

# LE TEMPS



Projet de clip animé

3'49

Technique : Animation 2D

Composition musicale : Jeremy Hababou

Interprétée par Mélanie Dahan, d'après  
un poème de Andrée Chedid

Réalisation : Marie Opron

**LE TEMPS**  
Andrée Chedid

Le Temps  
Je bouscule le Temps  
Pour qu'il se hâte  
Oublieuse de ses marques  
Sur mon corps déjà piégé

Je défie le temps  
Souverain il me toise  
Tandis que je m'effrite  
Année après année

Je dynamite le temps  
Il explose  
Je me moque de ses gouffres  
J'invente des échappées

J'ai effacé le Temps  
Je n'ai plus d'âge  
Je suis au présent  
Je vise l'inexploré !

Piégée par la vieillesse, une femme  
tente d'arrêter la progression du temps  
en éparpillant sa peau usée dans son  
environnement.

Celui-ci va se parer de couleurs, et  
s'enrober d'une peau nouvelle, chargée  
d'histoire.

# Note d'intention

Le poème *Le Temps* de Andrée Chedid est l'expression d'une préoccupation profonde et commune aux vivants, celle de notre impuissance face à cette force qui agit sur le monde et sur les êtres dans un mouvement ininterrompu.

Cela évoque naturellement un itinéraire. L'individu parcourt son existence, luttant en vain contre le temps et ses marques de plus en plus accusées. Pourtant ce poème n'emprunte pas ce chemin. Il se termine «au présent », ou alors il ne se termine pas, tel un présent aux allures éternelles.

C'est un texte de résistance dont l'éloquence se pare d'un voile mystérieux à travers la voix de Mélanie Dahan.

Après une première partie vocale dont le dernier mot, « inexploré », reste en suspension, et agit comme une porte qui s'ouvre sur un autre monde ; on découvre la partie instrumentale, quelques notes de piano, puis un clavier tout entier qui chahute, qui colore et insuffle un paysage imaginaire, dans un rythme sage puis de plus en plus emporté. Le solo de piano se termine par un silence, c'est du fond de cet abîme, que la voix de Mélanie Dahan reprend le dernier couplet, pour se terminer en vocalise de plus en plus lointaine. Une voix qui s'éloigne puis disparaît.

Puis tout recommence, la séquence de fin est la même que celle du début.

Dans son cycle imperturbable, le temps, entre dimension infinie et mesure plus contenue, imposant un rythme différent aux éléments, charrie dans son sillon, les empreintes, les traces, et les marques de ce qui compose notre monde.

Chaque ride, fissure, ou signe d'usure raconte une histoire dans sa propre écriture. A travers ces lignes, apparaissent l'expérience d'une épreuve, le fragment d'une émotion, les vestiges d'un parcours, tout cela enrichit notre environnement autant que nous-même, peut-être est-ce là le langage du temps.

C'est donc cela que je souhaite illustrer allégoriquement dans ce clip animé :

Au sein de ce paysage inexploré, tel un territoire encore vierge, symbolisé par un décor dépouillé de détails, et dont le contour est seulement esquissé, notre personnage, une femme, tente de rester au présent en y diffusant les petits bouts éculés d'elle-même. L'environnement à son contact va se parer d'une identité nouvelle, s'agrémenter de détails, se couvrir de matière, et en fin de compte, archiver sa mémoire. Graphiquement, cela va se traduire par un jeu de texture et de matière. Une peau ridée devient l'écorce d'un arbre ; une peau froissée, une feuille chiffonnée ; une peau craquelée, de la terre aride ; une peau plissée, une flaque d'eau qui ondule, etc...

