. Sa diffusion large – dans les cinémas indépendants, les centres sociaux et culturels, les médiathèques, les établissements scolaires, etc ... – permettra notamment de toucher les publics les plus éloignés de l'offre culturelle. A ce titre nous travaillons régulièrement avec les Rencontres Audiovisuelles ou encore le réseau Canopé.

En quelques années, Cellofan' est devenu un acteur incontournable dans la région. L'originalité de son positionnement, entre autodidactes, amateur·ice·s, débutant·e·s, et professionnel·le·s, fait de cette structure un lieu de tout les possibles. L'accueil du tournage au sein de nos locaux permettra aussi à nos adhérent·e·s, bénévoles et stagiaires de découvrir concrètement les conditions d'un tournage.

Toutes ces perspectives participent au développement de la filière de l'animation dans la région des Hauts-De-France. Elles sont au cœur du projet de Cellofan', qui s'est donné pour mot d'ordre la transmission de la passion et des techniques du cinéma d'animation pour toutes, la promotion du court-métrage ainsi que l'accompagnement des jeunes auteur·ice·s.

ORIGINE

À l'origine de ce projet, je me suis interrogée sur l'utilité de la revendication de la colère comme outil de lutte dans les milieux féministes. Puis, j'ai personnellement découvert cette colère sourde en conscientisant les discriminations sexistes et en m'apercevant de leur grande présence et persévérance. Mais cette colère est bien souvent interdite. Elle ne correspond pas au stéréotype d'une femme douce, calme et docile. En effet, s'exprimer avec colère est une attitude honteuse dans l'imaginaire occidental. Elle est une preuve de faiblesse, «un désordre généralisé du corps» qui guette l'immense majorité des femmes. L'hystérie, du grec hystera «utérus», est notamment diagnostiquée sur des caractères sexistes car biologiques. Encore aujourd'hui, cette idée persiste. Crier, rugir, frapper, briser, notamment en public, est mal vu. Cette éducation à la passivité des femmes n'est-elle pas un frein à la révolution ?

UNE COLÈRE LÉGITIME ET NÉCESSAIRE

Dans ce projet, je veux mettre en valeur l'aspect positif de la colère, au contraire de son côté destructeur. Selon le neuropsychologue Salomon Nasielski, cette émotion nous est nécessaire car elle nous procure l'énergie de faire face à notre problème, en donnant l'espoir de le résoudre. D'un point de vue plus féministe, bell hooks affirme que la colère transforme les femmes en sujets autonomes et agissants. Accepter de la ressentir, c'est reprendre sa souveraineté. Le collectif, représenté dans le film par les autres femmes qui vivent dans les volcans, transforme la colère en une énergie créatrice porteuse d'espoir. La colère se transmet de génération en génération, et le thème de la passation de cette émotion m'intéresse particulièrement.

Ainsi, avec ce projet, je veux donner une légitimité et une noblesse à la colère féministe en valorisant son caractère de puissance émancipatrice. Ce projet est d'autant plus cher à mes yeux que dans le champ cinématographique, il est rare de mettre en scène une femme s'exprimer avec une colère saine et constructive.

FAIRE RESSENTIR L'ÉNERGIE CRÉATRICE

Je veux faire ressentir au•à la spectateur•rice la colère infinie et intériorisée d'Ira. Puis, dans un second temps, je souhaite que le•a spectateur•rice ressente l'énergie créatrice de la colère. Je cherche à faire ressentir la joie qu'a Ira à laisser libre cours à sa colère et qu'iel ait l'envie de prendre la place et la taille d'un volcan. Mon projet se veut comme un hommage à l'instabilité, au débordement, à l'excès.

Ce projet est également motivé par une envie graphique de représenter la colère à l'écran. Le volcan représente la dualité de la colère, à la fois destructeur mais surtout créateur par ses terres fertiles et l'atmosphère qu'il contribue à créer pour la Terre.



“It is time for women to stop being politely angry”

– Leymah Gbowee, prix Nobel de la Paix en 2011

STRUCTURE

Ce projet de court-métrage est découpé en trois parties distinctes.

La première est celle de l'intériorisation de la colère. Ce sentiment ronge le cœur, empli d'une froideur farouche. La protagoniste déverse sa colère contre elle-même, contre son propre corps. La mise en scène est composée principalement de cadres serrés et de gros plans sur le personnage.

La deuxième partie est l'explosion rêvée. Je veux évoquer le plaisir que la colère peut pourtant procurer. Mais elle s'accumule, déborde et c'est l'excès qui domine. L'émotion submerge le personnage et lui fait perdre pied. Elle emporte tout, foudroyante. La colère est alors théâtrale, menaçante, subversive. Elle apparaît comme une énergie dangereuse et sans limite. La mise en scène est plus instable.

La dernière partie est la réalisation et l'acceptation que la colère ne mourra jamais vraiment. Grâce au collectif, il est possible de transformer le chaos en une symphonie.

INTENTIONS VISUELLES

La peinture animée me permet de représenter le caractère incontrôlable et brut de la colère. C'est une technique qui me permet également une spontanéité dans le geste, un contact direct avec la matière pour exprimer au plus juste la liberté ressentie par Ira avec cette colère.