Des fragments de matière, ainsi texturés vont se métamorphoser, s'animer. C'est alors que peu à peu le spectateur se rendra compte qu'il s'agit d'un paysage qui ne lui est pas tout à fait inconnu. En effet, c'est un paysage familier que celui du corps humain: un paysage anthropomorphique. Ainsi chaque décor évoque une partie de notre anatomie. Pour cela j'ai l'intention de jouer avec la composition de l'image, varier les échelles et utiliser des reliefs anatomiques forts, tels la saillie de l'os iliaque, la vague d'une cuisse quand celle-ci est posée, le galbe d'un sein sur un corps allongé, le creux des reins, la courbe du ventre, le méplat de l'omoplate, etc.... autant de références visuelles évoquant le relief naturel de la terre. Ce paysage anthropomorphique avec lequel notre personnage se mêle et noue une profonde intimité, va mûrir tout au long du clip. Et jusqu'à devenir un corps tout à fait identifiable campé dans la même position que celui de notre personnage tel qu'il nous apparaît dans les premières images. On comprendra alors que la structure narrative du clip est pensée non seulement comme un cycle mais aussi comme une mise en abîme. Jouer avec l'échelle temporelle et spatiale permet ainsi de véhiculer l'idée du temps « présent » et de manière plus abstraite, celle de la transmission.

Ce projet est également pour moi, l'occasion de retrouver avec plaisir ce geste pictural si singulier qu'inspire le dessin du corps humain, discipline très répandue en école d'art et dont la pratique devient plus rare par la suite.

Mélanie Dahan chante Le Temps d'Andrée Chedid, j'ai la charge d'illustrer sa matière, elle l'habille d'une mélodie, moi de couleurs, elle lui donne un rythme, je lui donne un mouvement. Motivée par un élan solidaire et me sentant concernée, je souhaite artistiquement consacrer dans ce projet l'image de la femme, son corps et son âme, en m'appuyant sur la belle image d'André Gide, issue des Nouveaux prétextes, 1911, « La nature et la femme c'est la même chose, la femme contient tout, ou tout ne contient qu'elle. »



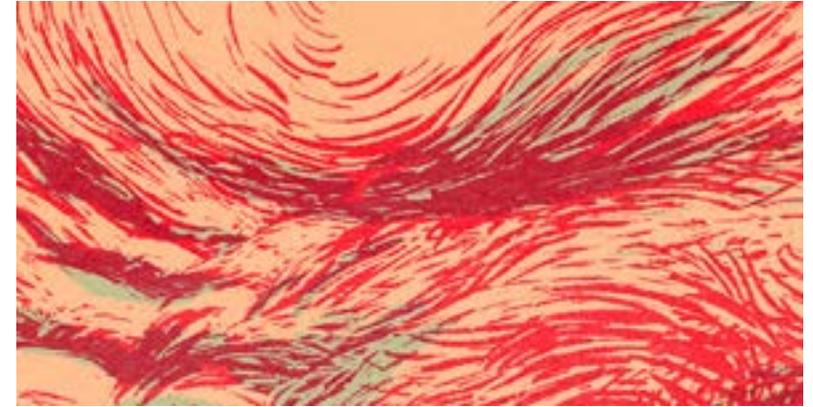
Recherches graphiques/arbre anthropomorphe

LE TEMPS / 6

# Recherches graphiques

Le choix graphique de ce projet est naturellement guidé par le propos du texte. C'est pourquoi j'ai l'intention de développer l'univers visuel avec une facture proche de la linogravure. C'est un procédé qui combine l'accumulation de traits, souvent irréguliers et plus épais que la gravure avec des zones d'aplats. Effectivement l'abondance de traits, et la manière dont ils sont agencés (entremêlés, hachurés, croisés, etc...) permet de créer une bibliothèque de textures variées. Tandis que l'utilisation des aplats ménage un équilibre visuel, et adoucit les vibrations de la matière texturée. C'est une peau graphique, dont le travail de l'animation dictera le mouvement selon la nature de la matière (souple, fluide, dure, craquelée, etc...) afin d'évoquer la gamme de sensations liée au toucher.

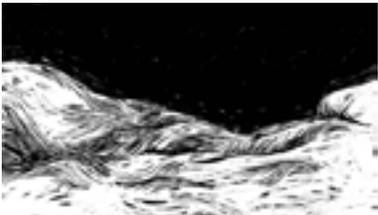
C'est aussi un projet coloré. Chaque plan sera traité avec seulement trois couleurs correspondant chacune à une entité graphique tels le fond, le dessin texturé, et l'ombre. Pour obtenir un effet contrasté fort, des teintes acidulées, ou du moins saturées vont être opposées à leurs complémentaires plus sourdes. Visuellement, cela contribue à exprimer un conflit : celui d'un sentiment violent atténué par une pensée optimiste.



L'animation 2D est créée sur le logiciel Tv Paint.  
Le compositing et l'étalonnage de la couleur vont être traités  
avec After Effect.

Voici les étapes :

1



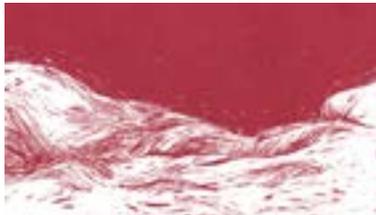
Un premier calque de séquence traite l'animation principale en noir et blanc.

2



Un deuxième calque de séquence traite l'ombre.

3



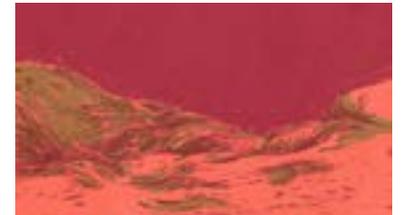
Au compositing, le premier calque est traité en silhouette alpha sur un fond coloré.

4



Puis, une seconde couleur de remplissage teinte la contre-forme.

5



Une troisième couche de couleur est alors appliquée avec le deuxième calque.

# Corps et décors

L'unique et principal personnage est une femme. Une femme nue dont le corps est marqué par des traits généreux, et animé par des lignes sensuelles. En déshabillant ainsi le corps de la femme, l'exposant dans sa nudité, je cherche particulièrement à en faire l'éloge. Et peut-être y saisir quelques charmes et mystères que les courbes dissimulent comme un secret bien gardé.

Dans ce projet, la peau et le paysage anatomique du corps sont des éléments importants, ils nourrissent l'univers visuel et rythment la progression narrative. De plus, le dessin du corps va être présent sur deux entités distinctes, celle du personnage principal, qui va se mouvoir et agir dans son environnement, et ce même environnement qui sera pensé comme un paysage anthropomorphique.

En effet, le décor est aussi un corps mais traité de façon à conserver une ambiguïté tout au long du clip. Si le décor est architecturé sur le modèle de l'anatomie humaine, je tâcherais de le rendre discret, et ainsi amener le spectateur à le ressentir sans le percevoir de manière trop évidente. Je compte pour cela utiliser des raccourcis optiques, manipuler la perspective, jouer avec le cadre de l'image, et exagérer l'échelle des plans.

Cela dans l'objectif de ménager un dénouement inattendu : le paysage peu à peu vieilli, devient lui-même le corps de notre personnage.