La palette de couleurs restreinte, dont les touches ne se superposent pas, suggère un contrôle de cette colère. Dans les plans fixes au début du film, la texture mouvante à l'intérieur du personnage permet d'évoquer la colère qui gronde, menaçant de surgir à chaque instant. Au contraire, dans la partie explosive, les contours seront plus flous et vaporeux. Le choix de l'omniprésence du rouge vif est motivé par sa symbolique de la passion et de la colère.

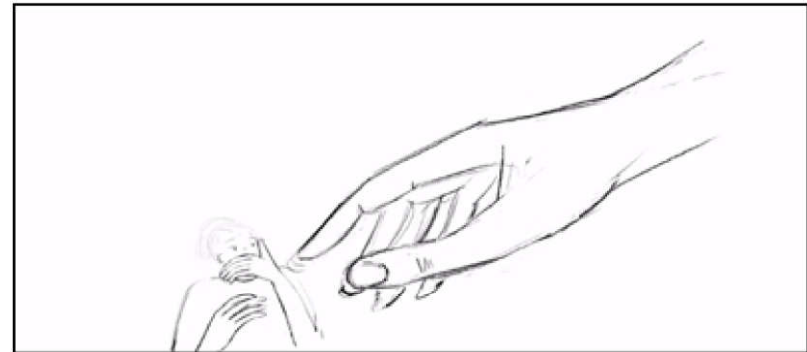
NOTE TECHNIQUE

L'animation de la peinture sur banc-titre, sur une plaque de verre, est une technique dite par substitution, où chaque image est effacée pour peindre la suivante. Cette technique étant fastidieuse, une étape d'animation rough au préalable sur le logiciel TVPaint est nécessaire. N'ayant ainsi pas à me préoccuper de la matière dans un premier temps, je peux me concentrer sur le timing et la justesse du mouvement.

Ensuite, cette animation me sert de référence dans le logiciel DragonFrame. Sur le banc-titre, je peux alors être plus précise dans la gestion de la peinture.

Le personnage est peint directement avec le décor pour réduire l'étape de compositing au minimum, et ainsi préserver toute la qualité de la matière.

L'animation est réalisée en huit images par secondes.





«Women [...] have grown up within a symphony of anguish at being silenced, at being unchosen. And I say «symphony» rather than «cacophony» because we have had to learn to orchestrate those furies so that they do not tear us apart. [...]. And part of my anger is always libation for my fallen sisters.»

– *The Uses of Anger*, Audre LORDE

INTENTIONS SONORES

Les voix ont un rôle capitale dans mon projet. Une citation de Audre Lorde, dans *The Uses of Anger*, m'a inspirée. Elle compare la colère à une mélodie qu'il faudrait organiser, à des fureurs qu'il faudrait dompter pour en créer une symphonie. Cette idée, qui compare la colère à un chant, m'intéresse particulièrement car elle rapproche cette émotion de l'art, et de son âme créatrice. Ainsi, dans mon film, les chuchotements qui tourmentent Ira se transforment progressivement en un chant. Du chaos surgit une symphonie libératrice.

Le chant sera composé uniquement de voix de femmes, qui s'ajouteront les unes après les autres. Je veux ainsi faire ressentir la cohésion des personnages, avec toutes ces voix à l'unisson. L'instrumental sera composé principalement de percussions et de basses, pour faire surgir la menace et la tension, mais surtout la puissance revendicatrice et provocatrice.

De plus, je souhaiterais donner à la musique un côté mystique, envoûtant, rythmique. Je pense notamment à des références comme *Rita* de Irène Drésel ou encore *La Jeune Fille en Feu* de Para One et Arthur Simonini. Au début du film, l'atmosphère sonore est volcanique, principalement composé d'ébullitions et d'explosions, pour souligner une ambiance menaçante et agressive. Au fur et à mesure, la musique apparaît et semble créer une harmonie entre tous les sons de l'environnement hostile. J'aimerais que la musique se mêle aux bruitages, que les volcans fassent entièrement partis de la musique.



SEQ 1. INT. Intérieur du volcan. NUIT

La scène se situe à l'intérieur d'un volcan d'une hauteur d'une vingtaine de mètres. La cavité est vaste et large. L'ouverture est un ovale irrégulier, étroit. La lumière est faible, venant de la lune rougeoyante et dirigée sur le personnage. Des ruisseaux de lave coulent extrêmement lentement vers le centre de la cavité, et se rejoignent en un même lac de magma.

Ira, 30 ans, les cheveux rouges en chignon, est allongée sur le dos dans la lave qui coule lentement. Elle se laisse porter par le courant, les bras légèrement écartés. Sa peau est brûlée, parsemée de taches rouges. De légers filets de fumée s'échappent de ces taches. Elle regarde par l'ouverture du volcan au-dessus d'elle. Des sternes arctiques volent en cercle et leur cri est désagréable, agressif et aigu. Les nuages avancent lentement dans le ciel. Inexpressive, Ira se laisse couler et son corps disparaît de la surface de la lave.

SEQ 2. INT. Intérieur du volcan. NUIT

Des chuchotements de femmes, indistincts, faibles mais continus, résonnent dans le volcan. Ira est assise au centre du volcan, au bord du lac. Elle a la tête baissée, les sourcils froncés et les yeux fermés. Elle a la mâchoire serrée. Sa respiration est forte et sifflante. Ses lèvres tremblent fortement. Elle entrouvre la bouche et de la fumée s'échappe de quelques centimètres, accompagnée d'un son aigu. Elle suit de ses yeux surpris la trainée de fumée pendant un instant. Le volcan tremble légèrement. Brusquement, elle attrape la fumée avec sa main et la remet dans sa bouche. Elle halète, ses épaules se soulèvent rapidement. Ira garde les deux mains plaquées sur sa bouche, crispée. Ses yeux sont fous, elle regarde à gauche et à droite. Elle se recroqueville un peu sur elle-même. Des taches rouges apparaissent sur ses mains et son visage.

SEQ 3. INT. Intérieur du volcan. NUIT

Des chuchotements de femmes, indistincts, forts et continus, résonnent dans le volcan. Ira est recroquevillée sur elle-même, crispée, dans un renforcement du volcan. Son corps est recouvert de taches rouges. Elle a la tête baissée. Les bras d'Ira entourent son corps et ses ongles s'enfoncent dans sa peau. Lentement, elle gratte les taches. Le volcan gronde. Ses doigts griffent et s'enfoncent dans sa joue. De la poussière, accompagnée de petites roches, tombent du haut du volcan. Elle ouvre la bouche, ses traits sont déformés. C'est un cri muet. Un geyser surgit à côté d'elle. Elle respire fort. Elle regarde autour d'elle, les sourcils haussés. La lave bouillonne violemment à ses pieds. Elle se bouche les oreilles, ses doigts sont crispés dans ses cheveux en bataille. Elle commence à entrouvrir la bouche.

SEQ 4. EXT. Univers volcanique. NUIT

Deux volcans sont côte à côte. Celui de gauche est entièrement blanc, celui de droite est recouvert de lave. Autour, des volcans s'étendent à perte de vue. Le sol est recouvert de sillons de basalte, créés par la lave séchée. De la lave s'écoule lentement. Des geysers surgissent à différents endroits.

Le cri d'Ira résonne. Un léger trait de fumée s'échappe du volcan de gauche.

Lili, 60 ans, mesurant une dizaine de mètres, tourne la tête vers la gauche, sa chevelure se confondant avec le volcan de droite. Elle se relève.



SEQ 5. INT. Intérieur du volcan. NUIT

Des tremblements réguliers venant de l'extérieur résonnent dans le volcan. Ira a les mains plaquées sur sa bouche. Le corps d'Ira prend par endroit une apparence liquide ; il fond.

La grande tête de Lili apparaît par l'ouverture du volcan. Elle plisse légèrement les yeux. En levant la tête, Ira l'observe en écarquillant les yeux, crispée et tendue. Lili descend sa main géante par l'ouverture du volcan. Délicatement, elle décale la main d'Ira, qui était fermement fixée sur sa bouche. Un trait de fumée s'échappe de la bouche d'Ira, accompagné d'une note. Une tache rouge sur son visage disparaît. Elle grandit. Un deuxième trait de fumée s'échappe et elle grandit un peu plus encore. Elle est hésitante au début puis de plus en plus certaine. Ses taches disparaissent petit à petit. Ira grandit jusqu'à l'ouverture du volcan. Les parois tremblent et se fissurent sous la pression de son corps.

SEQ 6. EXT. Univers Volcanique. NUIT

Des sternes arctiques volent au-dessus du volcan. La lave surgit brutalement sur elles.

La lave coule rapidement et brûle la végétation.

Des roches volcaniques tombent du ciel et détruisent l'environnement.

De la fumée monte le long des parois des volcans.

Ira et Lili sont immenses. Elles dansent ensemble. Leurs silhouettes se distinguent grâce aux explosions de lave éclatantes.

Des geysers surgissent.

La lave bouillonne.

Des torrents de lave se déversent le long de la paroi du volcan.

Ira grandit un peu plus. Brusquement, elle ouvre les yeux. Elle regarde ses pieds et ses mains devenus immenses, une expression de peur sur le visage. Elle observe le nouveau paysage. Il est brûlé, entièrement rouge, recouvert de lave et de feu. La fumée noire obscurcit le ciel presque entièrement. Elle écarquille les yeux.

Lili lève la tête alors que Ira continue et continue à grandir.

Ira est deux fois plus grande que Lili. Ira continue d'avancer. Ses pas font trembler la terre et déclenchent les éruptions des volcans. Le ciel devient de plus en plus sombre avec la fumée.

SEQ 7. INT. Intérieur d'un volcan. NUIT

Les pas d'Ira sont assourdis. A., la soixantaine, est endormie près de la lave. Un geyser surgit près d'elle. Elle se relève en sursaut.

SEQ 8. INT. Intérieur d'un autre volcan. NUIT

Les pas d'Ira sont assourdis. B, 70 ans, est assise sur un rocher. Elle relève la tête, les sourcils froncés.