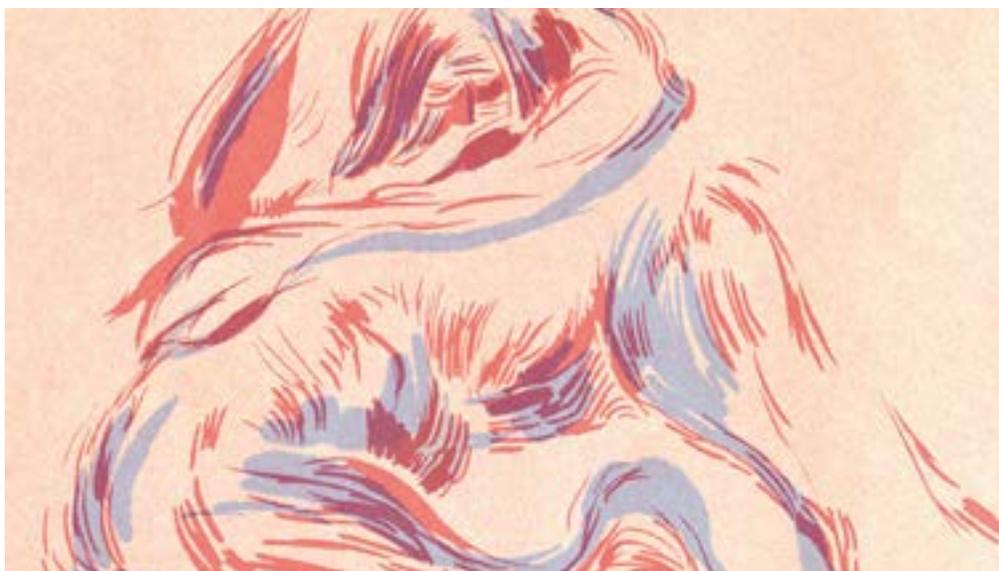
Recherches graphiques/ Corps de femme



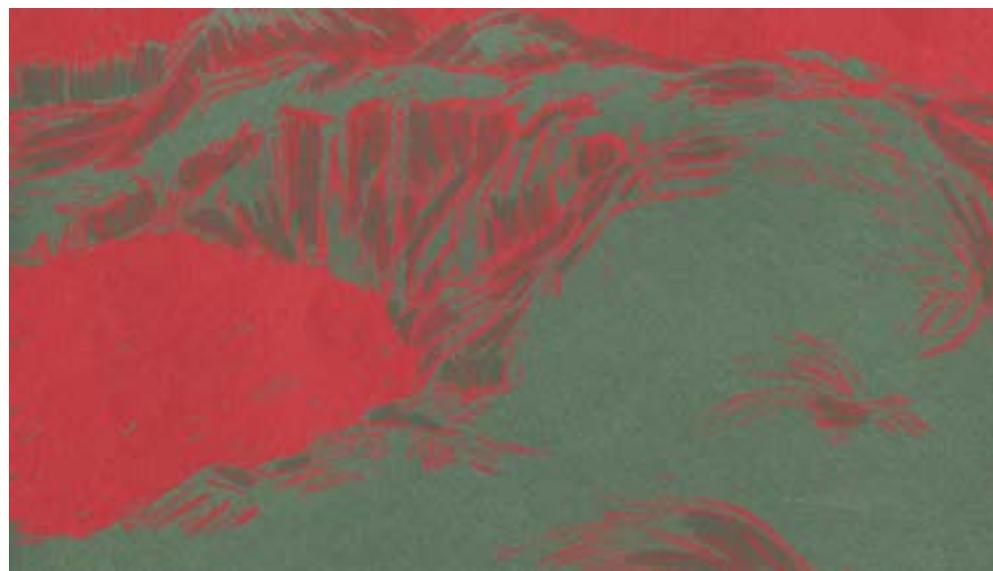
Recherches graphiques/ Paysage anthropomorphe/ Thorax et poitrine



Recherches graphiques/ Corps de femme à gée



Recherches graphiques/ Corps de femme âgée



Recherches graphiques/ Paysage anthropomorphe/ Corps étendu sur le ventre



Recherches graphiques/ Paysage anthropomorphe/ visage vieilli



Recherches graphiques/ Visage du personnage

# Séquenceur

## Plan 1

0:00 → 0:26 La séquence commence par un travelling latéral, sur un paysage de collines, la caméra s'éloigne progressivement, le paysage révèle les courbes et les aspérités d'un corps de femme allongée. Celle-ci se hisse sur ses bras et se met en position assise puis sa main amorce un geste en direction de sa joue.

## Plan 2

0:27 → 0:47 Plan serré sur la main du personnage. Celle-ci se pose sur sa joue dans un geste caressant. Un travelling suit la main qui se balade sur une courbe souple se creusant à son contact. Puis cette matière se durcit, des sillons apparaissent.

0:48 → 1:16 Tout à coup, la main attrape cette matière d'un geste assuré, la texture devient fluide. C'est un drapé qui peu à peu découvre le corps qui en est vêtu. Le travelling suit le drapé qui glisse verticalement le long du corps de la femme, la dénudant peu à peu, jusqu'aux pieds, où le drapé se pose délicatement sur le sol. Les pieds engagent un pas.

## Plan 3

1:17 → 1:20 Contre-champ, les pieds se dirigent face caméra. Au contact du pied, le sol se fissure. Les pieds s'immobilisent.

## Plan 4

1:21 → 1:25 Plan serré sur une tête baissée semblant regarder les pieds. La tête se relève, révélant le visage d'une femme qui esquisse un sourire.

## Plan 5

1:26 → 1:40 Plan d'ensemble, sur un paysage vallonné, quelques lignes épurées soulignent le relief, avec au loin une forêt nichée au creux d'un vallon. Le personnage traverse cette étendue, qui se pare à son passage de hachures, tels des champs après labourage et semble se diriger vers l'ilot végétal.