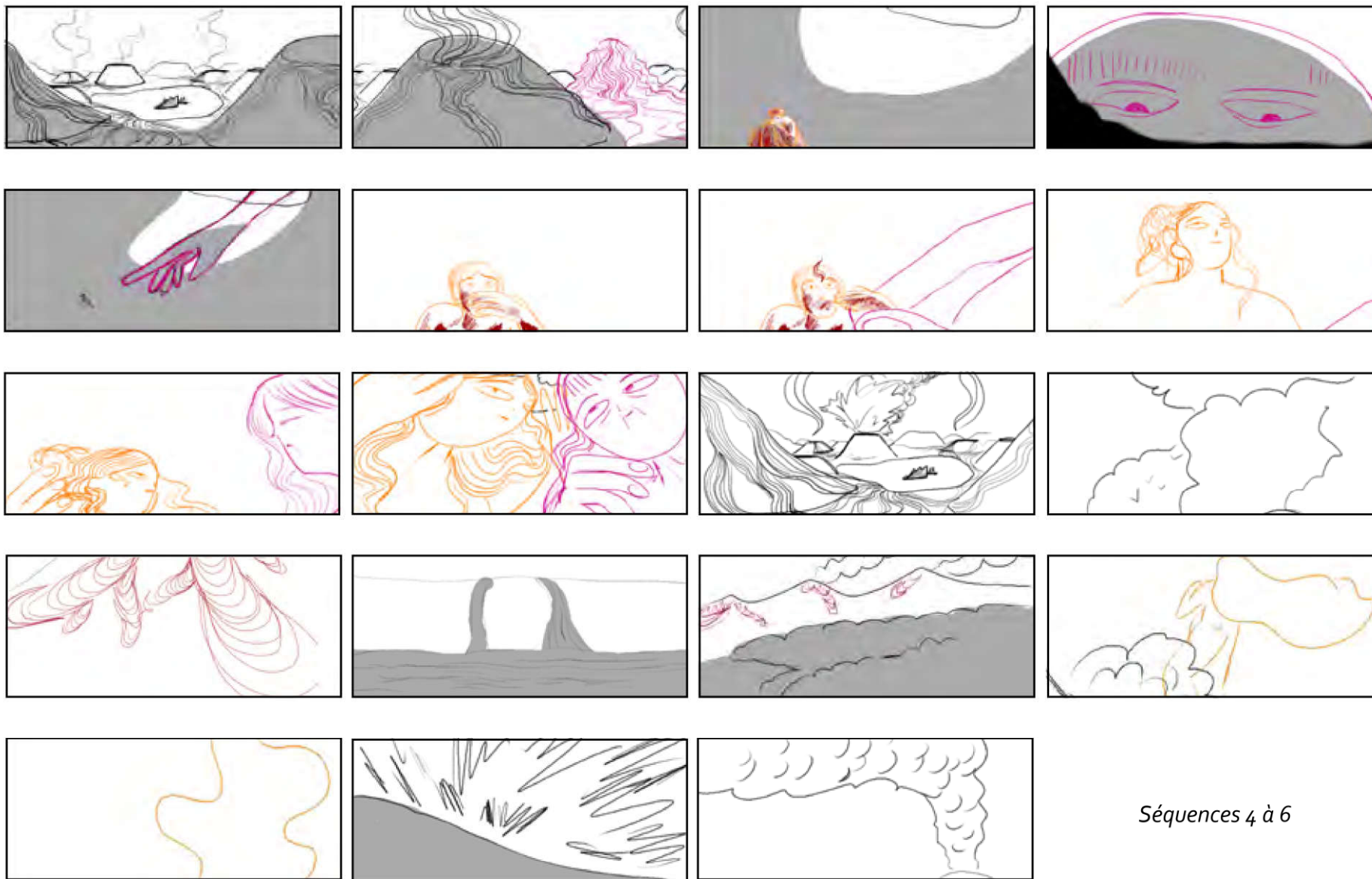
SEQ 9. INT. Intérieur d'un autre volcan encore. NUIT

Les pas d'Ira sont assourdis et se rapprochent. Un choc résonne plus fortement, sur la paroi. Des pierres dégringolent de l'endroit du choc. C., 80 ans, sort brusquement sa tête d'une coulée de lave. C. souffle de la fumée, qui vole jusqu'à l'ouverture du volcan. La musique commence à résonner, tout doucement.