## Plan 6

1:41 → 1:47 Un feuillage dense et figé remplit le cadre quand une main écarte la végétation, celle-ci se froisse, se courbe, et se veine à son contact. Cette percée à travers le feuillage permet d'y deviner une partie du visage de notre personnage le regard fouillant l'horizon.

## Plan 7

1:48 → 1:54 Plan d'ensemble en légère contre-plongée sur une clairière entourée de grands arbres dont seuls les contours sont esquissés. Le personnage jaillit du buisson, traverse la clairière qui se tapisse de stries à son passage et se dirige vers un tronc.

### Plan 8

1:55 → 2:01 Un plan serré en plongé montre le personnage posant délicatement sa main sur le tronc. Une texture apparaît, une abondance de lignes, de courbes, une écorce se forme autour de la main. La matière progresse vers la base de l'arbre.

### Plan 9

2:02 → 2:13 Plan serré sur le visage et la main du personnage dont la caméra accompagne le geste. Puis le cadre s'élargie, permettant de voir des racines vigoureuses qui émergent de tous côtés, s'allongent et entament une course folle emportant notre personnage dans un plan séquence. Tels les doigts d'une main renfermant quelque chose de précieux, les racines se creusent, se déploient, puis viennent déposer le personnage, qui d'une roulade atterrit au bord d'une falaise. Le plan se termine en vue plongée, le personnage assis sur la corniche.

### Plan 10

2:14 → 2:19 Une vue en contre-plongée légèrement accentuée révèle le personnage se mettant debout au bord de la falaise. Celle-ci se creuse de reliefs anguleux, se froisse. Dans un mouvement ample et souple, le personnage plonge en direction de la caméra.

### Plan 11

2:20 → 2:29 Vue latérale, le personnage pénètre dans un aplat de couleur. Une légère onde se crée à l'endroit même où il a disparu. Sa tête réapparaît aussitôt à la surface bercée par des plis de plus en plus ondulants gagnant en ampleur. Des collines molles se forment, un roulis important entraîne le personnage au loin puis disparaît derrière l'une d'elle.

### Plan 12

2:30 → 2:36 Plan large, le personnage toujours emporté par le courant au creux du vallon, se dirige face caméra, s'agrippe à un relief situé au premier plan puis se hisse et sort du champ.

### Plan 13

2:37 → 2:57 Début plan séquence, vue en contre-plongée légèrement accentuée du personnage qui s'arrête et regarde ses mains. Un mouvement caméra contourne le corps de la femme de bas en haut puis se rapprochant de plus en plus, continue son parcours en très gros plan, jusqu'à ne plus distinguer de repère figuratif. Des lignes, des sillons, des courbes semblent se construire au fur et à mesure, accompagnant le mouvement du travelling.

2:58 → 3:10 Les motifs deviennent plus nombreux puis accélèrent leurs progressions. Ils se dirigent vers la caméra qui s'éloigne du corps en longeant le bras tendu puis la main devenue une multitude de lignes en suspension. Vue en plongée, le personnage est en train de courir.

3:11 → 3:28 Suite du plan séquence, début du travelling latéral. Sur le sol en mouvement le personnage engage une course chorégraphiée à travers des surfaces colorées qui à son passage, se parent de motifs, de reliefs, et de détails complexes et denses. Des lignes s'entrelacent, des sillons se creusent, des sentiers se dessinent, des plis se forment. Le personnage s'éloigne progressivement, devenant de plus en plus petit et éthéré dans l'immense paysage luxuriant.

3:29 → 3:49 Raccord avec le plan 1. Le plan séquence se termine par un travelling latéral, sur un paysage de collines, la caméra s'éloigne progressivement, le paysage révèle les courbes et les aspérités d'un corps de femme allongée. Fin.

# Storyboard

Extraits (du plan 1 au plan 9)

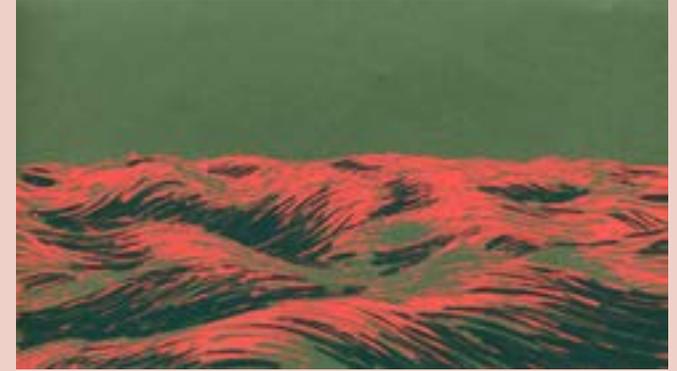
1



Travelling latéral, un paysage défile.

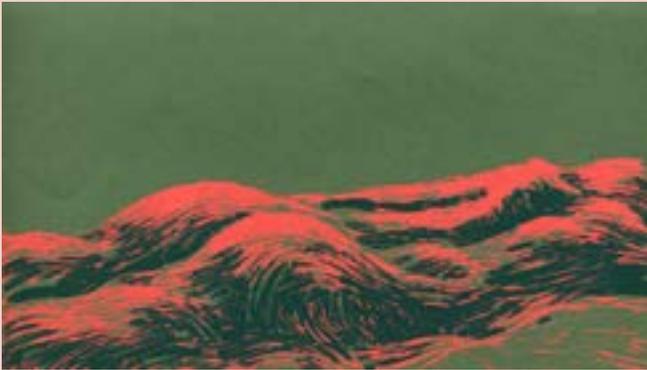


La caméra s'éloigne progressivement.



*Je bouscule le Temps*

Peu à peu le paysage révèle des courbes et des aspérités...



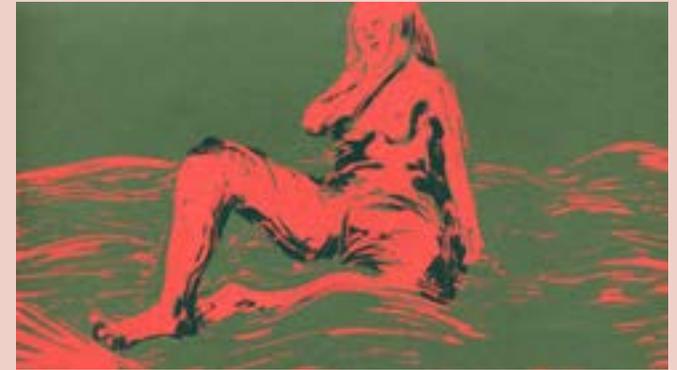
*Pour qu'il se hâte*

celles d'un corps de femme, allongé.



*Oublieuse de ses marques*

Celle-ci se hisse sur ses bras et se met en position assise.



*Sur mon corps déjà piégé*

Sa main se lève vers la joue, d'un geste caressant.

2



*Je défie le temps*

En contre-champs, un travelling suit la main



*Souverain il me toise*

qui se balade sur une courbe souple se creusant à son contact.



*Tandis que je m'effrite*

Puis cette matière se durcit, des sillons apparaissent.



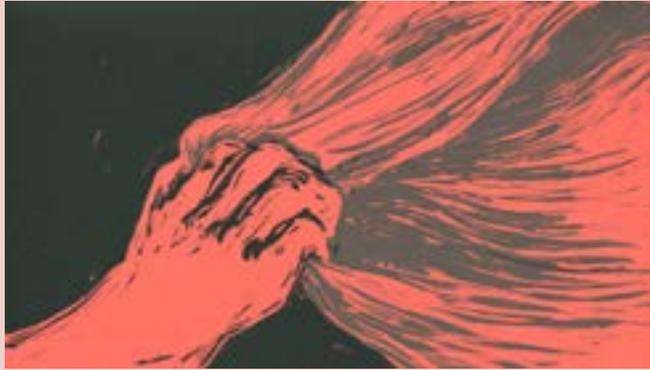
*Année après année*



Tout à coup, la main...



*Je dynamite le temps*  
attrape cette matière d'un geste assuré, la texture devient fluide.



*Il explose*  
La peau réagit comme un drapé...



*Je me moque de ses gouffres*



*J'invente des échappées*  
et peu à peu découvre le corps qui en est vêtu.



Un travelling vertical accompagne le drapé qui chute



délicatement le long du corps.





*J'ai effacé le Temps*  
jusqu'au plan serré des pieds,



*Je n'ai plus d'âge*  
où le drapé se pose doucement sur le sol.