SEQ 10. EXT. Univers Volcanique. NUIT

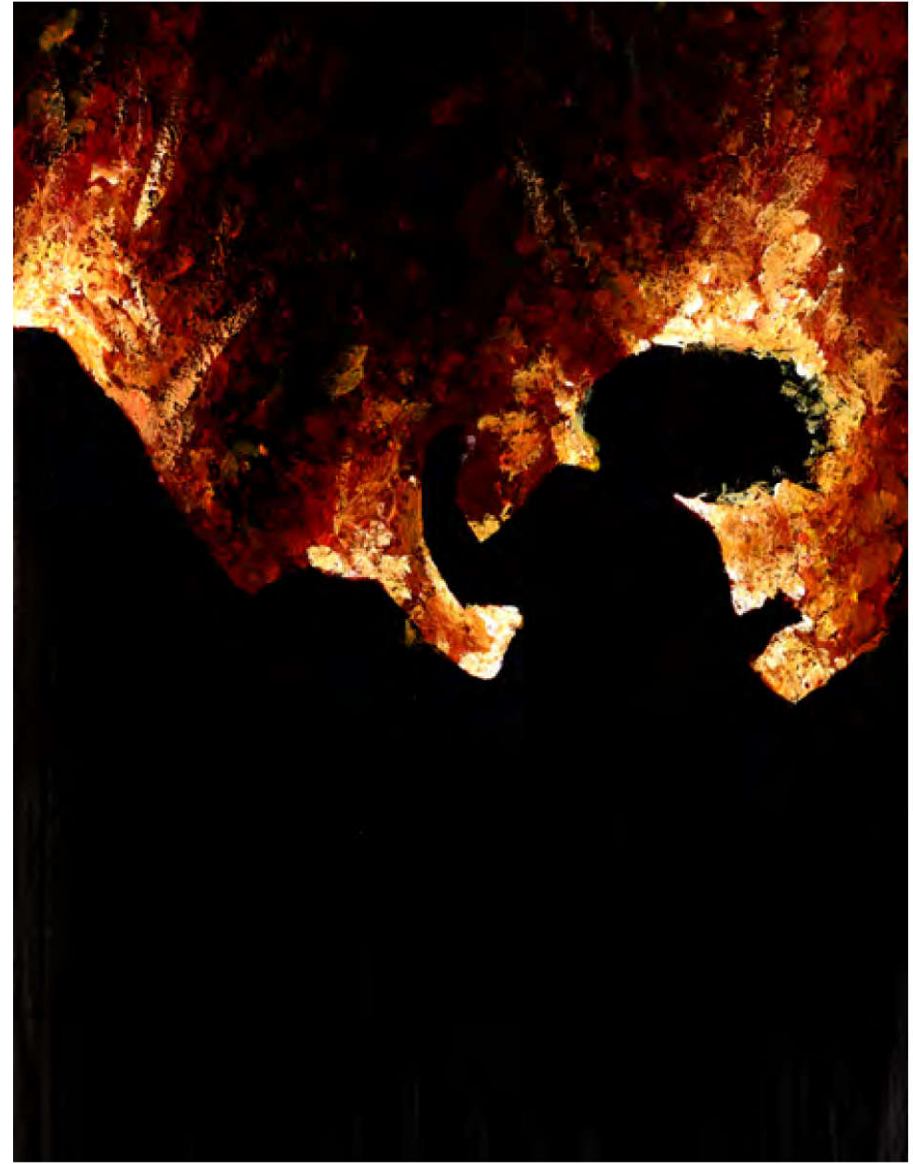
Ira mesure une centaine de mètres. Des femmes apparaissent au fur et à mesure. Elles sortent des volcans. Elles apparaissent dans la fumée. Elles surgissent de la lave. Ensemble, elles commencent à chanter, en ajoutant leur voix chacune à leur tour. Elles grandissent. Ira s'immobilise. Elle observe les femmes à côté d'elle. Elle rétrécit un petit peu. Ira et l'ensemble des femmes font la même taille à présent. Leur chant résonne dans l'univers volcanique.