*Je suis au présent*  
Les pieds engagent un pas.



*Je vise l'inexploré !*  
Contre champs, les pieds sont face caméra.



Et terminent le pas amorcé.



Un pied se pose, le sol se fissure.



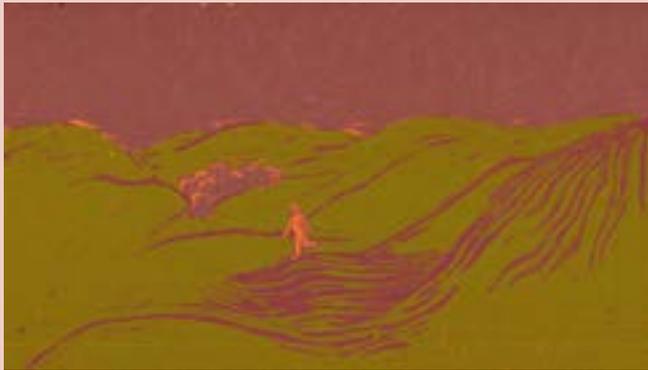
Plan serré sur une tête baissée semblant regarder le sol.



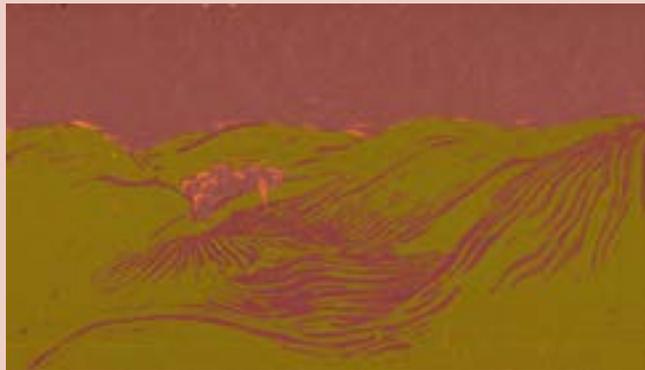
La tête se redresse révélant le visage d'une femme qui esquisse un sourire.



Plan d'ensemble, sur un paysage sobre avec au loin une forêt nichée au creux d'un vallon.



Le personnage traverse cette étendue, qui se pare à son passage de hachure tels des champs après labourage



et semble se diriger vers l'îlot végétal.



Plan serré sur un feuillage dense.



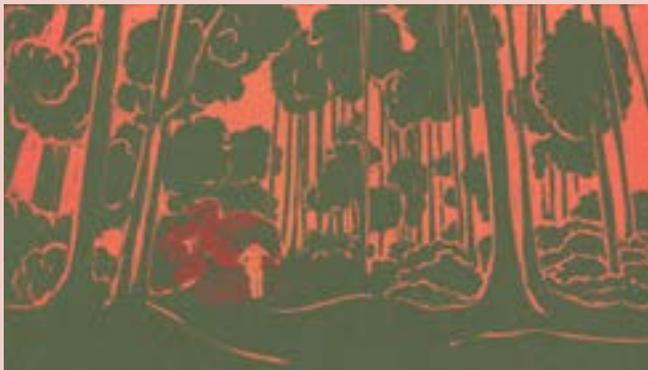
Une main écarte la végétation qui se froisse et se veine à son contact



Cette percée à travers le feuillage permet d'y deviner une partie du visage de notre personnage le regard fouillant l'horizon.



Plan d'ensemble avec légère contre plongée sur une clairière entourée de grands arbres. Le personnage surgit du buisson...



et se dirige vers un tronc.



Plan serré légèrement en plongée sur le personnage posant délicatement sa main sur le tronc.



Travelling arrière. Une texture apparaît autour de la main, une écorce se forme.



La matière progresse vers la base de l'arbre



formant des racines vigoureuses qui émergent de tout côté,



puis, s'allongent en emportant notre personnage.



Tels les doigts d'une main renfermant quelque chose de précieux, les racines se creusent.



Puis se déploient.



Et enfin, viennent déposer le personnage qui d'une roulade,



atterrit sur le bord d'une falaise.