EXTRAIT DU STORY-BOARD



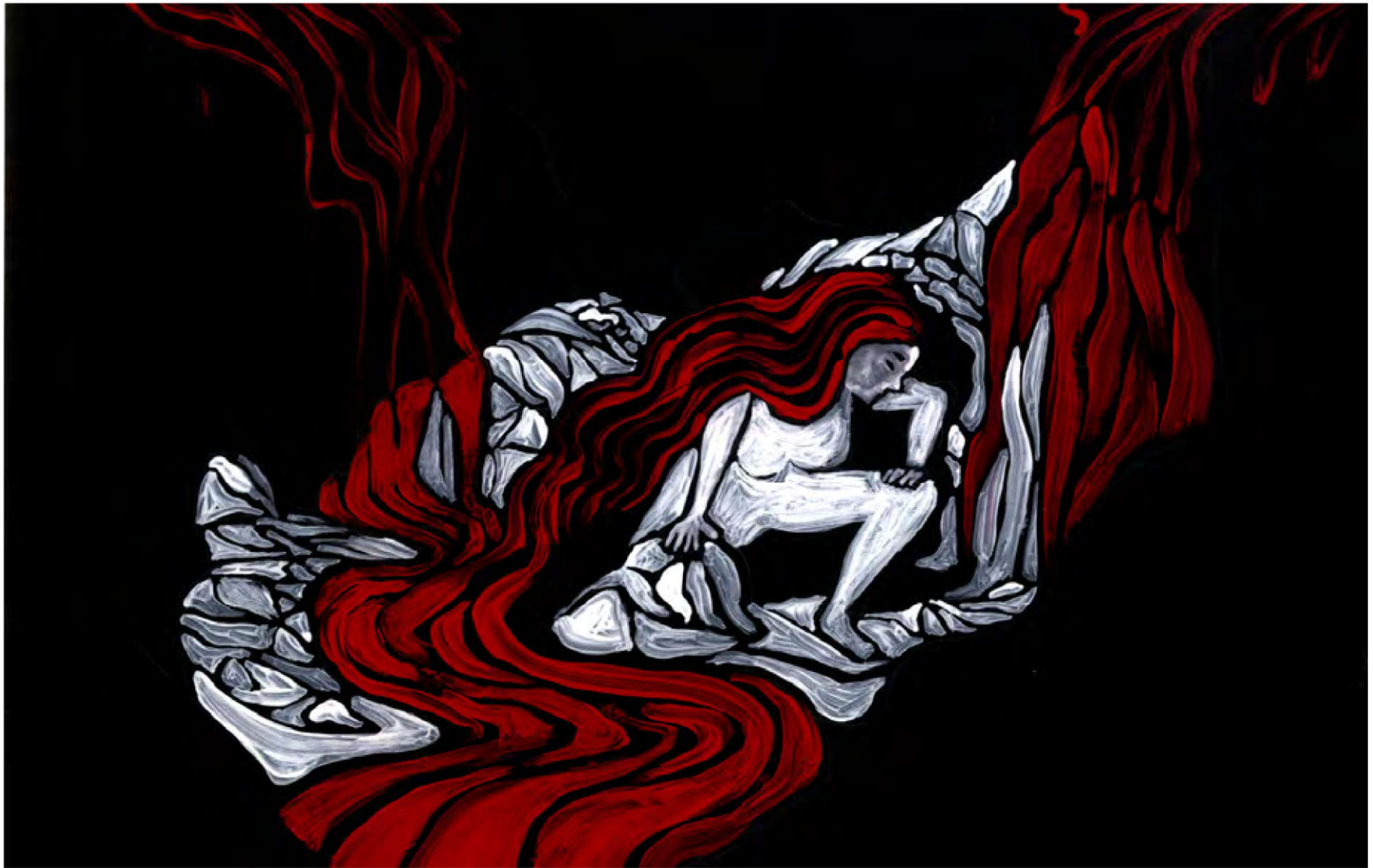
Séquences 4 à 6





Mes premières recherches utilisent une large palette de couleurs. J'ai fait le choix de restreindre ces couleurs pour une question d'efficacité. La brutalité de la colère est alors soulignée.











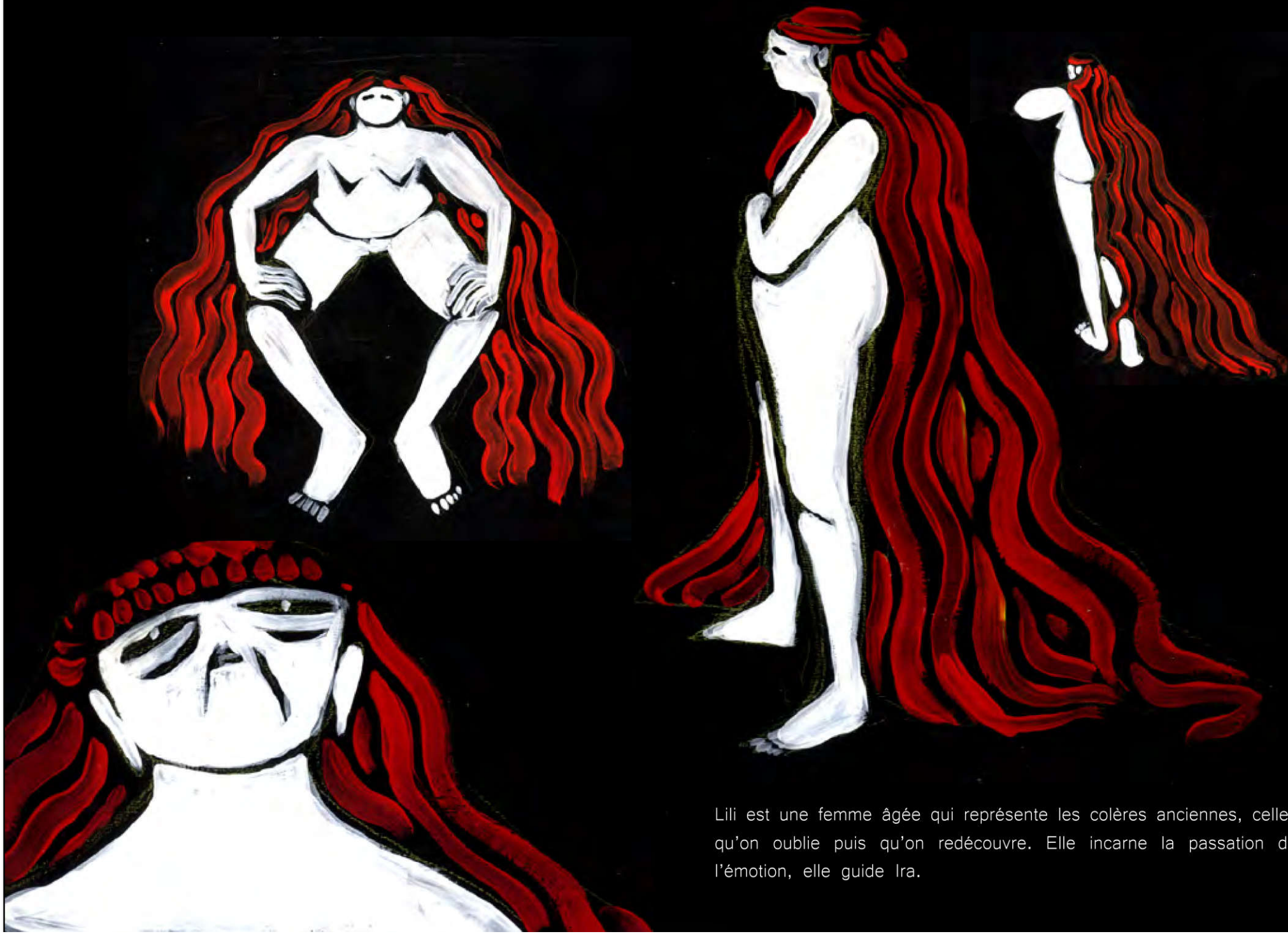
TROP GRANDES POUR LEURS CORPS

Le design des personnages a été conçu de telle manière qu'ils paraissent un peu trop grands pour leur corps. Leurs membres démesurés leur donnent une force insoupçonnée, un peu maladroite quand elle est mal maîtrisée mais véritablement impressionnante.

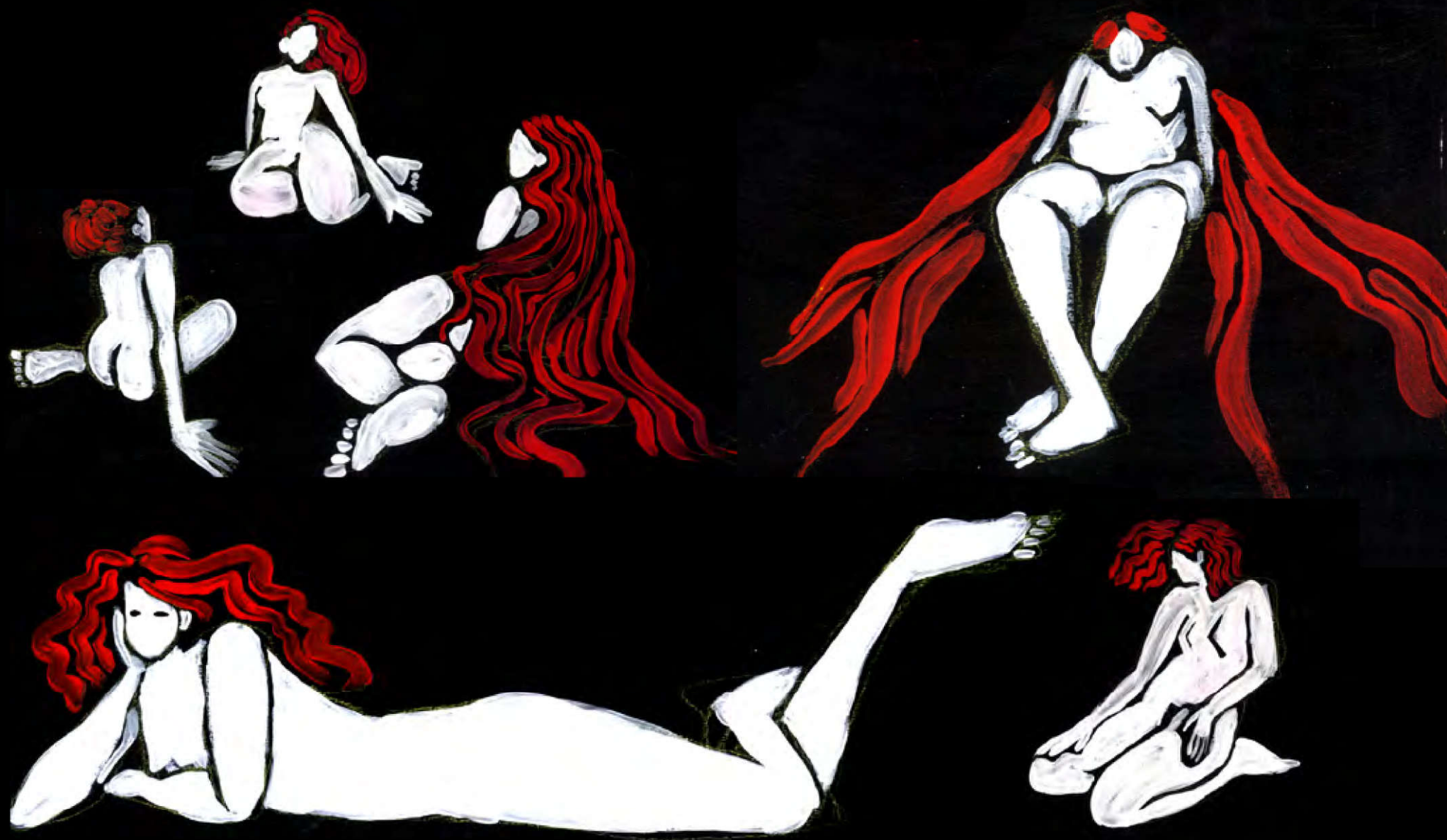
La peau des femmes est blanche comme les volcans du film, et leurs longues chevelures flamboyantes s'apparentent à la lave qui coule de leurs corps. Cette similitude de design évoque la fusion entre les femmes et les volcans. Les femmes deviennent des êtres presque mystiques, moitié humaine moitié volcan.