# Réalisation

Marie Opron, réalisatrice, animatrice

Je suis diplômée de l'Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris, section cinéma d'animation. Au cours de mon cursus, je me suis spécialisée dans les techniques du cinéma d'animation traditionnelles en m'intéressant aux expérimentations plastiques. J'ai apprécié tout particulièrement le travail sur banc-titre, technique à laquelle je me suis consacrée la dernière année pour mon projet de diplôme. Celui-ci m'a amenée à réaliser des expériences picturales de plus en plus abstraites axées sur le comportement de la matière.

J'aime considérer l'animation comme un terrain de recherche plastique, bousculant les matières afin de les rendre vivantes, donnant une intention au mouvement, cela dans l'objectif de développer un univers pictural fort et magique. Je suggère le mouvement en travaillant des séries d'images abstraites, qui deviennent identifiables uniquement en séquence.

L'étude de l'espace est aussi une notion qui m'interpelle particulièrement. Le maniement d'une image, afin de créer des mouvements de caméra en considérant la vitesse et le rythme d'un déplacement, ainsi que les jeux de perspectives permettant de s'introduire dans la profondeur d'une image, jongler avec les changements d'échelles et de couleurs, sont autant de questions qui me passionnent et dont je cherche encore à en élucider le mystère.

Actuellement, je travaille l'animation en 2D numérique tout en conservant une approche artistique et plastique.

Septembre-Octobre 2021, réalisation du film didactique <i>Les oubliés du droit d'asile</i> .	Juillet-Novembre 2017, réalisation du clip <i>Funambule</i> , composition musicale de François Poitou, en 2D numérique.	2015, participation à la Master classe de Georges Schwizgebel à l'abbaye de Fontevraud.	2007, stagiaire réalisation décor et story board pour la série <i>Martin Matin</i> chez les Cartooneurs Associés.
Février-mai 2021, réalisation du court-métrage documentaire <i>Les Pots cassées</i> , en 2D numérique.	Janvier-Mai 2017, réalisation du motion design pour le site Herborny, en stop motion.	2014-2016, auteur de manuels interactifs sur l'anatomie artistique. Production Les Films du Lemming.	2007, réalisation du mémoire de fin d'étude <i>Il était une fois la forêt, du conte à l'animation</i> .
Mai-Décembre 2020, création et développement du court-métrage <i>Lettre à Elena</i> , en 2D numérique, co-réalisé avec Thomas Carillon. Production Wrong Film.	Septembre-Novembre 2016, réalisation de séquences animées pour la pièce <i>Assoiffés</i> , mis en scène de Brice Coupey. Production Alinéa.	2011-2019, enseignante en dessin et suivi de projet en cinéma d'animation 2D et Stop Motion à l'Institut International de l'image et du son.	2006, stagiaire réalisation décor pour le court-métrage de Grégoire Sivet, <i>1er voyage</i> .
Janvier- Mars 2020, réalisation du teaser en peinture animé pour le projet de long métrage <i>The Vanishing</i> , de Rama Thiaw. Co-production Boule Fallé Images et Les Films de Force Majeur.	Avril-Juillet 2016, réalisation du clip <i>Ailleurs</i> , pour Batlik, en peinture animée. Production Xbo films.	2010, conception décor pour des spots animés réalisé par Romain Blanc-Tailleur. La quinzaine des réalisateurs (Cannes 2010).	Baccalauréat littéraire obtenu en juin 2000 1994-2000 Modelage et sculpture aux Ateliers du Louvre 1999-2000, Etudes du modèle vivant aux Ateliers des Beaux-Arts de Paris 2000-2001, Ecole préparatoire aux études d'Arts Plastiques (LISAA) 2001-2002, Ecole préparatoire aux études d'Arts Plastiques (Les Ateliers de Sevres) 2002-2008, Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris (ENSAD) 2008, Diplômée de l'ENSAD en cinéma d'animation
Mai-Novembre 2019, réalisation du clip <i>Le Silence de la rue</i> , en gravure numérique, composition musicale de François Poitou. Miyu Production.	2016, projet du court métrage <i>Un jour, les arbres</i> , en développement. Production La Chambre aux Fresques.	2008, réalisation du court métrage <i>Des Formes et des Couleurs, étude</i> , projet de diplôme.	

[www.marieopron.com](http://www.marieopron.com)  
[marie.opron@gmail.com](mailto:marie.opron@gmail.com)  
06.63.53.87.06