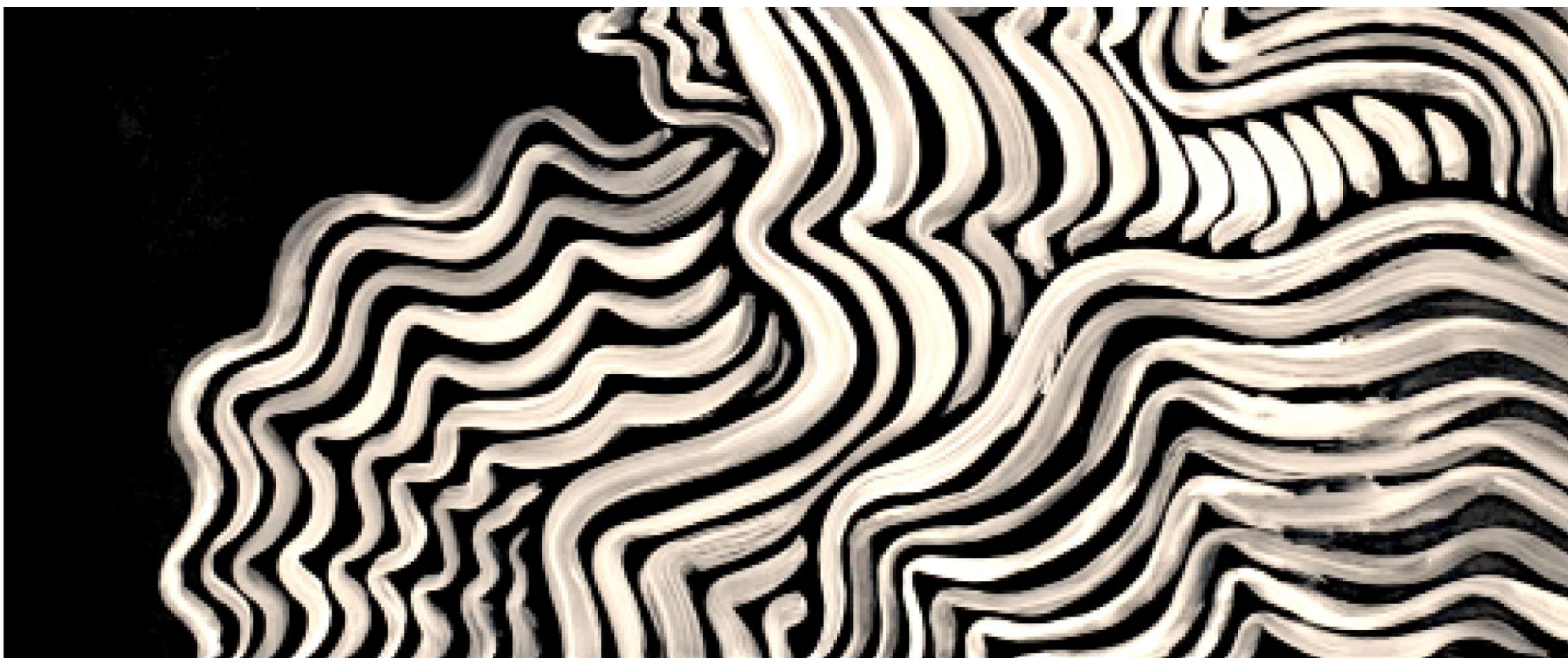
Ira est un personnage symbolique. Elle porte en elle la colère de nombreuses femmes. Elle expérimente une première colère, la frustration d'une émotion trop grande pour elle, puis la libération.



Lili est une femme âgée qui représente les colères anciennes, celles qu'on oublie puis qu'on redécouvre. Elle incarne la passation de l'émotion, elle guide Ira.







Historique et champ d'intervention de l'association

Depuis sa création en 1991, l'association Cellofan' s'est donnée pour mission de promouvoir le cinéma d'animation dans la Région Hauts-de-France.

A ses débuts, l'association a réuni des professionnel·le·s du cinéma d'animation, de l'infographie et de la réalisation multimédia, et organisé des projections qui prenaient place aussi bien dans des salles de cinéma que dans des lieux plus imprévus comme des cafés, des théâtres, des centres socioculturels ou encore en plein air. Elles ont permis aux professionnel·le·s, aux passionné·e·s et aux spectateur·ice·s curieux·ses de se rencontrer, d'échanger, de discuter.

Par la suite, la mise en place d'ateliers de sensibilisation et de réalisation de films d'animation a permis d'élargir l'offre et de toucher un public différent en travaillant notamment avec l'Education Nationale (écoles, collèges et lycées) mais aussi avec les maisons de quartier, les centres de loisirs ou les services culturels municipaux.

La volonté de Cellofan' étant de promouvoir le cinéma d'animation auprès de TOUS les publics, et notamment auprès des publics les plus éloignés de l'offre culturelle – que cet éloignement soit géographique, culturel ou social – les ateliers se sont développés aussi bien en direction du « tout public » (écoles, festivals), qu'en direction de publics spécifiques (quartiers populaires, gens du voyage, personnes handicapées, population carcérale...).

Cellofan' s'est plus récemment doté d'un pôle production, qui aide de jeunes auteur·ice·s à concrétiser leurs projets de réalisation de courts-métrages d'animation. Parmi les premières productions, on peut citer ; Ya Basta ! en grattage sur pellicule, Les déboires de Monsieur Plume-Coq et Les Proverbes du Monde en animation par ordinateur. En 2008, nous avons fait le pari de soutenir Anaïs Ruch, jeune autrice-illustratrice jeunesse, fondatrice de la maison d'édition associative Ma Petite Crokette, pour l'adaptation de son livre Pipite Leu Chat en court-métrage d'animation. Plus récemment, Cellofan' a accueilli la production du court métrage Manolo d'Abel Ringot, sorti en 2017 ou encore le tout dernier court métrage produit, Les Yeux Fixes Du Miroir de Mélusine Peduzzi dont la sortie est prévu en mars 2023.

Depuis plus de 30 ans, l'équipe de Cellofan' a su garder intacte sa passion pour le cinéma d'animation et son envie de la partager au plus grand nombre, en conservant le côté convivial et chaleureux propice à la découverte de ce cinéma souvent mal connu.





